

QUESTIONNAIRE

Date :	04.06.24	Horaire :	08:15 - 12:15	Durée :	240 minutes
Discipline :	DESIGN	Type :	écrit	Section(s) :	GA3D
					Numéro du candidat :

Gestaltung einer Sonnenbrille im Stil von INGO MAURER_

Ingo Maurer (1932 Insel Reichenau, Bodensee – 2019 München) widmete sich seit 1966 fast ausschließlich dem Licht und gestaltete mit der Leuchte „Bulb“ sein erstes bekanntes Statement in Form einer ikonenhaften Glühbirne. Seither entwickelte er mit seinem Team in seiner Münchener Firma komplexe, raffinierte und aufwendige Lichtobjekte und Beleuchtungskonzepte für private und öffentliche Räume sowie spektakuläre Unikate.



Ingo Maurer, Bulb,
1966

Ingo Maurer,
Lucellino doppio,
1992

Ingo Maurer,
Porca Miseria!,
1994

Ingo Maurer,
Zettel'z 1997

ALLTAG ALS INSPIRATION

Ein großer Freiraum zeigt sich in der Beweglichkeit und Unvoreingenommenheit, den Materialien wie Porzellan, Plastik, Papier oder Gold ungewöhnlich anzuwenden und technologische Neuheiten wie Halogen oder OLED einzusetzen. Neben Material und Technik sind ihm unspektakuläre Momente des Alltags Inspirationsquellen, um neue Lichtsituationen entstehen zu lassen. Experimentierfreude und Verspieltheit zeigen sich im Spektrum von Eleganz, Schlichtheit, Manierismus, Konstruktion und Humor. Letzterer spiegelt sich in feinsinnigen und lautmalerischen Produktnamen aus unterschiedlichen Sprachen, für die er eine Vorliebe hat.

Letztlich aber steht in seinen Entwürfen nicht die Form im Vordergrund, sondern die Qualität des Lichts und seine Wirkung auf den Menschen und den Raum. Maurer erzeugt Emotionalität und Atmosphäre und strebt eine Symbiose aus Technik und Poesie an.

DER AUFTRAG

Ihr arbeitet eng mit dem Team von Ingo Maurer zusammen und bekommt den Auftrag eine Sonnenbrille im Stil der Formensprache des verstorbenen Designers zu entwerfen. Die Brille, soll die Merkmale des Stils widerspiegeln und für den extravaganteren Menschen, auf humorvolle und verspielte Art, angenehm zu tragen sein.

Gestaltet ein Präsentationsblatt eurer Sonnenbrille mit Entwurfsskizzen und hebt das Endprodukt großformatig hervor.

BRIEFING

Praktische Funktion: Sonnenbrille

Ästhetische Funktion: Stil von Ingo Maurer Werke/ Nordic Design/ Postmoderne

Symbolische Funktion: Humor, verträumte Ästhetik, Verspieltheit, Eleganz

ARBEITSSCHRITTE

- Lest die Beschreibung von Ingo Maurers Werken
- Unterstreicht die stilistischen Kennzeichen/Merkmale, die auf den Stil Maurers passen.
- Entwerft, in Anlehnung an das Werk von Ingo Maurer, eine Sonnenbrille. Integriert die stilistischen Kennzeichen/Merkmale des Lampendesigns Ingo Maurers.
Weitere stilistische Kennzeichen sind auch erlaubt.
- Das Design eurer Sonnenbrille soll zudem dem Leitsatz „Form follows Emotion“ folgen.

>- Anhang: Blatt N°2

Erklärt kurz euer Design und erläutert mittels Beschriftung eurer Skizzen die praktische, ästhetische und symbolische Funktion eurer Sonnenbrille.

>- Anhang: Blatt N°3_Checkliste der 3 Funktionen des Designs

GESTALTUNG DES PRÄSENTATIONSBLATTES

1. Titel: Name eurer Sonnenbrille
2. Mindestens 2 Entwurfsskizzen
3. Explosionszeichnung der Sonnenbrille (zur Auswahl)
4. Dreiseitenansicht der Sonnenbrille (zur Auswahl)
5. 1 große perspektivische Zeichnung mit detaillierter Ausarbeitung eines Teils der Zeichnung (farbliche Gestaltung, Materialwiedergabe, ...)
6. Erklärung/Begründung eures Designs/eurer Idee und Begründung der 3 Funktionen

1) POSTMODERNE

Kritik an der Moderne

Der Begriff Postmoderne bedeutet „nach der Moderne“. Er bezeichnet eine Strömung, die Bereiche wie Architektur, Literatur und Design umfasste und in weiten Bereichen der Gesellschaft sogar zu einem weltweit verbreiteten Lifestyle wurde. Der amerikanische Architekt und Designer Robert Venturi prägte in seinen theoretischen Schriften über Architektur diesen Begriff.

Im Kern zeigt sich darin der Argwohn gegen die Theorien und die Gestaltung der Moderne. Diese galt als erstarrt und in ihren Ausdrucksformen als überlebt und einschränkend. Auch die Einteilungen in Bereiche wie „Hochkultur“ und „Alltagskultur“ „gutes Design“, „schlechtes Design“ oder „Kitsch“ wollte man nicht mehr hinnehmen. In Deutschland stand besonders das Funktionsdesign der „Guten Form“ und in Italien das „Bel Design“ in der Kritik.

Anders und auffallend

Angeregt durch Pop-Kultur, Fernsehen, Werbung und die zunehmenden Möglichkeiten neuer Technologien suchte man nach Ausdrucksmöglichkeiten, um die Komplexität und die Veränderungen in der Gesellschaft auszudrücken und war offen für alles. Von Italien ausgehend entwickelte sich ein neuer Stil, der ungewöhnlich war, provozierte und dessen Produkte auffielen. Wenn auch nicht jedermanns Geschmack (und Geldbeutel) eroberten sie dennoch weltweit die Wohnungen und Museen.

Wichtig war der Bezug des Nutzers zu seinem Produkt, denn die provokativen Stücke zwangen zur Stellungnahme und damit zu einer Kommunikation zwischen Nutzer und Produkt.

Stilistische Merkmale- Postmoderne
Architektur als Anregung
- Historische Stile (z. B. Antike, Barock, Klassizismus, Art Déco) und Architekturformen (z. B. Säulen, Portale, Wolkenkratzer) werden zitiert und imitiert. - Produkte wirken teils poetisch und bilden einen Kontrast zwischen Kühle und Emotion.
Formen - Motive - Farbe
- Einfache kubische Formen wie Kugel, Quader, Zylinder, Kegel werden ungewöhnlich kombiniert und zusammengesetzt. - Motive aus dem Alltag, Comic, Film, Kitsch, Märchen - Sehr farbig, süßliche Pastelltöne oder grell bunt
Mix bei Gestaltung und Werkstoffen
- Üppige Ornamente und minimalistische Formen - Kostbare Werkstoffe und billiger Kitsch - Buntes Laminat (Kunststoffschicht), kühles Metall
Gesamtwirkung
Verspielt, zeichenhaft, witzig, ironisch, poetisch, bunt, erzählerisch, expressiv, emotional, kubische oder geometrische Grundformen, zitieren historischer Stile, wirkt oft wie Kinderspielzeug, fröhlich, unbekümmert.
Designintendenzen- Absichten
- Designkritik: Abkehr vom Funktionsdesign - Dekoratives Design für Spaß und Emotion, „Form follows Fun“ und „Form follows Emotion“. - Autorendesign: Produkt mit Name des Designers oder Herstellers (z. B. Alessi, Memphis) verbunden oder mit humorvoller Namensgebung. - Regt zur Kommunikation zwischen Objekt und Benutzer an, Produkte fallen auf - man redet darüber und wird sich eigene Gedanken dazu machen.

2) „FORM FOLLOWS EMOTION“

Emotion (lat.: emovere =herausbewegen, emporwühlen) beschreibt eine psychische Erregung, eine Gemütsbewegung, ein Gefühl oder eine Gefühlsregung. Eine optimale Funktion und bestmögliche Handhabung zu erreichen ist Hauptbestandteil jeder Produktentwicklung, um sich allerdings im Wettbewerb hervorzuheben, muss ein emotionaler Faktor aufgebaut werden.

Spricht uns ein Produkt emotional nicht an, werden wir es höchst wahrscheinlich nicht kaufen. Somit sollte ein Produkt über den funktionalen Nutzen hinaus auch eine emotionale Bindung zum Nutzer herstellen können. Um eine bestimmte Empfindung hervorzurufen, kann beispielsweise eine Geschichte erzählt werden, indem gewisse Assoziationen beim Betrachter ausgelöst werden. Diese ersten Eindrücke können unter anderem durch Form, Material oder Oberflächenqualität transportiert und beeinflusst werden.

„Die Erfüllung emotionaler Bedürfnisse ist genauso wichtig wie Funktionalität.“

Prof. Hartmut Esslinger

3) Checkliste der 3 Funktionen des Designs

PRAKTISCHE FUNKTION

❖ Nutzen und Gebrauchsfähigkeit des DESIGNS

- **ZWECKBEZOGENHEIT**
Erfüllt der Gegenstand den Zweck, für den er entwickelt wurde?
 - Einsatzmöglichkeiten
 - Basisfunktion
 - Zusatzfunktion
- **ERGONOMIE**
Ist das Produkt „bequem“? Ist es angenehm zu tragen und versteht man wie es „funktioniert“?
 - Handhabung
 - Bedienung
- **STABILITÄT**
Ist der Gegenstand stabil?
 - Standfestigkeit
- **TECHNIK**
Kann man den Gegenstand reparieren/reinigen? Benötigt das Produkt besondere Wartung, um dauerhaft zu funktionieren?
 - Pflege/Reinigung
 - Austauschbarkeit von Einzelteilen
- **MATERIALQUALITÄT**
 - Haltbarkeit
 - Belastbarkeit
 - Lebensdauer
- **UMFELD**
 - Verpackung
 - Entsorgung/ Recycling

ÄSTHETISCHE FUNKTION

❖ Formale Eigenschaften, visuelle Konzeption und Wahrnehmung des DESIGNS

○ **FORM**

Welche Grundform liegt vor? Gibt es Einzelformen? Welche Formensprache herrscht vor?

- Gestalt
- Gesamtbild
- Formcharakter
- Komplexität der Formen
- Zusammenspiel der Formen
- Dominanz der Form
- Größe
- Proportionen
- Richtungen
- Umriss
- Beziehungen zwischen Hauptform und Nebenform

○ **FARBE**

Wie viele und welche Farben sind eingesetzt? Wie groß sind welche Farbbereiche?

- Materialfarbigkeit oder Einfärbung
- Bunte oder unbunte Farben
- Farbharmonie
- Kontraste oder Akzente
- Bezug zur möglichen Umgebung

○ **OBERFLÄCHE UND MATERIAL**

Welche Materialien wurden verwendet? Wie fühlen sich die Oberflächen an?

- Traditionell oder neuartig oder untypisch
- Strukturen
- Eigenschaften
- Wirkung

○ **DEKOR & ORNAMENT**

- Gliederung, Reihung oder Symmetrie
- Naturformen
- Stilisierung
- Abstrakte Elemente

○ **GESAMTEINDRUCK**

Entsteht im Zusammenspiel von Farbe, Form und Material ein harmonisches Gefüge?

- Gestaltungskonzept
- Gesamtwirkung

SYMBOLISCHE FUNKTION

❖ Ansehen, Ausdruck und emotionale Wirkung des DESIGNS

○ **PERSÖNLICHER BEREICH**

Ist es dem Besitzer wichtig, dass ein Produkt billig/ umweltfreundlich/ künstlerisch/ bequem/ funktional usw. ist? Entspricht die Gestaltung des Gegenstandes einem persönlichen Geschmack?

- Image
- Markencharakter „Mehrwert“ des Produktes im Vergleich mit Konkurrenz

○ **SOZIALER BEREICH**

Verrät das Produkt etwas über den sozialen/finanziellen Status? Zeigt das Produkt die Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe?

- Produktbesitz als Lebensstil
- Identifikationsmöglichkeit
- Prestigeprodukt
- Limitiertes Sammlerobjekt

○ **KULTURELLER BEREICH**

Ist das Produkt typisch für einen bestimmten Kulturkreis? Passt das Produkt in eine bestimmte Zeit/Epoche?

- Assoziationen
- Anmutung: Klassik oder Zeitgeist
- Sparsamkeit oder Exklusivität
- Schrill oder Seriosität

Partie obligatoire			
Question		Sujet	Obligatoire
1	15P.	Interpretation der Aufgabenstellung und Originalität	X
2a	21P.	Grafische Darstellung und Qualität der Zeichnungen • Qualität der Skizzen/ Detaildarstellung/ perspektivische Zeichnung ○ Ideenreichtum/ Ideenvielfalt ○ Anwendung und Umgang mit der Zeichentechnik ○ Wiedergabe des Materials ○ Spiel mit Licht und Schatten ○ Perspektivische Richtigkeit	X
3	5P.	Analyse des Designs • Erklärungen und Begründungen	X
4	10P.	Qualität der Skizzen	X
Partie au choix			
Choisissez 1 question parmi les 2 suivantes et indiquez votre choix avec un X.			
Question		Sujet	Choix du candidat
2b	9P.	Grafische Darstellung und Qualität der Zeichnungen ○ Explosionszeichnung der Sonnenbrille	
2b	9P.	Grafische Darstellung und Qualität der Zeichnungen ○ Dreiseitenansicht der Sonnenbrille	

Bildmaterial



Ingo Maurer, Porca Miseria !, 1994



Ingo Maurer, Walking bulb, 2015



Ingo Maurer, butterflies dreaming, 2018



Ingo Maurer, Design, what?, 2020



Ingo Maurer, YaYaHo!, 1984



Ingo Maurer, Luzy, 2018



Ingo Maurer, Comic Explosion, 2010