

KOORDINATEN UND ECKEN – OH BEHAVE!
snapshot '13

Zum diesjährigen DMY International Design Festival Berlin zeigt designtransfer im Rahmen der BerlinDesignWeek Projekte des Studienganges Industrial Design der UdK Berlin.

In dem Mode-Projekt „Grid“ untersuchen Gastprofessorin Marloes ten Bhömer und ihre Studierenden, wie die digitale Technologie unsere Art, die Welt wahrzunehmen, zu organisieren und zu gestalten, verändert hat.

„Ab in die Ecke!“ reflektiert in Möbel-Entwürfen die Ecke als Ort der Scham und Strafe, aber auch als Treffpunkt und Andachtsstätte.

Die in „Oh Behave“ entwickelten Apps hauchen den Dingen unserer Umgebung Leben ein,

**DIENSTAG, 04. JUNI, 18.00 UHR:
AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG MIT PRÄSENTATIONEN
AUSSTELLUNG: 05.-18. JUNI, MO-FR, 9.00-19.30 UHR**

In dem Mode-Projekt „Grid“ untersuchen Gastprofessorin Marloes ten Bhömer und ihre Studierenden, wie die digitale Technologie unsere Art, die Welt wahrzunehmen, zu organisieren und zu gestalten, verändert hat. Seit den 90er Jahren sind Computer als Werkzeuge für Design und Konstruktion allgegenwärtig. Da digitale Technologien vor allem auf Mathematik beruhen, lassen sich Objekte heute aus einer Kombination von Gittern, Achsen, Koordinaten, Punkten, Vektoren und Pixeln ableiten. Darüber hinaus haben rasante Entwicklungen in der computergestützten Fabrikation allen Design-Disziplinen neue und eigenständige Möglichkeiten der Fertigung eröffnet. Aus der Auseinandersetzung mit Computertechnologien haben die Projektteilnehmer Methoden und Ästhetiken abgeleitet und diese in Modeentwürfe umgesetzt.

Marloes ten Bhömer untersuchte in ihrer diesjährigen Ausstellung „A Measurable Factor Sets the Conditions of its Operation“ in der Stanley Picker Gallery, Kingston University, die Voraussetzungen einer neuen Schuhkollektion, die auf Ingenieurwissenschaft basiert und wird davon einige Ergebnisse vorstellen.

„Ab in die Ecke!“ reflektiert in Möbel-Entwürfen die Ecke als Ort der Scham und Strafe, aber auch als Treffpunkt und Andachtsstätte. Kein Objekt existiert ohne räumliche Bezugnahme. Objekte werden für bestimmte Räume konzipiert, in Räumen präsentiert und in deren Kontext wahrgenommen. In dieser Wechselwirkung von Objekt und Raum wurde die Ecke, ungeachtet ihrer tragenden Rolle, lange Zeit links liegen gelassen. „Ab in die Ecke!“ widmet sich diesem Versäumnis. In dem Entwurfsprojekt unter der Leitung von Prof. Achim Heine, KM Stephanie Jasny und den Lehrbeauftragten Blasius Osko und Oliver Deichmann, geht es um die zahlreichen Ecken, Nischen und Winkel des Innen- und Außenraumes. Das Projekt befasst sich mit verschiedenen Bedeutungsebenen der Ecke und geht dabei weit über die Ecke als bloßes Koordinaten-Phänomen westlicher Bauart hinaus. Im konkreten wie übertragenen Sinne geht es um das Zusammenspiel von Zentrum und Peripherie im Alltag.

Um uns herum entwickelt sich eine Welt voller digitaler Funktionalität. Die in „Oh Behave“ entwickelten Apps hauchen den Dingen unserer Umgebung Leben ein, um sie so besser, smarter und schöner zu machen. In diesem Projekt des 3. Semesters Bachelor erarbeiteten die Studierenden unter der Leitung von Prof. Burkhard Schmitz, KM Katina Sostmann und den Lehrbeauftragten Ariane Jäger, Hermann Kloeckner und Dominik Schumacher die digitalen und physischen Grundlagen des Interaction Designs und der generativen Gestaltung.



© Marloes ten Bhömer; Stanley Picker Gallery, Material Compulsion Beans



© Marloes ten Bhömer; Stanley Picker Gallery, Material Compulsion Treacle



© Marloes ten Bhömer; Stanley Picker Gallery, Foto: Ellie Laycock



© Nora Maas_Grid, Foto: Magdalena Lepka

ENGLISH

GRID AND CORNERS – OH BEHAVE!

snapshot '13

In the context of the DMY International Design Festival Berlin and BerlinDesign-Week designtransfer shows projects from the Industrial Design course of the UdK Berlin.

In the fashion project „Grid“ the guest professor Marloes ten Bhömer researches with her students how digital technology has changed the way we perceive, organise and design the physical world.

„In the Corner!“ reflects in furniture designs this location of shame and punishment, but also of a meeting point and devotion.

The apps developed as part of „Oh Behave!“ breathe life in the things of our environment to make them better, smarter and more beautiful.

OPENING WITH PRESENTATIONS: TUESDAY 04 JUNE, 6PM

EXHIBITION: 05-18 JUNE, MON-FRI, 9AM - 7.30PM

In the fashion project “Grid” the guest professor Marloes ten Bhömer researches with her students, how digital technology has changed our way we perceive, organise and design the physical world. Since the nineties, computers are ubiquitous tools for design and construction. As digital technologies are mainly based on mathematics, objects can now be derived from a combination of grids, axes, coordinates, points, vectors and pixels. In addition, rapid developments in Computer-Aided Manufacturing have opened up new and independent production opportunities for all design disciplines. From their examination of computer technologies, the project’s participants have derived methods and aesthetics and translated them into fashion designs.

Marloes ten Bhömer investigated this year in her solo show „A Measurable Factor Sets the Conditions of its Operation“ at the Stanley Picker Gallery, Kingston University, the conditions for a new footwear collection informed by engineering principles. In the exhibition she will also present some of these results.

“In the Corner!“ reflects in furniture designs this location of shame and punishment, but also of a meeting point and devotion. No object exists without a spatial reference. Objects are designed for specific spaces, presented in rooms and seen in their context. In this interaction of object and space, the corner, regardless of its importance, has been ignored for a long time. The project “In the Corner!” under the direction of Prof. Achim Heine, KM Stephanie Jasny and the visiting lecturers Blasius Osko und Oliver Deichman, was dedicated to the numerous corners and nooks of the interior and exterior space. The project deals with different levels of meaning of the corner. Concretely and figuratively it deals with the interaction of center and periphery in everyday life.

Around us, a world full of digital functionality is evolving. The apps that were developed in “Oh Behave!” breathe life into the things of our environment to make them better, smarter and more beautiful. The students of the 3. Semester Bachelor developed under the direction of Prof. Burkhard Schmitz, KM Katina Sostmann and the lectureres Ariane Jäger, Hermann Kloeckner and Dominik Schumacher the basics of digital and physical Interaction and Generativ Design.

Für Fragen, Texte oder Bildmaterial stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

Ansprechpartner

Ilka Schaumberg - Ausstellungen + Veranstaltungen; Kommunikation

Veranstaltungsort: designtransfer, Universität der Künste Berlin

Einsteinufer 43-53, 10587 Berlin-Charlottenburg

Anfahrt: U2 Ernst-Reuter-Platz, S Tiergarten, Bus 245 Marchbrücke

Ausstellungen
Veranstaltungen
Kooperationen

Arbeitsstelle für die Fakultät Gestaltung
Universität der Künste Berlin

designtransfer
Universität der Künste Berlin
Einsteinufer 43-53
10587 Berlin

Postanschrift
Postfach 120544, 10595 Berlin

Tel. +49 (0)30 3185-2858 / -2857
Fax +49 (0)30 3185-2859
designtransfer@udk-berlin.de

www.designtransfer.udk-berlin.de



© Momme Ries_Grid, Foto: Henriette Bandulik



© Momme Ries_Grid, Foto: Magdalena Lepka



© Ayisha Tutone_Grid, Foto: Magdalena Lepka



© designtransfer, UdK Berlin, Einladung_Vorderseite