CULTURAL COMMUTERS

[4]
Introduction

[6]
Dogville

[12]
Häuser

[16]
Lampen

[20]
Barbequests

[28]
Prototyping (Un)reality

[36]
Remote Control

[44]
Gemeinsam Einsam

[48]
Single Projects

[56]
Graduation Projects

[78]
Cutting & Editing

[84]
Exhibition

Cultural Commuters

We have all become cultural commuters oscillating between different communities, places, identities and realities. These exchanges between different worlds shape us — individually and collectively. Because of this we no longer possess a homogenous and monolithic identity. The increased physical and digital mobility of the information society has led to the isolation of individuals, despite the fact that many of us are able to hold multiple memberships in countless communities. This can lead to problems and conflicts, yet at the same time offers a great creative potential.

How can we take our experiences from the context of a particular world, and communicate, integrate and mediate them into a different one? What challenges and opportunities exist in the daily life of a Cultural Commuter?

The exhibition featured in an associative spatial collage projects by students from Visual Communication, New Media, Product- and Fashion Design at the UdK Berlin evoking creative answers and comments to these questions.

Curators: Prof. Jozef Legrand & Ilka Schaumberg

Ilka Schaumberg
designtransfer

Prof. Jozef Legrand
Kunst und Design

Wir alle sind Cultural Commuters geworden und pendeln zwischen verschiedenen Menschen, Orten, Identitäten und Realitäten. Im Austausch mit diesen verschiedenen Welten formen wir uns — individuell wie kollektiv. So verfügen wir nicht länger über eine relativ homogene und monolithische Identität. Die erhöhte physische Mobilität und digitale Informationsgesellschaft haben eine Atomisierung des Einzelnen gefördert, obgleich wir parallel „Mitglied" in unzähligen „Communities" sein können. Dies kann zu Problemen und Konflikten führen, birgt aber auch großes kreatives Potential.

Wie lässt sich das im Kontext der einen Welt Erlebte erfolgreich in die anderen Welten kommunizieren, verhandeln und integrieren? Welche Herausforderungen und welche Chancen birgt das tägliche Leben der Cultural Commuters?

In der Ausstellung gaben Projekte aus den Studiengängen Visuelle Kommunikation, New Media, Produkt- und Modedesign der UdK Berlin in einer assoziativen räumlichen Collage kreative Antworten und Kommentare auf diese Fragen.

The exhibition was part of the state of DESIGN, BERLIN 2016 festival (4—8 May) and the DMY Design Spots (2—5 June)

Kunst und Design
Product & Fashion Design
Wintersemester 2015/2016
Prof. Jozef Legrand
Tutor Jana Francke

Julius Terhedebrügge
Daniel Schult
Christine Oehme
Louisa Krüger
Erik Vogler
Catalina Alvarez Gómez
Katharina Heinze
Marie Scheurer
Maya Avnat
Clara Poeverlein
Katharina Achterkamp
Pia Waller
Tomma Hinrichsen
Jihye Kim
Daniel Juhart
Luisa Wittkamp

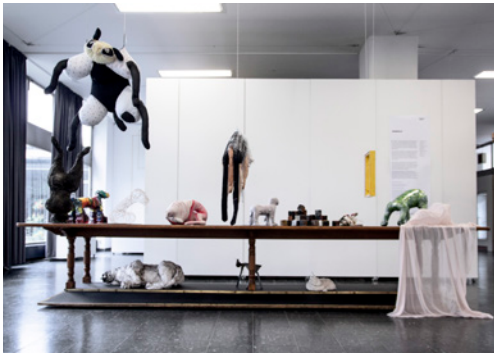
Dogville

„Dogville" is a project carried out by both fashion and product design students. In this project, each student created a dog based on a detailed examination of one artist and their views. In the dialogue between space and material, the student's own views and identity become visible.

Artists reflect the reality in which they reside, and through their work, add new constructed realities. The dogs shown here are superimposed constructions. They show how spaces and opportunities for intriguing new worlds can emerge from a dialogue, a „back and forth" between realities and constructed realities.

„Dogville" ist ein Projekt, das mit Studierenden aus dem Mode- und Produktdesignbereich durchgeführt wurde. In dem Projekt gestalteten die Studierenden in Auseinandersetzung mit einer künstlerischen Position einen Hund, der im räumlich-materiellen Dialog auch die eigene Positionierung und Identität sichtbar werden lässt.

Kunstschaffende reflektieren unweigerlich die Realität, in der sie leben, und bilden in ihrer Arbeit eine neue Realitätskonstruktion dazu. Die hier gezeigten Hunde sind eine weitere Konstruktion und zeigen wie ein Dialog, ein „Hin und Her" zwischen Realitäten, Werte- und Realitätskonstruktionen Raum für interessante neue Welten bietet.



Kunst und Design
Product & Fashion Design
Wintersemester 2015/2016
Prof. Jozef Legrand
Tutor Jana Francke

Häuser

The students returned to UdK after the holidays in October 2015 with the desire to become proactive and help those in search of a new and safe life in Europe after having left everything behind.

The students' initiatives are coordinated both by their faculty and by the General Students' Committee. The students from the department of Art and Design examined how refugee children can be helped using creative approaches, keeping in mind the limited time frame. A dozen toy houses were created which will be provided to emergency shelters and refugee camps. Interestingly, the houses testify the students' own cultural identities and personal interpretations of childhood. The houses invite the kids to find a new home through the act of playing.

Die Studierenden kamen im Oktober 2015 aus den Semesterferien zurück an die UdK mit dem Wunsch, aus der Universität heraus aktiv zu werden und denjenigen zu helfen, die in Europa ein neues, sicheres Leben suchen und dabei alles zurück lassen mussten.

Die Initiativen der Studierenden werden von der Asta und den Fakultäten koordiniert und institutsübergreifend umgesetzt. Am Lehrstuhl Kunst und Design untersuchten die Studierenden, wie insbesondere geflüchteten Kindern mit kreativen Ansätzen geholfen werden kann und was innerhalb eines kompakten Zeitfensters realisierbar sein kann. Entstanden sind ein Dutzend Spielhäuser, die Notunterkünften und Flüchtlingsheimen zur Verfügung gestellt werden. Die Häuser zeugen auf interessante Weise von der Bildkultur der Studierenden und ihren individuellen Interpretationen von Kindheit. Ferner laden die Häuser geflüchtete Kinder dazu ein, sich im Spiel neu zu beheimaten.

Kunst und Design
Product & Fashion Design
Wintersemester 2015/2016
Prof. Jozef Legrand
Tutor Jana Francke

Lampen

Noura Abdelbaky
Marilia Afxentiou
Silva Albertini
Kimia Amir-Moazami,
Marcel Bauerfeind,
Louis Bindernagel
Nina Birri
Valentin Bufler
Sandra-Dewi Du Carrois
Jasmin Erb,
Martin Fenske
Julius Führer
Alessandro Gentile,
Fee Grohmann
Sascha Huth
Paula Keilholz,
Agnes Kelm
YouJung Kim
Ayosha Kortlang
Kristine Krebs
Isabel Meier-Koll
Nadia Narges Rezaei,
Julian Preindl
Fiona Radszuhn
Yannik Rohloff
Anna Ryzhova
Isabell Schnalle
Frederic Seidl
Sarah Sekles
Sara Smed Jensen
Laura Talkenberg
Bastian Thürich
Nghiem Tuong Vi
Tillman Vanhöf
Georgia von le Fort
Jana Francke

Take a piece of cardboard. Cut out a shape with straight edges and three to six corners, at least the size of a small saucer. Cut out a second shape, again with three to six corners, one side of which must align perfectly with one of the previous shapes. Glue these edges together at an angle of 15 - 60°. You have just made a basic plan for creating a lamp that will be at least the size of a beach ball.

Do these lamps reveal who had created them? Do they carry hints of their creators' origin, cultural heritage, religion, political convictions?

Nehmen Sie ein Stück Karton, schneiden Sie daraus eine drei- bis sechseckige Form mit geraden Kanten, auf die mindestens eine Kaffeetasse passt. Schneiden Sie jetzt eine zweite Form aus, die wieder drei bis sechs Kanten hat und an einer Seite an die vorherige Form schlüssig anschließt. Kleben sie die zweite Fläche in einem Winkel von 15 - 60° an die korrespondierende Kante der ersten Fläche. Sie haben jetzt die Grundentscheidung für den Bau einer Lampe getroffen, die mindestens so groß wie ein Strandball ist.

Können Sie sehen, wer welche Lampe gebaut hat, woher er oder sie kommt, aus welchem kulturellen Hintergrund, welcher Religion, mit welcher politischen Überzeugung?

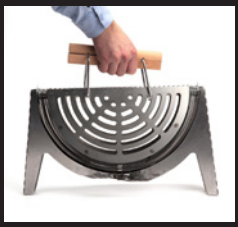
Barbequests

This semester's challenge was to design and construct a portable barbecue grill using sheet metal. During the development, a number of conditions had to be met: the grill could not be larger than 1,25 × 0,5 m^2 and the sheet metal could only be 1mm thick. The barbecue had to be compact, and therefore foldable or collapsible. The grilling features could not be adversely affected: fast and strong heat generation, effective air passage, sufficient grate area and enough space for coal. Additional points which had to be considered included the type of groceries that were supposed to be grilled, how many people were supposed to be provided with food and how the transport and the folding of the barbecue can be realised in an interesting way. All of them had been important decisions during the concept developing of the barbecue. The semester was accompanied by exercises in the principles of shaping of sheet using the CAD program „Solid Works". The construction had to be build as a CAD-modell. Sheet executions and laser cut datas emerged from the 3D-data.

Daniel Theis
Hyunjeong Kim
Fabian Haarbeck
Cathryn McAnespy
Julia Rölle
Philipp Hainke
Dennis Nguyen
Dominik Annies
Julian Ribler
Katharina Bellinger
Sabrina Hämmerling
Jana Carpaneto
Laureanne Kootstra
Niklas Böll
Dominik Kopatz

Technologie und Konstruktion
Wintersemester 2014/15
Prof. Holger Neumann
KM Dirk Winkel

Die Übungsaufgabe in diesem Seminar beinhaltete das Design und die Konstruktion eines portablen Faltgrills aus Stahlblech. Dabei mussten konkrete Vorgaben eingehalten werden: Eine maximale Fläche von 1,25 × 0,5 m² und Stahlblech der Stärke 1 mm als Werkstoff standen zur Verfügung. Der Grill sollte kompakt, also falt- oder klappbar aufgebaut sein. Dabei sollten die Grilleigenschaften nicht negativ beeinflusst werden: Eine gute und schnelle Hitzeentwicklung, ein guter Luftdurchzug, ausreichend Rostfläche und die Aufnahme einer adäquaten Kohlemenge wurden als wichtige Parameter berücksichtigt. Ferner war für die Konzeption des Grills von Bedeutung, welche Lebensmittel gegrillt werden sollen, wie viele Personen mit dem Grill zu versorgen sind, wie sich der Transport und das Zusammenklappen des Grills auf besonders interessante Weise realisieren lässt. Begleitend zum Seminar wurden die Grundlagen der Blechbearbeitung mit dem CAD-Programm „Solid Works" vermittelt. Die Konstruktion musste als CAD-Modell aufgebaut werden. Aus den 3D-Dateien wurden dann Blech-Abwicklungen erstellt und Laser-Cut-Dateien abgeleitet.

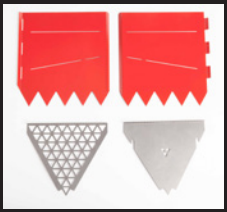


armagrillo

Fabian Haarbeck
Cathryn McAnespy

bicycue

Marie Radke
Milan Friedrich

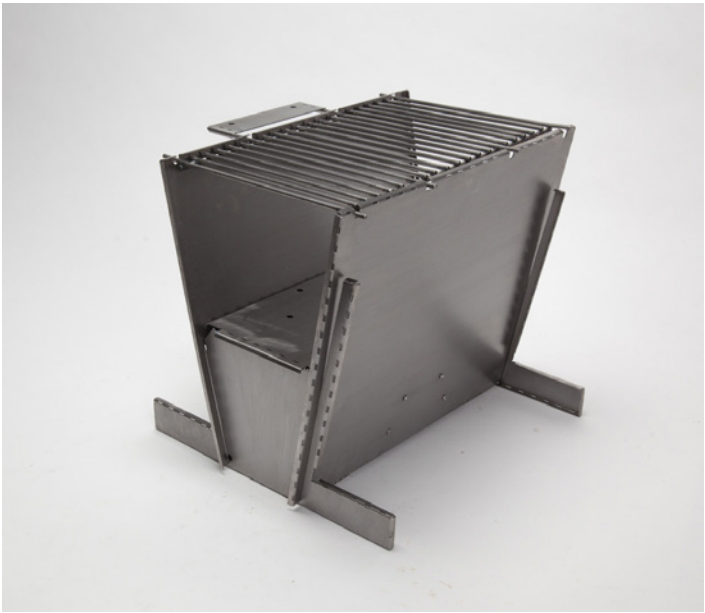


concept 3.0

Philipp Hainke
Dennis Nguyen

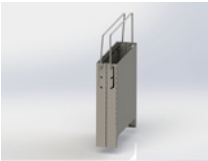
race 28

Jana Carpaneto
Laureanne Kootstra



grill im ordner

Julia Rölle

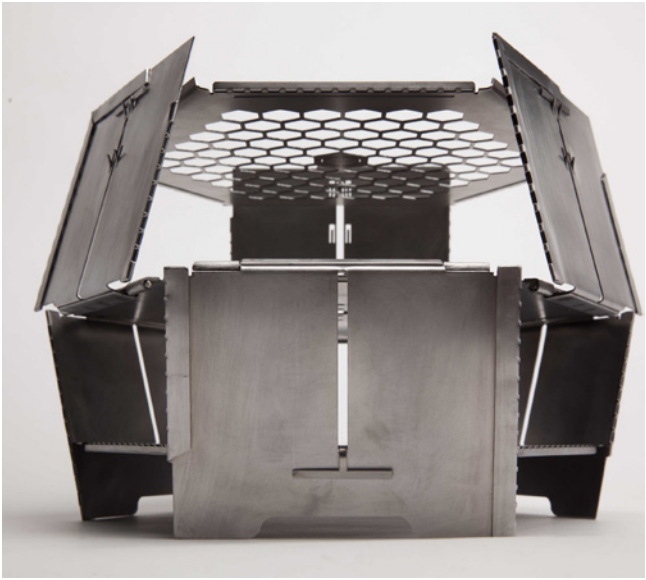


kubito

Daniel Theis & Hyunjeong Kim

lunch box

Dominik Annies & Julian Ribler



the foldable

Niklas Böll & Dominik Kopatz

Spiesser

Katharina Bellinger
Sabrina Hämmerling

_BARBEQUESTS

Prototyping (Un)reality

Natural Phenomena & Fictional Devices

The BA project „Prototyping (Un) reality" explores natural phenomena using both real and fictional contexts. The project was used as a vehicle to explore different prototyping methods and communication strategies, serving as an introduction to the practice of speculative and critical design.

In the first part of the project, the task was to research a natural phenomenon, like biological phenomena such as decomposition or metabolism, chemical phenomena such as oxidation or crystal growth, or nuclear phenomena such as elementary particle reactions. The aim was to analyse and represent, or even interpret these phenomena, through the creation of materialised abstractions in three dimensional form using lo-fi prototyping. The second and main part of the project was an introduction to speculative and critical design and the utilisation of narratives in design.

Scenarios, fictional devices or tools were designed based on the previously researched natural phenomena, along with presentation and communication strategies for the resulting designs and narratives.

Anna Petersen
Charlotte Marabito
Marie Scheurer
Sophie Stanitzek
Jana Francke
Milan Siegers

Produktdesign, IDK,
Wintersemester 2015/16
Prof. Axel Kufus
KM Johanna Schmeer
KM Hanna Wiesener

Das BA-Projekt „Prototyping (Un)reality" erforscht natürliche Phänomene aus der realen wie der irrealen Perspektive. Das Projekt wurde als Mittel genutzt, um prototypische Methoden und kommunikative Strategien zu ergründen und einen Einblick in die Praxis des spekulativen und kritischen Designs zu geben.

Im ersten Teil des Projekts wurden natürliche Phänomene recherchiert: Von biologischen Phänomenen wie der Zersetzung und dem Stoffwechsel, über chemische Phänomene wie die Oxidierung oder Kristallisation, bis hin zu nuklearen Phänomenen wie den Elementarteilchen Reaktionen. Ziel war eine Analyse, Repräsentation und Interpretation dieser Phänomene durch den Entwurf von dreidimensionalen materialisierten Abstraktionen in Form von Lo-Fi-Prototypen. Der zweite, Hauptteil des Projekts war der Einführung in das spekulative und kritische Design sowie dem Gebrauch der Erzählweisen des Designs gewidmet.

Auf den zuvor erforschten natürlichen Phänomenen basierend, wurden Szenarien und fiktionale Bauteile oder Werkzeuge entworfen und Präsentationsmöglichkeiten und kommunikative Strategien für die resultierenden Designs entwickelt.

EN Time is the heart of social life – societies organise their lives into uniform rhythms. But to what extent can we determine our own personal rhythm? This question led to the creation of a self-timer (EZM) on which one can read two times: The Coordinated Universal Time (UTC) and an adjustable operating time. The two periods are synchronised at first, but by turning the two adjustable parts they can fall out of sync. Every second, two dots blink on the small, shiny segment in parallel with the World Time, the individualised self-timer on the left part is represented visually and aurally. The user is allowed to finally take a break from the prescribed world timing and is given a chance to discover their own rhythm.

DE Zeit ist das Herzstück sozialen Lebens – Gesellschaften organisieren ihren Alltag in einheitlichen Rhythmen. Inwieweit lässt sich der eigene Rhythmus jedoch selbst bestimmen? Aus dieser Frage ist ein Eigenzeitmesser (EZM) entstanden, an dem sich zwei verschiedene Zeiten ablesen lassen: Die koordinierte Weltzeit (UTC) und eine selbst zu regulierende Eigenzeit. Vorerst laufen beide Zeiten synchron, durch das Verdrehen der beiden Teile lassen sie sich jedoch gegeneinander verschieben. Jede Sekunde blinken zwei Punkte auf dem kleinen, glänzenden Teil im Takt der Weltzeit, die Eigenzeit im linken Teil wird visuell und auditiv dargestellt: Ein Ausbruch aus dem vorgeschriebenen Takt der Welt und ein Entdecken der eigenen Zeit.

Transmemo Charlotte Marabito

EN „Transmemo" is a lifestyle product which enables users to save and replay their most precious moments at the touch of a button. This is made possible by implanting a microchip into the amygdala which, when stimulated, distributes neurotransmitters. The user's emotions are then saved and transferred to a digital library. From there on, the user is able to decide which emotion to access on the go. A shuffle function is also included, allowing the chosen emotions to be played in a randomised order. Acting as a kind of stimulant, „Transmemo" will enhance self-confidence through the revival of personal moments of happiness, thereby increasing the release of endorphins resulting in higher energy-levels and motivation.

DE „Transmemo" ist ein Lifestyle-Produkt, das den Usern ermöglicht, glückliche Momente per Knopfdruck zu speichern und wieder abzuspielen. Dies geschieht mithilfe eines in der Amygdala implantierten Mikrochips, der diese durch Stimulation dazu bringt, Neurotransmitter auszuschütten. In einer digitalen Bibliothek werden alle gespeicherten Emotionen gesammelt. Von dort aus können die User entscheiden, auf welche Emotionen sie von unterwegs zugreifenmöchten. Durch die Shuffle-Funktion werden in zufälliger Reihenfolge ausgewählte Emotionen abgespielt. Wie eine Art technisches Aufputschmittel wird uns „Transmemo" durch persönliche Glücksmomente Selbstbewusstsein verleihen und uns mit körpereigenen Glückshormonen Kraft und Motivation schenken.

EN Social networks are becoming a bigger and more indispensable part of our society. But why are we such uncritical consumers? We reveal intimate information online without any hesitation when exposing our profiles to other Internet users. Yet we judge those we don't even know in person. It is not only our friends who have access to our data, but also the network and Facebook itself. Our every mouse click is recorded. A hidden profile exists in parallel to your visible profile, frequently of a much larger volume. The game „pro-file" encourages the users to think about this topic in a playful way. The profiles on the game cards use information which is not accessible to us, but instead derive from the social networks recording us in the background.

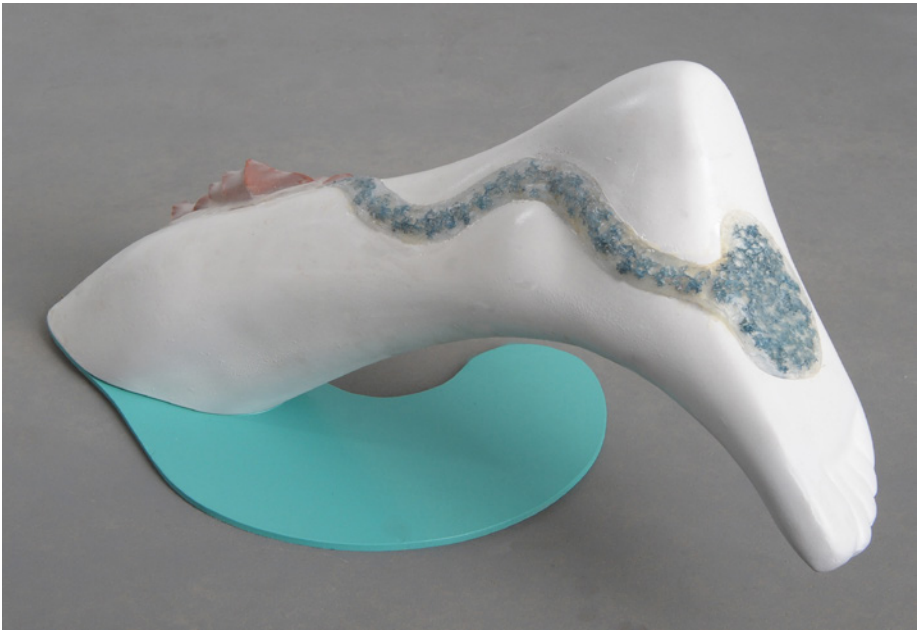
DE Die sogenannten "sozialen" Netzwerke sind längst zu einem bedeutenden Teil unserer Gesellschaft geworden. Aber warum sind wir hier so unkritische Konsumenten? Ungehemmt geben wir Intimitäten im Internet Preis. Zugriff auf diese Daten haben nicht ausschließlich unsere Freunde. Bei Facebook bleibt kein Mausklick spurenlos: Er wird ausgewertet, Informationen gespeichert – ein paralleles Profil von unendlichem Volumen. Das Quartett „pro-file" soll spielerisch auf dieses Thema aufmerksam machen und zum Reflektieren anregen. Es werden Kategorien verwendet, die wir selbst aus einem Facebookprofil nicht ablesen können. Das Netzwerk aber hat diese Kategorien für jeden von uns genauestens dokumentiert.

EN Digital end-user devices are the main input mediums of our time. They form a bridge between the the analog and the digital world. If we enter a term into a search engine such as Google, our thought process is immediately interpreted, measured and stored. Elgoog's goal is to disrupt, manipulate, confuse and randomise in order to help foster opinions. The object should be placed underneath the palm, against the keyboard. As the hand types, Elgoog presses against the fingers. This impact irritates the user, the physical „nudging" momentarily triggers a mindful awareness of the divulgence of our intimate thoughts to Google, and can therefore help facilitate a conscious opinion.

DE Die digitalen Endgeräte sind das Eingabemedium unserer Zeit, eine Schnittstelle zwischen der analogen und der digitalen Welt. Wenn wir in das Suchfeld einer Suchmaschine einen Begriff eingeben, wird unser Gedankengut gedeutet, vermessen und gespeichert. „Elgoog" soll stören, enervieren, manipulieren, Verwirrung stiften, Zufall hervorrufen und zu einer Meinung inspirieren. Das Objekt liegt unter der Handfläche und drückt beim Bedienen der Tastatur gegen die tippenden Finger. Das „Anstoßen" wirkt irritierend auf den Nutzer ein und steht des Weiteren sinnbildlich dafür, zu einem Meinungsbild „angestoßen" zu werden. So soll „Elgoog" zum Nachdenken anregen, was mit unserem intimsten Gedankengut geschieht, wenn wir es Google preisgeben.

Mushrooms For Progress

Milan Siegers



EN This project focuses on the speculative application of mycelium mushrooms. Developed by Acorpharm, „PesFungi" thrive on a symbiotic relationship with a type-1 diabetic patient. The growkit enables to grow the medicinal mushroom on their own body. The fungus is bred in a gel which is applied on the sole of the foot, fed by the patient's secreted sweat, through which it also obtains information on the blood sugar levels allowing it to produce the correct amount of insulin. This is released back into the gel and passes through the diabetic patient's skin into their adipose tissue. The mushroom behaves as a durable and portable exo-organ which compensates for the declined functionality of the pancreas. Man can become a cyborg through biological enhancement.

DE Das Projekt beschäftigt sich spekulativ mit künftigen Anwendungsmöglichkeiten von Myzelpilzen. Der von Acorpharm entwickelte „PesFungi" geht eine symbiotische Verbindung mit Diabetes Typ 1-Patienten ein. Ein Growkit ermöglicht, den Heilpilz am eigenen Körper anzupflanzen. Die aufgetragene Gelschicht entlang des Fußes dient als Nährboden. Der Pilz wird mit dem menschlichen Fußschweiß gefüttert, bekommt so Informationen über den Blutzuckerspiegel und produziert die passende Menge an Insulin. Diese gelangt über das Gel in die Haut zum Fettgewebe. Durch diesen Austausch ist der Pilz ein dauerhaft tragbares Exo-Organ, das die mangelde Funktionsfähigkeit der Bauchspeicheldrüse kompensiert. Der Mensch wird durch biologisches Enhancement zum Cyborg.

drop Jana Francke

Prototyping (Un)reality
Produktdesign, 9. Semester

EN Opening up the world of tactile communication, DROP is a groundbreaking innovation in nanotechnology. Applied via a carrier-gel, DROP's cloud-connected nano-computers merge with your skin. At the flick of a wrist, DROP can record, re-play and share what you feel through your very own hands! Invisible, yet always active, DROP is at your service whenever you want. DROP will also use its unique connection with you to collect vital and emotional data for consumer analyses. This makes sure that your customer experience will be tailor-made for you, wherever you go. With DROP, you can keep precious sensations safe for you to relive, share them, and enhance your overall experiences — get ready for a world that's always ready for you!

DE „DROP" ist eine bahnbrechende nanotechnologische Innovation, die neue Dimensionen der taktilen Kommunikation eröffnet. Nanocomputer, kleiner als ein Staubkorn, verschmelzen mit der Haut des Rezipienten und verändern seine Welt. „DROP" schafft Erinnerungen und kann Empfindungen aufnehmen, wiedergeben und sogar teilen! „DROP" ist unsichtbar und immer an der Seite des Rezipienten. Jederzeit kann er das, was er spürt aufbewahren. Mit „DROP" können geliebte Momente und Berührungen erneut spürbar gemacht werden. Die einzigartige Nähe macht „DROP" auch zu einem idealen Vermittler von Daten zur Verbraucheranalyse. Mach dich bereit für eine Welt, die für dich bereit ist!

Digitale Klasse,
New Media Design,
Visuelle Kommunikation,
Kunst und Medien
Wintersemester 2015/16

Prof. Joachim Sauter,
Prof. Jussi Ängeslevä
KM Dominik Schumacher
KM Stefan Schwabe

Remote Control

HAUPTPROJEKT

Hsiang fu Chen
Kevin Röhl
Lorenz Raab
Simon Weckert
Pawel Bartosik
Florian Maas

Außenvitrine*:*
Paul Kolling
Paul Seidler

Our smartphones provide us with a sophisticated technology that is almost exclusively used for communication and transmission of immaterial information between individuals. Direct communication with our physical environment and surrounding objects happens less and less frequently.

Applications which are not particularly stimulating such as the regulation of the central heating or remote control of a toy car, as well as less technically demanding applications such as the remote detonation of explosives through a smartphone are of a lesser interest to us. What we are most interested in are spaces and objects which can not only be altered through a smartphone but can also endorse a reciprocal dialogue.

Mit unseren Smartphones tragen wir eine hochentwickelte Technologie mit uns, die fast ausschließlich zur Kommunikation zwischen Menschen oder immateriellen Information genutzt wird. Eine direkte Kommunikation mit unserer physischen Umgebung und mit uns umgebenden Objekten findet wenig oder nur unausgereift statt.

Nicht sonderlich aufregende Anwendungen, wie das Einschalten der Heizung von unterwegs oder das Fernsteuern eines Modellautos, interessieren uns hierbei genau so wenig, wie die technisch wenig anspruchsvolle Anwendungen einer Fernzündung von Sprengstoff per-Handy. Was uns interessiert, sind Räume und Objekte, die wir per Smartphone verändern können und/oder die uns mit ihnen in einen wechselseitigen Dialog eintreten lassen.

EN Our daily life is constantly interrupted by the smartphone. Waiting for the bus or between two activities we look on the display. Even so we must know that nothing happened because we did not receive a push message. This process is partly a displacement activity and partly meanwhile an automated process – a idling cycle with which we fill our time. The pointlessness of this search for new messages is illustarted by this useless activity. Every time when we diffuse ourselves with our mobile the hammer beats a stone. Dull like the activity itself...

DE Unser heutiger Tag wird ständig durch unser Smartphone unterbrochen. Beim Warten auf den Bus oder zwischen zwei Beschäftigungen schauen wir auf das Display. Obwohl wir durch das Ausbleiben einer Push-Benachrichtigung wissen müssten, dass uns nichts Neues erwartet. Dieser Vorgang ist zum einen Teil Übersprungshandlung und zum anderen Teil ein mittlerweile automatisierter Prozess – ein Leerlaufprozess mit dem wir Zeit füllen. Die Sinnlosigkeit dieses Suchens nach neuer Benachrichtigung wird durch eine nutzlosen Vorgang illustriert. Jedes Mal wenn wir uns in unser Handy zerstreuen schlägt der Hammer auf einen Stein. Stumpf wie die eigentliche Handlung selbst...

Disabled Chen Hsiang Fu

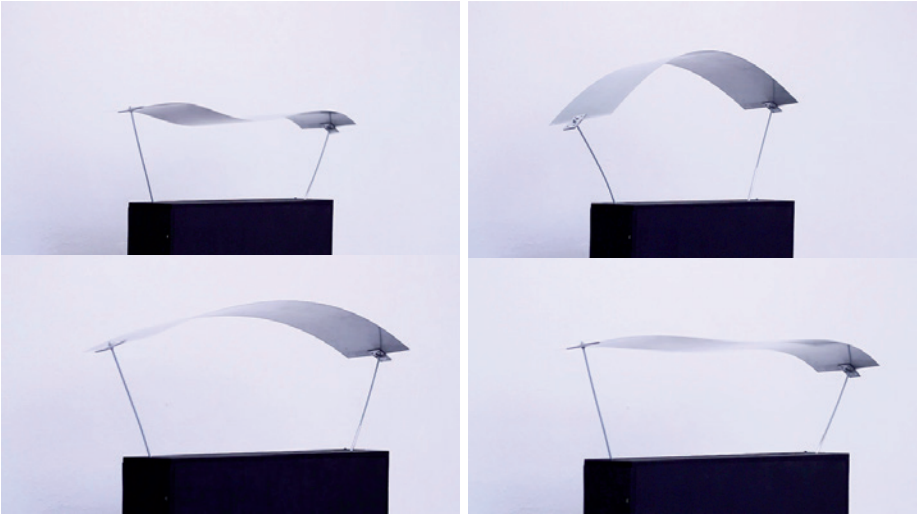
Remote Control
Digitale Klasse, 2. Semester

EN "Phubber" is the phenomenon of ignoring others in a social setting by constantly checking your phone. This word is a combination of "phone" and "snubbing", which means "to disdainfully ignore". "Disabled / 1" supports this passive lifestyle by helping the user escape a certain moment. The device works like a protective mask to shield the user from especially unpleasant situations. By carrying this device people can control the degree of the viewing angle. However, the function of this equipment is not to simply assist people to overcome social obstacles, but to recreate specific situations. In highly developed societies, people will want to transport themselves into a different atmosphere or private retreat with the help of such technologies.

DE „Phubber" ist das Phänomen des absoluten Ignorierens anderer durch das kontinuierliche Schauen auf das eigene Smartphone: Die Zusammensetzung aus „Phone" und „Snubbing", was soviel bedeutet wie „gleichgültig abweisen". „Disabeled" stützt dieses hörige und passive Leben. Die Technologie wird eingesetzt, um einem Moment zu entfliehen: Das Gerät funktioniert wie eine schützende Maske. Beim Tragen des Objekts kann der Winkel justiert werden, indem auf das Smartphone geschaut werden will. Das Gerät wurde nicht entwickelt, um soziale Hindernisse zu überwinden, sondern eine bestimmte Situation zu kreieren. In hochentwickelten Gesellschaften wollen sich die Menschen mithilfe der Technologie in andere Atmosphären oder an private Rückzugsorte transportieren.

Arc d'hystérie Kevin Röhl

Remote Control
Digitale Klasse, 1. Semester, Master



EN Hysteria is widely considered to be one of the oldest observed psychological disorders, dating all the way back to the 19th century. The definition of "hysteria" has changed over time, and although the term is not used any more, doctors and scientists continue to define values, norms and rules of behaviour. How many steps do I need to make in a single day, how balanced are my meals? "Arc d'hysterie" connects our hysterical cravings for a "Quantified Self" with the four stages of hysteria described by Jean-Martin Charcot (1825 - 1893) using the "Arc de cercle". The installation intercepts "Quantified Self" terms from Twitter using them as a stimulus (input). The terms are counted in 30-minute intervals and produce a sensory output triggering a reaction (see Reflex Arc).

DE Die Hysterie gilt als die älteste aller beobachteten psychischen Störungen und wurde im 19. Jahrhundert definiert. Den Begriff „Hysterie" im damaligen Sinne gibt es nicht mehr, jedoch werden auch heute Werte, Normen und Regeln durch Wissenschaftler und Ärzte etabliert. Wie viele Schritte muss ich an einem Tag gehen, wie ausgewogen sollen meine Mahlzeiten sein? „Arc d'hystérie" überträgt das hysterische Verlangen nach „Quantified Self" auf die vier Phasen der Hysterie, die Jean Martin Charcot (1825–1893) unter dem Phänomen „Arc de cercle" beschreibt. Die Installation fängt „Quantified Self" Begriffe aus der Twitter Community ab und nutzt diese als Reiz (Input). Die Anzahl dieser Begriffe werden im 30 Minuten-Takt gezählt und ergeben die Afferenz, die eine Reaktion auslöst (vgl. Reflexbogen).

Distance Clock Simon Weckert

Remote Control
Digitale Klasse, 4. Semester, BA

EN Never before have so many people engaged in long distance relationships. These distances are continuously growing: The globalisation of markets is superseded by the globalisation of love. Increasingly more people are willing to work abroad. This distance distorts everything. An example of this are transatlantic phone calls, in which an answer can take several seconds to reach the recipient. „Distance Clock" mirrors this distance in time which is needed to reach a person physically. The clock symbolises the observer who is removed from this, while at the same time drawing attention to the fact that the physical distance carries less weight because despite losing our sense of time, we maintain our respect for space.

DE Noch nie hatten so viele Menschen Beziehungen über so große Distanzen hinweg wie heute: Der Globalisierung der Märkte folgt die Globalisierung der Liebe. Immer mehr Menschen sind bereit, im Ausland zu arbeiten. Die Distanz verzerrt alles, wie zum Beispiel das transatlantische Telefonat, bei dem die Antwort sekundenlang auf sich warten lässt. „Distance Clock" spiegelt die Distanz in der Zeit wieder, die benötigt wird, um einen Menschen in der Ferne physisch zu erreichen. Die Uhr symbolisiert dem Betrachter eine Person, die sich entfernt von dieser befindet. Und doch macht sie darauf aufmerksam, dass die Distanz zwischen beiden umgerechnet in Zeit weniger wiegt – Weil wir das Gefühl für Zeit verloren haben, aber nie den Respekt vor der Distanz.

#followmydailyworld

Florian Maas, Pawel Bartosik

EN Follow me! The installation embodies the daily madness occurring on social media platforms like Instagram. Every day millions of people share countless generic pictures, in the hope that others will "Like" them. This insatiable desire for more Likes is represented by a head made of wax. For every Like we receive, a bright and hot lamp is activated for several seconds — slowly melting the head in proportion to the Instagrammer's growing fame. For our installation, we set up an Instagram account and filled it with pictures of things like food and cute animals (@followmydailyworld). The profile's user picture is regularly being updated with the current appearance of the head.

DE Follow me! Die Installation verkörpert den alltäglichen Wahnsinn auf Social Media-Plattformen wie Instagram. Jeden Tag teilen Millionen von Menschen unzählige, meist identische Bilder, immer in der Hoffnung, dass andere diese „liken". Dieser unersättliche Wunsch nach mehr Likes wird von einem Kopf aus Wachs dargestellt. Für jeden Like, den wir erhalten, wird eine helle und heiße Lampe für einige Sekunden aktiviert. So schmilz der Kopf langsam mehr und mehr – proportional zum Wachstum des Ruhmes auf Instagram. Für die Installation registrierten wir einen eigenen Instagram Account und füllten diesen mit Bildern von Dingen wie Essen und niedlichen Tieren: @followmydailyworld. Das Profilbild wird regelmäßig mit dem aktuellen Erscheinungsbild des Wachskopfes ersetzt.

Inherent Reason Paul Kolling and Paul Seidler

EN „Inherent Reason" is an installation consisting of a physical table and a web service. It evaluates the potential relationship of the users based on their social media appearance, and display it through a mechanical transformation of the tabletop. The user is logging in via Facebook connect while sitting at the table. Both resulting personality profiles of the current users are getting matched against each other. After the score is mapped into a distance, the desk varies its length with a gear system driven by stepper motors. Through the transformation the object dictates the interpersonal closeness and plays an active role in the interaction.

DE Die Installation „Inherent Reason" besteht aus einem physischen Tisch und einem Web-Service. Sie evaluiert die potenzielle Beziehung zwischen den Benutzern anhand ihres Auftritts auf Social Media-Kanälen und stellt diese Ergebnisse in Form einer mechanischen Transformation der Tischplatte dar. Die Benutzer loggen sich am Tisch sitzend auf Facebook ein, die beiden persönlichen Profile werden miteinander verglichen und ausgewertet. Nachdem das Ergebnis in Länge umgerechnet wurde, verändert sich die tatsächliche Tischlänge mithilfe eines Getriebes aus Schrittmotoren. Durch diese Transformation gibt das Objekt die Nähe zwischen den beiden Benutzern vor und spielt so eine aktive Rolle in deren Interaktion.

Entwerfen Visueller Systeme, Visuelle Kommunikation, Wintersemester 2015/16
Prof. David Skopec
KM Bernd Grether

Soziologische Begleitung
Prof. Dr. Michael Hutter

Gemeinsam Einsam

HAUPTPROJEKT

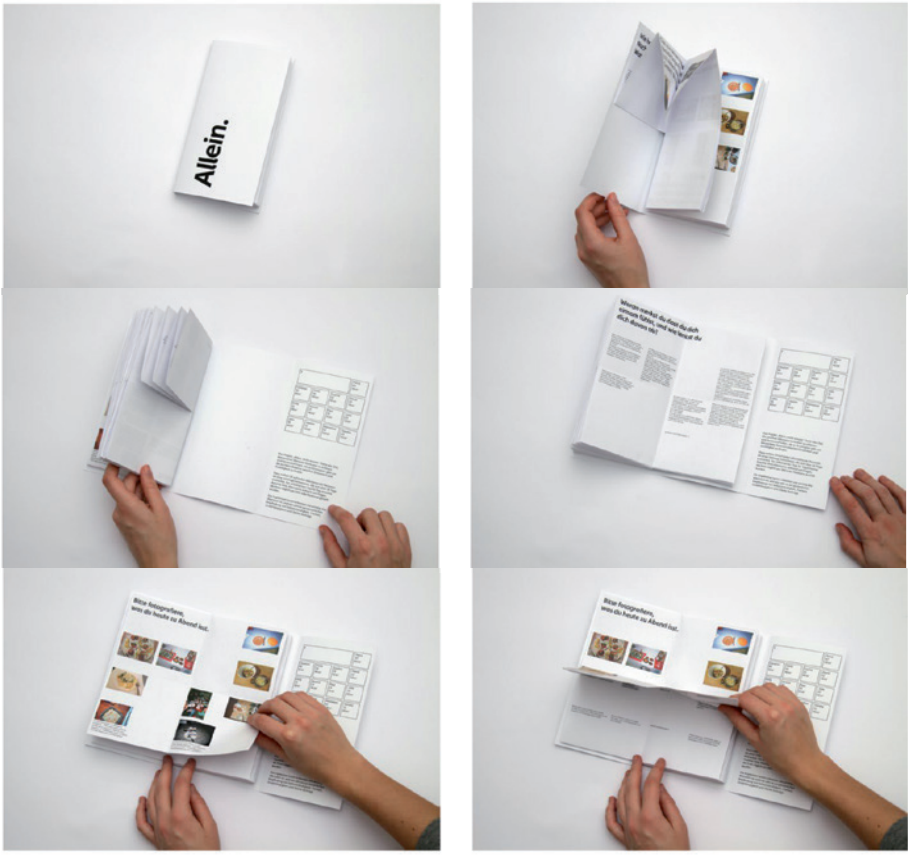
Patricia Doleschel
Sarah Hasenmeile
Julie Frieß
Judith Holly
Lizzy Onck
Camila Peralta
Katharina Schwarz
Paula Ellguth
Marjam Fels

Together and alone: a seeming contradiction that on multiple levels describes the present time. The quest for an identity in a globalised world, resurgent nationalism in borderless states, physical loneliness in the infinitely large online community, dysfunctional relationships in a status driven society, social, geographical and/or economic segregation in densely populated cities – are just a few examples.

The project „Together Alone" is devoted to examining these issues using the language of visual design in order to complement the existing media and academic discourse. Observe, analyse, record and tell – our strategies are diverse. Together, they aim to visibly express the diffuse and difficult-to-define transitions of communal life in our society.

Gemeinsam und einsam: ein Gegensatzpaar, das auf viele Phänomene der Gegenwart zu passen scheint. Identitätsstreben in einer globalisierten Welt, auflebender Nationalismus in entgrenzten Staaten, reale Einsamkeit in der unendlich großen digitalen Community, Beziehungshemmungen in einer von Status dominierten Gesellschaft, soziale, geographische oder wirtschaftliche Segregation in verdichteten Städten – um nur einige Beispiele zu nennen.

Das Projekt „Gemeinsam einsam" widmet sich diesen Phänomenen. In Ergänzung zum medialen und wissenschaftlichen Diskurs werden Reflektionen aus Sicht der Visuellen Gestaltung geschaffen. Beobachten, ergründen, aufspüren und erzählen – unsere Strategien sind vielfältig. Gemeinsam verfolgen sie das Ziel, den diffusen, schwer abzusteckenden Wandlungen, die das Zusammenleben in unserer Gesellschaft derzeit erfährt, einen sichtbaren Ausdruck zu verleihen.

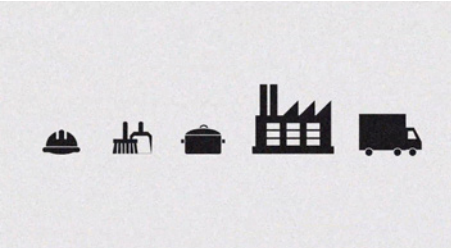


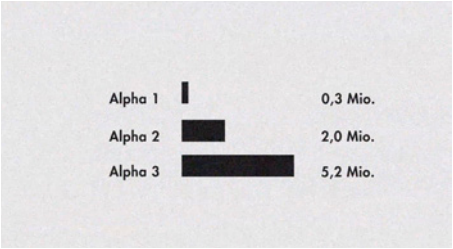
EN The project "Alone, but not Lonely" aims to capture the positive aspects of loneliness. Is it possible to find the perfect balance between solitude and sociability? To find out, 15 people who admitted they were satisfied living alone, participated in a survey which lasted for 14 days. They were asked to reflect daily on various aspects of living alone either by SMS or through postcards. The results show how important solitude can be, and how it contributes to feelings of independence, freedom and strength.

DE Das Projekt „Allein, nicht einsam." hat das Ziel, das positive Alleinsein konkret zu erfassen. Gibt es Strategien, um die perfekte Balance zwischen Einsamkeit und Geselligkeit zu finden? Dazu nahmen 15 zufrieden alleinlebende Personen an einer Umfrage teil, die sich über 14 Tage erstreckte. Sie reflektierten Tag für Tag einzelne Aspekte ihres Alleinseins anhand von Fragen, die ihnen täglich per SMS oder Postkarte gestellt wurden. Die Ergebnisse lassen erkennen, wie wichtig das Alleinsein ist, und wie sehr es zur persönlichen Empfindung von Selbstständigkeit, Freiheit, Unabhängigkeit und Stärke beiträgt.

An-Alphabeten

Patricia Doleschel
Sarah Hasenmeile





EN The film "An-Alphabet" focuses on the social standing of the millions of people affected by illiteracy. Those who are unable to read and write are excluded from public life. The film's aim is to raise awareness and inform. The confusing, pixelated and rapidly changing images coupled with a manipulated type generates feelings of stress, helplessness, loneliness and isolation — thusly, describing the daily lives of the An-alphabets. The sound design and computer-generated voiceover help enhance this effect.

DE Der Film „An-Alphabet" thematisiert die gesellschaftliche Position von Millionen Betroffenen. Nicht lesen und schreiben zu können, bedeutet heute den Ausschluss vom öffentlichen Leben. Der Film soll sensibilisieren und informieren. Verwirrende, verpixelte und schnell wechselnde Bilder, sowie manipulierte Schrift sollen ein Gefühl von Stress, Hilflosigkeit, Einsamkeit und Isolation erzeugen und den Alltag von An-Alphabeten beschreiben. Das Sounddesign und die computergenerierte Sprecherstimme verstärken diesen Effekt.

Wittenau-Hermannstraße

Judith Holly, Lizzy Onck
Camila Peralta, Katharina Schwarz

EN This project discusses the concepts of loneliness and togetherness in relation to public transport. Erving Goffman wrote about human behaviour and nonverbal interactions in public spaces in "Behaviour in Public Places" in 1963. Using his analysis, visual as well as acoustic translations were created using various techniques. All of the data was collected between October 2015 and January 2016 on the U8 metro line in Berlin. Thus, this project is a modern retelling of Goffman's theories.

DE Das Projekt setzt sich mit den Begriffen der Einsam- und Gemeinsamkeit in Bezug auf öffentliche Verkehrsmittel auseinander. Erving Goffman schreibt 1963 in „Behaviour in Public Places" über menschliche Verhaltensweisen in öffentlichen Räumen und entsprechende nonverbale Interaktionen. Im Rahmen seiner Analyse wurden durch unterschiedlichste Darstellungsmethoden visuelle sowie akustische Übersetzungen gestaltet. Alle Daten wurden in der U-Bahn Linie 8 in Berlin zwischen Oktober 2015 und Januar 2016 gesammelt. Somit ist das Projekt ist eine moderne Weitererzählung der Thesen von Goffman.

Single Projects

Annika Burmester
Yair Kira
Moriel Blau
Alisa Goikhman
Paula Ellguth & Marjam Fels
Bianca Herlo, Fabrizio Lamoncha & Lutz Reiter
Jan Geiger Dedio

EN „I have always noticed something different about the others. (…) It is personally incredibly difficult (…) Somehow one wants to find their own standing — but with no opportunities present, one finds themselves in a state of limbo. And can fall down. (…) And this is how one is trapped. Trapped, I wouldn't say in a body, because I do not find myself trapped in my own body, I like my body, but rather trapped in a certain mindset. What is „male" and what is „female" and who determines this?!"

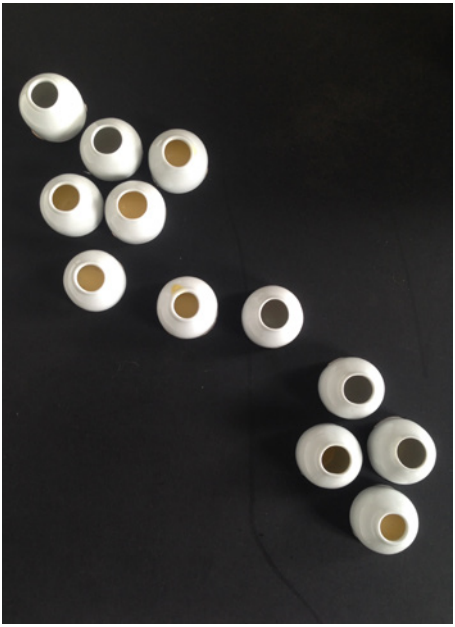
DE „Ich habe immer gemerkt, dass irgendetwas anders ist als bei den Anderen. (...) Es ist wahnsinnig schwierig für einen persönlich. (...) Irgendwie möchte man ja auch irgendwo seinen Halt finden – wenn es aber überhaupt keine Möglichkeiten gibt, sich festzuhalten, dann bist du eigentlich die ganze Zeit in der Luft. Und fällst. (...) Also ist man so gefangen. Gefangen in, ich würde jetzt nicht sagen in einem Körper, weil ich fühle mich nicht in meinem Körper gefangen, ich mag meinen Körper, aber man ist in so einer Denkansicht gefangen. Was ist schon männlich und was ist weiblich und wer legt das auch fest?!"

EN Who am I? While living in different places around the world, I was constantly confronted with this question. I was born in Israel. My mother's family came from Germany, my father's from Yemen. All are Jews. For some I'm black, for others I'm too white. "ASHKENAZI" or "MIZRACHI". Am I an Arab? I have two nationalities and two homes. Is this a weight that I must bear for the rest of my life, or can it also be used as a source of power for the construction of my identity?

DE Wer bin ich? Als ich an verschiedenen Orten der Welt wohnte, wurde ich oft mit dieser Frage konfrontiert. Ich bin in Israel geboren. Die Familie meiner Mutter kommt aus Deutschland, die meines Vaters aus Jemen. Wir alle sind Juden. Für manche bin ich schwarz, für manche weiß. "ASCHKENASI" oder "MISRACHI". Bin ich Araber? Ich habe zwei Staatsangehörigkeiten und zwei Orte, die ich Zuhause nenne. Ist das alles ein Gewicht, das ich mein ganzes Leben lang tragen muss? Oder ist das eine Kraft, um meine Identität aufzubauen?

Trypo Moriel Blau

Porcelain Evolution Lab
Produktdesign, 3. Semester

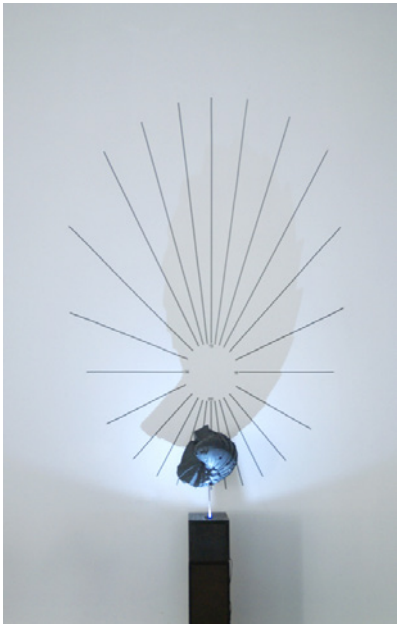


EN Trypophobia is an acute fear of patterns consisting of irregularly sized holes. Trypophobes experience intense discomfort, nausea and panic when visually confronted with clusters of uneven holes. The purpose of this project was to create a form of therapy involving both a bodily and cognitive component. A patient is physically confronted with his fear — an essential part of the healing process. In addition to physical touch, the toilet seat, being an indispensable household object, can regularly direct attention to this phobia. On a cognitive level, the trigger, i.e. the initial situation in which the phobia was developed can then be identified. The second part of the therapy involves mentally linking the negative trigger with a positive experience through the handling of small, white cups.

DE Trypophobia beschreibt die Angst vor Löchern. Für Trypophobes kann der Anblick von Clustern von Löchern zu starkem Unwohlsein, Übelkeit oder Panik führen. Das Konzept des Projekts gleicht einer Therapie in zwei Teilen: Auf körperlicher und kognitiver Ebene. Ein Patient wird physisch mit seiner Angst konfrontiert. Diese Konfrontation ist für die Heilung unabdingbar. Neben dem Konfrontationsaspekt, dient hier die Klobrille auch einer Sensibilisierung für Phobien. Auf der kognitiven Ebene wird der Auslöser beziehungsweise die Ursprungssituation, in der sich die Phobie entwickelt hat, ausfindig gemacht. Im weiteren Verlauf der Therapie wird dann eine neue und vor allem positive Erfahrung mit der Angst geschaffen. Hierfür steht das Cluster der kleinen Tassen.

The Greenwich Globe

Alisa Goikhman

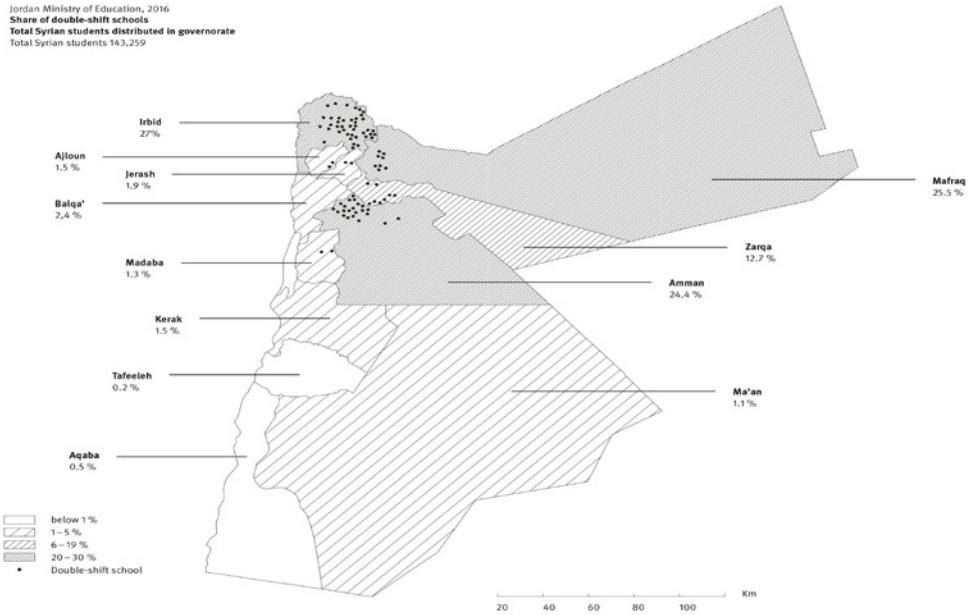


EN "The Greenwich Globe" restores the connection between time and space by giving a physical representation to the way we keep time. The shadow it casts operates like a hybrid between a world clock and a sundial; each spike in the shadow shows the local time at a corresponding geographical region. The time zones system are supposed to be easy to follow. In reality, however, it is strongly influenced by political and economical forces. This means that some countries share a time zone with their business partners rather than their neighbours. The globe's shape was generated by an algorithm that treated time as physical matter. Each additional hour is represented through a constant degree of elevation. It contemplates what shape our earth would take if our understanding of time was reflected in its topography.

DE „The Greenwich Globe" stellt eine Verbindung von Zeit und Ort wieder her mit einer physische Repräsentation unserer Wahrnehmung von Zeit: Der Schatten funktioniert wie ein Hybrid zwischen Weltuhr und Sonnenuhr. Jede Spitze zeigt im Schatten die lokale Zeit einer geografischen Region. Das System der Zeitzonen sollte eigentlich leicht nachvollziehbar sein, aber es wird stark von politischen und wirtschaftlichen Mächten beeinflusst: Einige Länder teilen ihre Zeitzone lieber mit ihren Geschäftspartnern, als mit ihren Nachbarn. Die Form des Globusses wurde von einem Algorithmus generiert, der Zeit als eine physische Gegebenheit behandelt. Jede weitere Stunde wird durch eine Erhöhung konstanten Grades repräsentiert. Das Projekt verdeutlicht, welche Form unsere Erde hätte, wenn unser Verständnis von Zeit die Topografie reflektieren würde.

Double Shift (WT)

Paula Ellguth, Marjam Fels



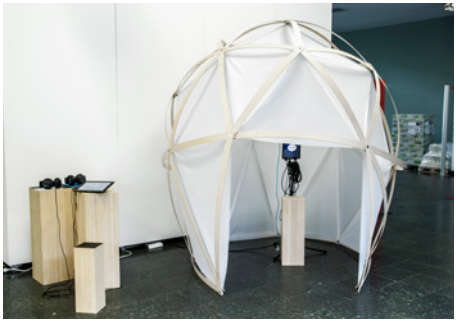
EN The ViSoP project focuses on Syrian refugees in Jordan and the topic of mass work. Field investigations were made on location with the cooperation of Prof. Dr. Steffen Huck (WZB). The emphasis lays on the Jordanian school system. The starting point was to question what impact the Syrian conflict had on the school system in the Hashemite Kingdom. Visual materials were generated using various design and social science methods and were based on locally collected data.

DE Das ViSoP-Projekt beschäftigt sich im Rahmen einer Massenarbeit mit der Situtation syrischer Geflüchteter in Jordanien. In Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Steffen Huck (WZB) werden vor Ort Felduntersuchungen gemacht. Der thematische Schwerpunkt liegt dabei auf dem jordanischen Schulsystem. Ausgangsfrage ist, welche Auswirkungen der Syrienkonflikt auf das Schulsystem des hasmetischen Königreiches hat. Mit gestalterischen und sozialwissenschaftlichen Methoden, werden vor Ort Daten erhoben und visuelles Material generiert.

The Lullaby Box

Bianca Herlo, Fabrizio Lamoncha
Lutz Reiter

Civic Infrastructures Design Research Lab



EN „The Lullaby Box" grants users a straightforward method to record lullabies as well as the region the singer originates from. It makes the different cultural backgrounds of the participants visible – the core of our very first years on earth. You can enter the box and record your preferred lullaby — one you grew up with, or one that you used to sing to your kids. The recordings remain anonymous and can be listened to on a map: ***livingfuture.de/LullabyWeb/***

DE „The Lullaby Box" erlaubt die einfache Aufnahme von Schlafliedern und die Zuweisung der Region, aus der die singende Person stammt. So werden die unterschiedlichen kulturellen Hintergründe der teilnehmenden Personen sichtbar – der Kern unserer ersten Jahre auf der Erde. Die Box wird eingeschaltet und ein Schlaflied aufgenommen — eines mit dem der Singende aufgewachsen ist, oder welches er selbst seinen Kindern vorsingt. Die Aufnahmen bleiben anonym und können via einer Landkarte auf ***livingfuture.de/LullabyWeb*** abgespielt werden.

EN Can you inherit an emotion? Can emotions be subconsciously epigenetic — a type of carry-on luggage that is passed on from one generation to another? What can be found inside and what does this content mean to me personally? My mother's ancestors were Swabians from the Danube area who emigrated as foreign workers to South Hungary about 150 years ago. A community with its own rules and rituals. In 1946, after living there for several generations, they were expelled and forced to return to Germany. A new beginning in a small village in Hesse. They were obliged to build a new identity, by finding a compromise between old values and new influences.

DE Kann man ein Gefühl erben? Gibt es eine unterbewusste Epigenetik der Emotionen, eine Art Handgepäck, das von Generation zu Generation weitergereicht wird? Was befindet sich darin und was bedeutet der Inhalt für mich persönlich? Meine Vorfahren mütterlicherseits waren Donauschwaben, die vor 150 Jahren als Gastarbeiter nach Südungarn kamen. Eine Gemeinschaft mit eigenen Regeln und Ritualen. Nach mehreren Generationen folgte die Vertreibung nach dem Krieg 1946 und die Ausreise nach Deutschland. Ein Neuanfang in einem Dorf in Hessen. Die Frage nach der eigenen Identität im Spannungsfeld zwischen Altem bewahren und sich Neuem anpassen.

Graduation Projects

Anna Marszal

Nicole Gütl

Annika Burmester

Milena Kraft

Florian Schreiner

Gunnar Søren Petersen

Marco Magnago

Susanne Kaspar

Alisa Goikhman

Timm Hartmann

Ritual Anna Marszal

Bachelor Produktdesign

Projektbetreuer:
Prof. Jozef Legrand
Prof. Robert Scheipner
Prof. Claudia Zachow

EN The de-ritualisation of food results not only in an increase of health problems, but also in a diminished awareness of how food connects us with the world. We become increasingly more distanced from direct participation in the processes which transform nature's raw materials into a cooked meal, thereby changing our understanding of food. Food is simply another consumer product — an abstract entity. Even when we try to increase our physical health and energy by leading a healthy lifestyle, we still do not eat in order to understand who we are or where we come from.

DE Der Entritualisierung des Essens folgen nicht nur gesundheitliche Probleme, mit ihr schwindet auch das Bewusstsein dafür, wie uns das Essen mit der Welt verbindet. Wir entfernen uns immer weiter von jeder direkten physischen Beteiligung an den Prozessen, die die Rohstoffe der Natur in eine gekochte Mahlzeit verwandeln — dadurch verändert sich auch unser Verständnis von Nahrung. Essen wird einfach zu einem weiteren Konsumgut, zu etwas sehr Abstraktem. Auch wenn wir vermehrt versuchen, unseren Körper gesund und optimal mit Energie zu versorgen, essen wir nicht mehr, um zu verstehen, wer wir sind oder woher wir kommen.

Animals, Things + Human Beings

Nicole Gütl

Bachelor Modedesign

Projektbetreuer:
Prof. Dr. Igneborg Harms
Dipl.-Des. Sebastian Fischenich
KL Silvia Schüller

EN A lowbrow, pop-cultural pictorial narrative: The collection is both a personal story and an allegory of friendship. It takes a stance against typical fashion shows, industrial working conditions and excessive consumption — the choice of materials and the decision to work with friends instead of models was politically motivated. Every outfit and „character" was associated with an animal and a track, which the participants combined with a synthesiser in the shape of a tiger's head and a pendant necklace. The circuit could also be closed by touching another character. The idea behind this audio-visual story was presented as a performance with the clothes forming the main vocabulary in an open narrative structure.

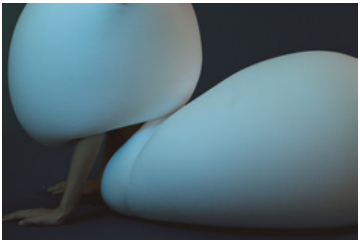
DE Eine Bildergeschichte in popkultureller Lowbrow-Ästhetik: Die Kollektion ist zugleich persönliche Geschichte wie eine Allegorie der Freundschaft. Eine Antihaltung gegenüber klassischen Modenschauen, industriellen Arbeitsstrukturen und übermäßigem Konsum — die Materialauswahl und die Entscheidung mit Freunden statt Models zu arbeiten, war politisch motiviert. Jedem Outfit und „Charakter" sind ein Tier und ein Track zugeordnet, den die Teilnehmer über einen Tigerkopf-Synthesizer und Kettenanhänger auslösen. Durch die Berührung mit einem anderen Charakter wird der Kontakt ebenso geschlossen. Die Idee dieser audio-visuellen Bildergeschichte wurde performativ dargestellt, die Kleidung bildet das Hauptvokabular der offenen Erzählstruktur.

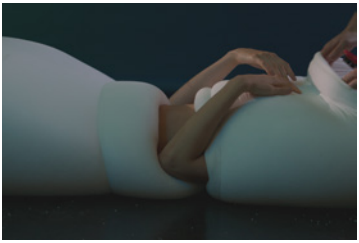
„Zwischen Körper und Raum“

Annika Burmester

Bachelor Produktdesign

Projektbetreuer:
Prof. Marloes ten Bhömer
Prof. Achim Heine
Prof. Dr. Ingeborg Harms





EN The object should be worn on the body, serving as a skin, something artificial which enclaves the body while offering protection and security — a buffer zone. The skin — a membrane. A layer separating the outside from the inside. A thin sheet of material, which at the same time, acts as a link. The object excites one’s senses, it wants to be touched and explored. A sensory experience between the object and its beholder arises. Both fuse together, and experience the surrounding space anew. How do these new perceptions of movements, interactions and interpersonal relations in space affect the beholder?

DE Das Objekt wird am Körper getragen und zu einer Haut, etwas Künstlichem, welches den Körper umgibt, Schutz und Geborgenheit bietet. Eine Pufferzone. Die Haut – eine Membran. Eine Trennschicht zwischen dem Innen und dem Außen. Eine dünne Schicht eines Materials und zugleich ein Verbindungsglied. Das Objekt reizt die Sinne, es möchte berührt und erforscht werden. Eine sinnlich gestaltete Erfahrung zwischen Rezipient und Objekt entsteht. Beide verschmelzen miteinander und erfahren so gemeinsam den ihm umgebenden Raum neu. Wie wirkt sich diese neue Wahrnehmung auf die Bewegung im Raum, die Interaktion und die zwischenmenschlichen Beziehungen aus?

„In my sleep I dreamed this poem“ Milena Kraft

Bachelor Modedesign

Projektbetreuer:
Prof. Valeska Schmidt-Thomsen
Prof. Dr. Ingeborg Harms
KM Lars Paschke

Fotos: Daniela Rossiter
Make-up: Alexandra Welke
Model: Elena Graf,
Mega Model Agency

EN The collection is focused on the melancholic and his/her ambivalent desire to experience two seemingly contradictory realities. Melancholy is considered to be a Western phenomenon. It does not describe a collective experience of the masses, but rather an individual experience of separation. Melancholy has always been considered the realm of those who walk the fine line between genius and insanity. It is a state of ambivalence and division. It describes a longing for experiences such as dreams, visions, imagination in contrast to the physical reality. Melancholy is bridging the gap between the elusive mundane matters of everyday life and the never-ending inner world of dreams.

DE Die Kollektion setzt sich mit dem Melancholiker und seinem ambivalenten Erleben der Realitäten auseinander. Die Melancholie wird als Phänomen des Abendlandes verstanden. Sie beschreibt nicht ein kollektives Erlebnis der Massen, sondern vielmehr eine Erfahrung der Vereinzelung – eine Begegnung des Individuums mit sich selbst. Die Melancholie gilt als Reich der Grenzfiguren zwischen Genie und Wahnsinn. Sie ist ein Zustand der Ambivalenz. Diese Ambivalenz ist das doppelte Bedürfnis nach dem Erleben der physischen Realität und der Welt des Traumes, der Imagination. Zwischen der Banalität und Flüchtigkeit der alltäglichen, äußeren Realität und der inneren, persönlichen Welt des Traumes, kann der Melancholiker nur vorübergehende Harmonie herstellen.

„FRAME“ Florian Schreiner

Bachelor Produktdesign

Projektbetreuer:
Prof. Axel Kufus
Prof. Robert Scheipner
KM Stephanie Jasny

EN FRAME is an adaptable and modular building system to encourage outdoor living. It can change its configuration according to a large variety of situations and needs. Its elements allow its user to constantly reconfigure its architecture. With very little effort the modules of the floor can become a table, walls, shelves, a bed, a platform, a swing or even a dance floor. With ones own hands and creativity FRAME can turn from being a playhouse into a treehouse, a cinema or kitchen. Nothing is fixed. Everything is possible. And it slightly swings as it does as if you were sitting on the limb of a tree.

DE FRAME schafft Orte fürs Draußensein. Ein bespielbarer Rahmen, der sich für verschiedene Situationen verwandeln lässt. Seine Elemente sind bewusst reduziert, bergen jedoch enormes Potential. Die Module des Bodens werden zum Tisch, zur Wand, zum Regal, zum Bett, zur Hochebene, zur Schaukel oder zur Tanzfläche. Mit den eigenen Händen und ein bisschen Kreativität wird FRAME zum Spielhaus, Baumhaus, zum Kino oder zur Küche. Weitere Varianten sind leicht denkbar. Alles ist bewegbar. Nichts ist fest. Alles ist frei. Alles ist draußen. Und alles schaukelt ein bisschen, als säße man auf einem Ast.

„SNAK“ Gunnar Soren Petersen

Bachelor Produktdesign

Projektbetreuer:
Prof. Axel Kufus
Prof. Holger Neumann
Dipl. Des. Jörg Höltje
WM Jan Sieber

EN „SNAK“ is a foldable table for 6-8 people with the dimensions of 175cm x 75cm x 72cm. The table combines aesthetically pleasing design with durability — a necessity for camping furniture. Made from a single sheet of plastic and integrated hinges, it can be assembled quickly and effortlessly into a table by slotting the legs into the folded plate. The table folds into a compact package of 100cm x 50cm x 10cm, which can be carried with a shoulder strap for convenient transporting. Its sturdy construction and weather-resistant material makes „SNAK“ ideal for outdoor use.

DE „SNAK“ ist ein faltbarer Tisch für 6-8 Personen mit den Maßen 175cm x 75cm x 72cm. Das Objekt bringt eine neue Ästhetik, sowie eine langlebige Konstruktion ins Feld der Campingmöbel. Gefertigt aus einer einzigen Kunststoffplatte, lässt sich der Tisch durch integrierte Filmscharniere schnell und mühelos auf- und abbauen: Die Tischbeine werden einfach in die faltbare Platte eingesteckt. Eine zusätzliche Arretierung wird somit überflüssig, da sich Beine und Tischplatte gegenseitig stützen. Für einen komfortablen Transport wird der Tisch zu einem kompakten Paket von 100cm x 50cm x 10cm zusammengefaltet und kann mit einem Gurt getragen werden. Die robuste Konstruktion sowie das wetterresistente Material machen „SNAK“ ideal für die Nutzung im Freien.

ConZ Marco Magnago

Bachelor Produktdesign

Projektbetreuer:
Prof. Achim Heine
Dipl. Andreas Bergmann
Prof. Dr. Ingeborg Harms

EN Many companies are working with principles such as “controlled freedom” and “externally imposed self-responsibility”. Buzzwords such as “empowerment”, “flexibility” and “participation” are often used in conjunction. However, the slogans cannot conceal an individual’s desire to find their own needs and satisfactions which rarely include cost savings, performance optimisations and other primary economic objectives, but rather focus on coping with day-to-day work. In the industrial production process the pressures are so high that a large proportion of workers end up living with long-term health risks. “ConZ” directs attention to areas of recreation, communication and workplace design. New creative margins are explored with which it could be possible to regain energy and strength.

DE Aktuell wird oft nach dem Gestaltungsprinzip der „gesteuerten Freiheit“ oder mit „fremdbestimmter Selbstverantwortung“ gearbeitet. Unternemerische Schlagworte sind „Empowerment“, „Flexibilität“, „Partizipation“ – den eigenen Willen und persönliche Wünsche können sie nicht verhüllen. Im industriellen Produktionsprozess ist der Druck auf die Beschäftigten so hoch, dass ein gewisser Anteil kurz- oder langfristig mit erhöhtem gesundheitlichen Risiko leben muss. „ConZ“ richtet die Aufmerksamkeit auf die Bereiche der Erholung, Kommunikation und Arbeitsplatzgestaltung. Neue Gestaltungsspielräume werden eröffnet, innerhalb derer die Möglichkeit besteht, Kraft und Energie zu tanken.

Genealogie der Form

Susanne Kasper

Master Modedesign

Projektbetreuung:
Prof. Marloes ten Bhömer
Prof. Jozef Legrand
Prof. Dr. Kathrin Busch

EN I take a shirt. I disassemble the familiar form into single elements. I isolate the individual components. I phrase rules for action. I determine the tools and material. I pass all of it on to others. They assemble the elements together. They follow or break the given rules. They create their own rendition of the observed. I embrace the new form. You give it the function.

DE Ich nehme ein Hemd. Ich zerlege diese vertraute Form in ihre Bestandteile. Ich isoliere die einzelnen Komponenten voneinander. Ich formuliere Handlungsregeln. Ich bestimme das Werkzeug und Material. Ich gebe all das weiter an andere. Sie setzen die Elemente wieder zusammen. Sie befolgen oder brechen die gegebenen Regeln. Sie erschaffen ihre Übersetzung des Gesehenen. Ich nehme die neue Form an. Du gibst ihr den Zweck.

The Conceptual Interface Metaphor Alisa Goikhman

Master Digitale Klasse

Projektbetreuer:
Prof. Joachim Sauter
Prof. Jussi Ängeslevä
KM Dominik Schumacher
KM Stefan Schwabe

EN Language reflects our cognitive processes. This work examines the way we think about language so as to deduce how we should interact with it. It is based on the Conceptual Metaphor Theory which claims that the words we use on a specific topic reflect our understanding of it, namely that abstract ideas are always spoken about in terms of concrete entities from our physical surroundings. It consists of four metaphors corresponding to four abstract concepts: word, language, text and translation. Each metaphor is given a physical interpretation; in form, behaviour or interaction. The resulting artifacts exploit knowledge that the user already has of the real world to provide insight into characteristics of the concepts mentioned above.

DE Dieses Projekt untersucht die Art, auf die wir Sprache wahrnehmen und leitet daraus her, wie wir mit ihr umgehen sollten. Es basiert auf der Konzeptionellen Metaphorischen Theorie. Sie erklärt, dass die Wörter, die wir für ein bestimmtes Thema benutzen, unser Verständnis zu diesem Thema beeinflussen. Abstrakte Ideen werden immer mit konkreten Objekten unserer physischen Umgebung beschrieben. Es besteht aus vier Metaphern, die mit vier abstrakten Konzepten in Verbindung stehen: Wort, Sprache, Text und Übersetzung. Jeder Metapher wurde eine physische Interpretation zugeordnet; in Form, Verhalten oder Interaktion. Die resultierenden Artefakte nutzen reales Wissen, über das die User bereits verfügen, um einen Einblick in den Charakter des oben beschriebenen Konzepts zu geben.

Come,
must
I'll take
no
the
For
really
this m
thing
When the cat's away,
Then the mice will play
But, alas! one day
(So they say)
Said
Such
the
a trial
mouse
dear
th no
jury of
out

Afanshop Timm Hartmann

Master Grafikdesign

Projektbetreuer:
Prof. Fons Hickmann
KM Martin Conrads
KM Franziska Morlok

EN Forget fashion. Forget Adidas, Nike and anything that claims to be original.

The original tricots of the edition A were inspired by the dreams and visions of the players: Hamed, Suraj, Ali, Kavian and their teammates designed and produced their own original collection of soccer apparel to raise funds for their club „Champions ohne Grenzen e.V.". The whole collection of 17 pieces was exhibited in the form of a contemporary fan shop in the project space Kreuzberg Pavillon and is now online available at **www.Afanshop.de** The proceeds from all sales will provide ongoing support of the club and enable it to further generate public attention.

DE Vergiss Fashion. Vergiss Nike, Adidas und alles was Dir verspricht original zu sein.

Die originalen Trikots der Serie A sind inspiriert von den Träumen und Visionen der Spieler: Gestaltet von Hamed, Suraj, Ali, Kavian und ihren Teamkollegen, um Spenden für ihren Verein zu sammeln. Mehrfach wurden die insgesamt 17 Designs in einem Fanshop ausgestellt, unter anderem im Projektraum Kreuzberg Pavillon. Auf **www.Afanshop.de** sind die Fußballtrikots und weitere limitierte Artikel online zu erwerben. Der gesamte Erlös kommt dem Verein „Champions ohne Grenzen e.V." zugute, in dem die Flüchtlingskinder trainiert und gefördert werden.

Photo : Jan Kapitän / Büro Bum Bum

Cutting & Editing

MODE UND BEWEGTBILD

Modedesign,
Bewegtbild,
Wintersemester
2014/15
Prof. Anna Anders
Prof. Valeska Schmidt-Thomsen
KM Jana Patz

Sven Gutjahr
Julia Bajanova
Maryna Makarenko
Kasia Kucharska
Jana Tost
Hannah Fischer
Stini Roehrs
Florian Máthé
Elisa Gómez Alvarez
Nicolas Stephan Fischer
Pawel Bartosik
Tuan Nguyen
Marianna Januszewicz
Claire van der Mee
Wanda Wollinsky
Ella Lisbet Funk
Kathrin Heckmann
Dariya Susak
Yulia Tatarchenko
Friederike Stanitzek
Katharina Lutat

Twelve fashion students and thirteen students from the field of motion picture cooperated during the winter semester to get a closer look at the genre of „fashion film". Small teams experimented with the opportunities of cinematic staging of clothes and accessoires within a three day workshop.

The fashion students designed new collections on the topic of „the foreign" for the main project of this semester. Contentual and formal compositions of the outfits and the videos were developped and synchronized in small teams.

In Zusammenarbeit widmeten sich zwölf Studierende des Modedesigns und dreizehn Studierende aus dem Bereich des Bewegtbildes im Wintersemester dem Genre „Fashion-Film". Im Rahmen eines dreitägigen Workshops experimentierten kleine Gruppen mit den Möglichkeiten der filmischen Inszenierung von Kleidungsstücken und Accesoires.

Für das Hauptprojekt zum Thema „Das Fremde" entwarfen die Studierenden aus dem Modedesign im Laufe des Semesters neue Kollektionen. Die inhaltliche und formale Gestaltung der Outfits und Videos wurde im Dialog innerhalb kleiner Teams entwickelt und aufeinander abgestimmt.

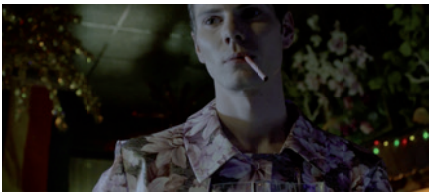
ZAR I — Eden, 3:47 min – von Sven Gutjahr & Julia Bajanova (Mode)

ZAR II — Human, 5:02 min – von Sven Gutjahr & Julia Bajanova (Mode)

PING PONG, 2:49 min – von Maryna Makarenko & Kasia Kucharska (Mode)

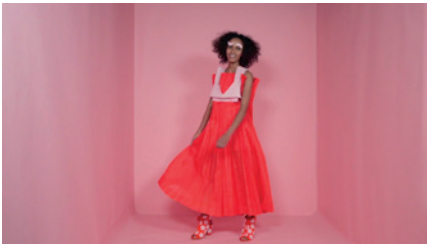
FRANKFURT-BERLIN, 10:07 min – von Jana Tost & Hannah Fischer (Mode)

THE WELL CONSTRUCTED MAN, 2:10 min – von Stini Roehrs & Florian Máthé (Mode)



ME MYSELF AND I, 5:20 min – von Elisa Gómez Alvarez & Nicolas Stephan Fischer (Mode)

CÀI LA, 3:42 min – von Pawel Bartosik, Marianna Januszewicz & Tuan Nguyen (Mode)



IF I WASN'T BIG, 2:42 min – Dariya Susak & Yulia Tatarchenko & Friederike Stanitzek (Mode)

CASUAL FRIDAY, 6:59 min – von Claire van der Mee & Wanda Wollinsky (Mode)

NARZISS_GOLDMUND, 3:07 min – von Ella Lisbet Funk & Katharina Heckmann (Mode)

Sauen Workshop:

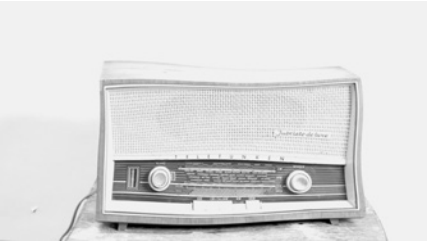
SOUTH OF THE CLOUDS, 1:15 min – von Dariya Susak & Yulia Tatarchenko, Friederike Stanitzek (Mode), Katharina Heckmann (Mode)

BORE OUT PRETTY HURTS, 2:09 min – von Ella Funk & Jana Tost & Elisa Gómez Alvarez & Nicolas Stephan Fischer (Mode)

RUSSIAN WEDDING, 1:44 min – von Jana Tost & Ella Funk & Kasia Kucharska (Mode)

TRAMETES VERSICOLOR, 1:14 min – von Maryna Makarenko & Katharina Lutat (Mode)

One Minute Film Clips:



DIE LADRONES

HELMUT, FREITAG, DER 13

FAMILIE KIRCHENZEHNT

NEW KIDS FROM THE BLOCK

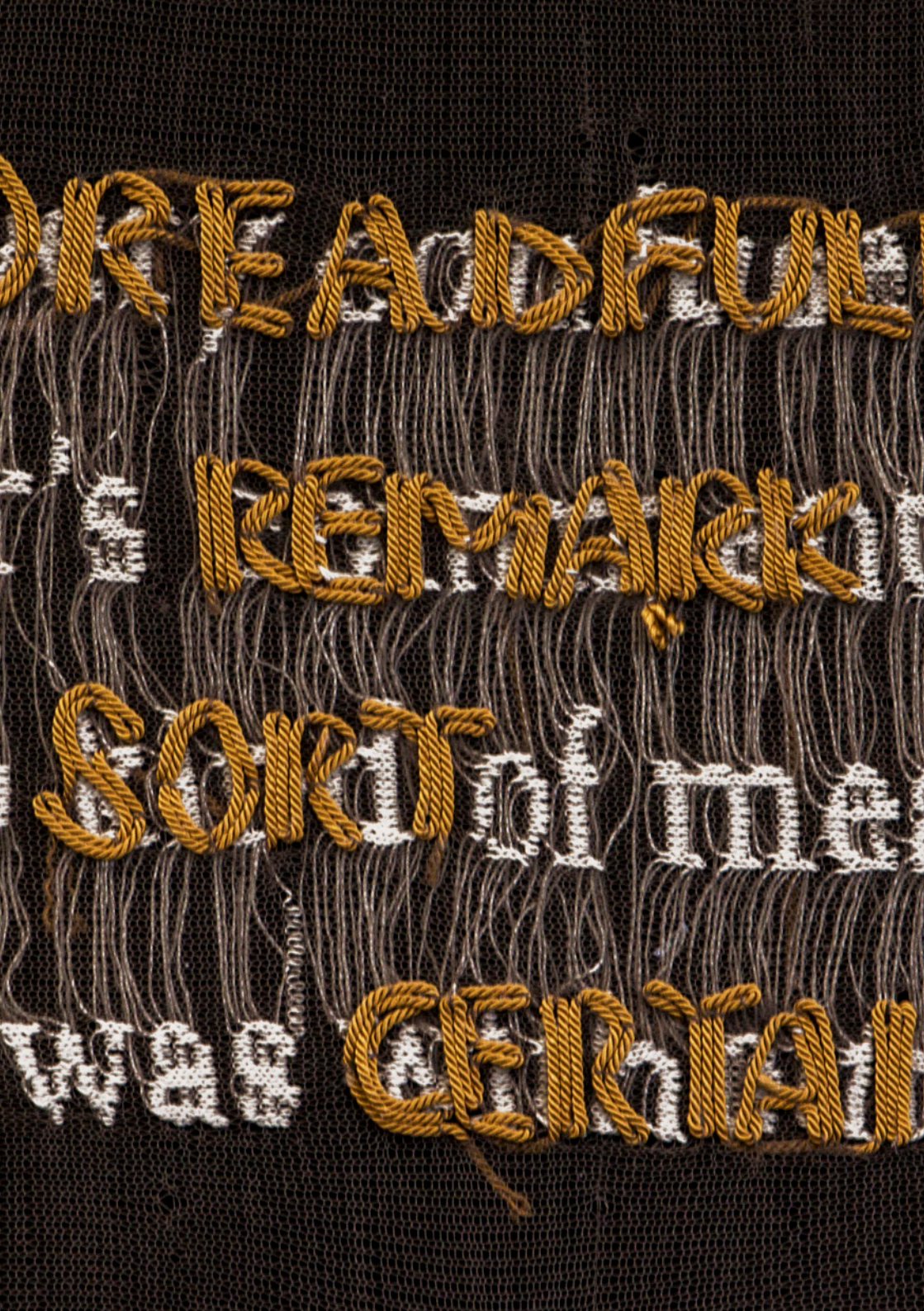
SAW RIDGEWORTHY CROQUET SOIREE CLUB

WALDPIRATEN

Exhibition Opening

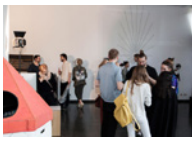
Thursday, 5 May, 2016
19:00 @ designtransfer, Einsteinufer 43
10587 Berlin-Charlottenburg

Directors state of DESIGN, BERLIN 2016: Alexandra Klatt & Max Borka


DREADFUL
REMARK
SOFTWARE
CENTRAL

Inherent Reason

Choose | 3
Wähle | 3
Anleitung | 2



BOOKDOLARIAS

Mache | 1
Make | 1

ONE
GOAL
LOVE
10

ONE
GOAL
LOVE
MOHAMED

Impressum

Kuratoren: Prof. Jozef Legrand & Ilka Schaumberg
Koordination designtransfer: Ilka Schaumberg
Grafik: Andy King
Lekorat: Manuel Almeida Vergara, Andy King
Mitarbeit: Gosia Lehmann, Sam Young Kim,
Marie Scheurer, Sophie Stanitzek
Fotos Ausstellung: Sam Young Kim

designtransfer:

designtransfer, Universität der Künste Berlin,
Einsteinufer 43, 10587 Berlin
Tel. (030) 31 85-28 58, Fax (030) 31 85-28 59
www.designtransfer.udk-berlin.de

Universität der Künste Berlin

© designtransfer, UdK Berlin, Juli 2016