



Projekt Komplexes Gestalten
im Wintersemester 2023/24
BA Industriedesign (ab 5. Sem.)
MA Industrial Design

Prof. Guido English
Julius Abromeit

Kontakt:
english@burg-halle.de



Ein Gegenstand lässt sich beschreiben durch seine Form, seine Funktion und das Material oder den Verbund aus Materialien, aus denen er gefertigt ist. Was aber, wenn ein Gegenstand seine Form ändern kann?

In diesem Projekt beschäftigen wir uns mit Gegenständen und Objekten, die ihre Funktionalität, ihre Leistungsfähigkeit und Bedeutung daraus beziehen, dass sie sich in einer oder mehrerer ihrer Eigenschaften verändern können.

Transformable Objects

Design-Strategien für veränderbare Dinge



Gegenstände, die sich situativ anpassen können. Gegenstände, die ihr Aussehen, ihre Oberfläche, ihre Form oder Struktur verändern können. Gegenstände, die ihre Funktion ändern. Gegenstände, die ihren Zustand oder ihren Charakter verändern. Gegenstände, deren Material sich ändert oder die sich sogar substanzuell in ihrer Stofflichkeit verwandeln.

Wir untersuchen und sammeln die unterschiedlichen Anlässe und Motive für die Veränderbarkeit von Objekten und wir entdecken und klassifizieren die Vielfalt der technischen, mechanischen und konstruktiven Prinzipien. Ebenso wollen wir den Einfluss von Materialien und Materialeigenschaften auf die Veränderbarkeit von Objekten ermitteln. Aus diesen Grundlagen werden Konzepte und Strategien für den Entwurf von veränderbaren Objekten entwickelt und im Projektverlauf bis zum 1:1 Prototypenstadium ausgearbeitet.

Die Nutzungskontexte der zu entwerfenden Objekte sind beliebig wählbar ... zum Beispiel in den Bereichen Wohnen, Arbeiten, Freizeit, Gesundheit, Wohlbefinden, Sport, Sicherheit, Notfall, Katastrophenschutz usw.

Von technischen Objekten und Produkten über architektonische Bauelemente bis zu Möbeln oder Einrichtungsgegenständen steht als Entwurfsinhalt die gesamte Bandbreite der Produkt- und Objektrealitäten zur Verfügung.

In der Einführungswoche (zwischen 2. und 7. Oktober) planen wir eine Exkursion nach Venedig zur Architekturbiennale „The Laboratory of the Future“. Die Exkursion wollen wir mit einem Video-Workshop verbinden und kleine Reportagen zu verschiedenen Ausstellungen machen.

input:

- Exkursion Architekturbiennale Venedig
- + Video Workshop
- Workshop zu digitaler Simulation/Animation zur Veränderbarkeit von Flächen und Körpern (Rhino, Grasshopper, Blender u.a.)

output:

- Sammlung zu Prinzipien und Anwendungen
- Variantenreihen des Entwurfsprozesses
- Entwurf als 1:1 Prototyp
- individuelle Dokumentation in Film und Print
- Ausstellung im Dachsaal