

ONTWERP: VRAESTEL I

NASIENRIGLYNE

Tyd: 3 uur

100 punte

Hierdie nasienriglyne is voorberei vir gebruik deur eksaminatore en subeksaminatore, wat 'n standaardisasievergadering moet bywoon ten einde te verseker dat die riglyne konsekwent geïnterpreteer en toegepas word gedurende die nasien van kandidate se skrifte.

Die IEB sal nie enige gesprek of korrespondensie oor enige nasienriglyne voer nie. Daar word besef dat daar verskillende sienings oor sekere sake van beklemtoning of besonderhede in die riglyne kan wees. Daar word ook besef dat sonder die voordeel van die bywoning van 'n standaardisasievergadering, daar verskillende interpretasies van die toepassing van die nasienriglyne kan wees

INSTRUKSIES AAN NASIENERS:

- Merk asseblief duidelik met 'n ROOI pen. Die moderator sal in GROEN merk.
- Plaas 'n regmerkies bo elke gestaafde feit (nie in die kantlyn nie) – dit sal die moderator in staat stel om effektief te standaardiseer.
- Dui asseblief punte per subvraag aan as 'n onderstreepte nommer in die regterkantse kantlyn aan die einde van elke subvraag.
- Dui totale punte PER VRAAG aan die einde van die vraag as 'n omsirkelde totaal aan.
- Indien kandidate die puntetoekenning oorskry, skryf (maks.) langs die punt.
- Waar 'n antwoordstel nagesien is, maar die inligting is irrelevant / die vraag is nie beantwoord nie OF is bo en behalwe inligting wat gevra is, dui asb. aan dat dit nagesien is met 'n gekronkelde lyn in die kantlyn. Dit is om hernasiening van antwoordstelle te verhoed – as 'n bladsy heeltemal oop deur die nasiener gelos word, sal die kontroleurs aanneem dat die nie nagesien is nie.
- Skryf punte / vraag / kandidaat op die datavasleggingsvorm wat deur die eksaminator voorberei is. Geen nommer van kandidate moet aangeteken word nie; net die punte.
- Teken asb. relevante opmerkings per sentrum oor spesifieke probleme / krediet wat teengekom is PER SENTRUM aan ten einde opbouende terugvoering aan die sentrums te kan gee.

AFDELING A ONTWERPGELETTERDHEID – TAAL VAN ONTWERP**VRAAG 1 DIE ONTWERPPROSES**

Ontleding van Vraag 1	Kognitiewe Vaardighede			
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE
1.1	2			2
1.2		2		2
1.3		2		2
Punte	2	4	0	6
%	33%	67%	0	

1.1 Twee gestaafde stellings wat begrip demonstreer wat dissonansie of rigting ondersoek, soos toegepas op die ontwerpproses of ontwerppraktyk. Dit kan die volgende insluit:

- Die kandidaat toon begrip dat Dissonansie spruit uit 'n *gebrek aan ooreenstemming*, wat 'n ontwerpprobleem sal skep wat deur die ontwerpproses opgelos moet word.
- Die kandidaat toon 'n begrip dat Dissonansie handeling vereis – 'n verandering in rigting. Ontwerp is 'n aksiewerkwoord wat deur die ontwerpproses rigting gee om die probleem (dissonansie) op te los.
- Ontwerpers ontlok kritiese denke en bied oplossings vir die probleme wat dissonansie veroorsaak. Die rol van 'n ontwerper is om die aanvaarde rigting en denkpatrone en gedrag uit te daag, en om 'n nuwe rigting aan te bied. Ontwerp moet 'n *verandering in gedrag, houding of siening* teweegbring om dissonansie te verminder en *balans te herstel*.

1.2 Gedurende die Ideevormingsfase rakende ontleding van die ontwerpprobleem/-uitdaging met betrekking tot die tema, met 'n rede soos "verminder die omvang van die potensiële benaderings deur meestal op maatskaplike of kulturele of omgewingskonteks" te fokus.

OF

Gedurende die Konsepfase rakende keuse van konsepte vanaf vinnige sketse of 'n finale konsep uit 'n klomp meer volledige konsepsketse met 'n rede soos "die getal opsies word verminder, met die fokus op minder of een konsep, wat meer gedetailleerde oorweging moontlik maak".

OF

Gedurende die Ontwikkelingsfase rakende besluit oor finale materiale, afwerkings of tegnieke uit 'n klomp opsies wat oorweeg word ten einde 'n enkele, beste moontlike uitkoms te bereik.

OF

Ander toepaslike beredeneerde antwoord. Met een punt vir die korrekte identifisering en verduideliking van die fase en een punt vir 'n rede wat met die fase verband hou.

Geen punt word toegeken vir net identifisering van 'n fase nie.

- 1.3 Geen punt word toegeken vir noem van 'n sikliese of lineêre ontwerpproses nie. Punte word toegeken vir twee gegronde redes om óf 'n sikliese óf 'n lineêre ontwerpproses te ondersteun, soos:

Ter ondersteuning van sikliese prosesse:

Dissonansie impliseer die verwerping van die status quo, en die wegbeweeg van vooroordele van hoe die ontwerpproses behoort te vorder.

EN / OF

Terugwaarts / voorwaarts / opwaarts / afwaarts / in sirkels rond beweeg is almal rigtings, en indien 'n ontwerper in baie rigtings kan beweeg, kan hulle nuwe aspekte van elke stadium in die proses oorweeg, en dit kan tot deegliker verkenning van die proses lei.

EN / OF

Ontwerp is 'n wisselwerking tussen mens en probleem en vereis nadenke en terugkeer na die probleem / kliënt om te kyk of 'n voorgestelde rigting na 'n goeie oplossing / produk kan lei.

OF

Ter ondersteuning van lineêre prosesse:

Dissonansie impliseer om doelbewus van iets weg te beweeg, en sal derhalwe waarskynliker duidelike vordering van een stap na 'n ander hê.

EN / OF

Rigting impliseer reis van een plek / stadium na 'n ander en is doelgerig eerder as taakgerig.

EN / OF

Ontwerp beweeg van om 'n geleentheid / ontwerpprobleem te identifiseer na 'n nuwe kunsproduk of oplossing. Om dit doeltreffend te doen, moet ontwerpers gefokus bly.

Of twee ander toepaslike redes ter ondersteuning van een model of die ander.

VRAAG 2 ONTWERPKOMMUNIKASIE

Ontleding van Vraag 2	Kognitiewe Vaardighede		HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing		
2.1.1	1			1
2.1.2			2	2
2.2.1			2	2
2.2.2			1	1
2.2.3			2	2
Punte	1		7	8
%	12,5%	0	87,5%	

- 2.1 2.1.1 'n Metafoor is 'n indirekte, nieletterlike vergelyking tussen een ding en 'n ander een, gewoonlik met die doel om 'n punt te stel.

Of ander toepaslike omskrywing.

- 2.1.2 Twee van:

Die rustige uitdrukking van die man wat die oorfone op het, suggereer dat hy nie deur die harde geluide om hom gepla word nie.

EN / OF

Die vervanging van mense se koppe met megafone wys dat die omgewing steurend is.

EN / OF

Die lyftaal van die megafoon-individue is aktief vergeleke met die kalmte van die man met die oorfone wie se hande 'n koerant vashou.

EN / OF

Enige twee ander goed gestaafde interpretasies.

- 2.2 2.2.1 Die humor is geslaag omdat dit beklemtoon hoe goed die oorfone werk. Hoewel die man in gevaar is omdat hy nie die waterval hoor nie, roei hy steeds in daardie rigting.

OF

Die humor is nie geslaagd nie, aangesien die kyker kan dink dit is onwaarskynlik dat dit 'n plek is waar die oorfone wat geluide uitskakel, gedra sal word. Mense is betrokke in aktiwiteite soos om 'n boot op 'n rivier te roei om die rus en vrede te geniet, nie om hulself in gevaar te stel nie.

OF

Ander evaluasie wat verduidelik is en rede

- 2.2.2 Die koel groen / blou kleure verskerp die kontras tussen die kalmte (roei van 'n bootjie vir pret en om van omringende klank afgesny te wees) en die gewoel en gevaar wat geïmpliseer word.

OF

Koel groen / blou kleure kan met groei geassosieer word.

OF

Effens galagtige groen / blou kleure kan met verval geassosieer word.

OF

Ander geldige beskrywing van die gebruik van groen / blou.

LET WEL: Alle eksaminatore moet bewus wees van die moontlikheid van kleurblinde kandidate, aangedui deur 'n plakker, en die punt toeken volgens die kandidate se kleurinterpretasie.

- 2.2.3 Die ontwerper se keuse om die prent soveel groter as die teks te maak, is geslaagd omdat dit suggereer dat hulle verwag dat die kyker bewus van die handelsnaam en die produk is.

EN / OF

Die sterk horisontale donker streep wat deur die bome in die agtergrond gevorm is, help die kyker om die wit en blou teks in die boonste, regterkantse hoek te sien.

EN / OF

Die ongewone posisie van die handelsnaam se teks, volgens die konvensionele gebruik van die reël van derdes, word gebalanseer deur die donkerder en meer dreigende onderste linkerhoek van die prent.

EN / OF

'n Evaluasie wat kennis toon van visuele hiërargie wat met die prent verband hou en 'n rede wat verduidelik is.

VRAAG 3 VISUELE ONTLEDING

Ontleding van Vraag 3	Kognitiewe Vaardighede		HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing		
3.1	3		3	6
3.2			2	2
Punte	3		5	8
%	37,5%		62,5%	

- 3.1 Een punt vir identifisering en een vir die ontleding van die ontwerpbeginnsel. Geen krediet mag vir **eenheid** as ontwerpbeginnsel gegee word nie, nóg vir enige element van ontwerp nóg vir ander Gestalt-beginsels.

Antwoorde MOET die element wat beskryf is met die beginsel in verband gebring word en nie net die beginsel beskryf nie.

3.1.1 Ritme

Ritme word geskep deur die herhaalde vertikale lyne bo die deur en die herhaalde kurwes van die oorhang en die skaduwee wat dit skep. Hierdie ritmes vestig die kyker se aandag op die groot deuropeninge.

Of enige ander geldige beginsel en ontleding wat met lyn verband hou.

3.1.2 Asimmetriese balans

Die groter, maar minder gedefinieerde, positiewe ruimte van die oorhang balanseer die kleiner, maar skerp gedefinieerde, reghoekige deuropeninge.

Of enige ander geldige beginsel en ontleding wat met lyn verband hou.

3.1.3 Kontras

Die verskillende teksture van die vloer en die mure versterk die verskille in vorm tussen die horisontale vlak van die vloer en die vertikale muur en geboë oorhang.

Of enige ander geldige beginsel en ontleding wat met lyn verband hou.

- 3.2 Een punt vir gestaaftde evaluasie.
Een punt vir toon van begrip van die reël van prägnanz van Gestalt-ontwerp.

Byvoorbeeld:

Die ontwerper het prägnanz geslaagd gebruik, aangesien die *twee vorms as een* eenvoudiger begrip van die prent *gelees word* om 'n olifant uit die twee verskillende vorms te maak, wat herinner aan die vorm van die Y, H en N van die handelsnaam.

Of enige toepaslike oordeel en staving wat met afsluiting verband hou.

VRAAG 4 ONTWERP IN 'N BESIGHEIDSKONTEKS

Ontleding van Vraag 4	Kognitiewe Vaardighede			PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	
4.1	1	1		2
4.2	1	1		2
4.3	1			1
4.4	1			1
4.5	1			1
4.6	1			1
Punte	6	2		8
%	75%	25%		

- 4.1 Ervaringseconomie word omskryf as 'n ekonomie waar baie goedere of dienste verkoop word deur *die uitwerking wat hulle op mense se lewens kan hê, te beklemtoon.*

EN

"Selfs massa-pasgemaakte produkte was suksesvol, veral wanneer dit met 'n unieke en onverwagte kleinhandel-ervaring aanlyn gepaard gaan, eerder as in die winkel".

OF

"Selfs die ervaring om betrokke te raak by die skep van 'n pasgemaakte ontwerp word nou dikwels by die huis gedoen, wat tradisionele visuele handelsware in kleinhandelsruimtes selfs belangriker maak, aangesien die ervaring om in die winkels te wees minder gereeld gebeur, en dit minder oor voorraad gaan, en meer oor verskeidenheid."

OF

Weergawes van bostaande in die kandidaat se eie woorde.

- 4.2 Tendensvoorspelling gaan oor die identifisering van *verbruikers se houdings, behoeftes en begeertes, bestedingspatrone* en ook ekonomiese faktore.

EN

"tendensvoorspellers het voorspel dat verhoogde realiteit konvensionele etikettering op luukse goedere soos duur alkoholhandelsname sou vervang".

OF

Ander toepaslike interpretasie.

- 4.3 Visuele handelsware is die gebruik en manipulering van uitstalling en vloerplanne om die verkoop van goedere te bevorder deur *op die sielkundige effek van aanbieding te fokus.*
- 4.4 Massapasmaak is ontwerp wat buigsame vervaardigingstelsels gebruik om pasgemaakte items te maak, wat die *voordeel van laer koste van massaproduksie met die vermoë om die produkte te individualiseer, kombineer.*

- 4.5 Guerrillabemarking is 'n *laekoste- en ongewone merkbare* strategie om handelsnaambewustheid te verhoog, gewoonlik in 'n openbare gebied.
- 4.6 'n Maatontwerp is pasgemaak vir een individuele kliënt.

AFDELING B ONTWERP IN KONTEKS – HISTORIES**VRAAG 5**

Ontleding van Vraag 5	Kognitiewe Vaardighede		HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing		
5 Struktuur	1	1		2
5 Konteks		3	4	7
5 Feite	9			9
5 Ontleding			9	9
5 Terminologie	3			3
Afdeling B punte	13	4	13	30
%	43,3%	13,3%	43,3%	

Oppas vir verwysings na Kuns in plaas van Ontwerp.

Gee krediet vir ontwerp voor 1970. Indien dit deur goeie argumente ondersteun is wat krediet gee vir ontwerpers wat by 'n ander beweging pas as die een wat in die VAR'e gelys is. (Byvoorbeeld, Westwood se 1986 versameling pas Postmodernisme beter as anti-ontwerp – dit was haute couture en beslis deel van die hoofstroom). Gee krediet waar u kan.

- Die nasiener moet die opstel lees en regmerkies by relevante feite / terme / punte maak.
- Nasieners moet baie duidelik wees wanneer hulle opstelle nasien en moet hul regmerkies **DIREK BO / OP** die feit / term / konsep waarvoor die punt toegeken word plaas en NIE in die kantlyn nie. Op hierdie manier kan moderering akkuraat wees.
- Daarna moet elke merkie wat gemaak is **gekatégoriseer** word deur langs die relevante merkie: S vir struktuur, K vir konteks, O vir ontleding, F vir Feite en T vir terminologie te skryf. Gebruik die volgende gedetailleerde verduideliking.
- Die totale vir S, K, F, O en T moet duidelik aan die **einde van die opstel** aangeteken word.
- Wanneer 'n kandidaat meer korrekte antwoorde as die puntetoekenning verskaf het, moet asb. NIE nog 'n regmerkie maak nie, maar skryf Fmaks (of Kmaks of Tmaks Of Omaks.) op die antwoordskrif om die moderators / kontroleurs te help.

Punte wat in hierdie verpligte opstel toegeken word, word aangedui en toegeken volgens die matriks wat in die eksamenvraestel uiteengesit is.

S = STRUKTUUR: 2 PUNTE

Inleiding en Gevolgtrekking (Respons) – 1 punt

EEN PUNT VIR STRUKTUUR word vir 'n **toepaslike inleiding** toegeken, wat duidelik op die kwessies reageer / die kwessies behandel wat in die vraag gevra word. Leerders kan nie bloot 'n voorbereide opstel oor 'n beweging skryf nie. Indien die inleiding / gevolgtrekking NIE DUIDELIK die spesifieke vraag behandel nie, word geen punt toegeken nie.

Lengte – 1 punt

EEN STRUKTUURPUNT vir 'n **opstel van voldoende lengte**, van minstens 250 woorde / 3 bladsye. Die argument / diskoers moet logies vloei en moet in volledige, logiese sinne geskryf word met geen puntsgewysde lysste van feite wat met 'n gevolgtrekking eindig nie.

Indien die opstel minder as 'n bladsy is, word geen punt toegeken nie.

K = KONTEKS: 7 PUNTE

Maksimum 7 punte kan toegeken word.

EEN KONTEKSPUNT moet toegeken word vir een **relevante, algemene, kontekstuele faktor**, gestimuleer deur die spesifieke vraag vir elke beweging / tydperk / gekose styl.

Kontekstuele kenmerke: Hierdie faktor kan betrekking hê op die relevante politieke, maatskaplike, kulturele, ekonomiese of omgewingsomstandighede wat die ontwerpprodukte beïnvloed het.

TWEE KONTEKSPUNTE moet toegeken word vir spesifieke kontekstuele faktore soos van toepassing op die genoemde tema (Tematiese kenmerke) en / of die stelling wat gemaak is en / of die vraag wat gevra is (hoe die ontwerpers in wisselwerking met die tydgees van rebellie tree of sosiale waardes deur hul ontwerpe weerspieël het).

Verwysing na die biografiese besonderhede van ontwerpers moet nie punte ontvang nie.

Enige irrelevante konteks faktore buite die verwysing van die vraag moet geïgnoreer word.

F = FEITELIK: 9 PUNTE

Maksimum van 9 punte kan toegeken word.

EEN FEITELIKE PUNT moet vir elke relevante **ontwerper** toegeken word.

EEN FEITELIKE PUNT vir elke relevante **ontwerpwerk** wat 'n toepaslike voorbeeld is om die antwoord te staaf.

Punte moet vir 'n maksimum van drie ontwerpers en twee werke elk toegeken word ten einde lysste te vermy.

Indien ander werke breedvoerig bespreek word, moet punte toegeken word onder Ontleding vir die bespreking, maar nie vir die naam van die werk nie (laerordevaardigheid). (Minstens drie ontwerpers en twee werke vir elke beweging / tydperk / styl soos in die vraag vereis word.)

O = ONTLEDING: 9 PUNTE

Maksimum van 9 punte kan toegeken word.

EEN ONTLEDINGSPUNT moet toegeken word vir elke relevante en **korrekte beskrywing** en ontleding van 'n ontwerpwerk met behulp van **elemente en beginsels** of toepassing van relevante **kenmerke van bewegings**.

Spesifieke visuele geletterdheidsaanneming en -toepassing van kenmerke van die beweging / stelling / konteks op die ontwerpe.

Maksimum drie punte per ontwerp: minstens EEN werk per ontwerper wat breedvoerig bespreek word (of twee ontwerpe per ontwerper).

Geen punte moet toegeken word vir ongeldige waarde-oordele nie.

*Die doel van ontleding is om die argument / bespreking te ondersteun en verder te gaan as om bloot elemente en beginsel te ontleed, maar oor hoe dit ons begrip van die ontwerpe vorm wanneer die vraag beantwoord word.

T = TERMINOLOGIE: 3 PUNTE

Maksimum 3 punte kan toegeken word.

EEN TERMINOLOGIEPUNT moet toegeken word vir elke **relevante en korrekte term** wat gebruik is. Dit moet duidelik uit kandidate se gebruik van die term wees van hoe hulle dit verstaan. Punte kan toegeken word vir **relevante** terme wat gevolg word deur 'n definisie tussen hakies.

Inleiding:

Die opstel moet die rol bespreek wat ontwerp gespeel het om samelewingswaardes of rebelse houding te weerspieël, 'n regstreekse reaksie op die aanhaling word nie vereis nie. Daar moet 'n duidelike verband wees tussen die beweging en die rebelse houding waarna verwys word en / of die weerspieëling van samelewingswaardes deur na ontwerp bewegings / -tydperke / -style van 1970 tot 2000 te verwys.

Bou van die argument kan sommige van die volgende punte insluit:

Algemene kontekstuele faktore:

NB slegs drie punte (een per beweging / tydperk / styl) kan vir algemene kontekstuele faktore toegeken word.

1969-Parys-onluste – tydperk van jeugontnugtering, strek tot laat in die 1970's.

Koue Oorlog – skeiding van sosialistiese / kommunistiese vs. kapitalistiese state.

Voor 1970's is ontwerp grootliks deur hebsug, lus vir meer (nie beter nie) aangedryf.

Na-70's kan ontwerp gesien word as 'n klomp reaksies op verbruikerskultuur en die begin van globalisasie, meer as 'n handvol wêreldwye produkte.

1973-energiekrisis het wêreldwye afhanklikheid beklemtoon, nuwe denke oor omvang, mense wat begin om minder te gebruik omdat dinge duurder raak, nie omdat hulle ekokrygers geword het nie.

'n Mate van vroeë omgewingsbewustheid het in 1970's ontstaan, maar grootliks periferie, baie klein uitwerking op ontwerp as 'n veld (d.i. bykans geen ontwerper het aandag aan die uitwerking op die omgewing gegee nie of vir alternatiewe en ekologiese oplossings gesoek nie).

1970's opkoms van Japan as groot vervaardigingseconomie, China steeds hoofsaaklik 'n landbou-ekonomie, doelbewus geïsoleer.

1980 se gierigheid is goeie kapitalisme, dominante westelike, noordelike ekonomieë begin om van vervaardigingseconomieë na dienseconomieë beweeg.

Wêreldwye kapitaal begin om vervaardiging in die ooste en suide te ontgin.

1970's-1990's – sosiale struktuur skuif van "gesags"-instellings kerk / skool / munisipaliteit / familie wat hooforganiseerder van gemeenskap is na individualiteit.

Homoseksualiteit gedekriminaliseer in die VK in 1967, Stonewall onluste in 1969.

Anti-LGBTQI+, gender, ras-, klasvooroordeel heersend.

Wet op Gelyke Betaling in die VK 1970, VSA 1963 (bewys dat wetgewing slegte manier is om maatskaplike verandering teweeg te bring).

Massamarkprodukte geglobaliseer, globalisasie van finansiële stelsels volg, gevolg deur globalisasie van gewilde kultuur.

Digitale deurbrake: Apple Mac 1984, Internet 1989, Wêreldwye Web 1991 het die grense van ons begrip van gemeenskap verhoog – opkoms van die vierde nywerheidsrevolusie en die begin van wêreldwye netwerke.

Nuwe produksiemetodes, bv. 3D-drukwerk.

1970 en verder, eksponensiële groei in die hoeveelheid termoplastiese stowwe wat vervaardig en gestort is.

Berlynse Muur val ... 1990 hervereniging van Duitsland – die USSR ontbind.

Golf-oorloë; 11 September 2001, Oorlog teen terrorisme: Afghanistan, 2003 Irak; Rwandese volksmoord. Opkoms van China as ekonomiese mag. Verbruikerskultuur skuif van verbruiker-duursame produkte na verpakte verbruikbare goedere.

Anti-ontwerp

Algemene konteks:

Anti-ontwerp is ook "teen-ontwerp" genoem of radikale ontwerp in 1960's Italië.

Ekonomieë het die perke van groei bereik, of die vinnige groei waaraan hulle gewoonnd geraak het.

En met vroeë 1970's het die **oliekrisis in 1973** gekom. Die krisis, veroorsaak deur 'n OPUL-besluit om oliepryse dramaties te verhoog, het olietekorte, inflasie en ander probleme vir die olie-invoerlande beteken. OPUL se besluit het ook 'n algemene gevoel van ekonomiese en ekologiese kwesbaarheid meegebring, wat in die meeste lewensterreine gefiltreer het. Bevraagtekening van die verbruikersleefstyl was een gevolg, hoewel die bevraagtekening in werklikheid klein uitwerking op die algemene publiek gehad het, veral in die VSA waar die reaksies oor die algemeen beperk was tot nuwe aanvaarding van beknopte karre en wegbeweeg van groter karre, wat altyd as beter beskou is.

Dit was ook 'n tyd van **buitengewone tegnologiese vooruitgang** toe die Sowjet-ruimtevaarder, Yuri Gagarin, die eerste man in die ruimte geword het en die eerste weersatelliet van Kaap Canaveral gelanseer is.

Utopiese ideale, baie min van die groter skemas het ooit werklikheid geword, maar invloed om deur ontwerp van **die wêreld 'n beter plek te maak**, het belangrik geword. Papanek se "ontwerp vir die werklike wêreld".

Anti-ontwerpbeweging omhels:

Radikale studentepolitiek in hierdie jare.

Die wispelturige aard van Pop.

Humor en ironie van die Amerikaanse Pop kunstenaars.

Kyk terug na die taktieke van die surrealistes om kuns van uitlokking, verbruikerskultuur en massamedia te skep.

Die hernuwing van die kulturele en politieke rol van ontwerp.

Punk was sosiaal konfronterend, wat stemmige samelewing gedwing het om sy leefstyl te ondersoek.

Ontwerpers het status quo bevraagteken.

Tematiese konteks:

Deur utopiese Avant Garde-ontwerpe te skep wat die oorheersing van bel-ontwerp (goeie ontwerp) uitgedaag het, het die deelnemende ontwerpers dissonant geraak met die Westerse nywerheidskompleks, en terselfdertyd rigtinggewend. Ontwerp-oplossings was gefokus op langtermyn-samelewingsverbetering of korttermyn- individuele uitdrukking. Daar was geen veronderstelling dat almal die ontwerpe wat oorweeg is, sou aanvaar nie, en die beweging was te fragmentaries om didakties te wees, of 'n enkele standpunt in te neem. Die begeerte om te skok (veral waar van punk) was selfbewus dissonant teenoor stemmige waardes van die tyd.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl en veranderde persepsies weerspieël:

No-Stop City en Superonda deur Archizoom

Sex store front en Bondage suit deur Vivienne Westwood

Hi-Tech

Hi-Tech is 'n styl wat sedert die laat 1970's en 1980's tegnologie tot 'n estetiese beginsel in argitektuur en ontwerp verhoog het.

Sommiges verwys daarna as "laat internasionale styl" en vergelyk dit met Miesiaanse modernisme, nie omdat dit die belangrikheid van funksie uitgedaag het nie, maar omdat dit van die uitgestote reghoek beweeg het, ook bekend as die "Harvard Box".

Die styl word gekenmerk deur sigbare strukturele elemente soos pype, kables en stutte, en deur materiale soos staal, plaatmetaal en glas, selfs in die huis.

Met verhoogde ruimteverkenning het die wetenskaplike en tegnologiese vooruitgang 'n groot uitwerking op samelewings in die 1970's gehad. Die Ruimtewedloop het in 1969 'n hoogtepunt bereik met Neil Armstrong se landing op die maan en het saam met buitensporige militêre ontwikkelings gekom. Hierdie vooruitgang het mense laat dink dat baie meer bereik kan word met die vooruitgang van tegnologie.

Rasionele ontwerp het gestalte gevind in toestelle en hoëtegnologie-bykomstighede vir die huis vir 'n minimalistiese, hoogs funksionele estetiek. Dit het aanleiding gegee tot die idee van die 'matswart droomhuis', en die minimalistiese voorkoms en leefstyl.

Algemene konteks:

In die dekades na die Tweede Wêreldoorlog het die gety van industrialisasie sy hoogtepunt bereik, wat tot die Tegntroniese Revolusie gelei het. Tegnologie het die bevelvoerder van die ekonomie geword net toe die spiertegnologieë van die landbouevolusie deur stoom in die nywerheidsrevolusie vervang is, het vervaardiging se belangrikheid vervaag met die opkoms van diens- en rekenaargebaseerde tegnologieë.

Tegnologiese vooruitgang in die produksie van goedere het alles verander, wat gelei het tot nywerhede wat gebaseer is op rekenaars, elektronika, inligtingstegnologie en biotegnologie. Robotte het versprei, monteertye is geoutomatiseer, met vinnige beheer en akkuraatheid wat die mensdom vrygemaak het vir nuwe aktiwiteite anders as spiergebaseerde werk.

Die ontwerp van elektroniese goedere en ander tegnologiese produkte het tot 'n groot industrie gegroei.

Miniaturiseringsvaardighede wat deur Japan se meestervakmanne aangeleer en oorgedra is, is nou kragtig toegepas in die ontwerp van toenemend kleiner, liggewig, hoëtegnologieprodukte vir verbruikers wat meer funksies, minder grootmaat en 'n hoë opbrengs op 'n klein maar bemagtigde item wou hê. Gerekenariseerde en robotvervaardigingstelsels het ekonomiese verskuiwing na diensekonomieë en daarmee saam minder verbruikers betrokke by die vervaardiging van goedere, en meer dienste verskaf. Groei in ontspanningsektore het die opkoms van pakketvakansies en demokratisering van lugreise meegebring.

Die tegnotroniese revolusie het aanleiding gegee tot die groei van die groot elektroniese maatskappye in: Duitsland: Braun, AEG / Japan: SONY / Amerika: GEC, en daarmee saam die verskuiwing na verbruikers- duursame leefstylprodukte.

Die beginsel van hoëtegnologie-argitektuur het op niks meer as 'n kombinasie van gemasjineerde dele wat maksimaal buigsaam en, ideaal gesproke, uitruilbaar was, staatgemaak nie. Eienskappe van hoëtegnologie-argitektuur het ietwat gewissel, maar almal het tegniese elemente beklemtoon. Dit het die prominente vertoon van die gebou se tegniese en funksionele komponente, en 'n ordelike rangskikking en gebruik van voorafvervaardigde elemente ingesluit. Om met tegniese kenmerke te spog, is hulle blootgestel, dikwels saam met drastrukture, wat hul materiaal-eienskappe duidelik gemaak het.

Die hoëtegnologie-ontwerpstyl kombineer die gebruik van fabriekvervaardigde materiale en 'n neiging om 'n gebou se strukturele stelsels bloot te lê.

Oor die algemeen was hul algehele voorkoms lig, gewoonlik met 'n kombinasie van dramatiese kurwes en reguit lyne.

Tematiese konteks:

Hoëtegnologie-argitektuur het begin met die idee om struktuur en funksionele elemente en die vaalheid van stedelike landskappe weg te steek. In produkontwerp is die rigtinggewende aspek beklemtoon, met ontwerpe wat na al hoe minder dekoratiewe elemente beweeg, wat byna net op vorm en fatsoen staatmaak om positiewe estetiese response te genereer. Die aanduiding van oorheersing deur funksionalisme oor estetika het deel geword van minimalistiese leefstyle. Daar word soms na verwys as 'laat internasionale styl'. Die toepassing van Hi-Tech-ideale in diverse omgewings met min agting vir plaaslike kultuur het 'n dissonante en effens vervelige globale leefstyl voortgesit wat kulturele verskille geïgnoreer eerder as gevier het. Hoëtegnologie-geboue het dikwels baie glaswerk/ruite gehad om aan die buitewêreld die aktiwiteit wat binne aangaan, te wys, wat dit meer toeganklik maak vir kykers, in teenstelling met die konvensionele verborgedoel-benadering.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl en veranderde persepsies weerspieël:

Radio TS502 en Sandwich Clock deur Sapper

Pompidou Centre en Lloyds Bank, Londen, deur Rogers (eersgenoemde met klavier)

Memphis

Algemene konteks:

Die skokfaktor het aandag getrek weens die platvloerse 'onderwerp'.

Die gebruik van kitsch.

Die kombinasie van verskillende materiale – goedkoop en duur.

Naasmekaarstelling van oppervlakke / teksture.

Die funksie van werke was nie so betekenisvol soos die voorkoms daarvan nie.

Oorbeklemtoning van versiering maak dit moeilik om ontwerpe te ignoreer.

Verwysings na vorige en ander figuratiewe ontwerpe (Mendini se Proust-stoel).

Individuele uitdrukking en werk het gesog geword: elke Memphis-ontwerper het gebruik gemaak van die nalatenskap van vorige ontwerpe en dit hul eie gemaak.

Neoklassisisme, antropomorfisme, biomorfisme, wydlopende estetiese en kulturele verwysings, doelbewus humoristies en aandagsoekend.

Werk is nie in massa geproduseer nie, maar het die potensiaal om in verskillende vorms gereproduseer te word.

Emosionele reaksie is vir hierdie ontwerpe verlang.

Multidissiplinêre ontwerpers: hul reik na NUWE ONTWERP-vorms en -uitdrukkings.

Die Memphis-groep het verkies om hul fokus op die sensuele verhouding tussen objek en gebruiker te plaas en wou hul werk verder laat strek as manifeste, ideale gemeenskappe en individueel uitdagende stukke as 'n radikale teenmiddel vir funksionalisme.

Hulle oplossing was om met die eksperimente met onkonvensionele materiale, historiese vorms, kitsch motiewe en baie kleure voort te gaan wat deur Studio Alchymia = Zeitgeist begin is.

Van toe af was plastiek nie meer as "modern" en "hoë tegnologie" beskou nie, dit was verag as "goedkoop", styloos, smaakloos en, met die toenemende omgewingsbewustheid, on-ekologies.

Deur leedvermakerig te wees oor die goedkoop verbruikerskultuur, het Memphis "uit voorstede aangehaal", soos Sottsass dit gestel het. "Memphis is nie nuut nie, Memphis is oral."

Vir Memphis was gewone daaglikse dinge die besondere kenmerke van die hedendaagse lewe. Hulle het dus plastieklamelle (melamien, Formica) uit die kroë en kafees van die 1950's en 1960's na private wonings oorgeplaas.

Die praktiese doel van die voorwerpe was nie van belang nie. Dit beklemtoon die tema van ontwerp en leefstyl, aangesien estetika 'n groter rol as funksionaliteit gespeel het.

Dit beklemtoon die tema van eklektisisme en pluralisme, aangesien Memphis-lede eksotiese kulture in hul ontwerpe geïnkorporeer het en die onsamehangendheid van postmoderniteit geïnkorporeer het.

Die individu se vermoë om sin te maak van materiële kultuur het deel geword van die individu se identiteitsdrang. Elke individu wat verantwoordelik was vir sy/haar eie estetiese keuses en hoe hierdie keuses 'n invloed op hul leefstyl gehad het, was die sleutel tot hoe Memphis veld gewen het in die laat 1970's en vroeë 1980's. 'n Deel van daardie leefstyl was dat ontwerp nie veronderstel was om langdurig te word nie. Die kortstondige bedoeling van die meeste van Memphis-werk is ondermyn deur hoe versamelbaar dit geword het (materiaal is gekies vir impak, en nie lang lewe nie).

Tematiese konteks:

Memphis-ontwerpers het dikwels geput uit 'n verskeidenheid spesifieke kulturele identiteite om visuele woordspelings oor beide funksie en estetika te skep. Die gebruik van spotprentagtige invloede tesame met die doelbewuste kortstondige aard het kommentaar op verbruikerswese as 'n kulturele invloed voorgestel. Die gebrek aan humor in die ontwerp-wêreld waarop Memphis gereageer het, het deel van 'n eksklusiewe "verhewe ontwerp"-kultuur geword. Memphis het 'n demokratiese leefstyl weerspieël, aangesien sy visuele verwysings en keuse van materiaal gemeenskaplikheid verteenwoordig het eerder as eksklusiwiteit. Dit het 'n voorneme gebly eerder as 'n aktiewe krag, aangesien die produksie van stukke nie begin is nie, maar as voorbeelde vir uitstalling gemaak is of in kort produksiereekse. Memphis het 'n baie groter uitwerking op die idees gehad wat tot mense sy leefstylbesluite bygedra het as wat sy produkte gehad het, aangesien hulle baie lomp,

ongemaklik of onprakties was. Hulle het meer mense se gedagtes oor hul benadering tot dinge verander as wat hulle die produkte in mense se lewens verander het.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl weerspieël het en het persepsies verander:

Asoka lamp, Tahiti lamp deur Sottsass
Kristall tafel en First Chair deur Michele de Lucchi

Postmodernisme (POMO)

Algemene konteks:

Postmodernisme het van die laat 1950's gestrek, pasop vir verwysings na postmodernistiese kuns en werk voor die 1970-drumpel (maar gee krediet as die voorbeelde wat gebruik is by die tema van Dissonansie, Rigting, Ontwerp pas, wat waarskynlik sal).

POMO het dikwels na die verlede verwys en humor en ironie in ontwerp gevoeg. Charles Moore se Piazza d'Italia het 'n visuele ensiklopedie van Italiaanse argitektoniese kenmerke met neonbeligting gekombineer.

Postmoderniste wou selfgemaakte betekenis skep en het, ten minste deels, "rigtinggewende ontwerp" baie moeilik gemaak om te bereik. Dubbele kodering het beteken die ontwerpe het gelyktydig baie betekenis oorgedra en dat veelvuldige kykers verskillende interpretasies van 'n ontwerp se oogmerk sou hê.

Ontwerp het 'n sleutelrol oorgeneem, nie net in bemerking en reklame nie, maar ook in die uitrusting van individuele leefstyl, verbruikspatrone en sosiale gedragswyses.

Daar is 'n paar kenmerke waaruit postmoderne ontwerp bestaan het, insluitend kleurvolle en tekenagtige vorming van oppervlakke (wat teen hierdie tyd heeltemal onafhanklik van funksie geword het), die herinterpretasie van 'n voorwerp se voorkoms met betrekking tot sy gebruik en soos in postmoderne argitektuur, die aanhaling en kombinasie van historiese elemente.

Terselfdertyd het postmoderne ontwerpers ryk ornamentasie met minimalistiese vorms en duur materiale met kitsch gekombineer, wat direk teen die grein van funksionalistiese leerstellings gegaan het. Postmodernisme in die 1970's en 1980's het die stem van die moderne verwerp; struktureel is die nuwe beweging deur die vinnige instroming van mikro-elektronika op elke lewensgebied beïnvloed en ook die gevolglike herstrukturering van nywerheid en samelewing.

Tematiese konteks:

Postmoderne ontwerpe het aktief enige en alle "reëls" van ontwerp uitgedaag, gegrond op ekstern bepaalde goeie smaak, veral deur neoklassieke elemente wat met hoë kultuur geassosieer is, soos kolomme, frontons/kroonlyste en kosynlyste te kombineer, dikwels buite konteks. Terwyl die wêreld die kulturele oorheersing van massamedia bevraagteken het, het historisisme gebruikers en kykers aan "die ander" herinner. Postmoderne ontwerpers het nie probeer om 'n verenigde nuwe identiteit of leefstyl te skep nie, maar eerder probeer om omgewings en produkte te skep wat alle kulturele identiteite en leefstyle in staat gestel om te floreer, deur hulself dikwels nie te ernstig op te neem nie, en daarom is dit moeilik om postmoderne ontwerp as rigtinggewend te interpreteer. Aangesien sommige ontwerpe baie swak vervaardig of gebou is, het sommige ikoniese postmoderne ontwerpe 'n tydelike en konfronterende openbare persona.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl weerspieël en persepsies verander het:

Kresge College en Piazza d'Italia deur Charles Moore
Mantelslingerhorlosie en Tea Rex ketel deur Graves

Dekonstruktivisme

Algemene konteks:

Beginnels en gees agter Dekonstruktivisme: Derrida se veelvuldige interpretasies. Teenstand teen die rasionaliteit van modernisme (maar nie as beslis "vrek moeilik" of teenstrydig soos postmodernisme nie), rasionaliteit in dekonstruktivisme is gegrond op veelvuldige aanvaarbare antwoorde en NIE om een regte en baie verkeerde antwoorde te identifiseer nie (soos in Miessiaanse modernisme).

Dit was minder polemies, maar nie didakties nie, en het steeds die individu toegelaat om sy/haar betekenis te maak.

Ontwerpe was uniek en het los van omringende ontwerpe gestaan.

Ontwerpe het oor die algemeen gegaan oor die speel met volume en oppervlak, geaksentueerde vorm, meer samehangend as tipiese postmoderne ontwerpe.

Dikwels is een visuele dialek benut, maar talle metafore om 'n idee uit te druk.

Dekonstruktivistiese denke is gekoppel aan kritiese teorie, poststrukuralistiese denke en die verwerping van neoliberale voorskrif.

Ontwerpe was geneig om samehangend te wees, bv. Libekind se Joodse museum maak gebruik van gebroke en punterige vorms as lyne wat in beton en metaal van die gebou gesny is; verwerping van historisisme en versiering in die strak materiale blootgelê; ruimtes soos die dak ontbloot die baie lae soos parallelle lyne wat verskyn en verdwyn wat herinner aan die spoorbane wat na die uitwissingskampe gelei het; die verdraaide geometrie van die ruimte skep illusies van waarheen mens beweeg terwyl beweging na ander ruimtes gekeer word. Die ontwerper wil die ervaring van die besoeker uitdaag en kykers blootstel aan die ervaring van die slagting/volksmoord; veelvuldige interpretasies is moontlik en verskeie ruimtes; die verwronge en oorvleuelende vlakke, "ontstellende" vorms, die middelpuntlose en glasskerwe en metaal voer besoekers in die ervaring in en skep frustrasie omdat netjiese, skoon einde en begin nie gevind word nie. Ruimtes is onsamehangend en skielik; lyne van geboue is onsamehangend en gesnede, wat die gebrek aan eenheid en harmonie beklemtoon / onvoltooid en subjektiwiteit. Ontbinding (ontleding, willekeurigheid, outomatisme). Desentrering (hellende vlakke skuins lyne, d.i. nie horisontaal / vertikaal) nie. Onreëlmatigheid van ruimtes en lyne (mengsel, belegde, verwringing en ongeluk). Doelbewuste splitsing (skeiding en deling / beperking en onderbreking) boots die ervaring in konsentrasiekampe / tot lewe na.

Met die toenemende sukses van sosiale media en gewilde kultuur wat op baie fronte gedruk word, het ontwerp deel van ons lewens op baie fronte geword.

Produkte is nie ontwerp om net 'n funksionele rol te vervul nie, maar estetika vervul deesdae 'n belangrike rol. Die ontwerpstyl is wat verskillende klasse onderskei en ontwerp het die sleutel tot die hiërargie van leefstyl geword.

Dekonstruktivisme is gebaseer op die aannames dat baie van die menslike geskiedenis, in die poging om die werklikheid te verstaan en dan te definieer, gelei het tot verskeie vorme van oorheersing (mag) – van die natuur, van anderskleuriges, van die armes, van homoseksuele, ens.

Soos wat postmodernisme konkrete ervarings geldiger as abstrakte idees beleef, weerlê of toets dit dus enige pogings om 'n geskiedenis of 'n waarheid te skep. Met ander woorde, die veelvuldighede en gebeurlikhede van menslike ervaring bring noodwendig kennis af na die plaaslike en spesifieke vlak en daag die neiging uit om mag te sentraliseer deur die bewerings van 'n fundamentele waarheid wat deur almal aanvaar of gehoorsaam moet word.

Verbande met individualisme / gemeenskaplike spanning wat sigbaar was in die 1990's, vroeë 2000's ontbreek verbintenisse met die krisis in identiteitsvorming, en moontlik met die opkoms van ultra-regs, nuwe nasionaliste en fundamentalistiese sienings.

Tematiese konteks:

Die massa gerammel van postmoderne ontwerp met dikwels teenstrydige elemente het daartoe gelei dat ontwerpers op groter samehang fokus, selfs op estetiese vorms wat in kontras met die omringende kulture is, dus was die ontwerpe geneig om self minder dissonante elemente te hê, maar is gereeld esteties dissonant met hul omgewing. Dekonstruktivistiese geboue soos museums, kunsgalerye, konsertsale is almal met hoogs gewaardeerde kulturele elemente geassosieer en het hul funksie in die openbare oog geplaas. Deur gebruikers en kykers in te trek deur hul ongewone manipulasie van vorms (wat dikwels bewys van "spoor en uitvee" toon) skep ontwerpers vloeibare identiteit. Die openheid tot alle leefstyle en vermoëns van individue om te skep en die manier te dikteer waarop ander hulle sien, word versterk deur die manipulasie van oppervlak en volume. Openbare geboue, soos museums, operahuise, kunsgalerye, terminusgeboue verhoog die belangrikheid van openbare ruimte in gemeenskappe en kan dus lyk asof hulle 'n meer rigtinggewende oogmerk het.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl weerspieël en persepsies verander het:

Milwaukee Kunsmuseum en Turning Torso Tower deur Calatrava

Hector Petersen Museum se buurt en Vryheidspark deur Rose (laasgenoemde met GAPP en MMA)

Feite:

BEWEGINGS	VOORGESTELDE ONTWERPERS
Anti-ontwerp	Archizoom Superstudio Gruppo Strum Studio 65 Studio Alchymia Vivienne Westwood & Punk
Postmodernisme	April Greiman Neville Brody Tibor Kalman Charles Moore Michael Graves Philip Johnson Robert Venturi Philippe Starck Tom Dixon Ron Arad Ross Lovegrove Alexander McQueen Marc Newson Norma Sklarek
Hoë Tegnologie (Hi-Tech)	Chadwick & Stumpf James Dyson Richard Rodgers Dieter Rams Renzo Piano Norman Foster Richard Sapper John Chase
Memphis	Ettore Sottsass Martine Bedin Michele de Lucchi George Sowden Nathalie du Pasquier
Dekonstruktivisme	Frank Gehry Bernard Tschumi Daniel Libeskind David Carson Rem Koolhaas Santiago Calatrava Zaha Hadid Mashabane Rose Alison Williams

AFDELING C ONTWERP IN KONTEKS – KONTEMPORÊR

In vrae 6.1, 6.2, 6.3, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2, 8.3 kan kandidate net krediet kry vir gebruik van ontwerpers en hul spesifieke ontwerpe uit die GTA Voorbereidende Taak. Lyste van terme / konsepte, ontwerpers en ontwerpe kom aan die begin van elke vraag in die Nasienriglyne.

FOKUSONTWERPERS

Plaaslike Ontwerpers (2.1 en 3.1)		Internasionale Ontwerpers (2.2 en 3.2)	
Oppervlakontwerp en multidissiplinêre ontwerp			
Sindiso Khumalo	Collection 6	MIO (Jaime Salm)	Work is Play
	Collection 7		Capsule Light
	Overall quilt (IKEA)		Nomad System
Daniel Ting Chong	Okay Africa	Studio Banana	Work Cocoon
	Fear.Less		Ostrich pillow hood
	PUMA Duplex Sneaker Collab		Ostrich pillow
Mash T Design (Thabisa Mjo)	Tutu 0.2	Neri Oxman	Chaise Longue
	Daub koffietafel		Aguahoja
	Hlabisa bank met Houtlander		Vespers
Atang Tshikare	NÔGA lamp	Patricia Urquiola	Palaver
	Thitana		Kika
	Yang-kapa-Yan		Patcha Rugs
Resoborg	Vryheidspark	Alexandre Echasseriau	Interactive Wallpaper
	Europese Unie se muurskilderyprojek		Physics Circus
	Cartwright muurskildery		Voted
Produkontwerp			
Maxhosa Africa	Apropriyeyshin SS17	Layer (Benjamin Hubert)	Trove
	Izilimela SS2020		Never Go Alone
	Voorbeeldmatversameling		GO wheelchair
Ama Doshi Shah	Closure versameling	Iris van Herpen	Shift Souls
	Salt of the Earth versameling		Mummification
	To Catch a Dream (kortfilm)		Transmotion
IMISO	Views	Super Union	Figla
	Scarification		Motiv
	Ithonga (deur Andile Dyalvane)		Notpla
Dokter & Misses	Isabelo slimbank	Fuseproject (Yves Béhar)	OLPC – XO
	Soldier Screen		Superflex Seismic powered suit
	Die Laaste Braai		Willie Mays Boys and Girls Club
Design for Development	Libromat	IDEO.org	Zipline Project
	Colour Africa		Teff Seed Planter
	Strategies to enhance viral load testing – Publication design for MSF-SA		Clean Team
Kommunikasie-ontwerp			
Bittersuite	The Greener Surfer	Leo Burnett	Wingstop Walking Billboards
	Imaginative Classrooms		Sharing Mental Health Campaign
	SANCCOB – 'See The Reality'		Moving You
The Hardy Boys	Amnestie Internasionaal: Them together with Us	Grey	The Pause (Video)
	Edamame verpakking		AgroBank
	Number One Mageu and Do More Campaign		Lifepaint

Joe Public	One School at a Time: Education is a weapon	Wieden + Kennedy	Girl Effect
	Pride of Africa		A Word
	POWA: News you need to see		The spirit of Kalobeyei
FCB	Toyota Corolla Beaded Billboard	Fabrica (United Colours of Benetton)	Space Scholarship
	Africa's Travel Indaba		Food for Life / Stability
	Coca Cola Phonetic Can		#IBelong
Stranger Studio	Atrocities Watch Africa	Lovisa Boucher	Wise by Patagonia
	medBuddy		TRUS: A Sharing Library
	International Refugee Rights Initiative		Eco Products
Omgewingsontwerp en -argitektuur			
Touching the Earth Lightly	Greenshack	Vincent Callebaut	The 5 farming bridges
	Fireproof shack		Pollinator Park
	Litre of Light Pavilion		Lilypad
Tsai Design Studio	Safmarine Vissershok Skool	NLE	Z Line School Furniture
	Nested bunk beds		Black Rhino Academy Campus project
	Bridges Academy		Minjiang Floating School
Peter Rich	The Earth Pavilion	Heatherwick Studio	Eden
	Gahini Church		Nanyang University Learning Hub
	Mapungubwe Interpretasiesentrum		Little Island
The Maak	Desmond Tutu kliniek	Bjarke Ingels (BIG)	Danish Pavilion
	We See Change		Vestre's Factory
	Ulwazi Community Curtain		Copenhill Power Plant
Lemon Pebble Architects	Early Childhood Development Centre in Vosloorus	100 Architects	The Nest
	JDA Linear Market (kompetisie-inskrywing)		High Loop
	Sunninghill Masjid		Lotus Eco-Bus Stop

VRAAG 6 ONTWERP IN 'N OMGEWINGSKONTEKS

Omgewingskonteks – Voorbereidende Taak		
Term / Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Korporatiewe Maatskaplike/Sosiale verantwoordelikheid	Reef Design Lab (Alex Goad) saam met Volvo	Living Sea Wall
Ontwerp vir lang lewensduur (D4L)	K. Hara	Muji verpakking
Ontwerp vir volhoubaarheid (D4S)	E Ian Siew	KYL-waaieraanpassing
Bio-nabootsing	L. Van Daal	Bio-nabootsingsitplek
Naakte verpakking	Jonna Breitenhuber	Seepbottel
Sirkulêre ekonomie	SOLVE apparel	S-sakkke
Groen ruimte	Vo Trong Nghia Architects	Diamond Lotus
Materiaalmanipulasie	Carvey Ehren Maigue	AUREUS
Hedonistiese volhoubaarheid	Daniel en Oliver Pretorius	4WKS koffie
Eko-sielkunde	Lindholm en Husum	GrowMore

Ontleding van Vraag 6	Kognitiewe Vaardighede			
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	PUNTE
6.1	1	1		2
6.2	2		1	3
6.3	2	1		3
6.4.1	2			2
6.4.2	2			2
6.4.3			4	4
6.4.4	1		3	4
Punte	10	2	8	20
%	50%	10%	40%	

6.1 Een punt vir definisie.

Ontwerp vir lang lewensduur (D4L) skep produkte / dienste met 'n *langer bruikbare lewensduur*, wat beteken hulle word *minder gereeld vervang* – maak kleiner hoeveelheid weggegooide ontwerpe, wat beteken minder hulpbronne word tydens vervaardiging verbruik.

Of ander soortgelyke omskrywing.

EN

Een punt vir 'n voorbeeld wat bespreek is.

Muji verpakking deur Hara

Muji merk nie sy produkte met 'n logo nie en verwerp tendense in sy ontwerp-estetika ten gunste van ontwerp-langlewendheid. Die vereenvoudigde verpakking vereis minder ink om te druk en die konsekwentheid van die handelsmerk verseker dat seisoenale veranderings 'n geringe uitwerking op hul ontwerpe het. Hulle wil die lewensgehalte van mense verbeter.

OF

Ander toepaslike voorbeelde van die omgewingskonteks uit die voorbereidende taak.

- 6.2 Twee punte vir toon dat albei terme verstaan word.
Een punt vir *evaluasie van 'n toepaslike voorbeeld*.

Bio-nabootsing is ontwerp wat deur natuurlike elemente, stelsels, prosesse en modelle geïnspireer is of dit naboots om ontwerpprobleme op te los.

Groen ruimte is 'n gebied van gras, bome of ander plantegroei wat opsygesit is vir ontspanning of estetiese oogmerke in 'n andersins stedelike omgewing. Groen ruimtes verskaf noodsaaklike gesondheidsdienste en ook omgewingsdienste; dit verminder stres, fasiliteer aktiwiteit en bevorder beter geestesgesondheid en -welstand.

Voorbeelde:

Living Sea Wall deur Reef Design Lab (saam met Volvo)

OF

Diamond Lotus deur Vo Trong Nghia Argitekte

OF

ander toepaslike voorbereidende taak se ontwerp in hierdie konteks.

- 6.3 Een punt vir elk van die definisies.
Een punt vir *verduideliking van verband tussen terme* met behulp van 'n toepaslike voorbeeld.

Naakte verpakking verwys na produkte wat doelbewus verkoop word sonder enige onnodige verpakking, en wanneer dit tot die uiterste gevoer word, sonder enige verpakking. Dit kan ook verwys na die versigtige gebruik van minimale of omgewings-neutrale verpakking.

Gewoonlik word die manier om volhoubaarheid te bereik, geïnterpreteer as om ons leefstyl te kompromitteer om volhoubaar te word. *Hedonistiese volhoubaarheid* daag hierdie oortuiging uit deur te suggereer dat volhoubare lewe ook die lewenskwaliteit en menslike genot kan verbeter.

Voorbeelde:

4WKS koffie deur Daniel en Oliver Pretorius

OF

Seepbottel deur Jonna Breitenhuber

OF

ander toepaslike voorbereidende taak se ontwerpe in hierdie konteks.

- 6.4 6.4.1 Een punt vir toepaslike plaaslike ontwerper van die GTA-taak.
Een punt vir toepaslike internasionale ontwerper van die GTA-taak, soos Bjarke Ingels (BIG) of Touching the Earth Lightly of ander geskikte ontwerpers.

- 6.4.2 Een punt vir beskrywing van toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 6.4.1 wat in die GTA-taak gelys is.
Een punt vir beskrywing van toepaslike internasionale ontwerp van Vraag 6.4.1 wat in die GTA-taak gelys is, soos:

Greenshack is ontwerp met behulp van laekoste, lae-tegnologie algemeen beskikbare materiale uit sy omgewing, wat sy koolstofvoetspoor verklein, aktief werk om gemeenskapsvaardighede en sosiale kohesie te bou, met sy omgewings-, ekonomiese en sosiale benadering wat bydra tot sy volhoubaarheid.

EN

Die Copenhill kraginstallasie het 'n onooglike bruinveld-terrein geneem en dit in 'n plek omskep vir buiteligontspanning, bo 'n alternatiewe afval-tot-energie-kragopwekkingstelsel. Die ekonomiese, maatskaplike/ sosiale en omgewingsvoordele van 'n projek soos hierdie maak dit 'n hoogs volhoubare ontwerp.

Of ander ontwerpe van die ontwerpers wat in Vraag 6.4.1 genoem is en in die GTA gelys is.

- 6.4.3 Vier gestaaftde punte wat met die gekose ontwerp met die omgewingskonteks verbind en deeglike kennis van die ontwerp en/of die konteks.

Geen punte vir omskrywing van terme wat **nie** by Vrae 6.1, 6.2 en 6.3 ingesluit is nie tensy hulle met die gekose ontwerp of omgewingskonteks verband hou.

Geen punte indien terme wat in Vrae 6.1, 6.2 en 6.3 gebruik is met die omgewingskonteks in verband gebring word.

Enige vier, gestaaftde punte wat verduidelik hoe die ontwerp met die omgewingskonteks verband hou.

- 6.4.4 Een punt wat toon dat Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S) verstaan word, soos: *Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)* is die filosofie om fisiese voorwerpe, die bou-omgewing, en dienste te ontwerp om aan die *beginsels van maatskaplike, ekonomiese en ekologiese volhoubaarheid te voldoen* ten einde nie die vermoë van toekomstige geslagte om in hul eie behoeftes te voorsien, in gevaar te stel nie.

Tot twee punte per ontwerp vir verband van elke ontwerp met die tema "Dissonansie, Rigting, Ontwerp" en met Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S).

EN / OF**VRAAG 7 ONTWERP IN 'N SOSIALE KONTEKS**

Sosiale Konteks – Voorbereidende Taak		
Term / Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Menseregtefokus: Reg op Maatskaplike Diens	Bas Timmer	Sheltersuit
Uitdaging van stereotipes	DDB Unlimited	Free a Girl Campaign
Globalisasie	Kengo Kuma	V & A Museum Dundee
Mensgesentreerde ontwerp	Manu Prakash	Paperfuge
Billike toegang	Elemental (Alejandro Aravena)	Bicentennial children's park
Ontwerpkoöperasies	Woza Moyo (Hillcrest Aids Centre Trust)	Little Travellers
Stedelike akupunktuur	Ill Studio and Nike	Pigalle basketball court
Ontwerp vir gemengde gebruik	Foster & Heatherwick	Shanghai Arts Centre
Infodemie	Wêreldgesondheidsorganisasie	EPI-WIN
Sosiale Konnektiwiteit	Bianca Garague	Bump Galaxy

Ontleding van Vraag 7	Kognitiewe Vaardighede			PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	
7.1	1	1		2
7.2	2		1	3
7.3	2	1		3
7.4.1	2			2
7.4.2	2			2
7.4.3			4	4
7.4.4	1		3	4
Punte	10	2	8	20
%	50%	10%	40%	

7.1 Een punt vir omskrywing van infodemie, soos:

Infodemie is 'n buitensporige hoeveelheid inligting oor 'n probleem wat gewoonlik onbetroubaar is, versprei vinnig en maak dit moeilik om 'n oplossing te bereik.

EN

Een punt vir voorbeeld wat bespreek is, soos:

Die Wêreldgesondheidsorganisasie se inligtingsnetwerk vir epidemies (EPI-WIN) verskaf hulpbronne en gereelde bygewerkte nuus soos wat epidemies ontwikkel in 'n poging om die infodemie oor COVID-19 te bestry. Dit het ten doel om mites wat op sosiale media opduik, aan die kaak te stel en bestaande netwerke te benut om inligting te versprei. Hulle werk ook saam met jeuggeleide inisiatiewe om saam te werk aan projekte om die stem van die jeug in die COVID-19-reaksie te versterk, die WGO se aanbevelings te versprei en die beste praktyke en innovasie te deel.

Of ander relevante voorbereidende taak-ontwerp van hierdie konteks sal aanvaar word.

7.2 Twee punte vir toon van begrip van albei terme.

Een punt vir evaluasie van 'n toepaslike voorbeeld, soos:

Ontwerp vir gemengde gebruik (veral argitektuur) meng enige kombinasie van residensiële, ontspannings-, kommersiële en openbare oogmerke en verskaf 'n alledaagse verbintenis. Of ander soortgelyke omskrywing.

Maatskaplike konektiwiteit in hierdie konteks is om te ontwerp vir mense om op talle maniere in wisselwerking te tree en 'n sin van behoort en nabyheid te skep. Hierdie verbindings verbeter die gesondheid van die gemeenskap. Of sluit ander soortgelyke omskrywing in.

EN

Shanghai kunssentrums deur Foster en Heatherwick sluit ruimtes in vir opvoerings, kleinhandel, kantore en ontspanningsaktiwiteite wat toegang tot gesonde buiteluigruimtes gee terwyl toegang tot die opvoedkundige voordele om aan die kunste blootgestel te word, verskaf word.

Of aanvaar ander toepaslike voorbereidende taak-ontwerp in hierdie konteks toe.

7.3 Een punt vir elke omskrywing.

Een punt vir verduideliking van verband tussen terme met behulp van 'n toepaslike voorbeeld.

Billike toegang maak dit moontlik vir alle mense, ongeag hul vermoë, kultuur of groepsidentiteit om 'n ontwerp te gebruik en waardeer. Of ander soortgelyke omskrywing.

Stedelike akupunktuur is 'n ontwerptaktiek wat die idee ondersteun dat intervensies om stedelike gebiede in openbare ruimtes te verbeter *nie oorvloedig en duur hoef te wees* om 'n transformerende uitwerking te hê nie. Stedelike akupunktuur is 'n realistieser en goedkoper metode om die stede deur kleinskaalse inisiatiewe op te knap. Of ander soortgelyke omskrywing.

EN

Byvoorbeeld:

Bicentennial kinderpark deur Elemental bied aan almal positiewe ervarings in 'n oop openbare ruimte ongeag vermoë, ouderdom of sosiale stand en daag die idees uit dat alle kinders dieselfde aktiwiteite geniet deur 'n wye verskeidenheid ervarings te verskaf.

OF

Pigalle Duperré basketbalbaan deur Ill Studio is 'n helderkleurige basketbalbaan wat 'n verrassende kontras bied, vasgedruk tussen die vaal historiese geboue in die Parysstraat. Die opvallende openbare area dien as 'n oproep vir gemeenskapslede om nie net die ruimte raak te sien nie, maar ook van die fasiliteit gebruik te maak en met hul gemeenskap te skakel. Die inisiatief met Nike het stedelike akupunktuur in die Parys-buurt laat ontstaan, maar die ontwerp-ateljee het sedertdien soortgelyke gemeenskapsinisiatiewe in China en Brasilië van stapel gestuur.

Of ander toepaslike voorbereidende taak-ontwerp in hierdie konteks.

'n Beraadslagende proses wat bemagtig deur spesifiek ontwerp met die *gebruiker se ervaring in gedagte*, en aandag gee aan die *spesifieke behoeftes en begeertes* van die gebruiker deur op 'n baie hoë vlak van prestasie te lewer.

- 7.4 7.4.1 Een punt vir toepaslike plaaslike ontwerper van die GTA-taak.
Een punt vir toepaslike internasionale ontwerper van die GTA-taak, soos:

Tsai Design Studio en Fuse Project (Yves Behar) of ander geskikte ontwerpers.

- 7.4.2 Een punt vir 'n beskrywing van toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 7.4.1 gelys in die GTA-taak.
Een punt vir 'n beskrywing van toepaslike internasionale ontwerp uit Vraag 7.4.1 wat in die GTA-taak gelys word, soos:

Stapelbeddens wat in mekaar pas deur Tsai Design Studio laat 'n groot aantal kinders van verskillende ouderdomme toe om 'n ruimte vir slaap of rus te deel wat vir ander doeleindes kan wees, soos huiswerk of speel. Die ontwerp is gefokus op die behoeftes van kinders wat in moeilike omstandighede leef.

EN

OLPC bied kinders toegang tot inligting en opvoedkundige programme waartoe hulle andersins nie toegang sou hê nie in die vorm van 'n robuuste en ergonomies ontwerpte toestel.
Of ander ontwerpe van die ontwerpers genoem in Vraag 7.4.1 wat in die GTA gelys is.

- 7.4.3 Vier gestaafde punte wat die gekose ontwerp in verband bring met die sosiale konteks wat deeglike kennis van die ontwerp EN / OF van die konteks demonstreer.

Geen punte word toegeken vir die definisie van terme wat nie by Vrae 7.1, 7.2 en 7.3 ingesluit is nie, tensy dit verband hou met die gekose ontwerp of sosiale konteks.

Geen punte word toegeken vir die verband van terme wat in Vrae 7.1, 7.2 en 7.3 gebruik word met die sosiale konteks nie.

Enige vier geldige, gestaafde punte wat verduidelik hoe die ontwerp met die sosiale konteks verband hou.

- 7.4.4 1 punt vir die toon van 'n begrip van mensgesentreerde ontwerp, wat 'n konsulerende proses is wat bemagtig deur spesifiek te ontwerp met *die gebruikerservaring in gedagte* en aan die *spesifieke behoeftes en begeertes* van die gebruiker aandag te gee deur op 'n baie hoë vlak van prestasie te lewer.

Tot twee punte per ontwerp om elke ontwerp in verband te bring met die tema "Dissonansie, Rigting, Ontwerp" en aan Menseregte: Regte op maatskaplike dienste.

Byvoorbeeld:

Tsai Design Studio se stapelbeddens wat in mekaar pas, fokus spesifiek op die behoefte aan sosiale versorging van kinders in groe huise, maar beoog om hulle veilig te laat voel en 'n gevoel van behoort te hê. Deur die stapelbeddens opstapelbaar te maak, het die ontwerpers ook die behoefte aan gedeelde ruimte in ag geneem om in te speel of skoolwerk te doen, wat help om 'n gevoel van behoort en aanvaarding te bou. Terwyl daar na die fisiese behoeftes omgesien word, word aan die sielkundige behoefte aan sekuriteit en behoort ook aandag gegee. Dissonansie word geskep uit die kragte wat die kinders in armoede vasvang, en daar is geleenthede vir rigtinggewende ontwikkeling weg van armoede en nood.

EN

Fuse-projek se OLPC gee aandag aan die regte van kinders om toegang tot maatskaplike dienste te hê, om die digitale kloof te oorbrug, asook om in die menslike behoefte aan kommunikasie en opvoeding te voorsien. Dit daag ook die idee uit dat kinders in armoede nie in staat is om hulself te bemagtig nie, en werk hard daaraan om houdings, gedrag en omstandighede te verander, vir ander en ook vir die self.

EN / OF

VRAAG 8 KULTURELE KONTEKS

Kulturele Konteks – Voorbereidende Taak		
Term / Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Inheems	Nofingxana	Rich is Black en omgekeerde
Afplatting van kultuur	Nendo	Totembottels, verpakking en logo
Ambagsmatig	Akosua	AAKS-sakke
Kulturele ontwrigting	Cramer-Krasselt	Naughty sakke
Geokultuur	Vackier & Chepape	Oromo stoel
Plekmaak	Torino Stratosferica	Precollinear park
Revisionisme	Green thumb industries	Dogwalkers' cannabis pre-rolls
Saamgestelde identiteit	Adele Dejak	Dhamani juweleversameling
Kultuursteuring	Adbusters	Spoof advertensies
Kruiskulturele ontwerp	Burks	Missoni Patchwork vases

Ontleding van Vraag 8	Kognitiewe Vaardighede			
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	PUNTE
8.1	1	1		2
8.2	2		1	3
8.3	2	1		3
8.4.1	2			2
8.4.2	2			2
8.4.3			4	4
8.4.4	1		3	4
Punte	10	2	8	20
%	50%	10%	40%	

- 8.1 Een punt vir omskrywing van *inheemse ontwerp*, soos:
 Die standaard- inheemse visuele taal van 'n land of plek wat 'n *sekere kultuur verteenwoordig*. Dit kan spesifieke patrone, kleure, gebruik van beelde/vorms insluit; 'n inheemse boustyl wat plaaslike materiale en tradisionele konstruksiemetodes gebruik.

Of ander soortgelyke definisie

EN

Een punt vir voorbeeld wat bespreek is, soos:
 Rich is Black en omgekeerde deur Nofingxana meng amaXhosa patrone met ander in gebreide patrone en vereer albei.

Of

AAKS-sakke deur Akosua word met die hand geweef volgens tradisionele metodes in gemeenskappe, waar patrone en motiewe van Afrika gebruik word en dan internasionaal verkoop word.

Of ander relevante ontwerp uit die voorbereidende taak in hierdie konteks sal aanvaar word.

- 8.2 Twee punte vir toon van begrip van beide terme.
Een punt vir evaluasie van 'n gepaste voorbeeld, soos:

Plekmaak behels om die verbintenis tussen mense en die plekke wat hulle deel, te versterk. Plekmaak is 'n samewerkende proses waardeur ons ons openbare ruimtes kan deel ten einde gedeelde waarde te maksimeer, besondere aandag aan die fisiese, kulturele en sosiale identiteite wat 'n plek definieer, te gee.

En

Geo-kultuur word omskryf as wanneer 'n spesifieke *geografiese ligging* die *kulturele eienskappe* van inwoners in aanmerking neem, soos 'n gemeenskaplike taal, ontwerp en visuele taal.

En 'n voorbeeld:

Precollinear Park is op 'n 800-meter lange strook in die middel van die Turyn geplaas, wat verlate was. Om van die dooie gebied gebruik te maak en inwoners 'n ekstra ruimte in die buitlug te gee na aanleiding van Italië se ernstige pandemiese reperkussies, het nie-winsgewende kulturele vereniging Torino Stratosferica die konsep van plekmaak omhels. Dit omskep die boomryke strook in 'n tydelike openbare ruimte wat geskik is vir sosiaal gedistansieerde ontspanning, terwyl dit die stad se kulturele identiteit vier, baie soos Piet Oudorf se Highline-projek in Chicago.

Of ander toepaslike ontwerp uit die voorbereidende taak in hierdie konteks.

- 8.3 Een punt vir elke omskrywing.
Een punt vir verduideliking van verband tussen terme met behulp van 'n toepaslike voorbeeld.

Revisionisme is die herinterpretasie en herondersoek van 'n mens se gesindheid teenoor 'n historiese siening of perspektief.

Saamgestelde identiteit beteken dat 'n individu se identiteit deur meer as een eienskap bepaal word, soos sosiale of kulturele groepering, taal, gender of ander faktore. 'n Saamgestelde identiteit is ook een wat voortdurend ontwikkel.

En vir voorbeeld:

Adele Dejak se Dhamani, wat deur tradisionele Afrika-houtsneewerk geïnspireer is en van herwinde koper gemaak is, weerspieël haar saamgestelde identiteit as 'n Nigeriese vrou wat grootgemaak is in en beïnvloed is deur Engeland en sy estetika.

OF

Missoni Patchwork vase deur Burks het Europese materiaal gebruik wat deur Afrika- en Suid-Amerikaanse kulture geïnspireer is as versiering oor bestaande vase wat die vorm van antieke Griekse vate naboots. Die persepsie van die werk word beïnvloed deur die mengsel van invloede en tydperke in die skep van nuwe produkte.

Of ander toepaslike ontwerp uit die voorbereidende taak in hierdie konteks.

- 8.4 8.4.1 Een punt vir toepaslike plaaslike ontwerper van die GTA-taak.
Een punt vir toepaslike internasionale ontwerper van die GTA-taak, soos:

Imiso en Patricia Urquiola

- 8.4.2 Een punt vir beskrywing van toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 8.4.1 gelys in die GTA-taak.
Een punt vir beskrywing van toepaslike internasionale ontwerp uit Vraag 8.4.1 wat in die GTA-taak gelys word, soos:

Die Skarifikasie-/inkerwingsreeks gebruik 'n mengsel van amaXhosa en Japannese hand- en bladbou om houertjies en gepunteerde vorms te skep met patrone en dekoratiewe elemente wat met die hand in lae stroke oor leerharde klei gekerf is.

EN

Kika is 'n boldervormige stoel, met 'n geboë keël as basis, oorkruis deur 'n ronde gesegmenteerde sitplek gemaak van hol Iroko, wat tradisionele kopstutte van Benin naboots. Dit verwys na 'n industriële estetika wat gekoppel is aan massavervoer en wêreldhandel en kan slegs gevorm word deur hoogs geskoolde vakmanne wat tradisionele houtdraaitegnieke gebruik om die hol vorm te skep wat die bokant van die boldervormige stoel uitmaak wat as 'n slaginstrument dien.

- 8.4.3 Vier gestaafde punte wat die gekose ontwerp in verband bring met die kulturele konteks wat deeglike kennis van die ontwerp en / of van die konteks demonstreer.

Geen punte word toegeken vir die definisie van terme wat **nie** by Vrae 8.1, 8.2 en 8.3 ingesluit is nie, tensy dit verband hou met die gekose ontwerp of kulturele konteks.

Geen punte word toegeken vir die verband van terme wat in Vrae 8.1, 8.2 en 8.3 gebruik word met die kulturele konteks nie.

Enige vier geldige, gestaafde punte wat verduidelik hoe die ontwerp verband hou met die kulturele konteks.

8.4.4 Een punt om 'n begrip van kruiskulturele ontwerp te toon, soos:

Kruiskulturele ontwerp *meng verlede en hede, en verskillende ontwerpsensitiwiteite*. Byvoorbeeld, 'n ontwerper skep 'n ontwerp in een land; dit word in 'n ander land vervaardig en wêreldwyd verkoop.

Tot twee punte per ontwerp om elke ontwerp in verband te bring met die tema 'Dissonansie, Rigting, Ontwerp'.

Byvoorbeeld:

Skarifikasie/inkerwing is tradisioneel in sy vervaardiging en gebruik tradisionle vellittekens as 'n simboliese verwysing. Die reeks, wat in 'n ateljee met sterk Hamada-invloed (van Japan) in die VK vervaardig word, verteenwoordig 'n samesmelting van tegnieke van konstruksie en versiering. Die ontwerp is dissonant (met gemengde estetiese verwysings) en rigtinggewend, deur 'n geglobaliseerde benadering tot Suid-Afrikaanse keramiek te gebruik.

Kika kan slegs gevorm word deur hoogs bekwame vakmanne wat tradisionele houtdraaitegnieke gebruik om die hol vorm te skep wat die bokant van die boldervormige stoel uitmaak wat as 'n slaginstrument dien. Deur na industriële estetika te verwys, is die stoel dissonant met sy huishoudelike omgewing, en deurdat dit ongemaklik lyk, en ook 'n musiekinstrument is, wat dissonant met die normale funksie van 'n stoel is. Soos skarifikasie, is Kika 'n wêreldwye produk wat spesifieke estetiese en kulturele verwysings maak, wat daarop dui dat die ontwerp in verskeie rigtings beweeg het.

Totaal: 100 punte