



NASIONALE SENIOR CERTIFIKAAT-EKSAMEN
NOVEMBER 2024

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 regmerkje 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 asseblief 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 asseblief relevante opmerking per sentrum oor spesifieke probleme / krediet wat teengekom is PER SENTRUM aan ten einde opbouende terugvoering aan die sentrums te kan gee.
 - Merk bo die snellerwoord
 - Heg 'n hakie om 'n volledige konsep
 - Punte per subvraag onderstreep
 - Punte per vraag omring
 - GEEN kruise vir verkeerde of irrelevante inligting nie; gebruik 'n golwende vertikale lyn om verkeerde of irrelevante antwoorde aan te dui

- Afdelingstotalen in 'n reghoek plaas
- Kandidate met konsessies moet deur senior subeksaminatore gemerk word
- Let wel: Kontroleer dat die pakkie nie van u sentrum afkomstig is nie
- R = herhaal
- RTV = relevant tot vraag
- G = gegee.
- Kontroleer vir antwoorde op die ekstra papier; indien daar nie is nie, trek 'n streep deur die bladsye en vrae wat nie beantwoord is nie
- Waar ekstra papier gebruik is, skryf "gesien" aan die einde van die vraestel en op die ekstra papier
- Merk waar die snellerwoord is, maar skryf die punt by die vraag

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

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

1.1 Kandidate kan óf 'n sikliese óf lineêre ontwerpproses kies en kan slegs vir genoemde voordele geakkrediteer word, soos:

Die lineêre proses het die tema beter gepas omdat dit gehelp het om al die fases in die werkboek te voltooi, aangesien elkeen duidelik punttoekenning gekommunikeer het, wat dit 'n pragmatiese werktuig maak om die proses te bestuur.

EN/OF

Die lineêre ontwerp-proses het beter by die tema gepas omdat dit my gefokus gehou het op die ontwerpdoelwit, wat was om 'n ideale situasie (utopiese) te skep, aangesien dit eenmaal besluit was, nie verander is nie, wat vir my 'n duidelike rigting en 'n standaard gegee het waaraan ek kon mik.

EN/OF

Die sikliese ontwerpproses het die tema die beste gepas, aangesien dit met pragmatisme verband gehou het. Dit het my in staat gestel om elemente van die ideesketse en konsepsketse te hergebruik wat ek verwerp het om my ontwerp in die ontwikkelingsfase te ontwikkel.

EN/OF

Die sikliese ontwerpproses het my gedwing om na terugvoering van my onderwyser en vriende te luister, wat my gehelp het om beter idees, konsepte en afwerkings vir my ontwerp te kies, en dit na 'n ideale oplossing te voer (om dit met utopiese doelwitte te verbind).

EN/OF

Ander redelike, gemotiveerde stellings wat oor die voordele nadink om die tipe ontwerpproses met betrekking tot die tema van Pragmatiese Utopie te gebruik wat deur die kandidaat gekies is.

- Middellorde vir ALBEI punte
- Moet begrip toon
- Geen punt vir definisie
- Verduidelik hoe dit 'n voordeel is
- Verduidelik waarom dit lei tot 'n Pragmatiese Utopie

1.2 Gedurende die produksiefase – laerorde punt

EN

Moet aandui dat dit 'n toekomstige plan is en nie 'n rekord nie (albei punte laer orde).

'n Lys van stappe om te volg.

OF

Tydtoewysing vir elke produksiefase.

OF

Datums wat vir elke produksiestap beplan is.

OF

Volgorde van take wat gevolg moet word.

1.3 Goeie sketse in die konsepfase toon 'n aantal idees.

OF

Goeie sketse in die konsepfase maak voorsiening vir dubbelsinnigheid/meervuldige interpretasies.

OF

Goeie sketse in die konsepfase maak dit moontlik vir die idee om te ontwikkel met behulp van verskillende materiale, verskillende prosesse en tegnieke en verskillende afwerkingseienskappe.

EN

Goeie sintesetekeninge kommunikeer 'n enkele idee.

OF

Goeie sintesetekeninge gee besonderhede van finale afwerkings.

OF

Goeie sintesetekeninge sluit finale dimensies van die ontwerp in die werklike lewe in.

OF

Enige ander geldige stellings.
(Woorde soos verbeter, verbeter, gedetailleerd.)
(Albei punte middelorde.)

VRAAG 2 ONTWERPKOMMUNIKASIE

Ontleding van Vraag 2	Kognitiewe Vaardighede				
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE	VLAK van moeilikheid
2.1	1	1		2	Maklik
2.2			2	2	Moeilik
2.3			2	2	Gemiddeld
2.4	2			2	Maklik
Punte	3	1	4	8	
%	38	12	50		

- 2.1 Geen krediet vir die definisie van stereotipering nie.
Vooroordeel is 'n geneigdheid vir of teen 'n groep, veral op 'n wyse wat as onbillik beskou word (of ander gepaste verduideliking).

EN

Moet toepas, nie die vooroordeel verduidelik nie, wat is dat die bestuur van motors 'n manlike aktiwiteit is.

OF

Ander toepaslike vooroordeel.

- 2.2 Geen punt vir is / is nie 'n parodie nie. Punte word toegeken vir 'n rede vir die oordeel, en moet verduidelik hoe dit op die gegewe voorbeeld van toepassing is. Die advertensie is nie 'n parodie nie, aangesien dit nie probeer om iets te wees wat dit nie is nie, met opsetlike oordrijving vir komiese effek.

EN

Die advertensie spot met KI-sagteware se weerspieëling van die wêreld, maar bewys nie 'n punt oor die KI-sagteware as sodanig nie. Die advertensie het geen identifiseerbare teikenmark nie.

OF

Die advertensie is 'n parodie omdat dit die punt maak dat die kunsmatige intelligensie se uitset vrouens as bestuurders geïgnoreer het met doelbewuste oordrijving vir komiese effek.

EN

Die advertensie het die aantal manlike bestuurders wat geïllustreer is, oordryf in vergelyking met 'n enkele vroulike bestuurder.

OF

Enige oordeel wat 'n begrip toon van wat parodie is EN 'n rede wat die oordeel ondersteun.

- 2.3 Hoër volgorde vraag: Die boodskap wat die gebruik van die handtekening stuur, mag nie 'n visuele ontleding wees nie. Die insluiting van die handtekening laat die advertensie soos 'n persoonlike stelling deur Ayelet Zurer voel, omdat dit gedruk is en lyk asof dit met die hand gemaak is.

EN

Die gebruik van 'n enkele naam kontrasteer met die anonieme aard van kennis aansprake wat verkry word deur die gebruik van kunsmatige intelligensie, wat wys dat 'n persoon by BMW verantwoordelikheid neem eerder as om agter 'n distillasie van algemene begrip te skuil.

OF

'n Kunstenaar se handtekening dui gewoonlik die kunstenaar aan wat die werk geskep het en neem verantwoordelikheid vir die werk. Dit is ironies, want dit is deur KI geskep.

OF

Twee ander gemotiveerde interpretasies van die impak van die handgeskrewe handtekening. (1 punt elk)

- 2.4 Laer volgorde vraag, maar moet
Beskryf watter kleure, vorms of tipografiese simbole gebruik is, maar geen krediet vir slegs die naam daarvan nie.
Mag nie elemente en beginsels uit Vraestel 3 gebruik nie.
Die letters BMW is in 'n hoofletters sans-serif tipe, in 'n kromme wat die vorm van die logo volg. (1 punt)

EN/OF

Die kleur is 'n versadigde koel toon van blou in 'n monochromatiese logo, wat swart en wit insluit. (1 punt)

EN/OF

Die vorm van die logo is 'n aantal konsentriese sirkels waar die binneste sirkel in kwarte verdeel is en reghoekig teenoor mekaar geplaas is. (1 punt)

EN/OF

Enige twee ander geldige beskrywings van kleur, vorm en tipografie.

VRAAG 3 VISUELE ONTLEDING

Ontleding van Vraag 3	Kognitiewe Vaardighede			
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE
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 ontwerpbeginsel. Geen krediet mag gegee word vir **eenheid** as 'n ontwerpbeginsel nie, nóg vir enige element van ontwerp nóg vir ander Gestalt-beginsels.
Antwoorde MOET die beskrewe element aan die beginsel koppel, en nie net die beginsel beskryf nie.

3.1.1 Dominansie

Die vorms van die vyfhoek is merkbaarder as enige ander, selfs al is die kamer 'n reghoekige prisma.

Of enige ander beginsel en ontleding wat regmatig met vorm verband hou.

3.1.2 Herhaling

Die gladde en geometriese lyne word herhaal in die sitplekke, ligtoebehore op die plafon en op 'n aksentmuur geplaas om skakels met die idee van 'n byekorff te skep.

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

3.1.3 Harmonie MAG NIE SKAAL/PROPORTIE WEES NIE

Die tekstuur van die oppervlakke werk goed met die kleur en die handelsmerk se oogmerk om verwelkomend te wees sonder om te veel aandag te vereis.

Of enige ander beginsel en ontleding wat toepaslik met tekstuur verband hou.

Geen punte vir woorde wat in die beskrywing gegee is nie.

Pasop vir sirkelverwysings.

Pasop vir generiese beskrywings.

Moet bespreek HOË die element tot die beginsel lei.

Pasop vir ontledings wat 'n ANDER beginsel bespreek as die wat genoem is.

Krediet KAN gegee word vir 'n GELDIGE beginsel, selfs al is die ontleding verkeerd of ontbreek dit.

SAGs

Eenheid

Patroon

Kontras

ominansie

Klem (NIE fokuspunt nie)

erskeidenheid

Herhaling

Ritme

Harmonie

Balans (beide simmetries en asimmetries)

Gradering (NIE gradiënt nie)

kaal

Proposie
Rigtingskragte
Beweging

Geen Gestalt-beginsels toegelaat vir 3.1 nie
Sluiting
Voortsetting
Figuur-grond
Nabyskheid
Aaneenskakeling
Belyning
Eenvormige verbindendheid
Gelykenis
Prägnanz

3.2 Een punt vir gemotiveerde evaluasie.

Een punt vir demonstreer van begrip van goeie voortsetting as 'n beginsel van Gestalt.
Byvoorbeeld:

Die ontwerper het geslaagd goeie voortsetting gebruik, aangesien daar genoeg van elke gleuf/letter is om die ontbrekende lyne te voorspel.

Die vertroutheid van die letterteken met die kyker help die vorming.

Of enige gepaste oordeel en regverdiging wat met goeie voortsetting verband hou.

Mag verwys na die kleuroorgang van die agtergrond.

Geen punt vir slegs te sê iets "is goed" nie.

Moet erken hoe die brein dit waarneem.

VRAAG 4 ONTWERP IN 'n SAKEKONTEKS

	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	PUNTE	VLAK van moeilikheid
4.1		2		2	Maklik
4.2		2		2	Gemiddeld
4.3	1	1		2	Maklik
4.4		2		1	Gemiddeld
Punte	1	7		8	
%	12.5	87.5			
Afdeling A Punte	9	12	9	30	

- 4.1 Entrepreneurskap word omskryf as die eienskappe wat nodig is om saketransaksies te begin om wins te maak en word gekenmerk deur persoonlike vasberadenheid, die vermoë om te assessee en finansiële risiko's te neem om 'n nuwe besigheid of onderneming te skep. (1 punt) Mag een punt toegeken word vir die definisie. (nuut, innovatief, riskant)

EN

Carbsmart het agtergekom dat daar min speserye/smaakmiddels en voorbereide kosse is vir diegene wat diëte laag in koolhidrate verkies, maar wat steeds 'n paar soeter lekkernye wil geniet. (1 punt) Toepassing. (Hoe)

EN/OF

Ander verduideliking van entrepreneurskap en voorbeeld uit die gevallestudie.

- 4.2 Carbsmart dra tot die kreatiewe ekonomie by deur sy eie ontwerpspan te gebruik om nuwe produkte te skep en hul handelsmerk te ontwerp benewens om reklame-agentskappe en mediamaatskappye te gebruik. (1 punt)

EN

Carbsmart kon handelsmerkbewustheid verhoog deur reklameveldtogte van massakleinhandelaars soos Food Lover's Market te hefboomfinansier deur die advertensies wat prominent gebruik maak van die logo en tipografie wat met die handelsmerk geassosieer word. (1 punt)

OF

Carbsmart se handelsmerk in hul advertensies en ander veldtogte bevat 'n konsekwente logo en tipografie oor alle produkte, wat verseker dat hulle maklik herkenbaar is as deel van een besigheid. Hierdie doelbewuste bestuur van hul handelsmerkidentiteit weerspieël hul opsetlike bydrae tot die kreatiewe ekonomie. (1 punt)

EN/OF

Ander toepaslike verduideliking en toepassing van die terme.

4.3 Bemarking wat oneerlik 'n produk of diens as omgewingsvolhoubaar uitbeeld.

EN

Carbsmart het die aandag gevestig op die volhoubare bronne van die bestanddele wat in hul produkte gebruik word deur te sê dat hul kakao van verskaffers kom wat naby hul fabriek is en dus sodoende vervoerkoolsuurgasvrystellings verminder.

4.4 Etiese besluite deur verbruikers kan gegrond wees op spesifieke dieetbeperkings van diverse godsdiensgroepe asook om die mark bewus te maak van die oorsprong van hul bestanddele.

EN

Carbsmart het hul kennis van voedseltendense gebruik, veral die toenemende gewildheid en bewustheid van hoëvet-neute, soos makadamianeute, in hul nuwe produkte.

OF

Enige ander twee gemotiveerde toepassings van tendensvoorspelling en etiese verbruikerswese.

In 4.2 en 4.4 kan EEN punt toegeken word vir twee RAW definisies (soos vir 2023).

In 4.3 en 4.4 mag die toepassing/verklaring van dieselfde idee nie krediet ontvang nie.

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

Ontleding van Vraag 5	Kognitiewe Vaardighede			PUNTE
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluering	
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%	

Pasop vir verwysings na Kuns in plaas van Ontwerp.

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

- Die nasiener moet die opstel lees en toepaslike feite / terme / punte afmerk.
- Nasieners moet baie noukeurig tydens die nasien van die opstelle wees deur die regmerkies **DIREK BO/OP** die feit / term / konsep te plaas waarvoor die punt gegee word en NIE in die kantlyn nie. Sodoende kan moderering akkuraat wees.
- Daarna moet elk regmerkies **gekategoriseer** word deur die volgende langs die regmerkies te skryf: S vir struktuur, K vir konteks, F vir feite, O vir ontleding en T vir terminologie. Gebruik die gedetailleerde verduideliking wat volg.
- 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 punttoekenning verskaf het, moet asseblief nie 'n regmerkies byvoeg nie, maar skryf Fmaks. (of Kmaks. of Tmaks. of Omaks.) op die antwoordstel om die moderators/kontroleurs te help.

Die eerste kontekspunt mag toegeken word vir 'n algemene kontekstuele feit, die tweede en derde kontekspunte moet gekoppel wees aan die tema van die opstel of aan die aanhaling of spesifieke geskiedenis.

Feitspunte: Van (leesbaar) mag krediet ontvang word, maar nie net die voornaam nie. Genadegheid in name van ontwerpe, mits hulle op die eerste bladsy van 'n Google-soektog met die ontwerper se naam voorkom, spelings en byname van ontwerpe word aanvaar.

Analise-punte: Die eerste punt mag toegeken word vir 'n beskrywing van die ontwerp, selfs al is dit in die benoemingssin.

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

S = STRUKTUUR: 2 PUNTE

Inleiding en Gevolgtrekking (Respons) – Een 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.

C = 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 ontwerp-produkte 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 = FEITLIK: 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 3 ontwerpers en 2 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 (laerorde-vaardigheid). (Minstens 3 ontwerpers en 2 werke vir elke beweging / tydperk / styl soos in die vraag vereis word.)

A = 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 geletterdheidswaarneming 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 2 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.

Geen krediet vir die definiëring van temas (beide die ondersoekte tema en ander wat in die SAG gelys word nie). Een term mag krediet ontvang per sin met die gebruik/toepassing en 'n duidelike aanduiding dat die kandidaat die term verstaan.

Inleiding:

Die kandidaat moet die tema van **ontwerp en leefstyl** behandel soos wat dit verband hou met ontwerp vanaf die 1970's. Geen direkte reaksie op die stimulusaanhaling word vereis nie, maar die kandidaat moet verwys na die spanning tussen *minimalisme* en *versiering* wat gedurende hierdie tydperk afgespeel het.

Bou van 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 periferies, 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 in 1967 gedekriminaliseer in die VK, Stonewall onluste in 1969.

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

Wet op Gelyke Betaling (Equal Pay Act) in die VK 1970 (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 gedump 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. Verbruikskultuur 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 gewoon 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 'n geringe 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 die tema Pragmatiese Utopie weerspieël.

Proust Chair en Kandissi deur Studio Alchimia (albei deur Mendini)
Sex store front en Bondage suit deur Vivienne Westwood

Hoëvlaktegnologie

Hoëvlaktegnologie 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, kabels 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 estetiese. Dit het aanleiding gegee tot die idee van die 'matswart droomhuis', en die minimalistiese voorkoms en leefstyl. Baie van die uitset van die rasonale produk ontwerp van hierdie tydperk was verbonde aan minimalistiese leefstyle waar volmaakte wêreld deur pragmatiese keuses voorgestel word.

Algemene konteks:

In die dekades na die Tweede Wêreldoorlog het die gety van industrialisasie sy hoogtepunt bereik, wat tot die Tegnotroniese 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 vinnig toegeneem, monteertylne 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 meestersvakmanne 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 ekonomieë verskuif 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 Hoëtegnologie-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. Terselfdertyd het dit ontwerp gedemokratiseer, aangesien alles blootgelê is, en maak voorsiening vir geïdealiseerde interaksies vir deskundiges en nie-kundiges. Die pragmatisme van modernisme is beklemtoon, met gladde lyne eerder as om dekoratiewe kenmerke by te voeg, en eerder in uitbouing deur die strukturele komponente bloot te lê. Dit het selfs groter klem op funksionaliteit geplaas. Alhoewel die ontwerpe self saamhangend was, het hulle dikwels uitgestaan teen die agtergrond van modernistiese ontwerp.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl en die tema van Pragmatiese Utopie weerspieël:

Radio TS502 en Sandwich Clock deur Sapper

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

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 kroeë 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 en die tema van Pragmatiese Utopie weerspieël het

Asoka lamp, Tahiti lamp deur Sottsass

Kristall table and 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 Pragmatiese Utopie 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 bemaking 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 stel 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. Dit verbind die wêreld van ontwerp met die lewensprosesse van verval en dood asook die veronderstelling dat die kyker, nie die ontwerper nie, sin maak deur hul eie stel estetiese waardes.

Tipiese ontwerpe wat die tema van ontwerp en leefstyl en die tema van Pragmatiese Utopie weerspieël 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 Miesisaanse 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. Libeskind se Joodse Museum maak gebruik van gebreke 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-regse, 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, operahuse, 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 en die tema van Pragmatiese Utopie weerspieël het

Milwaukee Art Museum en Turning Torso Tower deur Calatrava
Guggenheim Bilbao en Dancing House deur Gehry

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
Hoëvlaktegnologie	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 slegs krediet kry as hulle ontwerpers en ontwerpe van die GTA se Voorbereidende Taak gebruik het. Lyste van terme/konsepte, ontwerpers en ontwerpe word aan die begin van elke vraag in die Nasienriglyne gegee.

FOKUSONTWERPERS

Krediet kan SLEGS vir hierdie ontwerpers en ontwerpe vir 6.4, 7.4, 8.4 gegee word.

Plaaslike ontwerpers (2.1 en 3.1)		Internasionale Ontwerpers (2.2 en 3.2)	
Oppervlakontwerp en Multidissiplinêre Ontwerp			
Sindiso Khumalo	Collaboration with Vans for International Women's Day	MIO (Jaime Salm)	Work is Play
	Collaboration & Other Stories		Shroom Light
	SS21 – Minty (Harriet Tubman tribute)		Deco Felt Forms Acoustic Tiles
Daniel Ting Chong	Okay Africa	Studio Banana	Work Cocoon
	10 Years of Shelflife Capsule		Setting the Olympic values in motion
	Fear.Less		Rolex Learning Centre
Mash T Design (Thabisa Mjo)	Linda Pendant Light	Ogilvy Africa	Ogilvy with Roto Plastics: #Lessolessons
	Mojo Cabinet (Posi Steel)		Colour Perfect
	Hlabisa bench with Houtlander		The Descendants
Atang Tshikare	Metsing collaboration with Okha	Patricia Urquiola	Naledi
	Thitana		Kika
	Yang-kapa-Yan		Hybrida
Resoborg	Freedom Park	Smile Plastics	Panels
	Cartwright Mural		Side Tables
	Make your savvy life happen for Nedbank		Lords of Poké café interior

Plaaslike ontwerpers (2.1 en 3.1)		Internasionale Ontwerpers (2.2 en 3.2)	
Produkontwerp			
Maxhosa Africa	Alkebulan	Layer (Benjamin Hubert)	Trove
	Isilimela		Home Harmony
	Makrwalas		GO wheelchair
Ami Doshi Shah	Closure Collection	Iris van Herpen	Architectonics
	Salt of the Earth Collection		Synthtopia
	Elements Contained Collection		Earthrise
IMISO	Africasso	Super Union	Figla
	Scarification		Shelter
	Handpinched		Notpla
Dokter & Misses	Isabelo smart bench	Fuseproject (Yves Béhar)	OLPC – XO
	Kassena Town		Superflex Seismic powered suit
	Practically Everywhere Collection		Willie Mays Boys and Girls Club
Design for Development	Food as Common	IDEO.org	Zipline Project
	Colour Africa		Teff Seed Planter
	MSF Contraception Guidelines Booklet Design		Clean Team

Plaaslike ontwerpers (2.1 en 3.1)		Internasionale Ontwerpers (2.2 en 3.2)	
Kommunikasie-ontwerp			
Bittersuite	<i>The Greener Surfer</i>	Leo Burnett	<i>Change the Ref – The Lost Class</i>
	<i>Imaginative Classrooms</i>		<i>Half Fans</i>
	<i>My Food Fairy</i>		<i>Eva's Stories</i>
The Hardy Boys	<i>Amnesty International: Them together with Us</i>	Grey	<i>The Pause (Video)</i>
	<i>Edamame Packaging</i>		<i>The Unseen Ocean</i>
	<i>Sunlight Saves Water</i>		<i>Volts by Volvo</i>
Joe Public	<i>One School at a Time: Never Unsanitary Pads</i>	Wieden + Kennedy	<i>Girl Effect</i>
	<i>Pride of Africa</i>		<i>Nike Korea – Playground for All</i>
	<i>Clear the Stigma</i>		<i>Here I am</i>
FCB	<i>Giant Flag</i>	Fabrica (United Colours of Benetton)	<i>Ponzano Children/in Love we trust</i>
	<i>Empowervate – Y-CAP</i>		<i>Green B</i>
	<i>Coca Cola Phonetic Can</i>		<i>#Iplaychange</i>
Stranger Studio	<i>Atrocities Watch Africa</i>	Lovisa Boucher	<i>Wise by Patagonia</i>
	<i>medBuddy</i>		<i>TRUS: A Sharing Library</i>
	<i>International Refugee Rights Initiative</i>		<i>Eko-produkte</i>

Plaaslike ontwerpers (2.1 en 3.1)		Internasionale Ontwerpers (2.2 en 3.2)	
Omgewingsontwerp en -argitektuur			
Porky Hefer	<i>The Nest</i>	Vincent Callebaut	<i>The 5 farming bridges</i>
	<i>Manta</i>		<i>Pollinator Park</i>
	<i>Endangered</i>		<i>Lampchairs</i>
Tsai Design Studio	<i>Safmarine Vissershok School</i>	NLE	<i>Z Line School Furniture</i>
	<i>Nested bunk beds</i>		<i>Black Rhino Academy Campus project</i>
	<i>Darling Community Centre</i>		<i>Makoko Floating School</i>
Peter Rich	<i>The Earth Pavilion</i>	Heatherwick Studio	<i>Al Fayah Park – Abu Dhabi</i>
	<i>Alexandra Heritage Centre</i>		<i>Nanyang University Learning Hub</i>
	<i>Mapungubwe Interpretation Centre</i>		<i>Little Island</i>
The Maak	<i>Waste to wonder</i>	Bjarke Ingels (BIG)	<i>Danish Pavilion</i>
	<i>We See Change</i>		<i>Vestre's Factory</i>
	<i>New Rest Valley Crèche</i>		<i>Copenhill Power Plant</i>
Urban Works	<i>Constitution Hill Flame of Democracy</i>	100 Architects	<i>The Nest</i>
	<i>Dibuka Library</i>		<i>Shanghai Smart Booth</i>
	<i>Public Relief</i>		<i>Lotus Eco-Bus Stop</i>

Ontwerpe wat nie gelys is nie, ontvang geen krediet nie.
Slegs vanne word aanvaar.

VRAAG 6 ONTWERP IN 'n OMGEWINGSKONTEKS

Omgewingskonteks – Voorbereidende Taak		
Term/Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Universele ontwerp	Agency and Agency	Hydrant and Hydration Station
Ontwerp vir Lang Lewensduur (D4L)	K. Hara	Muji Packaging
Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)	Pearson Lloyd	bFriends
Higroskopiese Ontwerp	Arturo Vittori	Warka watertoring
Wieg-tot-graf-ontleding	Jonna Breitenhuber	Soap Bottle
Kringloopekonomie	SOLVE Apparel	S-Bags
Groen ruimte	Vo Trong Nghia Architects	Diamond Lotus
Herskeppende ontwerp	<i>Water lights</i>	Edina Energy
Hedonistiese volhoubaarheid	Daniel en Oliver Pretorius	4WKS Coffee
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			4	4
Punte	9	2	9	20
%	45%	10%	45%	

- 6.1 Een punt vir: Die proses en ontwerpprodukte en/of omgewings toeganklik vir alle mense, ongeag ouderdom, vermoëns, gestremdhede en ander eienskappe. Of ander geskikte definisies.

EN

Een punt vir 'n voorbeeld wat bespreek is.

The Hydrant & Hydration Space ontwerp deur New York ontwerpstudio: Agency-Agency & Chris Woebken. Omskep die stad se brandkrane in openbare drinkfonteine vir alle gebruikers met vermoëns en ander eienskappe. Terselfdertyd word die koolstofvoetspoor van die publiek uitgevee deur plastiekbottels te gebruik.

OF

Ander toepaslike voorbeeld van die omgewingskonteks van die Voorbereidende Taak.

- 6.2 Twee punte toon van begrip van albei terme.
 Een punt vir *evaluasie van 'n geskikte voorbeeld*.
 Groen ruimte is 'n *gebied met gras, bome of ander plantegroei wat opsy gesit is vir ontspanning of estetika in 'n andersins stedelike omgewing*. Groen ruimtes verskaf noodsaaklike gesondheidsdienste en ook omgewingsdienste; hulle verminder stres, fasiliteer aktiwiteit en bevorder beter geestesgesondheid en -welstand.
 Gewoonlik is die manier om volhoubaarheid te bereik, geïnterpreteer dat ons ons leefstyl kompromitteer om volhoubaar te word. Hedonistiese volhoubaarheid daag

hierdie siening uit deur voor te stel dat *volhoubare lewe ook die gehalte van lewe en menslike genot kan verbeter*.

Voorbeelde:

Evaluasie deur *GrowMore* deur Lindholm en Husum te gebruik ('n stedelike gemeenskapstuin wat help om die luggehalte te verbeter en terselfdertyd mense te help om met groeiende plante in aanraking te kom).

OF

Evaluasie met behulp van *Diamond Lotus* deur Vo Trong Nghia Architects as 'n voorbeeld.

OF

'n Evaluasie met behulp van 'n toepaslike voorbereidende taakontwerp in hierdie konteks.

6.3 Een punt vir elk van die definisies. (2 punte maks.)

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

Die kringloop-ekonomie is 'n ontwerpproses wat herskeppend is en afval verminder wat verseker dat dit materiale wat gebruik word vir solank as moontlik sal hou. Die oogmerk is om die maksimum *voordeel van die verskillende gebruike en hergebruike van daardie materiaal* te verkry.

EN

"Wieg-tot-graf"-assessering *kyk na impak in elke fase van 'n produk se lewensiklus*, vandat die natuurlike hulpbronne uit die grond onttrek word en deur elke fase van vervaardiging, vervoer, produkgebruik en weggooi.

EN

Verduideliking van die verband om *Soap Bottle* deur Jonna Breitenhuber te gebruik.

OF

Verduideliking van die verband om *S-bags* deur SOLVE Apparel te gebruik.

OF

'n Verduideliking van die verband om ander toepaslike Voorbereidende Taak se ontwerpe in hierdie konteks te gebruik.

- 6.3.1 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.
- 6.3.2 Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van 'n toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 6.4.1 wat in die GTA-taak gelys is.
Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van 'n toepaslike internasionale ontwerp van Vraag 6.4.1 wat in die GTA-taak gelys is, soos:

Greenshack is ontwerp om mense in staat te stel om 'n aangenamer lewe te ly in "tydelike" informele verblyf wat laekoste-, laetegnologiese, algemeen beskikbare materiale van die omgewing gebruik om sodoende die koolstofvoetspoor te verminder en aktief werk om gemeenskapsvaardighede en sosiale samehorigheid te bou met sy omgewings-, ekonomiese en sosiale benadering wat tot volhoubaarheid en sy verbintenisse met die natuur bydra, verbeterde beligting en voedselproduksie se verbintenisse met die natuur met verbeterde binnenshuise ligte en voedselproduksie wat tot 'n beter leefstyl bydra.

EN

Copenhill kragaanleg het 'n onooglike herontwikkelingsterrein geneem en dit in 'n plek vir buitelugontspanning omskep, oor 'n alternatiewe afval-tot-energie-kragopwekkingstelsel. Die ekonomiese, sosiale en omgewingsvoordele van 'n projek soos hierdie maak dit 'n hoogs volhoubare ontwerp. Ski is 'n luukse sport wat verantwoordelik is vir vervoerkoolstofvrystellings, aangesien mense na die berge moet reis. Hierdie ontwerp laat mense toe om naby die huis in 'n stedelike omgewing te ski.

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

- 6.3.3 Vier gestaaftde punte wat die gekose ontwerp met die omgewingskonteks in verband bring wat 'n deeglike kennis van die ontwerp demonstreer EN/OF van die konteks.

Geen punte word toegeken vir omskrywing van terme nie 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 word toegeken vir terme wat in Vrae 6.1, 6.2 en 6.3 gebruik is en met die omgewingskonteks in verband gebring is.

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

- 6.3.4 Herskeppende ontwerp ondersoek hoe argitektuur en produkte ontwerp kan word om hul omgewingsimpak te verminder en die welstand van 'n eko-stelsel verbeter.

Tot twee punte per ontwerp waar elke ontwerp die tema, **Pragmatiese Utopie**, met *herskeppende ontwerp in verband bring*.

EN/OF

VRAAG 7 ONTWERP IN 'n SOSIALE KONTEKS

Sosiale konteks– Voorbereidende Taak		
Term/Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Mensereg op gelyke behandeling	Bas Timmer	Sheltersuit
Uitdaag van stereotipes	DDB Unlimited	Free a Girl Campaign
Gebruikerbemagtiging	HOK New York	University of Buffalo Jacobs School of Medicine and Biomedical Sciences
Transformerende onderwys	Idean	Cards for Humanity
Billike toegang	Elemental (Alejandro Aravena)	Bicentennial Children's Park
Ontwerpkoöperasies	Woza Moyo (Hillcrest Aids Centre Trust)	Little Travellers
Stedelike akupunktuur	Ill Studio en Nike	Pigalle basketball court
Toegang tot inligting	UNICEF Uganda	Mobistation
Sosiale ontwikkeling	Serrano en Baquero	Inclusport Gym
Ontwerp vir gedragsverandering	Artfelt and Web Studio Kleber	Parade

Ontleding van Vraag 7	Kognitiewe Vaardighede			
	LAER: Kennis, Herroeping	MIDDEL: Begrip, Toepassing	HOËR: Ontleding, Sintese, Evaluasie	PUNTE
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			4	4
Punte	9	2	9	20
%	45%	10%	45%	

- 7.1 Een punt vir omskrywing van transformerende onderwys soos: die doel van transformerende onderwys is om 'n ervaring te skep wat 'n *skuif in 'n individu se perspektief of gesindheid veroorsaak* (1 punt).

EN

Cards for Humanity deur Idean is 'n werktuig van transformerende onderwys wat beoog om ontwerpers te help om onbewuste vooroordele te oorkom en hul werk te toets vanuit die perspektief van 'n verskeidendheid kwesbare klante. *Cards for Humanity* werk soos 'n kaartspeletjie waarin jy twee kaarte ontvang: 'n persoon en 'n eienskap. Wanneer gepaar word, skep hulle 'n lukrake scenario. Op die agterkant van elke kaart word nog oorwegings gemaak om vir daardie persoon of eienskap te ontwerp, en statistiek om te help besluit of jy in die gebruikers se behoeftes voorsien. Of ander toepaslike ontwerpe van die Voorbereidende Taak van hierdie konteks sal aanvaar word.

7.2 Twee punte vir toon van begrip van albei terme.

Die mens se reg op gelyke behandeling vereis dat *alle persone gelyk behandel word, sonder diskriminasie*. Die beginsel van gelykheid kan formele regstellende optrede vereis om toestande wat help om *diskriminasie voort te sit* te verminder of *uit te skakel*.

EN

Om stereotipes uit te daag, behels om *aannames* oor 'n persoon gegrond op vooroordeel dat hulle eienskappe met 'n groter groep mense deel, *te beveg*

EN

Een punt vir evaluasie gegrond op 'n toepaslike voorbeeld, soos:
Bas Trimmer se Sheltersuit

OF

DDB Unlimited's Free a Girl Campaign

Of evaluasie gegrond op ander toepaslike ontwerpe van die Voorbereidende Taak in hierdie konteks.

7.3 Een punt vir elke definisie. (2 punte maks.)

Stedelike akupunktuur is 'n ontwerptaktiek wat die idee ondersteun dat ingryping om stedelike gebiede in openbare ruimtes te verbeter *nie oorvloedig en duur hoef te wees nie* om 'n transformerende impak te hê nie. Stedelike akupunktuur is 'n meer realistiese en goedkoper metode om die stede deur kleinskaalse inisiatiewe op te knap.

EN

Ontwerp vir gedragsverandering wanneer ontwerp verandering deur die gebruiker aanmoedig. Ontwerp wat 'n positiewe optrede vir 'n volhoubare samelewing skep.

EN

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

Byvoorbeeld:

Pigalle, 'n helderkleurige basketbalbaan (Ill en Nike), is 'n verrassende kontras wat tussen die grou historiese geboue in die Parys-straat ingedruk is. Die opvallende openbare gebied is soos 'n oproep aan gemeenskapslede om nie net die ruimte raak te sien nie, maar om die fasiliteit te gebruik en by hul gemeenskap aan te sluit.

OF

Parade (deur Kleber) is 'n vrolike digitale skenkermuur wat kleurrike wesens vertoon om ontdek en aangeneem te word. Hierdie projek is vir die Kanker- en Leukemiesaal van Sheffield Kinderhospitaal geskep. Elke karakter sluit by die parade aan deur 'n donasie wat by die saal of aanlyn gemaak word. Hierdie muur bied afleiding gedurende behandeling, verhelder die sale met vrolike karakters, vang die verbeelding, verlig die stemming van die omgewing en is 'n innemende visuele ervaring.

Verduideliking gegrond op ander toepaslike ontwerp van hierdie konteks van die Voorbereidende Taak.

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

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

- 7.4.2 Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 7.4.1 wat in die GTA-taak gelys is.
Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van toepaslike internasionale ontwerp van Vraag 7.4.1 wat in die GTA-taak gelys is, 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

"Een skootrekenaar per kind" gee kinders toegang tot inligting en opvoedkundige programme wat andersins nie toegang sou gehad het nie in die vorm van 'n robuuste en ergonomiese ontwerpe toestel.
Of ander ontwerpe van die ontwerpers wat in Vraag 7.4.1 genoem is en in die GTA gelys is.

- 7.4.3 Vier gestaaftde punte wat die gekose ontwerp met die sosiale konteks verbind en sodoende 'n deeglike kennis van die ontwerp en/of die konteks demonstreer.

Geen punte word toegeken vir omskrywing van terme wat **nie** by Vrae 7.1, 7.2 en 7.3 ingesluit is nie, tensy hulle met die gekose ontwerp of sosiale konteks verbind word.

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

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

- 7.4.4 Tot twee punte per ontwerp vir verbind van elke ontwerp met die tema **Pragmatiese Utopie** en met *sosiale ontwikkeling*.

Sosiale ontwikkeling gaan oor verbetering van die welstand van elke individu in die samelewing sodat hulle hul volle potensiaal kan bereik.

Byvoorbeeld:

Tsai Design Studio se stapelbeddens wat in mekaar pas, fokus spesifiek op die behoefte aan sosiale versorging van kinders in groephuise, maar beoog om hulle veilig te laat voel en 'n gevoel van behoort te hê. Deur die stapelbeddens stapelbaar te maak, het die ontwerpers ook die behoefte aan gedeelde ruimte in ag geneem waarin gespeel of skoolwerk gedoen kan word, wat help om 'n gevoel van behoort en aanvaarding te bou. Terwyl daar

na die fisiese behoeftes omgesien word, word die psigologiese behoeftes vir sekuriteit en behoort ook hanteer. Hulle word verwyder uit omstandighede wat die kinders in armoede vasvang, en daar is moontlikhede om geleenthede te ontwikkel om hul omstandighede te verbeter.

EN

Fuse Project se "Een kootrekenaar per kind" gee aandag aan die regte van kinders om toegang tot maatskaplike dienste te hê en die digitale skeiding af te breek, en ook om in die menslike behoefte aan kommunikasie en onderwys te voldoen. Dit bevraagteken ook die idee dat kinders in armoede nie hulleself kan bemagtig nie, hul omstandighede verbeter in 'n samelewing wat na 'n beter wêreld deur hul eie pogings beweeg.

EN/OF

VRAAG 8 KULTURELE KONTEKS

Kulturele Konteks – Voorbereidende Taak		
Term/Konsep	Ontwerper	Ontwerp
Inheems	Nofingxana	Rich is Black and vice versa
Kulturele volhoubaarheid	Joana Vasconcelos	<i>Pastel Wedding Cake Pavilion</i>
Ambagsmatig	Akosua	AAKS Bags
Plekmaak	Torino Stratosferica	Precollinear park
Geo-kultuur	Vackier & Chape	Oromo Chair
Kulturele bevoegdheid	Francis Kere	Drawn Together Mural
Revisionisme	Milk	Change maker
Saamgestelde identiteit	Adele Dejak	Dhamani Jewellery Collection
Kulturele aanpassing	Simfy Africa	It's Ayoba Time
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			4	4
Punte	9	2	9	20
%	45%	10%	45%	

- 8.1 Een punt vir 'n definisie.
Kulturele volhoubaarheid is die idee om 'n kultuur met verloop van tyd te bewaar en handhaaf.

Of ander soortgelyke definisie.

EN

Een punt vir 'n voorbeeld wat bespreek is, soos:
Pastel Wedding Cake Pavilion deur Vasconcelos

Of ander toepaslike ontwerp van die GTA Voorbereidende Taak van hierdie konteks sal aanvaar word.

- 8.2 Twee punte vir toon van begrip van albei terme.
Een punt vir evaluasie van 'n toepaslike voorbeeld, soos:
Revisie/Hersiening is die *herinterpretasie en herondersoek* van mens se gesindheid teenoor 'n siening of perspektief wat in die verlede gehandhaaf is.

EN

Kulturele bevoegdheid is die vermoë om mense van ander kulture te verstaan en met hulle in wisselwerking te tree.

EN

'n Evaluering van 'n voorbeeld uit die Voorbereidende Taak, soos:

Milk, *Change Maker* (ontwerp deur Milk) is 'n bier wat 'beter lewens brou'. Vier vriende met intellektuele gestremdhede wou sinvolle werk vind wat hulle in staat sou stel om onafhanklik te lewe. Hulle het 'n brouery geopen en Milk het ingespring om die handelsmerk te ontwerp. Hulle het verpakking geskep wat die handelsmerk se doel gevier het met speelse en lewendige illustrasies. Die hele konsep van *Change Maker* is 'n hersiening van langdurige houdings teenoor gestremdhede, en die vermoë van mense met gestremdhede om kreatief en onafhanklik te wees, en sinvol tot die samelewing by te dra.

OF

Drawn Together deur Francis Kéré bestaan uit 'n lang muur wat gedurende die dag van die uitstalling met 'n deelnemende muurskildery versier sal word. Besoekers word genooi om die stuk saam te skep deur simbole te skilder wat gebaseer is op die simboliek van Wes-Afrika argitektuur. Veel meer as versierings, het die muurskildery ten doel om kulturele bevoegdheid te bevorder, aangesien hierdie patrone die waardes en oortuigings van die dorpie wat dien as die koninklike hof van die Kassena volk uitdruk.

Of 'n evaluering gegrond op ander toepaslike ontwerpe uit die GTA Voorbereidende Taak van hierdie konteks.

8.3 Een punt vir elke definisie. (2 punte maks.)

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

Inheemse ontwerp behels die standaard inheemse visuele taal van 'n land of plek wat 'n *sekere kultuur verteenwoordig*. Dit kan spesifieke patrone, kleure, gebruik van beelde/vorme insluit: 'n inheemse boustyl wat plaaslike materiale en tradisionele metodes van konstruksie gebruik

Kulturele aanpassing behels die hersiening en verandering van die struktuur van 'n program/praktyk om toepaslik by die behoeftes van 'n bepaalde kultuurgroep te pas.

En byvoorbeeld:

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 om bestaande vase te versier wat die vorm van antieke Griekse vase 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 van hierdie konteks.

- 8.4 8.4.1 Een punt vir 'n toepaslike plaaslike ontwerper van die GTA-taak.
Een punt vir 'n toepaslike internasionale ontwerper van die GTA-taak, soos:
Imiso en Patricia Urquiola
- 8.4.2 die punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van toeplike plaaslike ontwerp uit Vraag 8.4.1 gelys in die CAT-taak.
Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van toepaslike plaaslike ontwerp van Vraag 8.4.1 wat in die GTA-taak gelys is.
Een punt vir 'n naam van 'n ontwerp en 'n beskrywing van toepaslike internasionale ontwerp van Vraag 8.4.1 wat die GTA-taak gelys is, soos:
Die Scarification-reeks gebruik 'n mengsel van amaXhosa en Japannese hand- en bladbou om houertjies en geaksentueerde patrone en dekoratiewe elemente met die hand in lae rieme oor leerharde klei te kerf.

EN

Kika is 'n boldervormige stoel met 'n geboë keël as basis, wat deur 'n ronde sitplek met afdelings wat van hol Iroko gemaak is, gekruis word, wat tradisionele kopstutte van Benin naboots. Dit skep 'n nywerheidsgevoel wat met massavervoer en wêreldhandel verband hou en kan net gevorm word deur hoogs bedrewe ambagslui wat tradisionele houtdraaiwerktegnieke gebruik om die hol vorm te skep wat die boonste deel van die boldervormige stoel uitmaak wat as 'n perkussie-instrument dien.

- 8.4.3 Vier gestaafde punte wat die gekose ontwerp met die kulturele konteks in verband bring en 'n deeglike kennis van die ontwerp en/of konteks demonstreer.
Geen punte word toegeken vir omskrywing van items wat **nie** by Vrae 8.1, 8.2 en 8.3 ingesluit is nie, tensy hulle met die gekose ontwerp of kulturele konteks verband hou.
Geen punt word toegeken vir verbinding van terme wat in Vrae 8.1, 8.2 en 8.3 gebruik is nie, met die kulturele konteks.
Enige vier geldige, gestaafde punte wat verduidelike hoe die ontwerp met die kulturele konteks verband hou.
Tot twee punte per ontwerp vir die koppel van elke ontwerp aan die tema **Pragmatiese Utopie** en saamgestelde identiteit.

Saamgestelde identiteit beteken dat 'n individu se identiteit gedefinieër word deur meer as een eienskap, soos sosiale of kulturele groepe, taal, geslag of enige aantal faktore. 'n Saamgestelde identiteit is ook een wat deurlopend ontwikkel.

Byvoorbeeld:

Skarifikasie is tradisioneel in sy vervaardiging en trek op tradisionele velmerkering as 'n simboliese verwysing. Die reeks, vervaardig in 'n studio in die VK wat sterk deur Hamada (van Japan) beïnvloed is, verteenwoordig 'n mengsel van tegnieke vir konstruksie en versiering. Die ontwerp toon 'n mengsel van tegnieke, materiale, estetika en semiotika om nuwe weergawes van amaXhosa-potterie te skep, wat nie net hoogs versamelbare (en dus pragmatiese) werk is wat die idee van kulturele gelykheid uitdra nie (en dus skakels met utopië).

Kika herstel die gebruiker se verbinding met fyn kunsvlyt en oorweeg die ryk kulturele tradisie van tromele in 'n wye verskeidenheid kulture. Daar is 'n fundamentele teenstelling met die binnenshuise konteks deur visuele verwysing na industriële estetika. Soos Scarifikasie, skakel Kika met 'n nuwe globale gehoor en bou respek deur kulturele verbindings te eer. As 'n bank, verteenwoordig dit die diversiteit van funksie (utopiese) sowel as 'n vereenvoudigde estetika wat nie-konfronterend is en dus beskou kan word as pragmaties.

8.4.4 Tot twee punte per ontwerp vir koppeling van elke ontwerp aan die tema **Pragmatiese Utopie** en *saamgestelde identiteit*.

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

Byvoorbeeld:

Scarification is tradisioneel in sy vervaardiging en put uit tradisionele vel-littekens as 'n simboliese verwysing. Die reeks, wat in 'n ateljee wat sterk deur Hamada beïnvloed is (van Japan) in die VK vervaardig word, verteenwoordig 'n samesmelting van tegnieke van konstruksie en versiering. Die ontwerp toon 'n mengsel van tegnieke, materiale, estetika en semiotiek om nuwe weergawes van amaXhosa-erdewerk te skep, wat nie net hoogs versamelbare (en dus pragmatiese) werk verteenwoordig nie maar ook die idee van kulturele gelykheid voorstaan (en dus met utopieë skakel).

Kika verbind die gebruiker weer aan fyn kunsvlyt en beskou die ryk kulturele tradisie van om op tromme te slaan oor 'n wye verskeidenheid kulture. Daar is 'n fundamentele teenstrydigheid met sy huishoudelike konteks deur visuele verwysing na industriële estetika te maak. Soos Scarification, vind Kika aansluiting by 'n nuwe wêreldwye gehoor en bou respek deur kulturele verbindings te eer. As 'n stoel verteenwoordig dit diversiteit van funksie (utopiese) sowel as 'n vereenvoudigde estetika wat nie-konfronterend is en daarom as pragmaties beskou kan word.

Totaal: 100 punte