

Lösung zu Arbeitspraxis-Angabe vom 15.11.2003
Alle bisherigen Antworten von lacklady

1. a) man lässt sich von einem gegenstand, einer umgebung, einem gefühl beim betrachten des objektes inspirieren und erweitert den persönlichen ideenfindungshorizont. oftmals hat man das objekt auch nur im hinterkopf und findet in seinem kontext neue ideen an einem ganz anderen ort. dieser erlaubt einem das objekt in seiner perfektion zu erweitern, verbessern, neu gestalten..
b) bsp garten: der garten ist gut gelungen, man fühlt jedoch, dass noch etwas entscheidendes fehlt, jedoch erkennt man nicht, was es ist. bei einer wanderung am wochenende in den bergen sieht man dann einen großen naturstein und weiß auf, da man den garten permanent im hinterkopf hatte, dass einem vielleicht steine fehlen. man ist inspiriert von dem stein, wird ihn aber nicht kopieren, sondern vielmehr eine andere anordnung im garten suchen.
2. a) nach dem schichtenmodell. es werden viele schichten/layer übereinander gelegt. dies hat den vorteil, dass man das projekt in seine einzelteile auseinander nehmen kann, ohne eine info zu verlieren.
b) die layer können an die jeweiligen fachbereiche verteilt werden, somit kann jeder spezialist an seinem projekt arbeiten und m ende nimmt man alle layer zusammen und somit werden viele spezialistenarbeiten zu einer 'arbeit' vereint.
3. a) Modalität ist die überreale darstellung eines objektes. also eine darstellung, in welcher das objekt nicht mehr als reines objekt empfunden wird, sondern schon viel mehr als kunstgegenstand (...).
b) (bin mir da gar nicht sicher): naturalistische darstellung ist ein objekt, so wie es ist, dargestellt. bsp: salat ganz nah fotografiert. abstrakte darstellung: objekt aus das minimale beschränkt: bsp: gemalter salat, wo nur die umrisse gezeichnet sind.
4. a) sie bestimmen, verwalten, fordern, begleiten, unterstützen... ein projekt und geben die arbeitsrichtung/arbeitsweise vor.
b) ???
c) eine große rolle, da sie den gedankenfluss der designer stark beeinflussen können. so schränken sie zum einen den gedankenfluss ein, indem sie auf eine bestimmte richtung bestehen, auf der anderen seite erweitern sie den gedankengang, da sie das objekt in eine richtung geleiten und das gedankengut auf diese richtung hin weisen.
d) bsp: bild malen in einem ROTEN RAUM: der designer wird das bild den umgebungsfarben anpassen, sollte das bild für den raum bestimmt sein. somit ist er fixiert auf das anpassen an den raum, kann sich jedoch dadurch gedanklich besser in die spätere darstellungsumgebung einfinden.
5. keine ahnung, kann das jemand beantworten???
6. das kann auch gerne jemand anders beantworten, habe ich keine lust drauf.
7. a) wohl logisch

b) da der kontextdas persönliche gefühl beeinflusst ...situationen leichter verständlich macht/bzw das Gegenteil ...situationen stören, bzw während des prozesses situationen hervorbringen kann.

c) eine lesung wirkt inspirativer wenn sie in einer bibliothek stattfindet, als in einer fussgängerzone.

8. a) design ist ein sich ewig weiterbildende prozess, welcher sich permanent bewegt und daher stets neue situationen hervor bringt.

b) brücke: am ursprung wollte man nur eine brücke. so kam die idee, diese mit pfeilern zu versehen. daran schloss sich die möglichkeit an, an diese pfeiler seile zu spannen. an diese könnte man lampen hängen.... mit jedem neuen schritt entsteht evtl ein neuer.

c) ??? kann das vielleicht wer beantworten?