

MAKE!?

MASTER
ATELIER
© 2021
UDK BERLIN

work in process

the magazine

LOADING....



Universität der Künste Berlin

designtransfer :

INDEX

06
MAKE!?

08
MARIE RADKE
[VOLTA]

10
BASTIAN THÜRICH
[SEEMANNSGARN]

12
ELISA HÖSCH
[THE ELUSIVENESS OF
OBJECTS AND WORLDS]

14
SANGHYEOK LEE
[THE CHAIR: EMBRACING
ABSURD BEHAVIOR, ACT I]

16
LOUIE GAVIN
[SO MUSE]

18
MATTHIAS GSCHWENDTNER
[COMPUTATIONAL LOG CHAIR]

20
YUHANG KE
[EXTRA ORDINARY]

22
MERLIN C. EVERDING
[TASCHENLICHT]

MAKE!?

„The urge to Make“ spiegelt sich in unserer Natur als eine innere Notwendigkeit wider, einen Weg aus der eigenen persönlichen Wildnis zu finden. Im unbekanntem Terrain, ohne Pfad, ohne Wegweiser, bleibt die Ungewissheit, nie ans Ziel zu kommen. Jedem Schritt folgt bedeutsame Veränderung – sich garnicht auf den Weg zu machen, ist jedoch keine Option. Die Aussichten sind vage, der Anfang ist holprig, aber „not to make“ wäre gar Selbstbetrug.

Bedeutet „to make“ also einfach nur den Anfang zu machen?

Das Vorankommen als Kontroverse an sich, ist strategisch und impulsiv zugleich. Wir sind fokussiert und achtlos, selbstbestimmt und abhängig, wir hetzen voran und wir halten inne. Streckenweise scheinen wir gar passiv von einer externen Kraft gezogen zu werden, die uns zum Teil eines Großen und Ganzen macht. Manchmal machen wir alles, manchmal machen wir garnichts. Wir bewegen uns zwischen den Extremen von Hast und Prokrastination, verehren den Altar der Produktivität. In aller Geschäftigkeit vergessen wir fast, dass, wie wir den Weg gestalten, zugleich auch unser Leben gestalten. Wie wir etwas machen, definiert was wir machen, definiert uns; und deswegen müssen wir es selbst machen.

Ist „Make“ also auch „making ourselves“?

In täglicher Umtriebigkeit errichten wir ganze Welten und bringen sie wieder zu Fall, sind stets in Bereitschaft zur Rückverbindung. Jedem Schritt wohnt ein neuer Start inne und die Bedeutsamkeit des Zwischendrin blendet Anfang und Ende aus.

Ist „Make“ mehr der Prozess als das Ziel?

Die ewige Entwicklung ist also unser Schicksal, wir sind „in the making“. Wir haben gelernt zu akzeptieren, dass nicht jeder Sachverhalt aufgeklärt und nicht alles beendet werden muss. Gibt es kein Ziel, gibt es keine Arbeit, die man zu kompensieren versucht- ein erlösender Gedanke. Make ist also das „Nicht-Lösen“ des Problems, die ewige Fragestellung, als immerwährende Herausforderung, das Zwischenspiel aus fruchtbarer Langeweile und überwindbarer Frustration.

Die Frage am Ende ist also nicht „to make or not to make?“, sondern „what are we making out of it?“

MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?
MAKE!?!?

[VOLTA]

Volta rückt die Steckdose ins Zentrum und bringt den Strom zu Dir. Wir benutzen immer mehr kabellose Geräte, deren Akkus regelmäßig aufgeladen werden müssen. So ist das Smartphone eine nicht ganz unwesentliche Zeit ein schnurgebundenes Telefon mit extrem kurzer Schnur. Während uns Behelfslösungen aus Mehrfachsteckdosen unter Tischen oder Sofas zum bücken und strecken zwingen, bringt VOLTA den Strom zu dir.

Die Kollektion besteht aus 3 Objekten mit Steckdosen: einer Multifunktionslampe, einem Mehrfachstecker und einem Verlängerungskabel zum klemmen. So ist immer eine Steckdose in Reichweite.

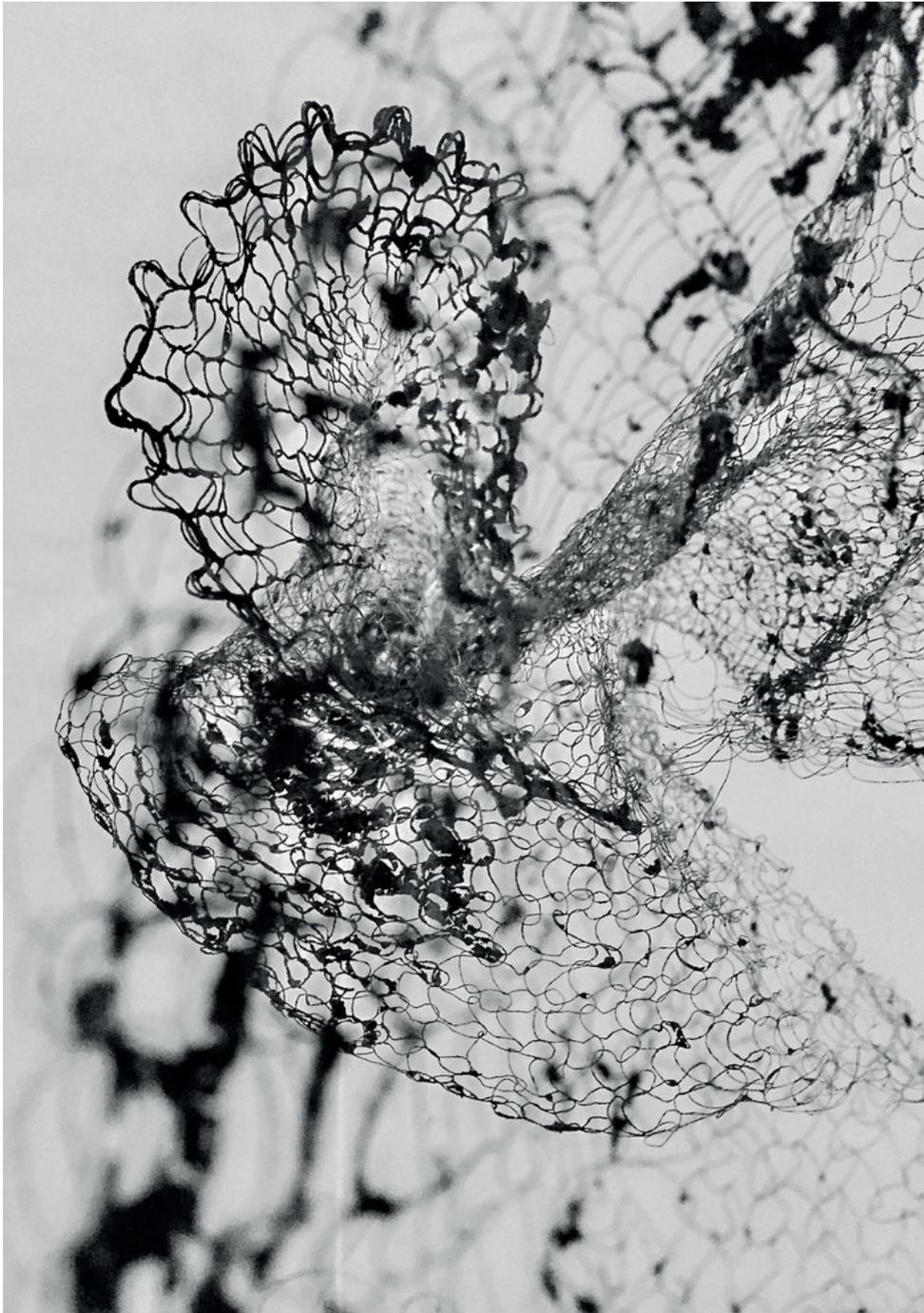


MARIE RADKE



BASTIAN THÜRICH

[SEEMANNSGARN]



[SEEMANNSGARN]

BASTIAN THÜRICH

8

Eine kleine Insel wandelt inmitten der Wüste des offenen Meeres.

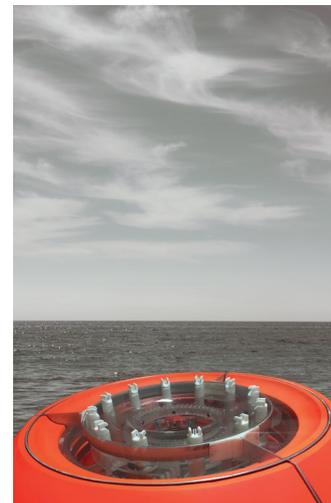
In den Erzählungen, treibt sie leuchtend auf der spiegelnden Oberfläche, und in der Nacht grau zwischen Wellenbergen.

Entsprechend der Gezeiten, greift rhythmisch in ihr, eine Mechanik vom Wasser getrieben. Sie strickt einen Draht in das Unmenschliche hinab.

Die Strömung bedingt auch den Strom, der das Salzwasser spaltet; Calciumcarbonat und Magnesium versteinern das Strickwerk zu Aragonit.

Die Bewohner des Wassers sind am Stein gesiedelt, Mollusken und Algen haften dem Mineralischen an.

Auf ihrer Wanderung vorbei ziehende Fische, finden hier Nahrung, ihrerseits Beute für größere Räuber.



9

[THE ELUSIVENESS OF OBJECTS AND WORLDS]

Weil die Bedeutung der Funktionalität naheliegend ist, geben wir der Fülle an Symbolen, die in unserem Unbewussten schlummert, wenig Aufmerksamkeit. Symbole entstehen aus vergangenen Ereignissen und sind geprägt durch Emotionen, die einst diese ursprünglichen Ereignisse in uns auslösten. Sie können aber auch einen kollektiven Ursprung haben und uns durch Gesellschaft, Kultur, Zeit und Raum infiltriert worden sein. So oder so ist ein Symbol nicht nur die Bedeutung eines Dings, sondern auch ein Gefühl, das uns erst einnimmt, und uns dann im Sog der Interpretationskraft davonträgt. Ist es einmal im Unbewussten manifestiert, müssen wir uns damit

auseinandersetzen. Um uns selbst in unserem Dasein bewusst zu werden, müssen wir uns um das Verständnis symbolischer Bedeutung und deren Wirksamkeit bemühen. „The Elusiveness Of Objects And Worlds“ erforscht die archetypische Symbolik von Objekten, die durch eine Verschmelzung des digitalen und analogen Raums geboren sind. Zufall und eigene Interpretationskraft werden Instrumente zur Veranschaulichung der unbewussten Vorstellungskraft. Es entsteht eine intuitive Weise des Gestaltens, unbekannte Formen und damit eine Gruppe an phigitalen Artefakten, die Symbole aus beiden Welten mit sich bringen.



ELISA HÖSCH

[THE ELUSIVENESS OF OBJECTS AND WORLDS]

ELISA HÖSCH



SANGHYEOK LEE

[THE CHIAR: EMBRACING ABSURD BEHAVIOR, ACT I]



The year 2020 is not the year that the ultimate human dream came true. It is the year that we had to embrace illogical, abnormal, or absurd behavior. We have lost our social, haptic, and spatial experience. One of the greatest theatre plays of all time, *Waiting for Godot*, is strongly relevant today, absurdly. The consequences of object making have been shifted as well. Thus, not only are we waiting for Godot, but also we should be able to ,searching' for Godot.

I searched shifting relationships between objects, function, and behavior. I found the object we encounter every day to let our bodies move, touch, and motivate. It is the object that we know of, care for, and desire for all time. ***The Chair*** has altered in its access of movement and functionality. It gives the fundamental questions about the concept of a sitting object and acknowledging your attitude towards objects. I would like to invite you to the stage in search of new engagement.

[SO MUSE]

Sprachassistenzen sind heutzutage weder sehr persönlich noch sonderlich intelligent. Durch technische und kulturelle Entwicklungen lassen sich aber auch neue Anwendungsgebiete erahnen, die über das Stellen eines Weckers hinausgehen. Es werden immer natürlichere Unterhaltungen mit Maschinen möglich und in diesem Projekt geht es darum neue Ansätze für eine sprachbasierte Mensch-Maschine Interaktion zu entwerfen. Ein Teil der Arbeit besteht darin eine alternative Persönlichkeit für eine Sprachassistentz zu konzipieren. Dafür wurde die Rolle einer Muse gewählt. Statt Befehle auszuführen geht es darum zu inspirieren. „Es“ hört auf den Namen Sunny und wurde darauf trainiert bei kreativen Prozessen zu unterstützen. So kann

es beispielsweise Feedback zu Ideen geben oder für Brainstormings eingesetzt werden. Dabei hört es zu, stellt Fragen und regt das Gespräch mit eigenen Vorschlägen an. Der andere Teil der Arbeit dreht sich um die Verkörperung. Mit gängigen Sprachassistenzen wird vor allem über das Smartphone oder über Smartspeaker kommuniziert. Dabei handelt es sich allerdings um sehr statische Objekte. Um sich mit einer Maschine auf einer Ebene zu unterhalten sollte diese auch als ein Gegenüber wahrgenommen werden. Basierend auf diesen Annahmen wurde ein Prototyp entwickelt, der sich neben der Fähigkeit zu sprechen und zu hören auch bewegen kann.



LOUIE GAVIN



MATTHIAS GSCHWENDTNER



[COMPUTATIONAL LOG CHAIR]

MATTHIAS GSCHWENDTNER

16

[COMPUTATIONAL LOG CHAIR]

The computational log chair is part of the case study „new sources“, using left over materials from wood industry as an alternative material source for building domestic objects. In this case birch branches are used.

The interconnection of computational design, 3D scanning and robotic manufacturing enables a process for sustainable production of wooden objects. Constant recalculation makes it possible to use irregular formed materials for serial production. An algorithm specially developed for this project analyses the geometry of each scanned branch and places them into right position in virtual space. Further all necessary production data gets calculated automatically and sent to an industrial milling robot. Branches will be selected in advance using pattern recognition. Different forms fit different parts.

Using branches instead of pre cut wood every object is unique and has a different character. The precisely milled surfaces that appear all around the object communicate the intersection between nature and technology. The birch bark partly remains and works as a natural ornament.

17

[EXTRA ORDINARY]

Unser modernes Leben ist von so vielen Objekten umgeben, dass man sagen könnte, dass unsere Welt aus ihnen besteht. Einige dieser Gegenstände gibt es schon seit langem, und die Menschen benutzen sie tatsächlich und leben jeden Tag mit ihnen. Die Existenz dieser Objekte schafft eine unsichtbare, aber sehr enge Verbindung zu den Menschen, die meist nicht wahrgenommen wird. Die entscheidende Aufgabe des „Objekt Maker“ Designers ist es, Objekte zu gestalten und für diese unsichtbare Verbindung zwischen Menschen und Objekten verantwortlich zu sein. Das zentrale Ziel von Master Projekt ist es, Design als Medium zu begreifen, um die Aufmerksamkeit der Menschen auf die schönen, aber vernachlässigten Kleinigkeiten des täglichen Lebens zu lenken.

Johannes Vermeer experimentierte bereits im 17. Jahrhundert in den Niederlanden mit der Malerei. Aus dem Studium der Malerei lässt sich leicht erkennen, dass die Malerei eine Kunst ist, bei der die Anordnung des Bildes die Aufmerksamkeit auf das lenkt, was der Maler ausdrücken will. Im Gegensatz zu Gemälden, die Götter und Helden verherrlichen und preisen, wird in Vermeers Gemälden das Sonnenlicht aus dem Fenster als Scheinwerfer auf die Milch einfüllende Magd eingesetzt. Es ist eine alltägliche, sogar langweilige Szene, aber für Vermeer ist sie eine vergessene Perle.

Nach Martin Heideggers „Aufleuchten“-Theorie: Wenn die Vorhandenheit eines Objekts fehlt oder wenn die Zuhandenheit und die Vorhandenheit zwischen den Objekten nicht übereinstimmen, wird dies bevorzugt wahrgenommen als „Aufleuchten“ wahrgenommen. In diesem Masterprojekt werden die schöne, aber vernachlässigte Erinnerungen, Erlebnisse und Details des Alltagslebens als „Aufleuchten“ (Extraordinary) in alltägliche Objekte (ordinary) eingesetzt, was zu einer Umgestaltung von Zuhandenheit und Vorhandenheit führt. Diese Objekte haben ein ähnliches Ziel wie die Gemälde von Johannes Vermeer: Sie sollen die Aufmerksamkeit auf die vernachlässigten, aber schönen Kleinigkeiten des Alltags lenken (Extra ordinary).

„Extra ordinary“ als Strategie für die Neugestaltung von Alltagsgegenständen werden in diesem Masterprojekt 10 unterschiedliche Objekte entworfen. Sie stellen jeweils eine kleine Erinnerung, eine Erfahrung, einen Moment und ein Detail über die schönen, aber vernachlässigten Aspekte des täglichen Lebens dar.

YUHANG KE





Das [TL.21] Taschenlicht ist eine minimalistische Stehleuchte. Die TL.21 ist eine zusammenklappbare Stehlampe, die als Antwort auf die Problematik des Versands schwerer Sockel erstanden ist. Auf der Suche nach Lösungen in der Outdoor-Branche, die sich auf leichte und zusammenklappbare Materialien konzentriert, die im bestenfalls mit lokalen Herstellern produziert werden kann, so kann TL.21 in einem Paket verschickt werden, das nur einen Bruchteil der Größe und des Gewichts der Leuchte ausmacht. Der Sockel der Lampe besteht aus einem verschweißtem TPU-Beschichtetem Nylon Gewebe, das bei der Konstruktion von aufblasbaren Kajaks verwendet wird, und wird zum Gebrauch mit Wasser oder Sand gefüllt. Eine LED-Leuchte, die in einer taschenlampenartigen Gehäuse sitzt unter einem Recyclen PET Leuchtschirm verborgen ist, wird von einem Zeltstange getragen.

»Schlichte« – Innovationen sind eine Reaktion auf begrenzte finanzielle, materielle oder institutionelle Ressourcen. »Schlichte« Innovationen sind nicht nur günstiger, sondern funktionieren manchmal auch nutzungsorientierter als die zu Verfügung stehenden Alternativen. Durch den Einsatz von leichten Materialien und der Gestaltung von Produkten, die sich als „flat pack“ verschicken lassen, wird außerdem die Logistik erleichtert. Im Mittelpunkt steht die Reduzierung der Komplexität und der Kosten. Dieser Reduktionsprozess bietet ein großes gestalterisches und innovatives Potenzial für neue Produkte, denn »Schlichte« Produkte dürfen nicht geringerer Qualität sein – sonst finden sie keine Abnehmer. Sie müssen allerdings günstiger sein. Das macht sie einfacher und leichter zu benutzen.

KONTAKTE

[at] instagram

[at] instagram	MARIE RADKE hallo@marieradke.de marieradke
[at] instagram	BASTIAN THÜRICH b.thuerich@udk-berlin.de bastianthuerich
[at] instagram	ELISA HÖSCH hoesch.elisa@gmail.com elischerowski
[at] instagram www.	SANGHEYOK LEE leesanghyeok@me.com leesanghyeok_ leesanghyeok.com
[at] instagram	LOUIE GAVIN hi@louiegavin.com louiegavin
[at] instagram	MATTHIAS GSCHWENDTNER matthiasgschwendtner@protonmail.com maatthias
[at] instagram	YUHANG KE y.ke@udk-berlin.de yuhang_ke10
[at] instagram www.	MERLIN C. EVERDING info@studiomce.de studio.mce studiomce.de

MAS-
THER-
AER-
GIER-
2021
UDK-
BERL-
LIN-

© 2021 Universität der Künste Berlin All Rights Reserved

MAKE!? 

MAKE!?

MAKE!?

MAKE!?

MAKE!?

MAKE!?

MAKE!?

MAKE!?