

Prof. Ulrich Nether, Produktdesign und Ergonomie
Prof. Dr. Andreas K. Vetter, Kunst- und Kulturgeschichte
Beratend: Prof.'in Anke Stache, Kommunikationsdesign, FB 2

Bachelor B IA 507 Projekt Vertiefung Wintersemester 21/22

Otl Aicher 100

Hintergrund

Nächstes Jahr am 13. Mai wäre „einer der prägendsten deutschen Gestalter des 20. Jahrhunderts“ 100 geworden: Otl Aicher „war einer der Wegbereiter des Corporate Designs“ (Zitate Wikipedia), Mitgründer der legendären Ulmer Schule, Grafiker, Typograf und Kommunikationsdesigner, dessen Werk uns nach wie vor überall begegnet, beispielsweise in den Piktogrammen, die er als Gestaltungsverantwortlicher für die Olympischen Spiele in München 1972 entwickelt hat, die das Maß der Dinge wurden oder im CD von Unternehmen wie der Lufthansa, Braun, Bulthaup, ERCO und FSB. Bemerkenswert und lehrreich ist, wie seine Persönlichkeit und Haltung mit seinem Werk verbunden sind: Gegner des Nationalsozialismus, mit den Scholl Geschwistern befreundet und später mit Inge Scholl verheiratet, von der Wehrmacht desertiert, mit der Ulmer Schule die soziale Verantwortung des Designs formulierend und Zeit seines Lebens politisch aktiver streitbarer Bürger, der, wie ein Wegbegleiter meint, heute sicher jeden Freitag für die Zukunft des Planeten auf die Straße ginge.

Aufgabe

Wir wollen eine Ausstellung entwickeln und umsetzen, die im kommenden Jahr im Lippischen Landesmuseum zu sehen sein soll und dann auf Wanderschaft gehen kann. Da wir nicht die einzige Aktivität zu Aichers Ehren im Jubiläumsjahr gestalten werden, wollen wir uns inhaltlich fokussieren. Dabei können wir zurückgreifen auf reichen Fundus und Kontakte von FSB in Brakel, die das Projekt initiieren und unterstützen. Unser Anspruch ist es, das Fachpublikum ebenso zu erreichen und zu begeistern, wie „gewöhnliche“ Bürgerinnen und Bürger oder auch Kinder. Teil der Aufgabe wird es also zunächst sein, ein spezifisches Thema zu finden und dafür dann die formalen Entsprechungen. Dabei ist kuratorische Präzision ebenso gefragt wie ein stringentes Konzept, eine auf den Punkt gebrachte Inszenierung und eine lebendige möglichst interaktive Zugänglichkeit. So kann die Ausstellung von Events begleitet sein, sich verändern während der Laufzeit und vor allem mit mehreren Ebenen und Medien arbeiten.

Die digitalen und medialen Ebenen der Ausstellung werden wir konzeptionell einbeziehen, sie werden dann im Sommersemester 2022 im FB Medienproduktion entwickelt und ausgearbeitet.

Lehrinhalte

- _Vertiefen differenzierter und reflektierender entwurfsmethodischer Kompetenzen von der Analyse bis zur Detailplanung und Umsetzung
- _kuratorische Praxis
- _eigenständige Organisation des Entwicklungsprozesses
- _Planung bis zur Umsetzung unter Einbeziehung aller notwendigen Parameter
- _Koordinieren des Planungsprozesses, Termin- und Budgetplanung im Team und mit allen Planungsbeteiligten

Umfang

Ergebnis sind Entwürfe, die Nutzerbelange, Funktionen und Technik, sowie räumliche und materiale Qualitäten und Umfeld integrieren. Die Ergebnisse sind überzeugend zu vermitteln. Inhalte, Formen, Dimensionen, Materialien und Oberflächen sind gestalterisch und technisch konstruktiv selbsterklärend und angemessen darzustellen, sowie in allen Details nachvollziehbar zu machen. Ein ausgewählter Entwurf soll im Team umgesetzt werden.

Erstellung und Abgabe von lesbaren und bearbeitbaren Dateien der Arbeitsergebnisse, Erstellung einer Dokumentation. Weitere Kriterien siehe Aufgabe

Termine

Teilnehmer: max.15

Termine: dienstags, 16 – 19 Uhr; Raum 2.124, Exkursion zu FSB geplant am Donnerstag, den 21.10. vormittags

erster Termin: 28.09. 16 Uhr