



basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

**NATIONALE
SENIOR SERTIFIKAAT**

GRAAD 12

ONTWERP V1

(TEORIE)

FEBRUARIE/MAART 2012

MEMORANDUM

PUNTE: 150

Hierdie memorandum bestaan uit 36 bladsye.

AFDELING A**VRAAG 1 (20 punte)****AS1: Maak waardebepalings deur 'n duidelike begrip van Ontwerp.****AS2: Begrip van ontwerpteorie en die korrekte gebruik van ontwerpterminologie.****1.1 (Ken 10 punte in totaal toe)****1.1.1 (Ken 4 punte toe)**

Die toepassing van kritiese denkvaardighede en die wyse waarop die leerder bevoeg is om die vraag toepaslik te beantwoord, moet in die algehele assessering van hierdie vraag in ag geneem word.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

Indien die leerder 'Ja' antwoord, kan die volgende moontlike motiverings gegee word:

- Die rooi, terracotta-klei herinner 'n mens aan Afrika-grond.
- Die oneweredige, tasbare oppervlak van die handgemaakte krale reflekteer die aardse, organiese kwaliteit wat dikwels kenmerkend van die kunsvlyt geproduseer deur die inheemse kulture van Suid-Afrika, is.
- Die feit dat die kroonkandelaar grotendeels uit krale bestaan, koppel dit aan Suid-Afrika aangesien kralewerk 'n kunsvlyt is wat deur die meeste van ons inheemse kulture beoefen word.
- Klei word in die tradisionele Afrika-lewe vir baie gebruik, bv. potte, krale en huise/plattelandse dorpies en die gebruik daarvan herroep gevolglik beelde van Afrika en Suid-Afrika.
- Draadwerk is 'n kontemporêre Suid-Afrikaanse kunsvlyt en die gebruik daarvan dien ook om die produk met ons land te verbind.
- Die vele Europeërs in Suid-Afrika word verteenwoordig deur die keuse en vorm van die kroonkandelaar.

Indien die leerder 'Nee' antwoord, kan die volgende moontlike motiverings gegee word:

- 'n Kroonkandelaar is nie 'n tradisionele Afrika-vorm nie.
- Die paar deurskynende krale herinner 'n mens aan kristalkrale wat ook nie tipies van Afrika is nie.
- Die vorm van die kroonkandelaar, wat nie sy oorsprong in Afrika het nie, is groot en dominant en oorheers die ingerygde krale.
- Die vermenging van 'n gesofistikeerde kroonkandelaar met aardse, organiese kleikrale werk nie aangesien hierdie twee elemente onversoenbaar is.

1.1.2 (Ken 6 punte toe)

Ken 2 punte toe vir 'n verduideliking van die Element of Beginsel. Die volgende mag by die analise ingesluit word:

ELEMENTE

- **LYN:** Die oorvleuelende herhalende geskulpte of kurwende lyne, gevorm deur die ingerygde krale wat van die sirkelvormige draadraam afhang, gee 'n informele ritme aan die werk. Die lyne gevorm deur die krale wat in elegante kurwes vanaf die bopunt van die tregtervorm afkom tot by die verdeelde draadsirkel is duidelik van mekaar geskei om 'n sin van orde terug te bring.

BEGINSELS

- **EENHEID:** Eenheid is verkry deur die oorheersing van die terracotta-kleurige, ronde krale. Eenheid is ook verkry deur die herhaling van die kromlynigheid gevorm deur die krale-stringe.
- **KONTRAS:** Die dun lyne gevorm deur die onderliggende draadkonstruksie kontrasteer met die dikker lyne gevorm deur die stringe krale. Die langer, skerp gepunte krale kontrasteer met die ronde krale. Hierdie kontraste skep spanning en visuele belangstelling en verhoed dat die ontwerp vervelig raak.

UNIVERSELE BEGINSEL

- **NABYHEID:** Die krale is baie na aan mekaar en stel die kyker in staat om die kroonkandelaar as 'n enkele eenheid te ervaar.

Krediet moet gegee word aan enige ander universele beginsels wat korrek genoem is.

V1.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS-TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	10%	Deel van 1.1.1	1
Middel-orde	Toepassing van elemente en beginsels	80%	1.1.2	8
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	10%	Deel van 1.1.1	1

1.2 (Ken 10 punte toe)

Funksie:

Dit is 'n kontemporêre gebou ontwerp as 'n groen wolkekrabber om die gebied se biodiversiteit te verhoog en om die plaaslike ekosisteem in Singapoer se metropool met 'zero kultuur' te rehabiliteer. Hierdie terrein is essensieel 'n verwoeste ekosisteem met min van sy oorspronklike grond-bolaag. flora en fauna oor. Die organiese massa op die gebou maak dit moontlik dat ekologiese progressie kan plaasvind en om die bestaande nie-organiese benadering van hierdie stedelike terrein te balanseer.

Ikonografie:

Die gebou lyk soos 'n toebroodjie 'toring' van betonblaaie gevul met plantegroei. Klem is geplaas op die gebou se vertikale verwydering van die aarde, maar die plantegroei wat van alle kante uitspruit, koppel dit weer aan die natuur .

Versiering en struktuur:

Die gebou lyk Modernisties in sy basiese struktuur bestaande uit vrydraende balke van beton. Hierdie vrydraende balke steek uit vanaf 'n sentrale kern. Geen oppervlakversiering is sigbaar op die betonblaaie nie. .

Kleur: (element van ontwerp)

Die wit kleur van die betonblaaie is suiwer en masjienagtig en kontrasteer sterk met die groen plantegroei tussenin. .

Vorm (element van ontwerp):

Die hoofstruktuur bestaan uit plat horisontale blaaie wat een bo die ander gelê is om 'n 'toring' van blaaie te skep. Hierdie herhaling van horisontaliteit gee die gebou 'n ritmiese, visueel opwindende voorkoms.

Kontras (beginsel):

Die skerp kontras tussen die gladde, mensgemaakte beton en die oneweredige tekstuur en vorms geskep deur die natuurlike plantegroei dien ook om 'n dinamiese, lewendige geheel te skep. .

Balans (beginsel):

Die gebou maak gebruik van 'n asimmetries balans aangesien die linker- en regterkante nie dieselfde is nie. Dit skakel met die natuur aangesien simmetrie nie dikwels sigbaar is nie.

Skaal (beginsel):

Die gebou is buitengewoon groot en monumentaal.

Meer as 10 relevante punte is genoem. Enige **10** hiervan mag bepunt word, of enige ander goedgeмотiveerde stellings.

V1.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	40%	1.2	4
Middel-orde	Toepassing van elemente en beginsels	20%	1.2	2
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	40%	1.2	4

Vraag 2 (10 punte)

AS3: Bespreek, verduidelik en toon die inhoud en funksie van produkte, beelde, tekens en simbole wat in ontwerp gebruik word om openlike en verborge boodskappe oor te dra en wat stereotipes en vooroordele van die verlede en hede bekragtig of bevraagteken.

AS 2: Begrip van ontwerp teorie en die korrekte gebruik van ontwerp terminologie.

2.1 2.1.1 **(Ken 6 punte toe)**

Die volgende simbole kan geïdentifiseer en bespreek word deur die leerder:

- Skepe: skepe simboliseer reise, ander kontinente, verbinding met ander lande, aankomde en vertrekke.
- Harte: harte simboliseer liefde en romanse. Die vier harte wat vanuit vier rigtings wys, herinner 'n mens aan 'n kompas en 'n weerhaan.
- Swaeltjies: swaeltjies simboliseer verhuising en die verandering van seisoene.
- Dollar-teken: dit simboliseer Amerika, kapitalisme en rykdom.
- Mans met borselkop haarstyle: 'n tipiese 'skoongesnyde' Amerikaanse militêre haarstyl. Dit herinner ook aan die beelde in Afrika-haarkappers se plakkate en is beduidend van Amerika se invloed op grafiese ontwerp.
- Gekurfde, uitlokkend geklede vroue: Die vrou word gesien as 'n seksobjek. Sy het 'n Barbie popagtige kwaliteit.
- Plasing van die vrou aanwal: Dit kan voorstel dat 'Rosemary' haar Afrika-erfenis agterlaat en 'n nuwe kultuur - die Amerikaanse 'droom' - omhels.
- Blommende rankplant: hierdie rankplant kan die vermenging van kulture simboliseer.

Enige geldige stellings moet gekrediteer word.

2.1.2 **(Ken 2 punte toe)**

'n Stereotipiese vrou is voorgestel aangesien sy jonk, bekoorlik en verleidelik is. Die mans wat haar omring, kan ook as stereotipes gesien word aangesien hulle stylvol, glad geskeer, aansienlik en ryk is.

Krediet behoort aan enige ander geldige stellings gegee te word.

2.2 **(Ken 2 punte toe)**

FIGUUR A is 'n verantwoordelike ontwerp omdat dit die gemeenskap bewus maak van die afgryse gevolge van anoreksie. Die model se maer, uitgeteerde liggaam dra op skokkende wyse die skade wat hierdie siekte veroorsaak, oor. Krediet behoort aan enige ander geldige stellings gegee te word.

V2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS-TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	30%	Deel van 2.1.1	3
Middel-orde	Toepassing van elemente en beginsels	40%	2.1.1 + Deel van 2.1.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	2.2 + Deel van 2.1.2	2 + 1

Vraag 3 (Ken 20 punte in totaal toe)

- 3.1 **AS1: Maak waardebepalings deur 'n duidelike begrip van Ontwerp. Begrip van ontwerp teorie en die korrekte gebruik van ontwerp terminologie.**
- AS2: Ondersoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n verskeidenheid bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.**
- AS4: Ondersoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n verskeidenheid bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.**

3.1.1 (Ken 8 punte toe)

Leerders moet in paragrawe antwoord en van volsinne gebruik maak. Die leerder moet een aspek van elke bank op 'n slag vergelyk.

INVLOEDE

Die 'Kubus' sofa is in 1910, 100 jaar voor die Ardmores Rusbank, ontwerp in 'n era wat die masjien vereer het en daarna gestreef het om masjienkenmerke in hulle ontwerpe te weerspieël. Die sofa het 'n masjienagtige kwaliteit. Die gebruik van slegs geometriese, kubus-agtige vorms deurgaans herinner aan werke deur Bauhaus ontwerpers soos Breuer en Kandinsky, asook werke deur Modernistiese argitekte soos Le Corbusier. Die Ardmores Rusbank aan die ander kant is in 2010 in Suid-Afrika gemaak – sy ontwerp reflekteer 'n kontemporêre, multikulturele konteks. Die vorm van die bank is oorspronklik Europees, maar die diere en patrone daarop is geïnspireer deur Afrika-kuns aangesien hulle plat, gestileerd en helderkleurig is.

Krediteer enige twee geldige stellings. Die kandidaat moet EEN aspek van elke sofa vergelyk.

VORM

Beide sofas is redelik bonkig, maar die Kubus sofa se vorm is swaarder en sterker as daardie van die Ardmores bank. Die Ardmores bank lyk ligter en eleganter. Die hoeke van die Ardmores bank is effens gekurf en dra by tot 'n element van sagtheid in sy silhoeët, terwyl die rooster van kubusse wat die Kubus sofa opmaak, streng binne 'n blokagtige vorm bly. Die opgestopte kubus-vorms van die Kubus bank skep 'n presiese gekurfde buitelyne, terwyl die Ardmores bank 'n meer organiese, sagter buitelyne het.

Krediteer enige twee geldige stellings. Die kandidaat moet EEN aspek van die sofa vergelyk.

PATROON

Die Kubus sofa is volledig opgemaak van 'n streng herhaling van opgestopte kubusvorms wat 'n formele oppervlakpatroon of rooster skep. Die materiaal bevat geen tweedimensionele beelde of versiering nie. Die Ardmooie bank is oorgetrek in 'n materiaal wat hoogs versier is met groot, gestileerde diervorms asook met plat patrone.

Krediteer enige twee geldige stellings. Die kandidaat moet duidelik een aspek op 'n slag vergelyk.

KLEUR

Die Kubus sofa is heeltemal swart wat die aandag op die geometriese vorm en kubuspatroon fokus en 'n formele, swaar gevoel uitstraal, terwyl die Ardmooie bank oorgetrek is met helder, kontrasterende kleure wat lewendigheid en vreugde oordra.

Krediteer enige twee geldige stellings. Die kandidaat moet duidelik een aspek op 'n slag vergelyk.

3.1.2 (Ken 2 punte toe)

Die toepassing van kritiese denkvaardighede en die wyse waarop die leerder bevoeg is om die vraag toepaslik te beantwoord, moet in die algehele assessering van hierdie vraag in ag geneem word.

Indien die leerder nie met die stelling saamstem nie, kan die volgende voordele van funksionalistiese ontwerpe verskaf word:

- Funksionalistiese werke fokus op die elemente van ontwerp en die funksie van die produk, die skepping van suiwer, eenvoudige vorms met gladde teksture en baie min kleur wat 'n kalm, dromerige gevoel skep. (FIGUUR B kan gesien word as 'n funksionalistiese ontwerp aangesien dit uit suiwer geometriese vorms, 'n uniforme tekstuur en een kleur, d.i. swart, bestaan). Figuratiewe, dekoratiewe ontwerpe maak gebruik van beide kleur en beelde wat gevoelens by die kyker oproep en sodoende die kyker se aandag aftrek om die eintlike ontwerp of vorm te waardeer. (Die vorm van FIGUUR B is baie ooglopend as gevolg van die minimale oppervlakversiering). Funksionalistiese ontwerpe is meer universeel en verouder nie aangesien hulle nie duidelik aan tyd of 'n spesifieke kultuur gekoppel kan word nie. (FIGUUR B kan nie duidelik geïdentifiseer word as vanuit die vroeë deel van die twintigste eeu nie – dit kan 'n kontemporêre ontwerp wees).

Indien die leerder met die stelling saamstem, kan die volgende redes verskaf word:

- Figuratiewe en/of dekoratiewe ontwerpe verseker 'n ryker, meer multivlakkige ervaring vir die kyker. Die beelde en patrone laat toe vir verskeie skakels of assosiasies (in FIGUUR A verwys die diere na Afrika en Afrika-ontwerp) en die kleure kan 'n reeks emosies laat ontvlam (in FIGUUR A is die kleure helder en kontrasterend en skep 'n gelukkige gevoel). Hierdie ontwerpe stimuleer beide die intellek en die sintuie. Hierdie ontwerpe kan ook help om die ontwerper of 'n kultuur met hulle gebruik van spesifieke beelde en patrone te identifiseer. (FIGUUR A is duidelik vanuit Afrika en die kleure en patrone herinner aan Afrika-ontwerpe).

(Ken 10 punte toe)

Om volpunte te kry, moet die kandidaat se bespreking die volgende insluit:

- Naam van die ontwerper
- Plaaslike/Globale invloed op die ontwerper se werk
- Algemene kenmerke van die ontwerper se werk
- Naam en kort beskrywing van EEN ontwerp met verwysing na die weerspieëling van vernuwing, vakmanskap en Suid-Afrikaanse erfenis

VOORBEELD:

NAAM VAN DIE ONTWERPER: LOVELL FRIEDMAN

PLAASLIKE/GLOBALE INVLOEDE EN INSPIRASIE:

- Friedman het mosaïek informeel aangeleer terwyl sy 'n ateljee met mosaïek-kunstenaar Dave Carver in Los Angeles in 1993 gedeel het.
- 'n Besoek aan Barcelona het haar respek vir die openbare mosaïek van Gaudi, die Art Nouveau ontwerper en argitek, versterk. Sy malende, organiese lyne en vorms kan in haar werk gesien word.
- Sy sê sy word aanhoudend geïnspireer deur dit wat sy visueel sien, bv. 'n saadpeul, 'n antieke artefak, of 'n tydskrifuitknipsel en sy het 'n groot liefde vir kunsboeke.

ALGEMENE KENMERKE

- Friedman gebruik klei en waardeer klei se tasbare kwaliteit.
- Sy hou daarvan om vlak reliëfkerfwerk en handgemaakte teëls in haar mosaïek in te bring.
- Die keuse van materiale hang af van beide die projek en die begroting en word gelei deur die argitektoniese opdrag.
- Sy werk ook soms met versigtig gesnyde glas, goud en spieël en ander tye met wat sy om haar kan vind, vanaf tweedehandse ware, werkerreine tot afval.

- Vir haar is die ontwerpproses net so opwindend, indien nie meer opwindend, as die eindproduk – die reis van die versameling van beeldmateriaal en die verkenning van moontlikhede daag haar uit om kreatiwiteit en oorspronklikheid te kombineer.
- Sy hou daarvan om vry te werk met sketse en verskaf dikwels drie of vier alternatiewe.
- Haar voorkeur is om direk op die oppervlak te werk, eerder as op gaas wat gedoen moet word wanneer die werk ver weg is.
- Sy is altyd opgewonde om die eindproduk te sien wanneer dit onthul word soos wanneer die finale skoonmaak, afronding en pleistering plaasvind.

KORT BESKRYWING VAN EEN ONTWERP MET VERWYSING NA VERNUWING, GOEIE VAKMANSKAP EN DIE WEERSPIEËLING VAN ERFENIS

Die keramiek mosaïekwerke en beeldhoustukke vir die Guga s'Thebe Arts, Culture and Heritage Village, Langa, Kaapstad:

- Die Guga S'Thebe projek is deur die Langa-gemeenskap geïdentifiseer as 'n noodsaaklike tuiste vir kuns, kultuur en erfenis in die Wes-Kaap.
- Die ontwerp is vernuwend deur dit vele buitekamers en binnehowe het en bestaan uit 'n ingangsportaal, met 'n drumpel vir toegang tot 'n voorhof (ontvangslokaal). Hierdie argitektoniese ontwerp meng verskeie tradisionele ruimtelike kwaliteite vanuit Suid-Afrikaanse argitektuur. Verskeie aparte geboue vorm die 'dorpie' – die boublokke is om 'n sirkel en binnehowe gerangskik. Die geboue word aanmekaar gehou deur die hoofingangsportaal. Die gebou, sowel as die keramiekversiering toon 'n belangstelling in die refleksie van die tradisies van verskeie kulture in Suid-Afrika en 'n mens kan dus sê dat dit ons erfenis weerspieël.
- Hierdie projek integreer argitektuur, landskapsargitektuur, mosaïekteëls en beeldhou van keramiek om 'n opwindende, vernuwende openbare ruimte in 'n konteks te skep wat tradisioneel uit eenverdiepinghuise en verbeeldinglose openbare geboue bestaan.
- Vanaf die aanvang is die gebou ontwerp met muurareas van keramiek-reliëfwerk, driedimensionele dierebeeldhoustukke en buite-meubels van keramiek. Die keramiekwerk op sigself kombineer gesnyde mosaïekteëls met handgekerfde keramiekwerk. Die keramiek, mosaïek en beeldhouwerk toon goeie vakmanskap.
- Lovell Friedman was verantwoordelik vir die konseptualisering, koördinerende en implementering van die keramiekkomponent en het vanaf die begin met die argitek, soos bv. Karen Smuts, saamgewerk. Sy het grootskaalse kartonmodelle vir die beplanning van die keramiek gebruik. Sy het ook opleidingswerkswinkels gehou vir 'n groep jeugdiges en volwassenes, asook 'n kindergroep.
- Al die opleidingswerkswinkelskyfies van Gaudi, Hundertwasser, Miro en tradisionele Afrika-muurskilderye is gewys. Ontwerpe is toe op papier ontwikkel en volskaals op bruin karton geteken voordat die keramiekstukke gekerf is.

- Die voorste muur het drie reliëfbome in beeldhou met verkleurmannetjies en hoenders wat op die mure loop. Die hoofingang bevat die naam en twee figure bewaak die drumpel. Die manlike figuur is duidelik Nelson Mandela. Die vroulike figuur is 'n oorspronklike oervrou. Die beelde gebruik, asook die styl van die beelde, reflekteer ons erfenis.
- Die paadjie wat 'n mens by die huis inlei, is met teël- en keramiek-inleggingsontwerp. Tafels en gegote dier-sitplekke van keramiek verskaf plek om te rus.
- Aan die agterkant van die ingangsmuur sit 'n leeu onder 'n Afrika-landskapstoneel. Ander keramiekwerke om die basis van die ingangsportaal beeld tonele vanuit die township uit, bv. die ou rooi 'spaza' wat op die terrein was, tradisionele lewenswyses en mense wat dans.
- Die paadjie na die agterste park het 'n pragtige muurskildery, gemaak deur die kindergroep en saamgestel deur sommige van die volwassenes.
- Friedman is vrye teuels gegee om te doen wat sy wou binne 'n beperkte begroting.
- Dit was 'n leerkurwe vir haar om die wonderlike entoesiasme en potensiaal van so baie jong mense, wat die uitdaging aangevat het, te ontdek.

V3 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS-TOEKENNING	VRAE	PUNTE 20
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	20%	3.1.1 + 3.2	2 + 2
Middel-orde	Toepassing van elemente en beginsels	40%	3.1.1	8
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	40%	3.1.2 + 3.2	4 + 4

Vraag 4 (Ken 30 punte in totaal toe)

AS4: Ondersoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n variëteit van bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.

AS5: Analiseer, interpreteer en reflekteer krities op voorbeelde en bring hulle in verband met hulle kulturele, historiese en kontemporêre kontekste.

Sien relevante/ aanbevole LOOM in die LPR vir 'n lys van 20^{ste} Eeuse style wat gedek moet word of verwys na die Gr 12 Ontwerp Handboek of enige ander bronne.

4.1 (Ken 20 punte toe)

VOORBEELD:

Noem TWEE style/bewegings

Noem die ontwerper en ontwerp per styl/beweging wat hulle tyd reflekteer.

(ken 2 punte toe)

Bespreek die hoofkenmerke van elke styl/beweging gereflekteer in die ontwerp –

(ken 4 punte toe)

Bespreek die doelwitte van en invloede op elke styl/beweging – (ken 4 punte toe)

OPSIE: POPONTWERP – (Ken 10 punte per styl/beweging toe)

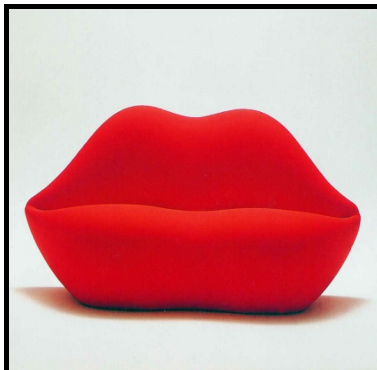
VOORBEELD 1:

Naam van die ontwerper en ontwerp (ken 2 punte toe)

Studio 65 bv. Bocca Sofa of "*Heller Marilyn Monroe lip sofa*," of "*The Lipstick-red sofa*". Vervaardiger is Edra, Italië.

Hoofkenmerke van Popontwerp soos gereflekteer in Studio 65 (ken 4 punte toe)

Die 'Bocca' Sofa (beteken 'lippe' in Italiaans) is 'n moderne bywerking of herontwerp van die sofa deur Surrealistiese Skilder, Salvador Dali, wat sy helderrooi sofa op die lippe van die Hollywood-ikoon, Mae West, gebaseer het. Studio 65 het die sofa ontwerp en 'n beperkte hoeveelheid vir besorgde kopers beskikbaar gestel. Die ikoniese en tydlose tweesitplek is 'n uitstekende voorbeeld van Italiaanse Anti-ontwerp. Die prettige, speelse en pittige kwaliteit van die sofa is gekoppel aan 'n kunsvorm genaamd 'kitsch' – 'n tipe smaakloosheid, met 'n speelse kant wat estetiese ernstigheid ondermyn. As deel van die Anti-ontwerp beweging in Italië wys dit 'n duidelike rebellie teen reghoekige vorms en vernietig die oorspronklike doelwitte van goeie ontwerp en bevraagteken die relevansie van smaak en funksie. Die nuwe verbruiker, die tiener was mal oor hierdie jeugdige en speelse ontwerpe. Popontwerpers het die tienermark ontgin.

***Bocca Sofa******Capilla stoele******'Green Apple' Stoele*****'n Verskeidenheid meubels deur Studio 65****OF**

VOORBEELD 2

Piero Fornasetti ☑ Fornasetti Stoele ☑ (ken 2 punte toe)

Hoofkenmerke Popontwerp gereflekteer in die Fornasetti stoele (ken 4 punte toe)

Terwyl Modernisme historiese invloede verwerp het, het die rebelse 1960s (Pop-era) die verlede vir inspirasie uitgebuit. ☑ Die resultaat is 'n lappiesak van style van oraloer. Fornasetti het vanuit die Griekse / Romeinse Klassieke kultuur aangehaal/ geleen ☑ en het die Ioniese pilaar – die pilaarkop – 'n kinkel gegee om dit een van hulle kenmerkende/ 'tydlose' ontwerpe te maak. ☑ Die klassieke ideale, soos skoonheid, harmonie en intellek het ook byval gevind by die 'vrye liefde hippie' kultuur van die Pop-era. ☑ Tipies van die Popontwerp is die feit dat hierdie ontwerp meer op die jeug gebaseer en minder ernstig was vergeleke met die **Goeie Ontwerp** van die 1950s. ☑ Die ironiese humor sigbaar in die sterk gewigdraende pilaarkopvorms wat omskep is in fantasie meubelstukke – waarin Surrealisme 'n rol gespeel het – is ook 'n tipiese kenmerk van baie Popontwerpe. ☑ Swart en wit word 'n gewilde kleurskema, beïnvloed deur Opkuns en die werk van Bridget Riley en dit is ook sigbaar hier. ☑ Die stoel herinner ook aan die Viktoriaanse era en grafiese drukke in boeke. ☑ Hierdie stoel is soortgelyk aan die 'Capitello' Stoel van Studio 65. ☑



'Fornasetti' of 'Ioniese Pilaarkop' Stoel deur Piero Fornasetti

LW Hierdie kan as 'n addisionele onderwyser-hulpbron gelees word:

Hoofkenmerke van Popontwerp waarna verwys kan word gedurende die bespreking van 'n tipiese ontwerp:

- Popontwerp is 'n Anti-ontwerp beweging, wat die 1960s se populêre massa-verbruikerskultuur in Amerika en Brittanje vier
- Die opkoms van die 'tiener' en die vorming van 'n massa-kultuur mark (ingelig deur strokiesprente, 'Benday' kolle en visuele woordspelings) is sigbaar
- Ikoniese rolprentsterre soos Marilyn Monroe, Elvis Presley en James Dean, is gekies om 'n gretige verbruikersmark te ontgin. Die T-hemp en jeans voorkoms van James Dean het basiese klerekas-items geword

- Die film- en advertensie-agente het die motor-industrie verromantiseer en motors soos die Cadillac (besit deur Elvis) het die 'Droommasjien' geword, asook luukse en statussimbole. Die 'Beatle', Vespa bromponie en Mini het almal dieselfde paadjie geloop as die pienk Cadillacs
- Mary Quant het die straatmodes vir die tieners gerevolusioneer. Die 'mini-romp', 'sjoe-broekie', 'kouse', 'knie-lengte oprygstewels', 'gekleurde kleefbroeke met patrone', 'noupassende bostukke', blink, plastiese reënjasse, 'Beatle-snit haarstyle, 'vals oogwimpers', 'haarstukke' en 'dramatiese ooggrimering' is aan haar te danke
- Argitektuur is gekenmerk deur die oop plan, skuifdeure en beweegbare skeidings
- Binnenshuise versiering is gekenmerk deur wolhaarmatte, lewendige kleure wat doelbewus bots, en swart en wit Optiese kuns geïnspireerde muurpapier, tekstiele en matte
- 'n Etos van 'gebruik-dit-vandag' en 'gooi-dit-weg-more' het bestaan. Daar is belê in weggooi-, wegdoenbare meubels. Peter Murdoch het die weggooi papierstoel, bedek met Opkuns-ontwerpe, geskep om drie tot ses maande te hou
- Verbruikers het plastiese of deurskynende of opblaasmeubels gekies. Almal geïnspireer deur 'S' en eiervorms, futuristies en ruimte-eeu-agtig. Opgegradeerde rommelwinkel-meubels het gewild geraak
- Muurpapier beïnvloed deur die Popkunsenaar Andy Warhol bv. 'Daisy' en 'Cow' muurpapier. Psigedeliese muurpapierpatrone en tekstiele is dikwels binnenshuis en op meubeloppervlaktes gebruik. Sterk invloed van Art Nouveau en Opkuns in oortrekmateriaal.
- Die eerste veeldoelige meubelontwerpe is geskep
- Nuwe materiale, soos PVC plastiek is dikwels gebruik. Vernon Panton se 'Panton' stoel was die eerste stoel in die geskiedenis van meubelontwerp wat uit een stuk plastiek gemaak is
- Ander materiale was akriel, veselglas, Styrofoam, nylon, sellofaan, laaghout, bamboes, gekroomde staal, metaal, gegote glas en sintetiese rubber
- Rebelse houdings teenoor die onwrikbare vorms van die 1950s. Vorms het meer ingewikkeld, sensueel en vol ronding geraak bv. 'Bocca' sofa
- Helder en baldadige gebruik van kleure
- Ontwerpers en hulle ontwerpe is meer optimisties en lighartig. Humor en geestigheid bv. Claude Lalanne se silwer leerbed in die vorm van 'n blikkie sardientjies met twee ekstra sardientjies as kussings – 'n kombinasie van Pop- en Surrealistiese humor. Sien ook Jan Weallan se sitplekontwerpe vir die Pop Boetiek, Mr. Freedom (1970) geïnspireer deur speelkaartsimbole en humor
- Jong ontwerpers het elemente van pret en speelsheid bekend gestel met bv. tafel wat soos Mickey Mouse se kos lyk of 'n sofa wat soos 'n vrou se lippe lyk bv. Bocca Sofa (1970)
- Hierdie tipe speelsheid en ironie word herken as 'n kunsvorm met die naam van 'Kitsch'. Kitsch verteenwoordig ontwerpe wat slegte smaak reflekteer, maar wat speels en prettig is. Sien Andy Warhol bv. Marilyn Monroe – gesien as 'Hoë Kitsch'

Doelwitte en Invloede - (Ken 4 punte toe)

- Popontwerp is 'n eklektiese ontwerpbeeweging, beïnvloed deur 'n 'smorgasbord' of mengsel van kunsbewegings; vanaf Grieks/Romeinse Klassieke era, tot die Viktoriaanse/Edwardiaanse, tot Art Nouveau, Art Deco, Bauhaus, Surrealisme, Popkuns en Opkuns
- Die invloed op televisie, radio, strokiesprente en bemarking het tot 'n massa-verbruikersgemeenskap gelei. Almal het obsessief geraak en wou sekere luukse en statussimbole koop, bv. Sunbeam 'Mix Master' Prosesseerder (1955)
- Die invloed op wetenskap, ruimte-reise en wetenskapfiksie is sigbaar aangesien hulle openbare besittings geraak het in mode, huishoudelike goedere en motorontwerpe, bv. Paco Rabanne het klein metaal- of plastiekskywe in sy ruimte-eeu modes gebruik
- Amerika en Rusland was betrokke by die Ruimteresies en Koue Oorlog en het propaganda gebruik om wetenskaplike en tegnologiese prestasies te bevorder, byvoorbeeld die JVC Videosphere (1970) is beïnvloed deur 'n ruimteman se helm
- Bemarking gefokus op die nuwe of nuutste modelle bv. kombuistoebehore in tydskrifte en op televisie. Sosiale status word grootliks verhoog deur die nuutste model te besit bv. 'Olivetti witty logo' (1960s)
- Opkuns, psigedeliese patrone, paisley-motiewe en die voorslaglyne en gestileerde blomvorme van Art Nouveau het die Hippy 'etniese' beeld beïnvloed
- Oosterse filosofie, Japanse kultuur, eksotiese kulture van Indië en Marokko het binnenshuise en mode-ontwerpers geïnspireer om papierlampskerms, futon-beddens te gebruik en die dra van 'n sari / kaftan
- In die 1960s het kunstenaars soos Andy Warhol, Roy Lichtenstein en Claus Oldenburg inspirasie geput uit 'lae kuns'; aspekte vanuit die kontemporêre lewe bv. bemarking, verpakking en televisie
- Kunstenaars, insluitende Richard Hamilton, E. Paolozzi was van die eerste om die populêre verbruikerskultuur in Amerika te verken

Ander style/bewegings soos aangetoon in die visuele beelde of gegee in die lys mag bespreek word.

EN/OF

OPSIE: POSTMODERNISTIESE BEWEGING – (Ken 10 punte per styl/beweging toe)

VOORBEELD:

Noem die ontwerper en die ontwerp - (Ken 2 punte toe)

Frank Gehry bv. Guggenheim Museum

Hoofkenmerke van Post-Modernisme gereflekteer in Frank Gehry se ontwerp – (Ken 4 punte toe)



Die Guggenheim is 'n moderne kontemporêre kunsmuseum gebou deur Ferroviaal. Die Neo-Moderne en Dekonstruktiewe / gefragmenteerde struktuur van die gebou bestaan uit radikaal uitgesnyde, organiese kontoere – die gedagte is om 'n skip op die Nervior-rivier voor te stel ☑ of 'n metaalblom vanuit die lug ☑ of nabootsing van die bewegings van visse en slange. ☑



Ander voorbeelde van Gehry se werk:



Dansende Huis



Die Vis



**Fisher Uitvoerende
Kunste Sentrum**

Hoofkenmerke van Postmoderne ontwerp soos gereflekteer in Frank Gehry se Guggenheim Kunsmuseum (Ken 4 punte toe)

- Eklektisisme, basteraard, dubbelsinnigheid, dualiteit, paradoks en distorsie het sleutelwoorde geword om Postmodernisme te beskryf. ☑ Frank Gehry leen duidelik van baie style en eras met sy Futuristiese vorms wat terselfdertyd Hi-Tech en organies is. Die vermenging van twee of meer style skep basterstyle en met twee betekenis word ontwerpe dikwels geïnterpreteer as dubbelsinnig en dubbelbetekenis. ☑

- Postmoderne ontwerpe is vermeng met komplekse, meervoudige of veelvuldige betekenis. Frank Gehry se Guggenheim Kunsmuseum het vele betekenislae – dit herinner aan 'n skip, blom en visvorms en terselfdertyd reflekteer dit hi-tech ontwerp-tegnologie.
- Kleur, versiering, kitsch en ironie is sleutelbestanddele van Postmodernisme en 'Minder is beslis vervelig!' Die Guggenheim Kunsmuseum is 'n hoogs komplekse en visueel bevange ontwerp as gevolg van die treffende weerkaatsende titaniumbedekking en die dubbel-gekurfde vooraansigte. Die individuele panele het gevoude kante wat veroorsaak dat die 'skubbe' 'rimpel' soos dun papier, terwyl hulle op die bes moontlike wyse gedruk is om in te pas in hulle ruimtelike posisies. Die buitensporige blink titanium kry dit reg om die geringste variasies in lig te vang soos die vergulde ui-koepels van 'n Russiese ortodokse kerk. Hierdie spel met lig en die aanhoudende variasies op die vooraansigte van die museum bied 'n bron van visuele betowering dwarsdeur die dag.
- Postmoderne vorms is beide abstrak en geometries (soos Design/Bauhaus) en organies. In die Guggenheim word reguit, skoon kante en skerp hoeke afgewissel met geronde, organiese vorms.
- 'n Terugkeer na humor, geestigheid en speelsheid is tipiese kenmerke van Postmodernisme. Die Guggenheim is 'n fantasie van beeldhouagtige, golwende vorms wat wegbreek van vorige norme.
- Met die Anti-ontwerp beweging wat in Italië begin het, ontken ontwerpe soos die 'Sit down' sofa van Gaetano Pesce die idee dat 'n voorwerp se hoof funksie belangriker is as sy sosio/politiese/kulturele konteks. Hier kom gemak voor vorm en kan as mensagtig en onelegant beskryf word. In Gehry se Guggenheim Museum oorheers die ingewikkelde komposisie van ongewone vorms die funksie van die ontwerp heeltemal.
- Konteks word altyd in ag geneem in 'n postmoderne ontwerp – of soos Victor Papanek dit opsom: '*Ek ontwerp nooit iets sonder dat ek die plek of terrein waar my ontwerp sal staan of gebruik word, sien nie!*' Daar is 'n simbiose en die konteks las betekenis by tot die ontwerpers en die ontwerp. Die Guggenheim Museum neem die konteks / geskiedenis van die terrein in ag aangesien dit aan beide skip en vis herinner – die dorpie, Bilboa, waar hierdie Museum staan, is 'n vissersdorpie.
- Die filosoof, Jacques Derrida in die 1960's, het dekonstruksie as 'n term ontwikkel. Die hoofkenmerke is: ontwerpe lyk misplaas, ruimtelik verwarrend, speels en eiesinnig, bv. Gehry se 'Guggenheim Museum'. Lyne en vorms word vloeibaar en verwerp dikwels swaartekrag en die ontwerp lyk onstabiel en weerloos. Net soos met Kubisme is veelvoudige perspektiefpunte gebruik. Die gefragmenteerde vorm skep 'n ontwerp wat lyk asof dit 'beweeg' – ook 'n invloed van Futurisme. Toegemaakte strukture word blootgestel en soliede oppervlaktes is meer vloeibaar en plasties.

Hoofkenmerke van en invloede op Postmodernisme (Ken 4 punte toe)

- Postmodernisme is 'n reaksie op Modernisme en sy leuse van '*Minder is Meer*'. Die argitek Robert Venturi het die Postmodernistiese houding teenoor ontwerp as '*Minder is Vervelig*' gemunt.
- Postmodernisme is, dieselfde as Popontwerp, ook beïnvloed deur die doelwitte van die Italiaanse Anti-ontwerp beweging. Die leidende figuur hier was Ettore Sottsass, wat eklektiese bronne gekombineer het, bv. Kitsch, Art Deco, Popontwerp, met goedkoop en duur materiale, bv. '*Tomato*' stoel deur Sotsass.

- 'n Nuwe ontwerpbewuste verbruiker, wat in bekostigbare statussimbole vir die huislike omgewing belê het, het ontwikkel.
- Dekonstruksie het die wyse waarop ontwerpers strukture, twee- en driedimensionele vorm ervaar het, beïnvloed. Die kunsbewegings Kubisme en Futurisme se gebruik van gefragmenteerde vorm het Dekonstruktivisme beïnvloed. Dit het ook probeer ontbloot wat onder die oppervlak van 'n ontwerp lê. Dit het veelvlakkige interpretasies van 'n ontwerp ontbloot.
- Feminisme en die vroulike perspektief is in ag geneem wanneer geboue, openbare ruimtes en transport ontwerp is.
- Rekenaar-Ontwerp (Computer-Aided Design:CAD) is een van die mees radikale invloede op kontemporêre ontwerp.
- Omgewings-, groen en volhoubare of eko-vriendelike ontwerpe het die modewoord geword en het soos baie ontwerpers in 'n behoefte voorsien. Tesame met 'n hernude belangstelling in 'herwin, hergebruik en verbeter' bv. 'Afvalkas' deur Piet Hein van Eek.

Ander relevante voorbeelde mag bespreek word.

V4.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 20
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	40%	4.1	8
Middel-orde	Toepassing van elemente	40%	4.1	8
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	20%	4.1	4

4.2 (Ken 10 punte toe)

- **Invloede:** Die onderwerpmateriaal in Figuur A (Kuns en Kunslyt Beweging) word beïnvloed deur dekoratiewe Middeleeuse manuskrip-illustrasies, asook deur die Kuns en Kunslyt Beweging se belangstelling in die natuur terwyl Figuur B (Art Deco) sy invloede kry vanaf Konstruktivisme, Kubisme, Fauvisme en die kuns van Egipte.
- Die **vorms** gebruik in Figuur A (Kuns en Kunslyt Beweging) is gestileerd en meestal plat, verteenwoordigend van plante, voëls en diere. Die vorms/vlakke van Figuur B (Art Deco) is abstrak en geometries sonder enige tonale modellering om 'n soliede statiese komposisie te skep.
- Die **lyne** in Figuur A (Kuns en Kunslyt Beweging) is organies en skuinslydig, geïnspireer deur die rante van blare en blomme en inkorporeer ook gerolde blaarpatrone. Abstrakte lyn oorheers Figuur B (Art Deco) en skep skerpgepunte sterk boogvorms wat 'n zigzag-patroon, tipies van Art Deco, skep.
- **Kleur:** Figuur A is kleurvol en kontrasteer dapper, warm oranje en diep rooi met koel groen en blou. Figuur B se kleurgebruik is eenvoudiger en amper monochromaties en vertoon glinsterende chrome, goud en brons wat die oorfloed en luukse lewensstyl beklemtoon.
- **Beweging/Ritme:** In Figuur A skep die herhaling van baie skerpgekromde blare en langer, vloeiende stiele baie beweging en 'n ritmiese geheel. Figuur B herhaal die 'boog'-lyn om 'n chevron-effek te skep. Hierdie lyne verander geleidelik van dikte en skep optiese beweging.

Krediteer enige ander kenmerke wat op die voorbeelde van toepassing is.

V4.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	30%	4.2	3
Middel-orde	Toepassing van elemente	40%	4.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	4.2	3

TOTAAL AFDELING A: 80

AFDELING B: ONTWERP IN 'N SOSIALE OMGEWINGSKONTEKS

VRAAG 5: SOSIALE KLEM (Ken 20 punte in totaal toe)

AS7: Demonstreer en verstaan die maniere waarop ontwerp gebruik kan word om sosiale, kulturele, omgewings- en etiese kwessies te bekragtig of te bevraagteken.

SOSIALE KWESSIES (INTERNASIONAAL) – (Ken 10 punte toe)

5.1 (Ken 2 punte toe)

- 5.1.1 Bespreek kortliks hoe kil parodie 'n positiewe reaksie by dronk bestuurders skep en hopelik hulle houding en waardes kan verander.

Absolute Waansin. Absolute Parodie ...

Jonathan Barnbrook is bekend vir sy geloof dat grafiese ontwerp sosiale verandering teweeg kan bring. Sy grafiese ontwerpe is diep deurdag en altyd uitlokkend. Hy gebruik sy grafiese ontwerp as 'n sosiale en politieke instrument of wapen – gelykstaande aan Protes- of Weerstandskunsbewegings.

Soos Barnbrook geïllustreer het, is om te drink en te bestuur absolute '*Onnoselheid, Waansin en Tragedie*'. Hierdie plakkate handel direk, onomwonde, persoonlik en emosioneel oor die tragiese gevolge van drink en bestuur, maar op sy tipiese satiriese en ironiese manier skep hy 'n parodie deur humor daarin te bring.

Die handelsnaam Absolute Vodka (wat eintlik die sondebok hier moes wees) word hier ironies en grafies as die slagoffer van 'drink en bestuur' geïllustreer, die bottel, (nie die liggaam nie), word as 'dood' omlyn, gebotste motors (nie fyngemaalde ys in 'n ysbak nie) en bedek met 'n liggaamsak (nie bottel nie).

'n Uitstekende voorbeeld van Barnbrook se verdraaide swart humor – ten laaste is Vodka die enigste een wat geblameer kan word in (en nie die verbruiker nie)! Hartseer, maar waar!

5.1.2 INTERNASIONAAL SOSIAALBEWUSTE ONTWERPER WAT WAARDE TOT DIE LEWE VOEG (Ken 8 punte toe)

Leerders sou 'n sosiale kwessie ondersoek het, soos voorgestel deur die LPR of verwys na die Gr 12 Ontwerp Handboek of enige ander bronne.

EEN MOONTLIKE VOORBEELD:



Naam van die ontwerper(s): Stigter Emily Pilloton & ontwerpers, Ralf Hotchkiss & Peter Pfaelzer

Naam van die ontwerp: 'Project H Design' en 'Wheelwind and Roughrider' rolstoele.

Vroeër hierdie jaar het **Project H Design**, Emily Pilloton en projekargitek Matthew Miller 40 filantropiese ontwerpopplossings in 'n outydse Airstream sleepwa gebondel en op 'n Amerikaanse padtoer gegaan. *The Design Revolution Road Show* het by 35 hoërskole en universiteitsontwerpprogramme aangedoen waar studente van alle ouderdomme van naderby kon sien hoe ontwerp 'n sosiale verskil kan maak. Agt kwessies en hulle oplossings was uitgestal: water, welsyn, energie, onderwys, spel, kos, mobiliteit en onderneming.

Project H Designs het onderneem om hulle tyd, geld en vaardighede te skenk om mense te bemagtig. Om Emily Pilloton aan te haal: **Project H Designs** is 'n ontwerpinisiatief vir menslikheid, habitats, gesondheid en geluk. Hulle gebruik die krag van ontwerp om die kwaliteit van menselewens wat dit die nodigste het, te verbeter. Hulle glo dat ontwerp die wêreld kan verander, 'n magtige instrument om mense mee te bemagtig en te laat oorgaan na aksie.

Bespreking van ontwerpe of projekte:

Sedert 1980 het paraplegiese ingenieur en rolstoel-ontwerper **Ralf Hotchkiss** die tegnologie en kennis vir die bou van rolstoele gedeel met gestremde mense in ontwikkelende nasies wêreldwyd. ☑ Sy program, Whirlwind Wheelchair International (WWI), met medestigter Ingenieurswese **Professor Peter Pfaelzer** (1989), is aktief in meer as 45 lande met plaaslike NGOs om baanbrekerswerk ten opsigte van nuwe rolstoel-ontwerpe en vervaardigingstegniese te doen. ☑

Voordat die beginsel van vrye bron en vrye ontwerp gevestig is, het WWI hulle ontwerpe aan die publiek beskikbaar gestel en het die samewerking wat vrylik beskikbare inligting kan voortbring, verwelkom. ☑ Hulle **RoughRider Model** is 'n voorbeeld van verbeterde ontwerp voortgebring uit samewerking – spog met 'n langer wielbasis en stewige bergfiets-bande wat dit toelaat om oor terreine wat normaalweg ontoeganklik vir rolstoele is, te gaan. ☑ Die rolstoel vat baie vaardigheid en presisie om te skep, maar dit is ongelooflik duursaam met 'n vinnige vrylatingsas wat dit makliker maak om mee rond te beweeg. ☑

WWI bied jaarlikse klasse vir rolstoel-konstruksie by die San Francisco State University, maar die Hotchkiss's complete guide to building a wheelchair, 'Independence Though Mobility' kan gratis afgelaai word. ☑

Die materiale gebruik, is metaal (aluminium), rubber en metaalpijpe en –dele. Dit is in helder, moderne en byderwetse kleure geverf. ☑

Project H het hulle eie ontwerpproses met vyf stappe: (1) Daar is geen ontwerp sonder aksie nie; (2) Ons ontwerp met en nie vir; (3) Ons dokumenteer, deel en evalueer; (4) Ons begin plaaslik en mik globaal; (5) Ons ontwerp sisteme, nie goed nie – eenvoudige, effektiewe oplossings wat die begroting pas. ☑

Ander projekte, soos die **Hippo Roller** is in Afrika geloods. Die doel van hierdie ongelooflike rollende waterhouers is om water mee te gaan haal en te dra – maklik, veilig en skoon. ☑

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

5.2 (Ken 10 punte toe)

5.2.1 (Ken 4 punte toe)

Jupiter Drawing Room manipuleer visuele beelde om meer interaktief met die kyker te raak . Hierdie beelde (bv. FIGUUR B) word direk op die mure en vloere van toilette geplak, dring die ruimte van die gebruikers in en konfronteer hulle baie direk. In FIGUUR A sal die kyker fisies moet interaktief betrokke raak met die addisionele toebehore (die wiele van die rolstoel) om die toilet te kan gebruik. In FIGUUR A sal die kyker of besoeker aan die badkamer gekonfronteer word deur die realistiese gevolg van 'n mens wat te veel gedrink het. In FIGUUR A is die 'gestremdheid' van die dronk persoon beklemtoon. Die beeld maak gebruik van skok-taktiek om die kyker daarvan te oortuig van die voornemende boodskap: om nie te veel te drink en dan te bestuur nie. Die rolstoel se wiele aan beide kante van die toilet is 'n kras aanmaning van die moontlike gevolge van dronk bestuur, i.e. die verlies van ledemate. Die vroulike model in FIGUUR B word in 'n baie vernederende, degraderende posisie voorgestel, i.e. FIGUUR B is bewusteloos.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

5.2.2 (Ken 6 punte toe)

EEN MOONTLIKE VOORBEELD:
Monkeybiz beading outreach project

Barbara Jackson en Shirley Fintz, keramiekkunstenaars, het in Januarie 2000 Monkeybiz met Mathaphelo Ngaka, 'n vlytkunstenaar, gestig. Hulle het die potensiaal vir bemerking en terselfdertyd die oplewing van die tradisionele vlytkuns van kralewerk gesien. Mathaphelo het 'n paar werklose vroue van Macassar in Khayelitsha gekry om poppe te maak. Na 'n positiewe reaksie van die plaaslike winkels en toeriste, het hulle hul besigheid uitgebrei na Khayelitsha (Kaaipstad township gemeenskappe). Hulle het nou ongeveer 450 vroue wat poppe maak met 200 vroue op hul waglys wat van die huis af werk. Hulle maak sakke, kralewerkprente, diere, kussingootreksels en beeldhouwerke wat as uniek en 'n eenmalige kunswerk/ versamelaarsitem beskou word. Die maatskappy hou aan om die handwerkers te leer en te motiveer, inspireer hulle om erkende kralewerk-kunstenaars te word, en help hulle ook om besighheidsvaardighede aan te leer sodat hulle hul ekonomiese status kan verbeter.

In 2003 het die Kaapstadse ateljee van Monkeybiz besoek ontvang van die direkteure van ArtAidsArt, 'n Amerikaanse nuwingsgewende organisasie. ArtAidsArt het dosyne poppe gekoop en met hulle terugkeer na die VSA 'n fondsinsameling vir vigs en die verbetering van lewens gehou deur die poppe te verkoop. Met die ondersteuning van 'n groep van Afro-Amerikaanse vroue het die verkope die fondse gegeneer om 'n houer/ateljee in Khayelitsha te koop. Dit is "Die Boot" gedoop, ter herkenning van sy rol as 'n plek van veiligheid en ondersteuning vir vroulike kunstenaars.

Hulle vorm 'n Vigs-ondersteuningsgroep in hul gebou in Kaapstad. Die vroue het 'n naaldwerkgroep gevorm en hulle is besig met die verandering van denimbaadjies, die maak van MIV Liefdesbriewe en T-hemde.

Die kunstenaars het 'n nuwingsgewende maatskappy gevorm sodat alle winste direk teruggaan na die gemeenskappe en die vroue daarby kan baat. Carol Boyes hou wêreldwyd voorrade van Monkeybiz-kunswerke by haar nuwe winkel in New York aan en nou is hulle Vigs-Kliniek selfonderhoudend en word dit goed bygewoon.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V5 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 20
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	40%	5.1.2 + 5.2.2	8
Middel-orde	Toepassing	30%	5.2.1	6
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	5.1.1 + 5.2.1	6

VRAAG 6 (Ken 20 punte in totaal toe)**AS1: Maak waardebepalings deur 'n duidelike begrip van Ontwerp.****AS5: Analiseer, interpreteer en reflekteer krities op voorbeelde en bring hulle in verband met hulle kulturele, historiese en kontemporêre kontekste.****AS7: Demonstreer en verstaan die maniere waarop ontwerp gebruik kan word om sosiale, kulturele, omgewings- en etiese kwessies te bekragtig of te bevraagteken.****6.1 (Ken 10 punte in totaal toe)****6.1.1 (Ken 4 punte toe)****Voordele van die gebruik van herwinde materiaal:**

- Elimineer die kostes van rou materiaal en masjinerie aankoop en beperk gevolglik die gebruik van rou materiaal vir alle verwante industrieë wat dit goedkoper maak om in Suid-Afrika te vervaardig.
- 'n Verwante industrie sal geskep word, wat op sy beurt sal beteken dat meer mense unieke Suid-Afrikaanse produkte sal verkoop en dit sal ons ekonomie laat groei.
- Dit sal 'n positiewe impak op ons ekonomie hê aangesien hulle (die ontwerpe) nuwe geleenthede bied vir die skep van ekonomiese waarde, groei, inkomste, profyt en werk.
- Die ongebruikte en ou materiaal word nie as afval weggegooi om die ekosisteem te besoedel nie.

Nadele van die gebruik van herwinde materiaal:

- Chemikalieë wat gebruik word om materiaal mee skoon te maak mag nie eko-vriendelik wees nie en dus bydra tot die tekort van 'groen gas'.
- 'n Tekort aan produkte as rou materiaal nie deur verwante industrieë gebruik word nie.
- 'n Skaarste aan produkte impliseer dat die prys opgaan en goedere onbekostigbaar raak.
- Deur nie rou materiaal te gebruik nie sal lei tot werkloosheid en uiteindelik tot armoede.

6.1.2 Plaaslike Ontwerper (Ken 6 punte toe)

- **Naam/name van die ontwerper/s (ken 1 punt toe)** Wow! Imports.
- **Naam van die ontwerp/e (ken 1 punt toe)** Hoender.

Beskrywing en kenmerke van die ontwerpe. (Ken 4 punte toe)

Hierdie herwinde, plastiëksak hoenderfiguurtjies word met die hand gemaak deur benadeelde vlytkunstenaars in die informele nedersettings naby Kaapstad, Suid-Afrika. Hierdie eko-vriendelike plastiëksak-diere is eksklusief vir Wow! Imports geproduseer en word van 'n wye reeks kleurvolle herwinde plastiek gemaak en elke hoender het sy logo van verskeie handelsname soos Fanta, Coca Cola, Sprite en nog meer! Die figuurtjies is versamelitems aangesien nie een hoender soos die ander lyk nie.

Die herwinde plastieksakke word soos vere aan 'n draadraam vasgemaak om hierdie parmantige hoenderhaan op te maak. Verskillende lengtes repe inkopie-plastieksakke maak die verskillende diktes van die lyf en vere op, en al die verskillende kleure sal elke voëlfiguur 'n eenmalige kunswerk maak.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V6.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	30%	6.1.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	6.1.1	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	6.1.2	3

(Ken 10 punte in totaal toe)

6.2 (Ken 2 punte toe)

- 6.2.1
- Die gebou hou goed verband met sy omgewing en oorheers dit nie. Dit is saamgestel deur 'n informele groepering van gewelfde dakke wat soos 'n groep koppies of heuwels in die veld uitsteek.
 - Baie plaaslike, volhoubare, organiese materiale soos klip, kleibakstene en hout is gebruik.

6.2.2 (Ken 8 punte toe)

**'n INTERNASIONALE ONTWERPER WIE SE WERK OP
OMGEWINGSKWESSIES FOKUS:**

BENJAMIN HUBERT:

Benjamin Hubert is in die VK 1984 gebore, het Industriële Ontwerp en tegnologie bestudeer aan die Loughborough Universiteit en het in 2006 gegradueer. Sy Londen-gebaseerde ateljee is gestig pas daarna en spesialiseer in industriële ontwerp gefokus op meubels, beligting en produkte. 'n Uiteenlopende reeks produkte word vervaardig, insluitende beide massa-geproduseerde verbruikersprodukte asook beperkte uitgawe/ eenmalige produkte. Benjamin Hubert het internasionale lof ontvang. Hy het ook 'n aantal toonaangewende toekennings ontvang, insluitende: Ontwerp van die Jaar (Britse Ontwerptoekennings 2010 en EDIDA Internasionale Jong Ontwerper van die Jaar 2010.

Benjamin Hubert Studio se produkte word oral oor die wêreld uitgestal en verkoop. Hy het pragtige stukke van beligting, gemaak van kurk, tot baadjiestaanders van beukehout.

SWEWENDE HANGLAMP:

Hubert glo dat styl verkry kan word selfs al gebruik 'n mens herwinde materiale. Hierdie kan gesien word in sy stylvolle drywende lamp. Dis gemaak van afvalkurk van die vervaardigers van wynproppe. Dit is geskep vir die Deense ontwerphandelsnaam Unique Copenhagen.

Hubert is bekend vir sy volronde benadering tot ontwerp waar hy nie net die voltooid produk in ag neem nie, maar ook die vervaardigingsproses. Soos die geval met die meeste moderne ontwerpers vandag word, tesame met vorm en funksie, ook volhoubaarheid en eko-vriendelike kwessies in ag geneem wanneer dar ontwerp word. Die lampvorms is ook baie funksionalisties en eenvoudig met die klem op skoon lyne. Die tekstuur van die kurk vorm deel van die visuele aantrekkingskrag van die lamp.

DIE PEUL ('THE POD')

Die Peul is 'n groot stoel gemaak van die vilt gemaak van herwinde PET bottels. Die stoel lyk amper soos a hokkie. Benjamin Hubert wou dat die stoel se ergonomie die gebruiker toelaat om gemaklik te werk terwyl hy ontspanne voel en verwyderd van die alledaagse geraas en aktiwiteit. Die dop van die stoel is die grootste vorm wat nog ooit geproduseer is deur van geperste herwinde PET vilt tegnologie gebruik te maak. Die doppe kan maklik op mekaar gestapel word, wat storting en vervoer eenvoudig maak.

FONDASIES ('FOUNDATIONS')

'Foundations' is 'n rak- en stoorsistiem geïnspireer deur onmenslike argitektuur. Dis van Valchromat gemaak, 'n houtveselbord gekleur met organiese kleursels wat spesifiek ontwikkel en met harpous verbind is om te verseker dat die natuurlike voorkoms van die vesel onaangeraak bly. Die hout word verkry van bosafval en herwinde denne. Hubert se gebruik van hierdie volhoubare materiaal en gevorderde tegniese metodes minimaliseer die impak op die omgewing, 'n belangrike bekommernis vir die ontwerper. Hy gebruik ook 'n omgewingsvriendelike vervaardigingsproses en geen koolstof-uitlatings nie.

V6.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	30%	6.2.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	6.2.1 + 6.2.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	6.2.2	3

6.3 (Ken 10 punte toe)

VOORBEELD: PLAASLIKE OMGEWINGSONTWERPER:**Naam van die ontwerper:** 'n Duitse paartjie; Regina Borth en Phillip Ruther. **Titel van die ontwerp / projek:** Give-it-Bag Company. **Beskrywing of kenmerke van die ontwerp / projek:**

Give it Bag is 'n Kaapstad-gebaseerde maatskappy wat koste-effektiewe sakke van materiale wat andersins weggegooi sou word, maak. Hulle lewer byderwetse meerdoelige sakke van polipropileen sakke wat hoofsaaklik gebruik word vir die verskeping van goedere soos rys, koffiepitte, tee, sout – herwin hulle, hergebruik hulle en herskep pragtige oorspronklike sakontwerpe. Hierdie graansakke kom van oral oor die wêreld en is geweldig uiteenlopend ... dus is dit nooit dieselfde herkoude of herhaalde gebruik van materiaal nie. Die naam '*Give it Bag*' is 'n pittige woordspel op hul filosofie van '*gee dit terug*' aan die wêreld! 'n Versigtige selekteringsproses is ingestel waar die drukwerk op die sakke gekies word vir hulle 'koelste' visuele impak. Slegs 'n beperkte aantal van 'n sekere materiaal word gebruik, wat elke sak 'n versamelstuk maak. Die sakke word dan met die hand gesny met behulp van warm skêre, wat verseker dat die rante nie uitrafel en die sterkte van hierdie taai materiaal inboet nie. Die graansak-materiaal word dan saam met ander fyn materiale gebruik om modieuse en omgewingsvriendelike produkte te maak. Die sakke is beskikbaar in verskillende ontwerpe en groottes.

Doelwitte van en invloed op die ontwerp / projek:

Die Give-it-Bag maak 'n sosiale en omgewingsbewuste mode-stelling. Hulle doel is om sakke te skep wat 'n positiewe verandering teweeg sal bring. Vyftig persent van die geld uit verkope word gebruik om verskeie sosiale kwessies in Kaapstad aan te spreek. Van daardie wat baat gevind het by die Give-it-Bag verkope is kinders van Khayelitsha wat sokkerballe ontvang het, skoliere in Lesotho wat skryfgereedskap en boeke ontvang het en groot aantalle vlugtelinge in Kaapstad wat by die hawe bly en nog vir permitte wag. Een van Give-it-Bag se meer onlangse sosiale projekte was om met die aankoop van ooglense en gereedskap vir katarakoperasies te help sodat oumense se sig in Kaapstad teruggebring kan word.

Gebaseer op die filosofie van 'Pay-it-Forward', moedig die maatskappy almal wat 'n sak koop aan om ook 'n goeie daad, klein of groot, op hul eie te doen. Borth en Rother glo dat 'n hele aantal klein welsynsdade tot reuse positiewe verandering kan lei. Die Give-it-Bag webtuiste laat toe dat enigiemand wat 'n sak gekoop het, kommentaar kan lewer oor 'n goeie daad wat hulle gedoen het. Die idee is om te inspireer en geïnspireer te word. Met verkope wat plaaslik sowel as deur die Internet plaasvind, word die webtuiste stadig 'n wêreldwye netwerk van positiewe mense wat positiewe daade deel. 'Om die 'siekte' van die planeet te kan genees, moet ons die filosofie van dit wat jy saai, sal jy maai beoefen,' sê Borth. Give it bag is op 'n missie om die wêreld te red, *een sak op 'n slag*. Die produk word geheel en al hier in Suid-Afrika geskep en verskaf dus werk aan mense en 50% van die verkope gaan direk na verskeie plaaslike welsynsorganisasies. 'n Ander interessante faset van Give it Bag is die boodskap van om goeie daade dwarsdeur die gemeenskap te versprei. Elke Give it bag het 'n unieke nommer wat jou met jou bydrae sal identifiseer, al wat nodig is vir jou om iets vir die wêreld te doen, maak nie saak hoe *klein* nie, selfs al is dit 'n donasie aan 'n plaaslike welsyn. Gaan dan na die Give it bag webtuiste en gebruik jou saknommer om vir die wêreld te vertel wat jy gedoen het om te help. Dit gaan nie slegs oor selfvergenoegdheid nie. Miskien sien 'n groot maatskappy wat omgee vir jou saak wat jy probeer bereik het en skenk GROOT GELD aan die idee ... al wat nodig is, is vir jou om die saadjie te plant en miskien sal dit groei.

Omgewingskwessies aangespreek deur die ontwerp/projek:

Vanuit 'n omgewingsperspektief maak die Give-it-Bag maatskappy goeie gebruik van polipropileen sakke wat andersins gemors sou wees. Alhoewel die sakke nie die omgewing vergiftig na dit weggegooi is nie, neem dit baie lank om te vergaan. 'Die sakke kom Kaapstad binne vanuit oral in die wêreld,' sê Borth 'hulle word dan by fabriek afgelewer voor hulle slegs gemors word.'

Borth, met behulp van plaaslike vervaardigers, help om die sakke wat eens rys vanaf Thailand of suiker van Brazil bevat het, te verander na modieuse byderwetse opgegradeerde, eko-mode sakke wat 'n stelling maak. 'Give it bag' het duidelik gedemonstreer dat hulle met hulle positiewe aksies en sosiale/omgewingsprojekte hulle omgewing na 'n beter plak vir almal verander het.

Gebruik enige voorbeelde vanuit die LOOM in die LPR, bv. *Design Culture Now* of enige ander gedokumenteerde bron.

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het, verwys NIE.

(Ken 10 punte toe)

VOORBEELD: INTERNASIONALE OMGEWINGSONTWERPER:

Naam van die ontwerp:

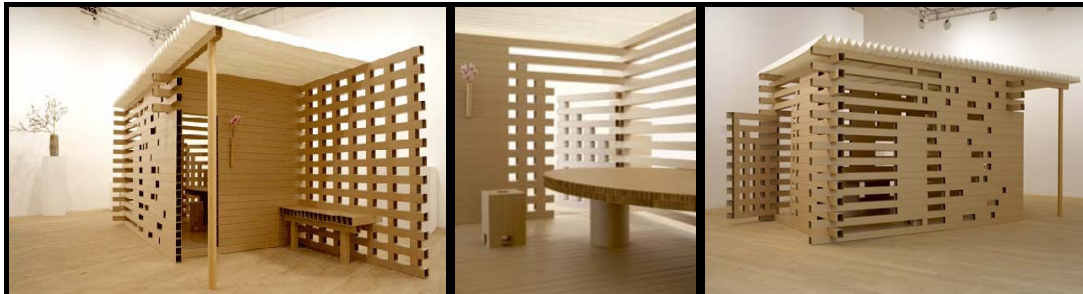
Shigeru Ban

Titel van die ontwerp / projek:

'Paper Tea House'

Beskrywing of kenmerke van die ontwerp / projek:

Shigeru Ban is 'n gevestigde Japanese en internasionale argitek. Bekend vir sy progressiewe moderne omgewings, beide openbare en woongebiede, het hy die bekendste geraak vir sy vernuwende werk met papier, veral met herwinde kartonpapierpype. Ban het een van die voorlopers in Japanese argitektuur geword wat die kombinasie van Westerse en Oosterse bouvorms en –metodes verwelkom het.



'Paper Tea House' is ontwerp vir binnenshuise gebruik en ten volle gemaak van herwinde vierkantige kartonpype. Dit is ongeveer 5m lank en bied 'n hoofkamer en die gewone wagkamer aangesien Ban die ontwerp van die huis in lyn met die tradisionele tee-seremonie praktyk wou hou. Sy eksperimentering met geometriese vorms is duidelik sigbaar in die vertikale en horisontale interseksies. As geheel is dit 'n vreedsame ontwerp en duidelik in harmonie met die omgewing.

Doelwitte van en invloede op die ontwerp / projek:

Een van die hoofinvloede kom van die New York Five en hulle houding teenoor argitektuur. Gevolglik gee hy sy ontwerp 'n persoonlike gevoel omdat hy homself daardeur uitdruk. Sy ontwerp is ook 'n goeie voorbeeld van kruisbestuiwing: alhoewel hy in Kalifornië gestudeer het, kombineer hy Westerse opleiding met Oosterse erfenis. Behalwe vir Ban se ekologiese bewustheid is daar ook 'n menslike aspek by sy werk betrokke. As gevolg hiervan is Ban se 'DIY' Vlugteling-beskuittings (in Japan gebruik na die Kobe aardbewing, asook in Turkye, Rwanda en om die wêreld) baie gewild en effektief vir lae-koste rampverligtingsbehuising.

Omgewingskwessies aangespreek deur die ontwerp / projek:

Hy pas goed in die kategorie vir 'ekologiese argitek', maar dit is ook geregverdig dat hy eis om as 'n modernis geklassifiseer te word, 'n Japanese eksperimentele en 'n rasionalis. 'Ek hou nie van rommel nie' is 'n geskikte aanhaling van Ban en som sy filosofie, bekend as 'papier argitektuur', op. Ban se werk met papier en ander materiale leun swaar op die beginsels van volhoubaarheid.

Ban hou daarvan om papier te gebruik omdat dit goedkoop is, lae tegnologie, herwinbaar, en vervangbaar is en omdat dit baie min gemors lewer. Hy was die eerste argitek in Japan om 'n gebou hoofsaaklik uit papier te bou en het spesiale toestemming benodig om sy gebou verby Japan se bou-kode te kry. Avant-garde materiale, veral daardie wat 'LEED'-vriendelik is, is besig om die reël eerder as die uitsondering te raak. Shigeru Ban was 'n baanbreker ten opsigte van die bou met papier; 'n materiaal wat sterkte demonstreer wanneer dit dig in pale gerol word.

In 1999 het sy prototipe tente, ondersteun deur papierpale, huisvesting gebied aan misplaaste oorlewendes gedurende die post-menseslagting in Rwanda. In Chengdu, Sjina het hy 'n papierraam skool gebou om van die ekwilibrium in die lewens van kinders, wie se lewens en huise in puin gelê was toe 'n aardbewing die Sichuaanse provinsie vernietig het. Hy is minder openbaar bekend vir sy stille roep tot die ontwerp en konstruksie van behuising vir rampslagoffers.



Links: 'n vesting opgerig van papier en karton. Regs: 'n skool in Sjina van papierpype.

Ban het vanaf 1995 vestings met waardigheid en grasia geskep toe hy te voorskyn gekom het om die roep vir tydelike huisvesting te beantwoord, vir die oorlewendes van die aardbewing wat Kobe, Japan platgevee het. Sy vreemde ontwerpe het gekom van nederige materiale soos bierkrat-fondasies en papierpype vir mure. Die werk van Ban is duidelik 'n bewys van die verskaffing van positiewe ondersteuning, herstel en hervorming van mense se lewens na rampspoedige gebeure.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V6.3 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	30%	6.3	3
Middel-orde	Toepassing	40%	6.3	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	6.3	3

TOTAAL AFDELING B: 40

AFDELING C: ONTWERP IN 'N BESIGHEIDSKONTEKS**VRAAG 7 [30 punte]**

AS 9: Demonstreer die basiese begrip van bemarking van ontwerpprodukte in terme van teikenmark, verpakking en advertering.

AS10: Demonstreer die begrip van verantwoordbare ontwerp deur die inagneming van menslike regte en omgewingsaangeleenthede dwarsdeur die proses.

AS11: Onderzoek loopbaangeleenthede binne die ontwerpdisipline.

Beantwoord ÒF VRAAG 7.1 ÒF VRAAG 7.2. Beantwoord slegs EEN vraag in hierdie afdeling

7.1 7.1.1 (Ken 8 punte in totaal toe)**Teikenmark (Ken 3 punte toe):**

Die hoofidee van *Modume* is om opvoedkundige meubels vir kinders te skep wat op 'n speelse, lekker wyse gebruik kan word. Om daardie rede sal moontlike teikenmarkte wees: ouers, oppassers, laerskoolonderwysers, en crèches. Basies voorsien hierdie ontwerp aan enige mark wat passievol is oor kinders se opvoeding en wat ten volle die kreatiewe, intellektuele en sintuiglike voordele verbonde aan spel verstaan. Beroepsterapeute en sielkundiges en fisioterapeute is ook moontlike teikenmarkte.

'n Missieverklaring (Ken 2 punte toe):

- Module is 'n maatskappy wat modulêre meubels skep.

Die doelwitte is om die volgende te skep:

- Veelsydige, prettige en speelse ontwerpe
- Multifunksionele en veeldoelige meubels
- Om aan mense in die opvoedkundige, kreatiewe en sintuiglike leersektore te voorsien
- Ontwerpe vir kinders van ouderdomme 1 – 12 jaar
- Die gebruik van kwaliteit-, duursame, liggewig- en volhoubare materiale

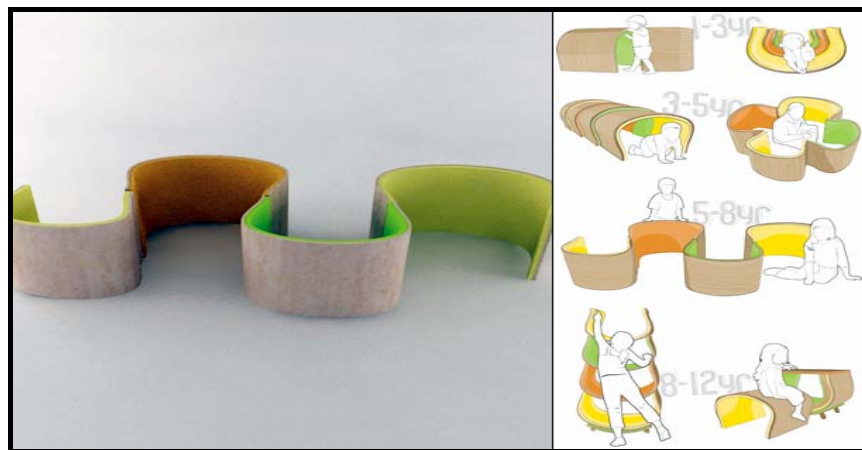
'n Moontlike bemarkingsveldtog vir *Modume* (Ken 3 punte toe):

Deur middel van sterk 'sigbaarheid' bemark *Modume* hulself op 'n 'aggressiewe' wyse. Om die besonderhede van hulle mark te bepaal, behoort die ontwerp in 'n verskeidenheid winkels geplaas te word, tesame met 'n katalogus wat al die kontakbesonderhede asook visuele voorbeelde van ander ontwerpe bevat. Verder is dit uiters belangrik om die publiek bewus te hou van die ontwerp deur konstant aan 'Design for Living' Uitstallings, Design Indabas en ander ontwerpkompetisies deel te neem.

Opvoedkundige praatjies by ontwerp skole en universiteite sal 'n gretige belangstelling uitlok en mag moontlik tot 'n gratis promosie-artikel in akademiese publikasies lei. Insiggewende praatjies op die televisie en radio. Dit is ook essensieel om 'n sterk verbintenis met 'n verskeidenheid sleutel-rolspelers, opvoedkundige speelgoedvervaardigers en hulle kopers op te bou – Dit mag lei tot die publikasie van die ontwerp in hulle katalogusse en brosjures, bv. Prima Toys. Besigheidskaartjies behoort beskikbaar te wees by die ontvangslokale van dokters, fisioterapeute en beroepsterapeute sodat *Modume* se kontakbesonderhede beskikbaar is aan pasiënte en diensverskaffers.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord of relevante punte.

7.1.2 (Ken 6 punte toe)



Materiale:

Wanneer daar vir kinders oor die algemeen ontwerp word, moet ontwerpers versigtig duursame en liggewig materiale oorweeg. Duursaamheid is van besondere belang hier, siende dat die ontwerpers se ontwerp bedoel is vir gebruik tussen ouderdomme 1 – 12. Die ontwerp is bedoel vir kinders vanaf 1 jaar en daarom is dit essensieel om 'n ontwerp met ronde rante vir veilige spel te skep. Die ontwerp bestaan uit 'n kombinasie van hout en sagte, buigsame spons – dit kan 'n sensoriese of meer spesifiek 'n tasbare ervaring vir kinders aktiveer. Aangesien jong kinders geneig is om aan alles te 'peusel', behoort die materiale van nie'giftige materiale gemaak te wees, wasbaar wees, en geen los dele te hê wat kan lei tot verstikking of versmoring, verstriking of vasknyping nie.

Kleure:

Helder kleure kan gebruik word aangesien dit algemeen aanvaar word dat helder kleure kreatiwiteit in jonger kinders kan stimuleer. Die ontwerpers se besluit om die ontwerp as 'n multi-sensoriese ervaring te bemark, word verder verhoog deur die gebruik van opvallende, helder, lewendige en skerp kleure. Kleur kan soms as 'n kalmerende invloed gebruik word. 'n Mens mag ook redeneer dat die gebruik van groen, geel en oranje met 'n 'natuurlike' of 'groen, volhoubare' lewenswyse skakel.

Vorm:

Die basiese ontwerp bestaan uit U-vormige modulêre parte. Hierdie is onafhanklike dele wat inmekaar pas of verbind en kreatiewe en opvoedkundige geleenthede bied. Soos kinders meer opgevoed en vaardig word, kan hulle 'n verskeidenheid multifunksionele strukture van die parte skep, bv. 'n tonnel, 'n den, 'n blom, 'n fort, 'n tafel, 'n stoel, 'n doolhof, 'n glyplank, ens. Die inter-konnektiwiteit van die U-vormige strukture bied eindelose verbeeldingryke vorms. Die vorms is gerond om sagte rante vir veilige spel te skep.

7.1.3

(Ken 2 punte toe)**Indien die antwoord JA is:**

Die keuse van lettertipe reflekteer die geronde, gekurfde U-vormige modulêre kwaliteite van die ontwerp. Die woord is visueel opgebreek tot **MOD U ME** – 'n mens mag redeneer dat die gebrek aan kleur of tonale kontras in die 'U' die U-vorm en algehele kwaliteit van die ontwerp onderstreep of dat die algehele gebrek aan kleur meer fokus plaas op die 'U'-vorm – in elk geval is die opvoedkundige spel met die U-vorms om veelvuldige wisselende strukture te skep belangrik.

Indien die antwoord NEE is:

Die gebrek aan kleure in die lettertipe verteenwoordig nie die prettige, speelse kwaliteit van die ontwerp nie of reflekteer nie die kleurvolle aard van die ontwerp nie. Die kleure kan as te gedemp en visueel oninteressant beskou word – en reflekteer gevolglik nie dat die modulêre meubels 'n kreatiewe, sensoriese leerervaring aanmoedig nie.

7.1.4 **8 punte toe)****'SWOT'-ANALISE:**

Sterk punte: 'n Unieke konsep. Die ontwerp is gemaak van duursame en volhoubare materiale. Die gebruik van volhoubare materiale bevorder en ondersteun 'groen' ontwerp. Die ontwerp is liggewig en maklik om in 'n klein plekkie te stoor. Dit lyk steeds netjies wanneer dit weggepak is. Die ontwerp is multifunksioneel/veeldoelig – geskep vir 'n opvoedkundige, sensoriese en kreatiewe doel. 'n Uitstekende speeloplossing vir die andersins hoog-tegnologiese 'Made in China' produkte waaroor kinders gaande is.

Swakhede: Dit is heel moontlik vir welgestelde mense. Dit sal heel moontlik duur wees om te vervaardig en te koop. Indien daar nie toegang tot spaarparte is nie, soos die spons of die hout, sal die produk oorbodig of onbruikbaar wees. Eienaars behoort 'n skoonmaak- of instandhoudingsprogram te hê om die instandhouding van die meubels te verseker.

Geleenthede: Indien die mediese en opvoedkundige sektore in hierdie ontwerp belê, sal die aanvraag vir hierdie produk verdubbel. Ander maatskappye soos Prima Toys mag dalk die ontwerp wil herskep, maar met meer duursame of weerbestande materiale, bv. PVC plastiek. Indien die ontwerp van 'n goedkoper materiaal gemaak word, mag Township Crèches ook wil belê. Ander ontwerpers mag ander bruikbare doele vir hulle konsep vind, bv. buite-meubels vir kinders of as toerusting vir 'n speelpark of klimraam – met 'n paar veranderinge is dit 'n bereikbare doel.

Bedreigings: Maatskappye of ontwerpers, bv. 'n hospitaal of kleuterskool, met 'n soortgelyke idee of konsep wat goedkoper is. Banklenings mag onderhewig aan goedkeuring wees. Duur om te vervaardig. Nuwe en innoverende tegnologie moet gedurig opgegradeer word, wat dit nog duurder maak. Kinders mag dalk nie van die ontwerp hou nie. Soos kinders ouer word, mag hulle moeg raak van hulle meubels of dit mag dalk nie hou tot hulle 12^{de} verjaardag nie.

7.1.5 **(Ken 3 punte toe)**

BELEGGINGSONTWERP kan deur die volgende aspekte beïnvloed word:

- Die ontwerpe is deel van 'n beperkte uitgawe.
- Die ontwerpe is uniek aan daardie spesifieke ontwerper of word gesien as deel van sy/haar kenmerkende ontwerpe.
- Die ontwerper en sy/haar ontwerpe is nasionaal en internasionaal bekend.
- Die ontwerpe is steeds hoogs in aanvraag en word selfs nageboots.
- Die ontwerpe word goed aangebied in erkende galerye, museums en privaatversamelings.
- Ontwerpe word gepubliseer in 'koffietafelboeke' en bevat die nutste versamelstukke of beleggingsgeleenthede. Dit verskaf 'n goeie riglyn aan beleggers om te volg.

- Sommige mag slegs '*prima aandeel*' ontwerpers versamel – impliseer die mees produserende ontwerpers wat die beste 'dividende' of hoë lae-risiko profyt bied.
- Erkende afslaers sal 'n definitiewe invloed op 'beleggings'-ontwerpe of 'versamelstukke' hê.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord of relevante punte.

7.1.6 (Ken 3 punte toe)

STEM SAAM: FIGURE B EN C BESKOU AS KITSCH

FIGURE B en C kan beskou word as goedkoop, tegnies ondergeskik, lelik, smaakloos of 'n waardelose nabootsing van iets met waarde. Hulle kan ook gesien word as ontwerpe met populêre trefkrag en beskou word as aanstellerig en vlak soos tuindwergies en ander grasperk-ornamente wat dikwels as kitsch beskou word. Kitsch voorwerpe is gewoonlik oordadig versier of dekoratief en bevat sterk sentimentele waarde.

Die Avant-garde het 'n element van pret en speelsheid in hulle ontwerpe bekend gestel – en hierdie ontwerpe vertoon hierdie tipiese geestigheid, ironie, humor en parodie wat deel van 'kitsch' uitmaak.

STEM NIE SAAM NIE: FIGURE B EN C BESKOU AS GOEIE ONTWERP

FIGURE B en C kan gesien word as vernuwend; bruikbaar; esteties; verstaanbaar; beskeie; eerlik; langdurig; deeglik tot op die laaste detail; omgewingsvriendelik en met so min as moontlik ontwerp.

OF

7.2 7.2.1 (Ken 20 punte toe)

- Die vier groeperings sal soos volg wees:
 1. Elegante Herwinde Sakke: Figure B en E
 2. Ontwerpersakke: Figure A en F
 3. Eko-vriendelike Sakke: Figure D en H
 4. Byderwetse Sakke: Figure C en G
- Die teikenmarkte vir elke kategorie:
 1. Elegante Herwinde Sakke: Die modebewuste jonger vrou of tieners wat dalk nie regte ontwerpersakke kan bekostig nie.
 2. Ontwerpersakke: Die meer volwasse of sosiale vrou wat bewus is van haar beeld na buite en wat dit kan bekostig om oorspronklike ontwerpersakke te koop.
 3. Eko-vriendelike Sakke: Mense, meestal vroue, wat eko- en omgewingsbewus en bekommerd is oor die omgewing.
 4. Byderwetse Sakke: Mans en vroue wat by meer byderwetse winkels, wat hulle handelsname op hierdie ongewone sakke adverteer , koop.

- Die agtergrondkleure kan soos volg wees:
 1. Elegante Herwinde Sakke: Blou / Groen (natuurlike kleure)
 2. Ontwerpersakke: Silwer / Swart (gesofistikeerde kleure)
 3. Eko-vriendelike Sakke: Groen / Bruin (aardse kleure)
 4. Byderwetse Sakke: Geel / Pers (lewendige kleure)
- Moontlike geskikte lettertipes vir elke kategorie:
 1. Elegante Herwinde Sakke: Lettertipe wat verband hou met gevonde voorwerpe, informeel
 2. Ontwerpersakke: Formeel, gestileerde lettertipe
 3. Eko-vriendelike Sakke: Biomorfies gevormde lettertipe
 4. Byderwetse Sakke: Byderwetse, ongewone en spitsvondige lettertipe

Krediteer enige ander inligting wat op bogenoemde aspekte konsentreer. Die bespreking moet duidelik en op die vereistes gefokus wees.

7.2.2 (Ken 2 punte toe)

Indien die leerder 'ja' antwoord, kan die volgende moontlike redes verskaf word:

- Die uitstalling is vol helderkleurige vorms en oppervlaktes wat dit baie opsigtelik maak.
- Die wye verskeidenheid patrone, bv. die skaakbordvloer, die coke-bottel muurpapier en die herhalende blikkies help alles om 'n visueel opwindende uitstalling te skep.
- Die produkte wat te koop is, is almal Afrika-geïnspireerd en die uitstalling sluit baie duidelik hierby aan.

Indien die leerder 'nee' antwoord, kan die volgende moontlike redes verskaf word:

- Die uitstalling ontbreek aan eenheid omdat daar te veel kontrasterende kleure is.
- Die verskeidenheid patrone skep 'n baie besige/onrustige uitstalling wat die kyker kan oorweldig.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord of relevante punte.

7.2.3 (Ken 3 punte toe)

Elemente van 'n goeie uitstalling:

- Die plasing van voorwerpe moet versigtig beplan word.
- Die ware wat die beste verkoop behoort in die gunstigste areas in die winkel geplaas te word.
- Hierdie ware kan geplaas word langs items wat die besigheid wil bevorder aangesien die kyker 'gedwing' sal word om daarna te kyk.
- Die uitstalling moet een of meer fokuspunte hê.
- Dit moet visueel aanloklik/ aantreklik wees.

Ken punte toe aan enige ander geldige punte.

7.2.4 (Ken 5 punte toe)

- Plakkate
- Strooibiljette
- Brosjures
- Katalogusse
- Advertensies: gedruk
- Advertensies: TV en radio
- Webtuistes

Krediet moet aan enige relevante punte gegee word.

TOTAAL AFDELING C: 30

V7.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 30
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	20%	7.1.1 + 7.1.3 + 7.1.4	6
Middel-orde	Toepassing	50%	7.1.1 + 7.1.2 + 7.1.3	15
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	7.1.1 + 7.1.3 + 7.1.6	9

OF

V7.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE 30
Lae orde	Waarneming/ Herroeping/ Begrip	20%	7.2.1 + 7.2.3 + 7.2.4	6
Middel-orde	Toepassing	50%	7.2.1 + 7.2.3	15
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	7.2.1 + 7.2.2	9

GROOTTOTAAL: 150