



«RECONSTRUCTED REALITIES»

FORMGEBUNG DURCH GESTALTERISCHE FRAGMENTIERUNG

«Du musst vorwärts ins Unbekannte stolpern.»

Frank Gehry



Filip Dujardin,
"Impossible Architecture"
www.filipdujardin.be

MODUL 1 «RECONSTRUCTED REALITIES»

Formgebung durch künstlerische Fragmentierung

Projektmodul ROM Raum Objekt Mensch

Einführung

Künstlerische Fragmentierung

Fragmentierung bedeutet, dass ein Kunstwerk in einzelne Teile zerlegt wird. Diese Teile können unabhängig voneinander stehen oder in neuer Form zusammengesetzt werden.

Das kann zum Beispiel geschehen durch:

Zerschneiden oder Zerlegen eines Bildes oder Objekts

Darstellung aus verschiedenen Blickwinkeln (z. B. Vorderseite, Rückseite, Draufsicht in einem Bild)

Dekonstruktivismus in der Architektur

Der Dekonstruktivismus ist eine moderne Stilrichtung in der Architektur. Sie unterscheidet sich stark von traditionellen Bauweisen:

Gebäude wirken oft zersplittert, unregelmäßig und asymmetrisch

Gewohnte Vorstellungen von Stabilität und Harmonie werden bewusst in Frage gestellt. Formen erinnern eher an Skulpturen als an klare Baukörper

Die Gestaltung betont Dynamik, Bewegung und ein Spiel mit Formen und Linien.

Verbindung zur Architektur Modellgestaltung

Im Architekturmodellbau bedeutet Dekonstruktivismus:

Keine klaren, symmetrischen Strukturen

Stattdessen: gebrochene, heterogene Elemente und bewegte Linien

Das Modell soll zersplittert und dynamisch wirken und dadurch den Eindruck von Bewegung und Unbestimmtheit vermitteln

Titelbild
David Hirschi SfG Basel 2024

MODUL 1 «RECONSTRUCTED REALITIES»

Formgebung durch künstlerische Fragmentierung

Projektmodul ROM Raum Objekt Mensch

Projekt Teil 1 und Vertiefung/Spezialisierung

Projektaufgabe 1. Teil Architekturmodell, Mst 1:50 im Stil des Dekonstruktivismus

Einstieg – Begriffsklärung
Fragmentierung bedeutet: Ein Ganzes wird in Teile zerlegt und neu zusammengesetzt. Dekonstruktivismus in der Architektur: Gebäude wirken zersplittert, unregelmäßig, asymmetrisch und erinnern eher an Skulpturen als an klare Baukörper. Ziel: Architektur neu denken – weg von klaren Formen, hin zu Bewegung, Spannung und ungewöhnlichen Strukturen.

Projektaufgabe
Sie entwickeln ein Architekturmodell, das sich von traditionellen Bauweisen löst und durch Fragmentierung und Dekonstruktion gestaltet ist.

Arbeitsschritte
Schritt 1: Auswahl
Wählen Sie ein bestehendes Gebäude in Ihrer Umgebung (z. B. Schulgebäude, Kirche, Rathaus, Wohnhaus etc.).

Schritt 2: Fotografie
Fotografieren Sie das Gebäude aus mindestens 5 verschiedenen Perspektiven. Achten Sie auf interessante Details (Fenster, Eingänge, Fassadenflächen).

Schritt 3: Analyse & Zerlegung
Schneiden oder zerlegen Sie die Fotos in einzelne Teile.
Überlegen Sie: Welche Elemente wirken spannend für eine neue Komposition?

Schritt 4: Neuzusammenstellung
Fügen Sie die einzelnen Teile neu zusammen – so, dass ein zersplittertes, dynamisches Gesamtbild entsteht.
Experimentieren Sie mit Überlagerungen, Schrägen, Brüchen und Asymmetrien.

Schritt 5: Modellbau
Übertragen Sie Ihre Collage/Idee in ein dreidimensionales Architekturmodell (z. B. mit Pappe, Papier, Karton, Holz oder anderen Materialien).
Achten Sie darauf, dass das Modell Fragmentierung und Dynamik sichtbar macht.

4. Kriterien für die Bewertung
Kreativität: Mut zu ungewöhnlichen Formen und Ideen
Gestaltung: Klar erkennbare Fragmentierung und Dekonstruktion
Handwerk: Sauberer und stabiler Modellbau
Dokumentation: Fotos, Skizzen und Collagen zeigen den Entwicklungsprozess

KI Rendering
Erstellen Sie einen Prompt für die Generierung eines fotorealistischen Renderings mit KI.

Vertiefung und Spezialisierung
Beide Richtungen (A und B) fordern einen experimentellen Umgang mit Licht, Material und Raumwirkung. Wählen Sie die Ausrichtung, die besser zu Ihren Interessen und Stärken passt.

Kriterien für die Bewertung (Option A und B)
Kreativität & Eigenständigkeit
Gestaltungsidee & Konzeptklarheit
Umsetzung mit Material und Licht
Fotografische Präsentation (Qualität, Bildaufbau, Wirkung)
Dokumentation: Skizzen, Prozessfotos und Endergebnis, Reflektion

Projektaufgabe 2. Teil Vertiefung und Spezialisierung

Nachdem Sie Ihr Architekturmodell im Stil des Dekonstruktivismus erstellt haben, wählen Sie nun eine von zwei Vertiefungsrichtungen.

Option A: Produktgestaltung (Industrial Design – Leuchte)

Sie entwickeln eine Leuchte, die speziell für Ihr Architekturmodell entworfen ist. Dabei geht es um die Verbindung von Design, Funktionalität und Modellästhetik.

Arbeitsschritte:
1. Analyse des Modells
Wo wäre Licht im Modell spannend?
Welche Flächen oder Strukturen lassen sich mit Licht hervorheben?
2. Entwurfsidee für eine Leuchte
Skizzieren Sie mindestens 3 unterschiedliche Ideen.
Überlegen Sie: Form, Lichtwirkung, Material, Konstruktion, Verbindung.
3. Materialwahl (Beispiele):
LED-Strips
Plexiglas, transparente Folien, Karton
Dünne Bleche oder Draht für Struktur
4. Umsetzung im Modell
Bauen Sie einen funktionierenden Leuchten-Prototyp (Maßstab 1:1 oder 1:5).
Experimentieren Sie mit Reflexion, Durchlässigkeit und Schattenwurf.

Präsentation
Dokumentieren Sie den Entstehungsprozess und fotografieren Sie die Wirkung Ihrer Leuchte im Raum.

Option B: Innenarchitektur (Szenografie, Raumgestaltung)

Sie wählen eine Innenraumsituation aus Ihrem Modell und vergrößern diese im Maßstab 1:10 oder 1:20. Dabei steht die Gestaltung von Licht und Materialität und die Schaffung von Atmosphäre im Vordergrund.

Arbeitsschritte:
Auswahl des Raumausschnitts
z. B. ein Eingangsbereich, ein Raumfragment, eine Halle, ein Treppenraum.
Entwurfsplanung
Skizzieren Sie, wie der Innenraum wirken soll.
Überlegen Sie: Material, Farbigkeit, Lichtführung.
Modellbau im größeren Maßstab
Arbeiten Sie mit Materialien wie Karton, Holz, Folien, Plexiglas.
Achten Sie auf präzise Ausführung, damit die Wirkung realistisch erscheint.
Beleuchtung
Integrieren Sie künstliches Licht (LEDs, Spots, kleine Strahler).
Nutzen Sie Licht, um Atmosphäre und Raumwirkung zu betonen.
Fotografie & Präsentation
Erstellen Sie eine fotorealistische Modellfotografie (für Format: F4 905×1280mm).
Achten Sie auf Perspektive, Beleuchtung und Materialwirkung, sodass die Fotografie wie eine echte Innenraumsituation wirkt. (siehe auch Input Thomas Demand)

Präsentation
Dokumentieren Sie den Entstehungsprozess und die Wirkung Ihres Raumes.

«Wir wollen Architektur, die mehr hat. Architektur, die blutet, die erschöpft, die dreht und meinetwegen bricht. Architektur, die leuchtet, die sticht, die fetzt und unter Dehnung reisst. [...] Wenn sie kalt ist, dann kalt wie ein Eisblock. Wenn sie heiß ist, dann heiß wie ein Flammenflügel. Architektur muss brennen.»

COOP HIMMELB(L)AU 1980



Coop Himmelblau
Dachstock Erweiterung
Falkenstrasse Wien
1988

MODUL 1 «RECONSTRUCTED REALITIES»

Formgebung durch künstlerische Fragmentierung

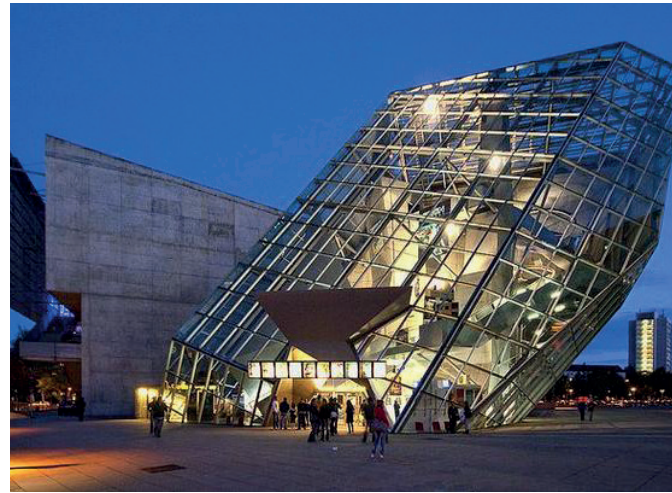
Projektmodul ROM Raum Objekt Mensch

Theorie_Abgaben_Termine

Dekonstruktivismus	Der Begriff Dekonstruktion (frz. déconstruction, Zerlegung, Abbau) ist eine Wortkombination aus „Destruktion“ und „Konstruktion“ bezeichnet eine Reihe von Strömungen in Philosophie, Architektur, Kunst und Literatur.
Architektur	In der Architektur fand die Strömung 1980 erstmals mit dem Wohnhaus von Frank Gehry in Santa Monica, welches als erstes dekonstruktivistische Bauwerk gilt, Gehör.
Konzept	Die Strömung verfolgt eine Zersplitterung des architektonischen Körpers und eine heterogene, wie zusammenstürzend wirkende Neuordnung der Bestandteile. 1988 organisierte der amerikanische Architekt Philip Johnson in New York die Ausstellung «Deconstructivist Architecture», wodurch der Begriff endgültig als internationale Stilbezeichnung festgeschrieben wurde.
Wirkung	Dekonstruktivistische Architektur zeichnet sich durch einen freien, spielerisch leichten Umgang mit architektonischen Elementen und Gliederungsstrukturen aus. Regelmäßigkeiten, Reihungen oder Symmetrie sucht man im Dekonstruktivismus vergebens. Im Gegensatz zur traditionellen Architektur durchbricht der Dekonstruktivismus die feste Ordnung von oben und unten, widersetzt sich orthogonalen Fassaden- oder Raumstrukturen und verwandelt die architektonischen Elemente wie zum Beispiel Dächer und Treppen in Skulptur artige Formen. So nimmt beispielsweise ein Dach zwar die Funktion eines Daches wahr, doch zugleich zeigt es sich als ein selbstständiges Gestaltelement, das auch außerhalb seines Architekturkontextes für sich Bestand haben würde.
Gestaltungsmerkmale	<p>Auch eine optische Destabilisierung des Gebäudes durch Kombination ungleicher Teile ist ein Gestaltungsmerkmal des Dekonstruktivismus. Ein weiteres Charakteristikum besteht in dem ausgeprägten, feinen Licht- und Schattenspiel der architektonischen Bestandteile, verbunden mit einer für die Architektur ungewöhnlichen Dynamisierung.</p> <p>Zu den bekanntesten Vertretern des Dekonstruktivismus zählen Frank Gehry, Daniel Libeskind, Rem Koolhaas, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Coop Himmelb(l)au und Bernard Tschumi.</p>
Abgaben	<p>Alle: Architekturmodell im Maßstab 1:50, Logbuch/Prozessbuch. KI-Prompt für Rendering</p> <p>Option A: Leuchte im Maßstab 1:1, Fotografien im Format A3_hochauflösendes TIFF für F4 Druck.</p> <p>Option B: Fragment Architekturmodell im Maßstab 1:0/1:20, Fotografien im Format A3_hochauflösendes TIFF für F4 Druck.</p>
Termine	Gemäss Terminplan
Inputs	Exkursionen zu Vitra, Proportionssysteme, Architektur- und Prototypen-Modellbau, Lichttheorie, Thomas Demand usw.



FRANK GEHRY - WOHNHAUS SANTA MONICA
Foto: Frank Gehry, Santa Monica
Quelle: Homepage: http://www.theartdesk.com/sites/mast_image-landscape/Frank_Gehry



COOP HIMMELB(L)AU - UFA CINEMA CENTER
Foto: UFA-CINEMA-CENTER,
Quelle: Homepage: http://www.architravel.com/UFA-Cinema-Center_main.jpg



ZAHA HADID - VITRA FEUERWACHE
Foto: Vitra Feuerwache,
Quelle: Homepage: https://www.vitra.com/de-de/_storage/asset/570330/storage/v_fullbleed_1440x/05675281.jpg



REM KOOLHAAS - SEATTLE CITY LIBRARY
Foto: Seattle City Library,
Quelle: Homepage: <https://cdnassets.hw.net>



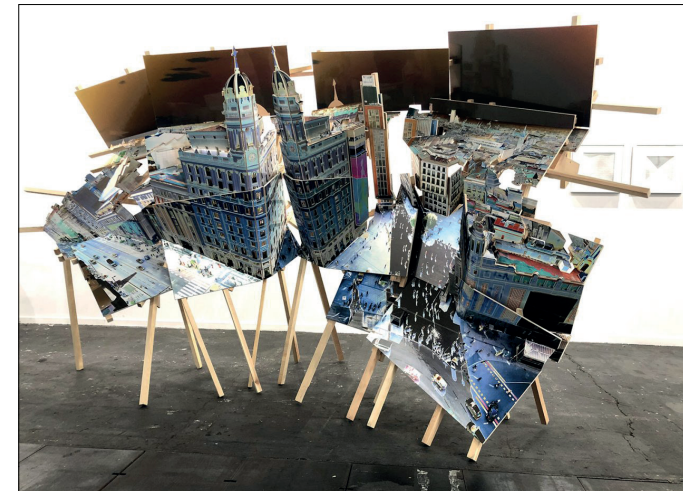
DANIEL LIBESKIND - ROYAL ONTARIO MUSEUM
Foto: Royal Ontario Museum,
Quelle: Homepage: <https://libeskind.com/wp-content/uploads/rom-2280x1564.jpg>

«Denkt über das nach, was ihr nicht bauen könnt – wer immer vom Möglichen ausgeht, gelangt nirgendwohin...»

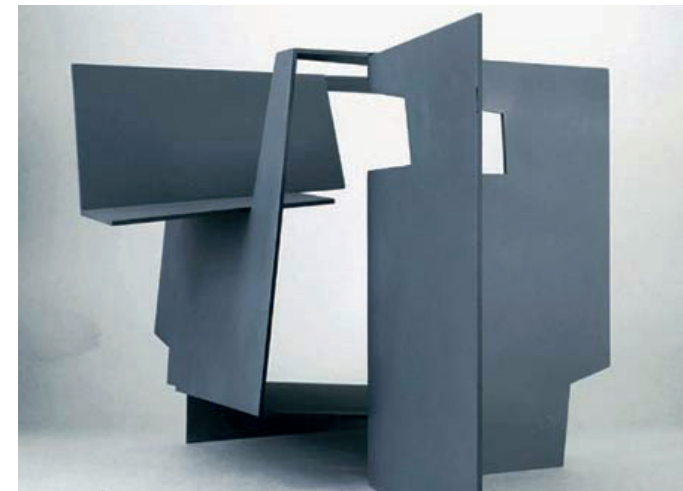
Daniel Libeskind

«Es gibt 360 Grad, warum also bei einem Grad bleiben?»

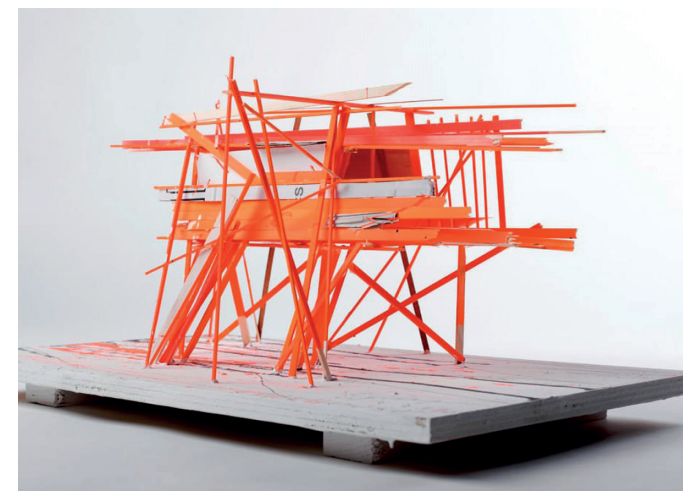
Zaha Hadid



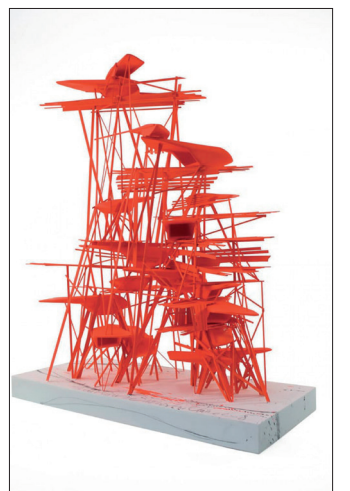
Isidro Blasco



Jorge Oteiza



Arne Quinze



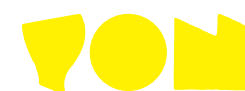
«Architektur ist eine Kunst, die aus nichts als einer Zeichnung entsteht – wie Musik aus einer Partitur.»

Daniel Libeskind

SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL



Víctor Enrich
Artgrater
#2018 #London #Hybrids



MODUL 1 «RECONSTRUCTED REALITIES»
PROJEKTMODUL R.O.M_Raum Objekt Mensch
HS - 2025 Stephan Primus, Daniel Wehrli
instagram sfg_r.o.m