



Grundlagenprojekt
 »Artefakte«
 Prof. Christoph A. Macher

Richard Gärtner
Alexander Vohswinkel
Nils Thöl
Juliane Sill
Heiko Grimm
Hendrik Markowski
Michael Walinda

Frank Kandula
Lars Gehlau
Ulrike Gornig
Martin Engel
Henning Vilbrandt
Julia Wölfel
Kord Averdunk

Martin Mühle
Christoph Nau
Antje Godglück
Ulrike Will
Kristina Schubert
Nicole Störmer
Wilfried Lohmann

Mit der Suche nach dem kulturellen Kontext beginnt die Betrachtung artifizeller, meist fragmentarisch erhaltener Fundstücke vergangener Epochen. Die Klärung von Funktionen bzw. die Einordnung in funktionale Zusammenhänge gestaltet sich oftmals schwierig, da sich viele Handlungsabläufe und -motive, Resultate sozialer Interaktionen, aus dem Vergleich mit dem Heute nicht mehr vollständig darstellen lassen. Über den Zweck und die Bestimmung von Objekten zu befinden, bedeutet also das Betreten zunächst hypothetischen Gebiets. Aber meist offenbaren diese Objekte elementare semantische Struk-

turen, die unberührt von zeitlichem Bezug und nur dem Wirken physikalischer Gesetze unterworfen, in Konstruktion, Materialauswahl und Verarbeitung auf Zweckgerichtetheit schließen lassen. Ein selbst formuliertes, meist fiktives Szenario definiert Bedingungen, unter denen ein zu entwerfendes Werkzeug funktionieren soll. Im Mittelpunkt gestalterischer Bemühungen stehen grundlegende Aspekte von Materialästhetik und Zeichenhaftigkeit. (cm)

BIN ICH KREATIV?

Der Selbsttest →

10.April Kurse für Analphabeten: »Immer irjewe durchjerutscht«	12.April 	13.April »Debatte um die Killerspiele«	15.April 
16.April »Werden Bienen tot telefoniert?«	18.April 	19.April »In Privathalten fehlen Notvorräte«	21.April 
22.April »Der Rotaugenfrosch«	24.April 	25.April Qualmende Kids »Junge Raucher, junge Verlierer«	
27.April 	29.April »Bier, Golf, Surfen - Englands schrillste Unikurs«	01.Mai 	02.Mai »Models zu dünn, Röcke zu kurz«
07.Mai 	08.Mai »Models zu dünn, Röcke zu kurz«	10.Mai 	05.Mai Intuition »Die Macht des Unbewussten«
			WAR ICH KREATIV?



Die Idee ist das Ziel. Die Widerspiegelung dieses Ansatzes ist die Hauptaufgabe der Arbeit.

Neben einführenden Aspekten psychologischer Kreativitätsforschung verbindet sie die Möglichkeit wissenschaftlicher und gestaltungsrelevanter Überlegungen, einen individuellen Test zur Messung von Kreativität zu entwickeln. Einen Schwerpunkt bildet hierbei die Herausarbeitung und Beschreibung des Ideengenerierungsprozesses anhand vorgegebener Themen und deren gestalterische Lösungsumsetzung als Validitätskriterium persönlicher Kreativität. Hierzu wurde eine Internetplattform installiert, auf der, begrenzt durch einen zeitlichen Bearbeitungsrahmen, die Entstehung der Aufgaben, der Gestaltungsprozess (siehe hierzu Abb. linke Seite), und die Bewertungen der einzelnen Ergebnisse stattfanden.

Die so entstandenen Lösungen zeigen den spielerischen Umgang und dessen wissenschaftliche Relevanz im Verhältnis von Kreativität und Gestaltungskunst auf.

Die daraus abgeleiteten Schlussfolgerungen »der Test ist so wertvoll und empfehlenswert für denjenigen, der ihn macht«, runden diesen Ansatz ab und geben dem Betrachter die Möglichkeit einer individuellen Positionierung. (kd)

- ...ein unbekanntes Thema
- ...72 Stunden Zeit
- ...x kreative Lösungen
- ...und das 10 mal

...alle Lösungen unter www.bin-ich-kreativ.de

Diplom »Bin ich kreativ?«
Die theoretische Betrachtung der »Kreativität« und ihre praktische Umsetzung anhand eines Selbsttests

Maika Käning
Prof. Arwed Voß
Prof. Dr. Karlheinz Daberkow



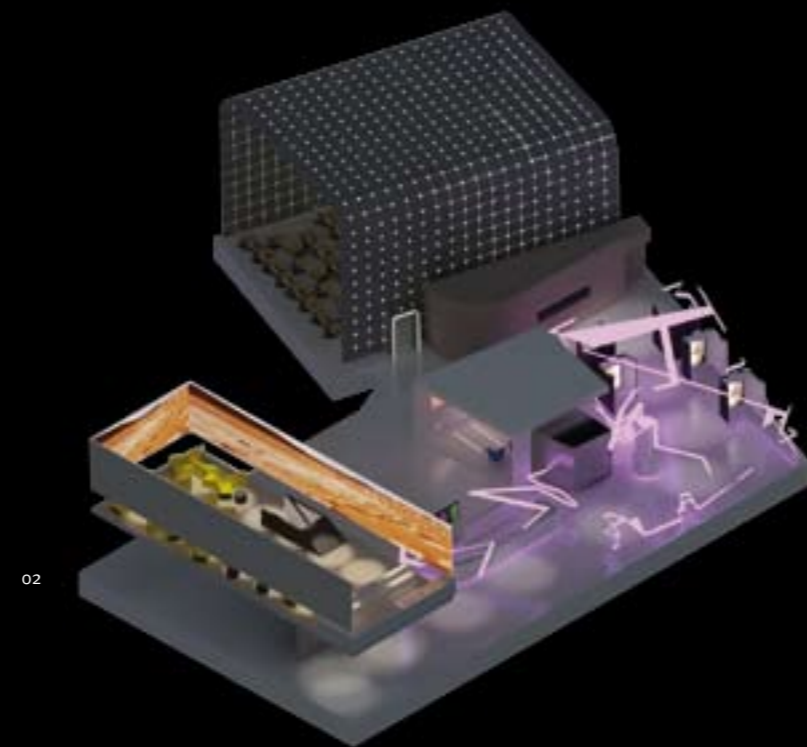
01



03



04



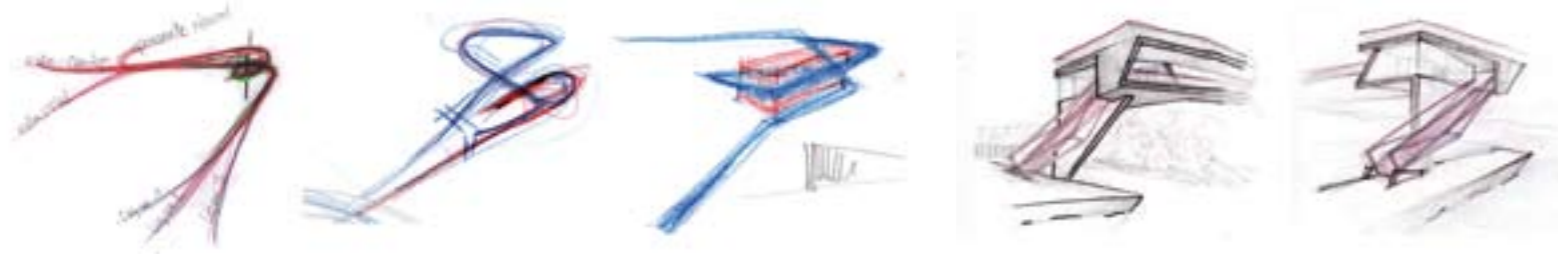
02

- 01 Rendering Kinosaal
- 02 Axometrie
- 03 Rendering Foyer
- 04 Rendering Probar

Das digitale Kino kommt! Noch unbemerkt von der breiten Öffentlichkeit starten immer mehr Pilotprojekte, welche die Filmindustrie und die Zuschauer von der neuen Technik überzeugen sollen. Während an anderen Stellen unseres Alltags die vollständige Digitalisierung bereits stattgefunden hat, kommt sie im Kino eher zögerlich auf. Bedenken auf Seiten der Kinobetreiber, der Produktionsfirmen sowie eine unausgereifte Technik und hohe Kosten waren bisher die Ursachen dafür.

Beim zukünftigen digitalen Kino aber wird nicht nur die Projektionstechnik ausgetauscht: Der ganze Distributionsprozess von der Filmproduktion, bis hin zur Auswertung des Films im Kino verändert sich, da das digitale Material unabhängig von einem spezifischen Träger ist und somit die Möglichkeit zu unterschiedlichem Einsatz bietet. Das Kino der Zukunft ist nicht mehr nur der eine große Projektionssaal, sondern entwickelt sich zu einem Ort an dem Film vielfältig erfahren werden kann.

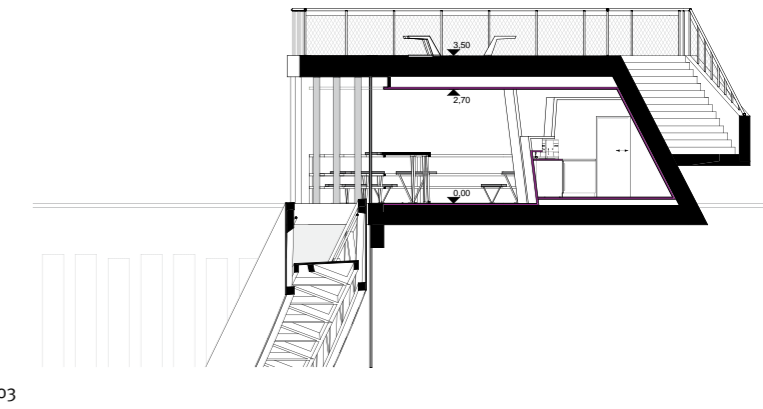
Der Entwurf zu einem digitalen Kino entwickelt dieses räumliche Potenzial und schafft in einem bestehenden Haus mitten in der pittoresken Wismarer Altstadt eine urbane Gegenwelt, in der Film in vier verschiedenen Arten präsentiert wird: im klassischen Kinosaal, im kleinen Studio für Veranstaltungen und Diskussionen, in der Informations- und Vorschauplattform und in der Bar in entspannter Atmosphäre. Im Zusammenspiel von Raumerfahrung und neuer Projektionstechnik könnte das Potenzial des urbanen Kinos wiederbelebt werden und dem neuen digitalen Zeitalter entsprechen. (mru)



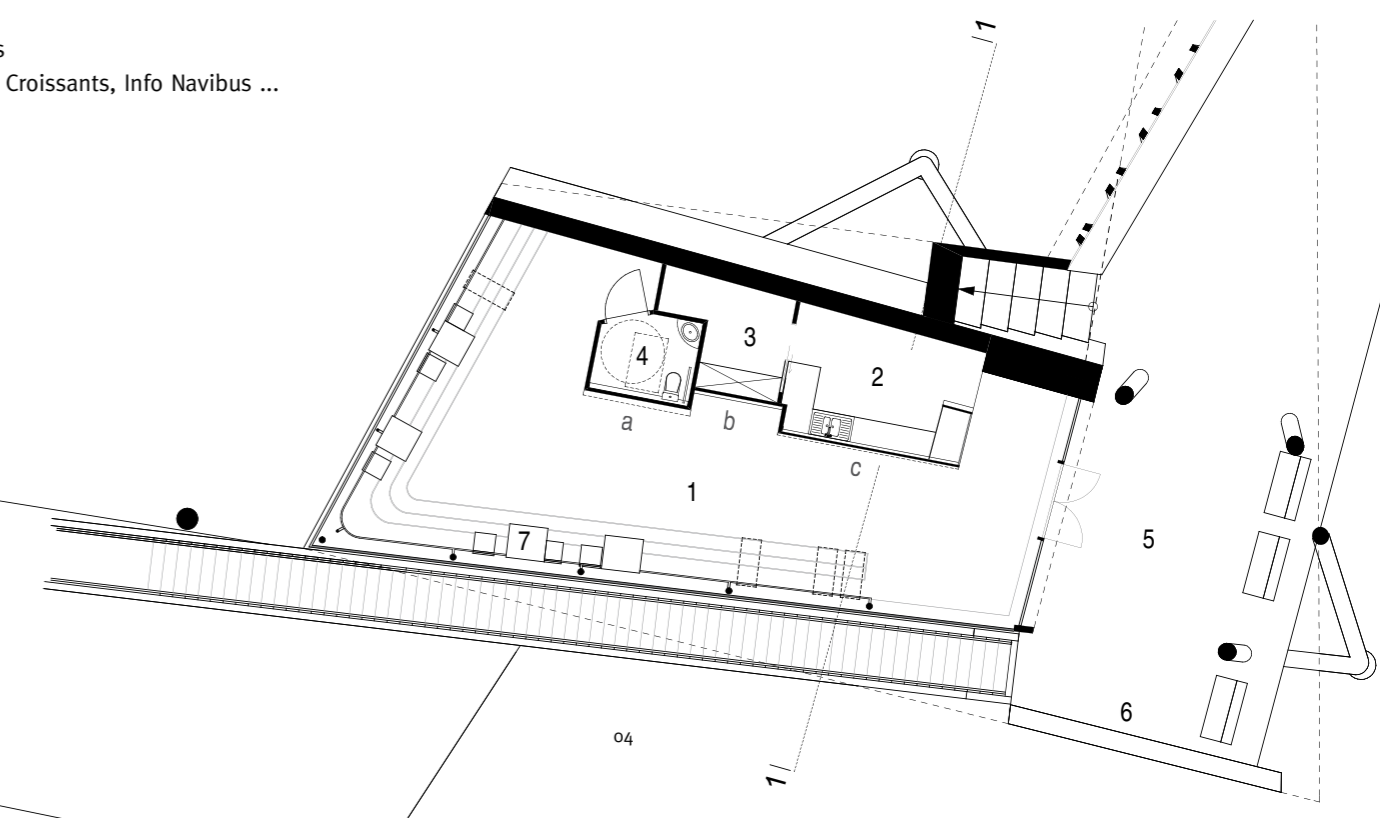
01

Legende Grundriss

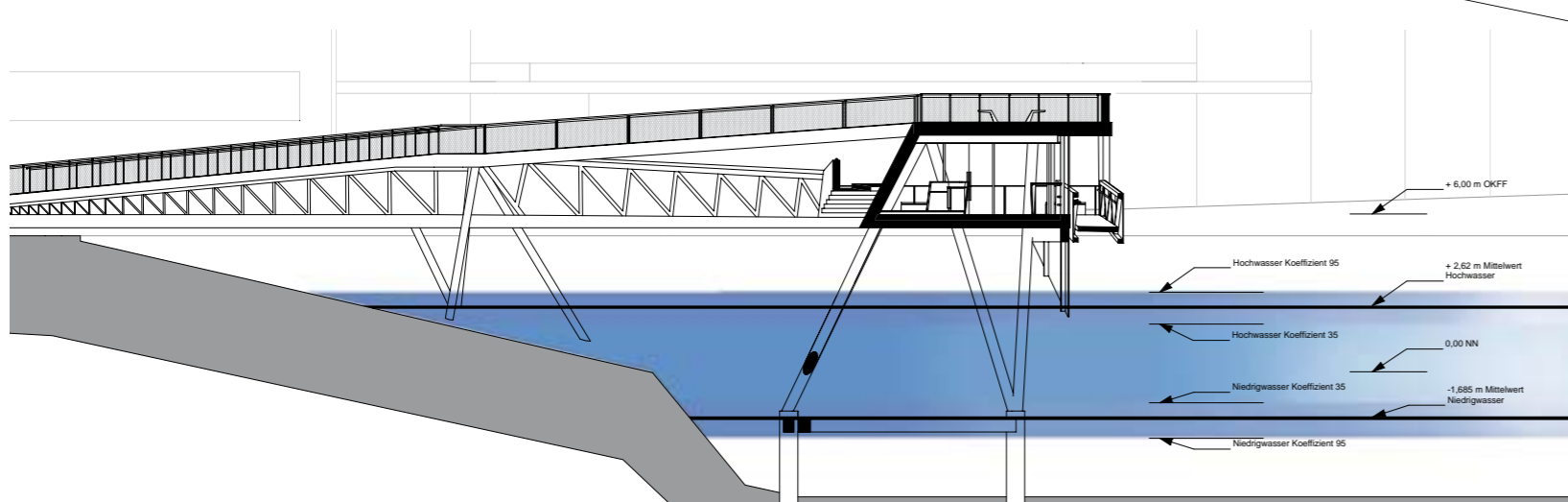
- 1 Gast- und Warteraum 68,80 m²
- 2 Arbeitsbereich, 15 cm erhöht 12,70 m²
- 3 Lager 6,25 m²
- 4 WC, barrierefrei 4,20 m²
- 5 Eingangs- und Wartebereich außen
- 6 Digitale Informationstafel zum Schiffsbetrieb und Ticketschalter
- a Zeitungswand
- b Verkehrsplan Nantes
- c Süßigkeiten, Kaffee, Croissants, Info Navibus ...



03



04



02

Projekt Wasser & Existenz – Eine theoretische und gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema Wasser

Wasserbewegung – Ebbe & Flut – Hoch & Runter – Eine Form

Hanna Ketels

01 Skizzen

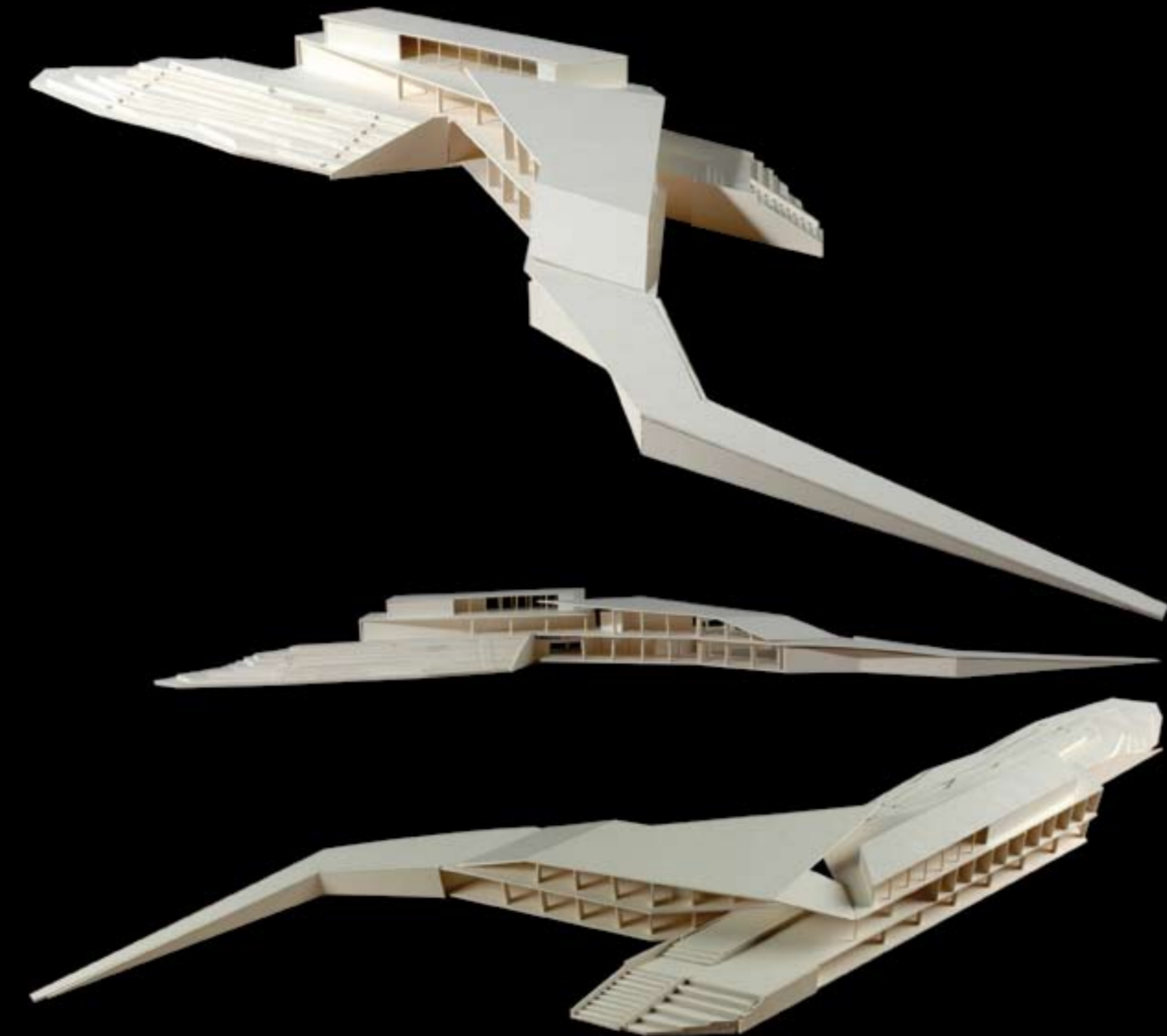
02 Schnitt

Prof. Rainer Hock
Prof. Gerd Baron

Innen Raum – Außen Wege – Innen Ruhe – umspülter Raum
Technik & Wärme

03 Schnitt 1-1

04 Grundriss Warteraum und Cafe



01

Entwurfsprojekt Galopprennbahn Bad Doberan

Julia Pauli & Martin Baßler
Andreas Schulz & Lukas Stellmann

Prof. Joachim A. Joedicke
 Prof. Georg Giebeler

Der »konstruktive Entwurf« ist eine realistische Planungsaufgabe mit dem Schwerpunkt auf dem »Baubarmachen« eines architektonischen Entwurfs. Konstruktive, tragwerksplanerische, bauphysikalische und technologische Aspekte des Bauens werden bis zum Detail erarbeitet. Ziel ist es die Wechselwirkung zwischen diesen und anderen Teilaspekten und die Widersprüche, die das Zusammenfügen aller Gesichtspunkte erzeugen, zu erkennen. Die Aufgabe besteht darin, die richtigen Präferenzen zu setzen, um zu einem in sich schlüssigen und baubaren Projekt zu gelangen; stützend auf dem

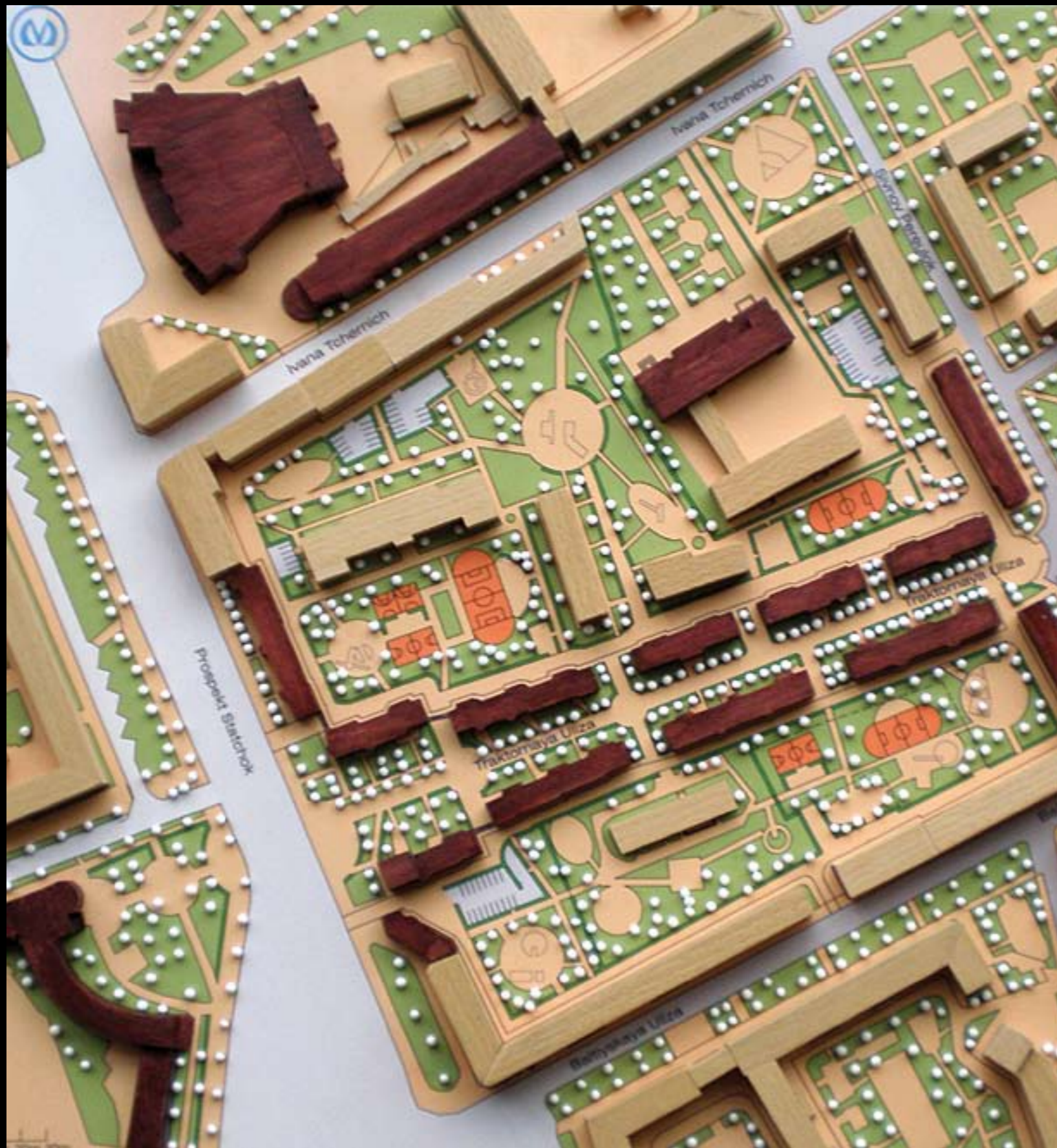


02

ursprünglichen Entwurfskonzept. Die Aufgabe gliedert sich in drei Teilschritte. 1. Erarbeitung eines Entwicklungskonzepts in Gruppen mit bis zu sechs Personen innerhalb eines Workshops. 2. Aufbauend auf dem gemeinsamen Entwicklungskonzept, ist der Entwurf in einer Zweiergruppe bis zur Werkplanung zu vertiefen. 3. Durcharbeitung eines ausgewählten Bereichs als Detailplanung in Einzelarbeit.

In diesem Semester war für den Bad Doberaner Rennverein ein Rennbahngelände zu entwerfen, das die alljährlich zu den Renntagen errichtete Zeltstadt ersetzen und Raum für zusätzliche Ereignisse schaffen sollte. Die Aufgabe wurde in Form eines studentischen Wettbewerbs durchgeführt. (jj)

01 Julia Pauli & Martin Baßler
 02 Andreas Schulz & Lukas Stellmann



01
 Bachelor Thesis Städtebauliches und architektonisches Konzept für das Wohngebiet »Traktornaya Uliza in St. Petersburg«

Wasili Meuler
 Prof. Johannes N. Müller
 Prof. Martin Wollensak

01 Modell des Wohngebietes »Traktornaya Uliza in St. Petersburg«



01
 Entwurf MA FLUVIA
 Stadterweiterung Hansestadt Rostock

Anne-Kathrin Mayer
 Prof. Hannsjörg Ahrens
 Prof. Johannes N. Müller



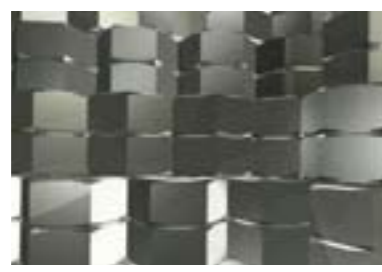
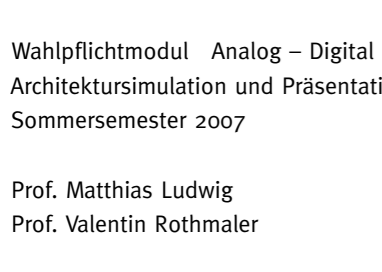
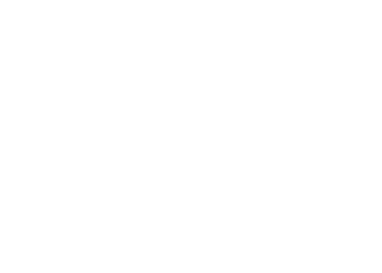
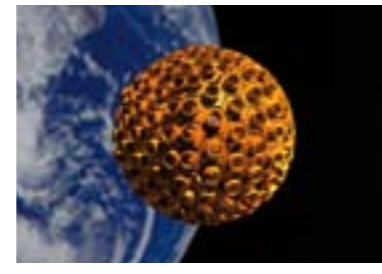
03
 04

01 Lageplan o.M.
 02 Lageplan, Ausschnitt
 03 Lageplan, Ausschnitt – Gebäudetypologien
 04 Ufer- und Innenhofbereich
 05 Verkehrswege und das Gemeinschaftshaus
 06 Gebäudetyp Ost
 07 Gebäudetyp West
 08 Gebäudetyp Süd



06
 07
 08

01 Lageplan o.M.
 02 Lageplan, Ausschnitt
 03 Lageplan, Ausschnitt – Gebäudetypologien
 04 Ufer- und Innenhofbereich
 05 Verkehrswege und das Gemeinschaftshaus
 06 Gebäudetyp Ost
 07 Gebäudetyp West
 08 Gebäudetyp Süd



Im Wahlpflichtmodul Gestalten und Architektursimulation sollen analoge und digitale Arbeitsweisen miteinander kombiniert werden.

1. Schritt analog: Formfindung. Es gilt eine Skulptur aus Fundstücken (ready mades) analog zu erstellen. Diese kann sich aus den Materialeigenschaften (z.B. durchsichtig, leicht), der seriellen Reihung (z.B. Flaschen, Kartoffeln), der Nutzung (z.B. Küchensiebe, Haushaltshandschuhe) oder auch der Bedeutung (z.B. Dildos, Präservative) ergeben oder aber auch frei geformte Volumen z.B. durch Membrane (Gitter, Glasscheiben) sichtbar machen.

2. Schritt digital: Raumerlebnis. Die Objekte werden in einem CAD-Programm als 3D-Körper modelliert, das Modell in ein Visualisierungsprogramm importiert und als Animationen (.mov oder .avi) hergestellt, so dass das Raum- und Lichtergebnis des Objekts vorteilhaft präsentiert wird. Texturen können, wenn sinnvoll, verwendet werden. (ml)

