



FLURFUNK

FLUR FUNK

RAUM FARBE LICHT

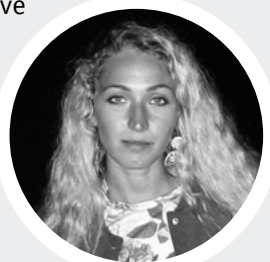
INTERVIEW |

„The HOW“ mit **Daria Chelomova & Svetlana Fedotenko**

Fragen zur Umsetzung der Jokeraufgabe IA P30 HAUS C-19. Welche Arbeitsschritte führten dich von der Aufgabenstellung bis zum fertigen Ergebnis? Wie bist du vorgegangen?

DARIA: Die Aufgabe „Haus C 19“ hat mir sehr gefallen und es entstanden viele Ideen in meinem Kopf. Danach kam es zur großen Frage: Wie realisiere ich meine Idee? Am Anfang konnte ich mich nicht entscheiden, welche Darstellungstechnik wähle ich aus?

Erstmal habe ich analog 2D Schnitte des Hauses erstellt. Es sah aber viel zu langweilig aus, deswegen war ich wieder auf der Suche nach einer anderen Lösung. Danach habe ich im Adobe Illustrator in der Perspektive gezeichnet. Nach paar Tagen habe ich bemerkt, dass meine Perspektive nicht richtig geworden ist und entspricht nicht meiner Idee, die ich mir vorgestellt habe. Die nächste Methode war isometrische Darstellung, auch wieder im Adobe Illustrator. Der Arbeitsprozess

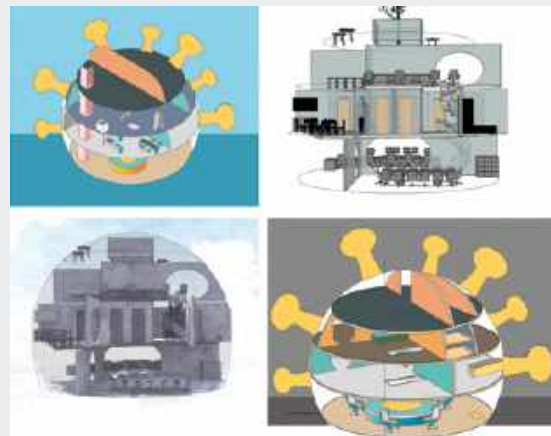


Ai
hat mittlerweile keinen Spaß gemacht. Ich habe wieder alles verworfen. Endlich dachte ich mir, ich baue erstmal das Gebäude in CAD und danach zeichne ich es im Adobe Illustrator ab. Nach mehreren Tagen kam es endlich zu dem Entwurf, der mir gefallen hat.

SVETLANA: Zunächst war es mir wichtig, das Problem richtig zu verstehen, dafür nahm ich im Rahmen des Kurses an Zoom-Meetings teil. Es war sehr nützlich, weil es möglich war, sofort Fragen zu stellen und Feedback zu erhalten. Dies beschleunigte den Prozess.



Außerdem bestand meine Hauptaufgabe darin, die äußere Form des Objekts anhand des Abschnitts zu bestimmen. Ein abgeschnittener Kreis ist nicht unbedingt eine Kugel, sondern kann beispielsweise ein Zylinder und ein Kegel oder eine Halbkugel sein. Danach habe ich an der internen Struktur des Objekts gearbeitet.



IA DIGITAL CLUB | Kompetenzfeldtreffen Innenarchitektur

Ein Getränk an der Bar, ein Gespräch vor der Tür und auf Wunsch spielte der virtuelle DJ Musik auf dem digitalen Dancefloor: Das virtuelle Treffen von Innenarchitektur. Die Idee von Michaela Beuscher und Sebastian Voigt sah vor, digitale Räume in Analogie zum realen Raum zu erschaffen: Mit Hilfe der Plattform **Discord**. Nach dem Motto „Digitaler Backround goes analog“ gestalteten alle Studierenden, den von der Kamera erfassten Raum passend zum Thema Dschungel. Ein wenig Verkleidung und Deko durfte da natürlich nicht fehlen!



Wie viele Entwürfe hast du wieder verworfen bis du die endgültige Idee weiterverfolgt hast? Welche Inspirationsquelle(n) hast du verwendet um deine Ideen zu finden?

DARIA: Es gab etwa 6 Vorentwürfe.

Inspirationsquellen waren eine gezielte Internet-Suche nach Fotos mit Schlüsselworten, wie Futuristik, Labor, Bunker, Schutzkleidung usw. (Ich habe mir vorgestellt, dass Haus C19 ein Haus der Zukunft ist, mit vielen Laborräumen, wo die Mitarbeiter futuristische Schutzbekleidung tragen). Auch hilfreich waren die Illustrationen, die ich auf Instagram gesehen habe. Kaffee, Kekse, gute Laune und Lieblingsserie „Friends“ im Hintergrund.



SVETLANA: Ich brauche immer Zeit vom Erhalt einer Aufgabe bis zur Implementierung. Während dieser Zeit denke ich über verschiedene Entwürfe nach und setze erst dann das endgültige Konzept sofort um. Für mich ist die wichtigste Inspirationsquelle derzeit, wenn ich allein in den Prozess eintauchen kann.

Gibt es bestimmte Ort oder Zeiten an bzw. zu denen dich die Inspiration überkommt?

DARIA: Es gab keinen bestimmten Ort und Zeit für die Inspiration. Die Inspiration kam während des Arbeitsprozesses.

SVETLANA: Oh ja, es ist die Zeit nach 21 Uhr. Die Nacht ist für mich die produktivste Zeit, und der Ort spielt keine Rolle.



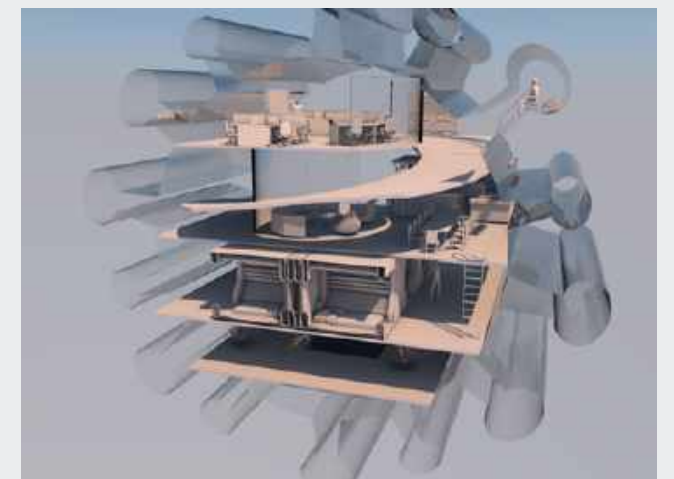
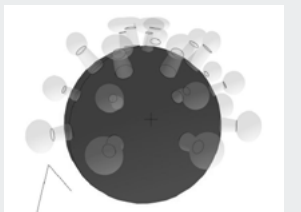
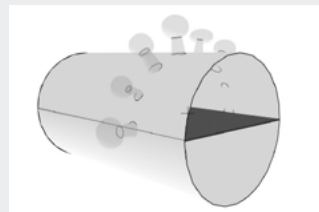
Welche Hilfsmittel hast du verwendet? (Analog/Digital)

SVETLANA: Archicad, Pinterest, Archdaily

Was würdest du anderen Studierenden mit auf den Weg geben oder empfehlen?

DARIA: Lasst ihr euch von der Arbeit ab und zu ablenken. Danach guckt man auf den Entwurf mit einem frischen Blick.

SVETLANA: Wenn Sie an einem Projekt arbeiten, würde ich Ihnen raten, nicht viel Zeit mit einer Vielzahl von Entwürfen zu verbringen, sondern bereits vorhandene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Nach der Pareto-Regel ergeben 20% des Aufwands 80% des Ergebnisses und die restlichen 80% des Aufwands nur 20% des Ergebnisses.



IMPRESSUM |

HAWK Hildesheim, Fakultät Gestaltung
Renatastr 11, 31134 Hildesheim
Paul Matyschok, Nele Meyer, Lena Weisner
Kontakt & Download