

design to manufacture
möbel raum architektur



design to manufacture
möbel raum architektur



ANAÏS MALIKA REYMOND

5. Semester | Architektur Bachelor of Arts



CARLA ELISA ZAHNO

7. Semester | Architektur Bachelor of Arts

design to manufacture möbel raum architektur

1

KONZEPT

- 1.1 referenz
- 1.2 analyse referenz
- 1.3 leitmotive

2

ANALOG

- 2.1 inspiration sammlung
- 2.2 crazy 8 – methode
- 2.3 auswahl
- 2.4 philosophie
- 2.5 idee 1
- 2.6 idee 2

3

PROTOTYP

- 3.1 entscheidungsprozess
- 3.2 konzept > umsetzung
- 3.3 ziel
- 3.4 prototyp idee 1
- 3.5 prototyp idee 2
- 3.6 studieren geht über probieren

4

FINAL RESULT

- 4.1 NODUS
- 4.2 skizzen
- 4.3 inszenierung | coffee table
- 4.4 inszenierung | chair
- 4.5 inszenierung | low shelf

1

KONZEPT

1.1 referenz

Als Ausgangspunkt für unsere Arbeit haben wir das Referenzbild „House A“ von Ryue Nishizawa (2004–2007, Japan) gewählt. Dieses Projekt hat uns sofort angesprochen, da es spannende räumliche Qualitäten und starke visuelle Eindrücke vermittelt.

1.2 analyse referenz

Zu diesem Referenzbild wurden zunächst spontan Stichwörter und Impressionen auf Post-Its gesammelt. Jede:r von uns führte dieses Brainstorming etwa 15 Minuten lang selbstständig durch. Danach verglichen wir unsere Begriffe, ordneten sie und stellten schnell fest, dass wir viele ähnliche Eindrücke notiert hatten.

Um die Atmosphäre und die räumlichen Besonderheiten besser zu verstehen, ergänzten wir unsere Sammlung durch Skizzen. Dabei konzentrierten wir uns auf auffällige Motive, Formen und Volumen. Im nächsten Schritt filterten wir unsere Ergebnisse so, dass nur noch 3–5 Schlüsselbegriffe blieben, die das Projekt prägnant beschreiben.

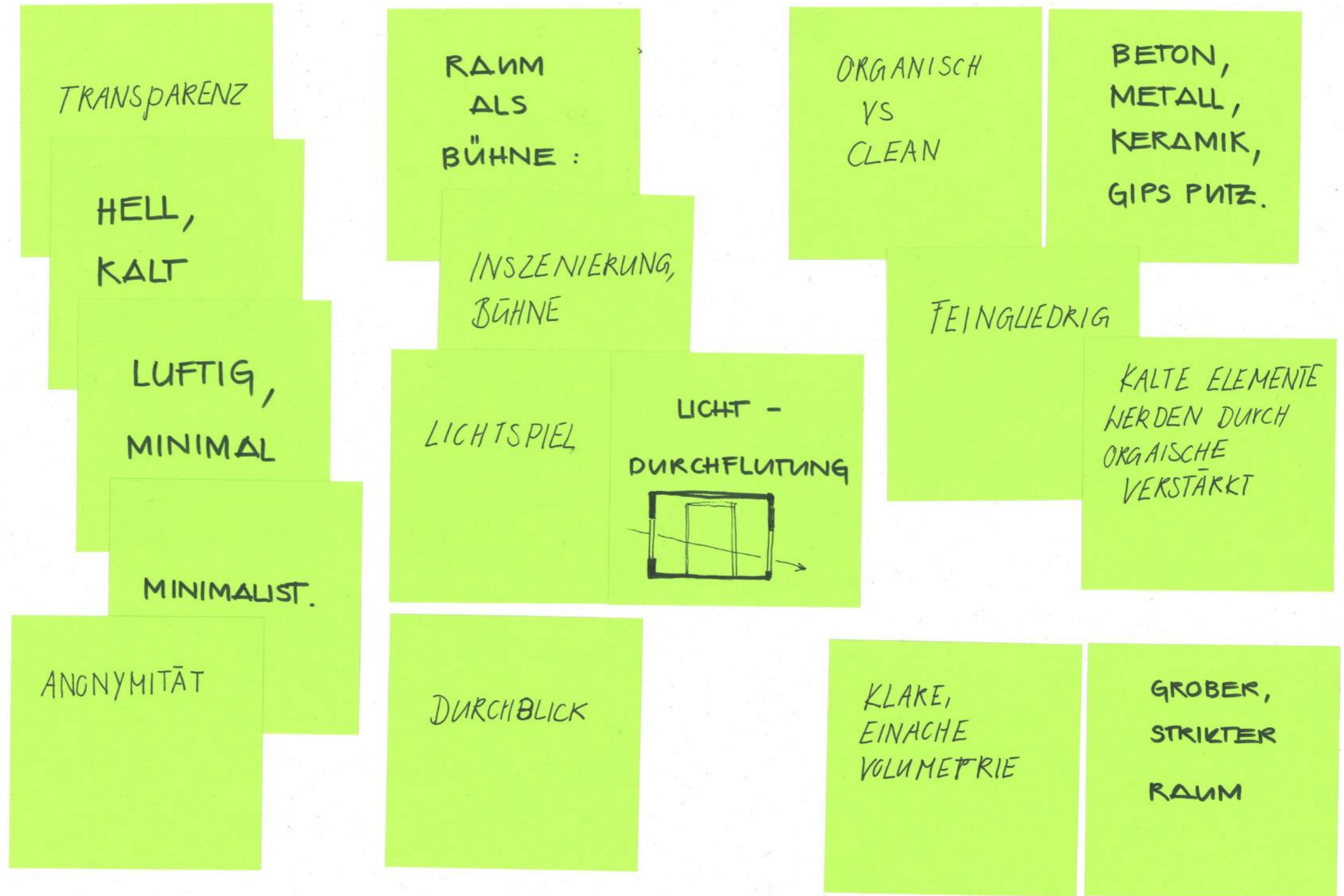
1.3 leitmotive

Inszenierung / Bühne
Raum als Bühne für Inszenierungen, Fläche zum Hervorheben
Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

Lichtspiel
Durchblicke und Durchflutung
Räume werden durch Licht lebendig.

Verzweigung
Treffpunkte unterschiedlicher Materialien und Geometrien,
Verbindungen zwischen organischen und anorganischen Elementen.

Organisch vs. Rigoros
Spannungsreiche Kontraste zwischen natürlichen weichen Formen und strengen, abstrakten Strukturen.



2

ANALOG

2.1 inspiration sammlung

Um beide aktiv an der Ideensammlung teilhaben zu lassen, haben wir eine gemeinsame digitale Pinnwand angelegt, auf der wir Fotos, Materialien und Inspirationen gesammelt haben. Nach einem kurzen Abgleich unserer Interessen und visuellen Quellen ging es direkt in die nächste Übung.

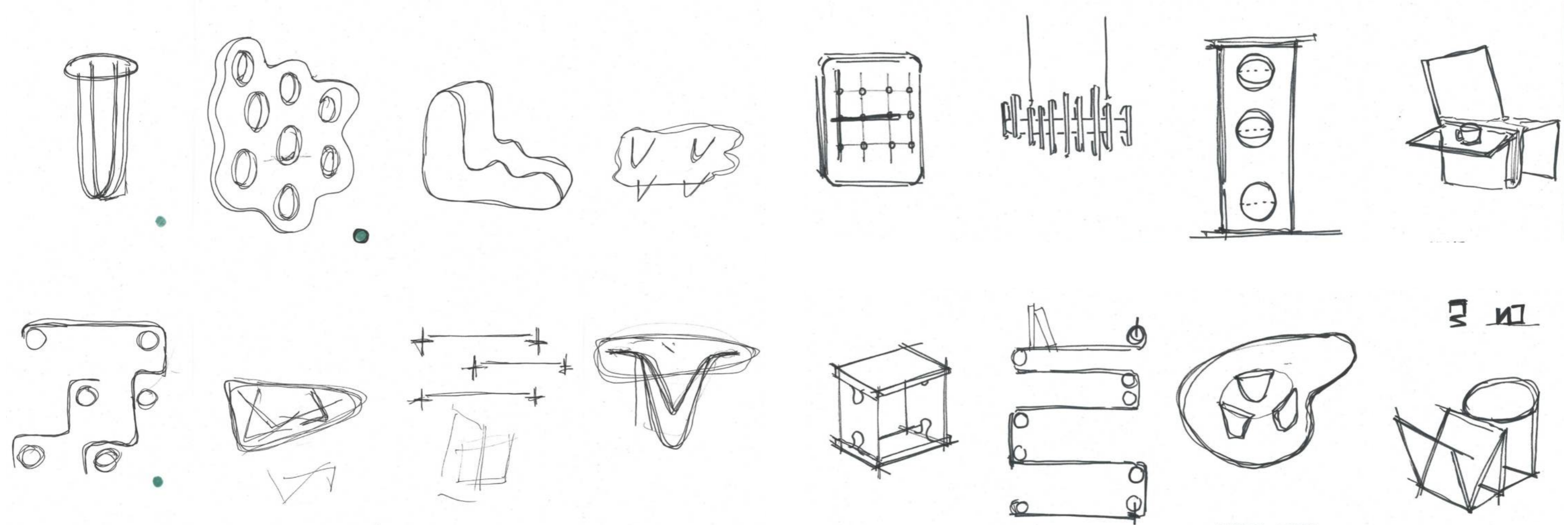


2

ANALOG

2.2 crazy 8 - methode

In dieser Methode erstellte jede:r von uns in nur 8 Minuten 8 Skizzen (jeweils 60 Sekunden pro Skizze). So entstanden insgesamt 16 Zeichnungen, die als visuelle Rohmasse für weitere Diskussionen dienten.



2.3 auswahl

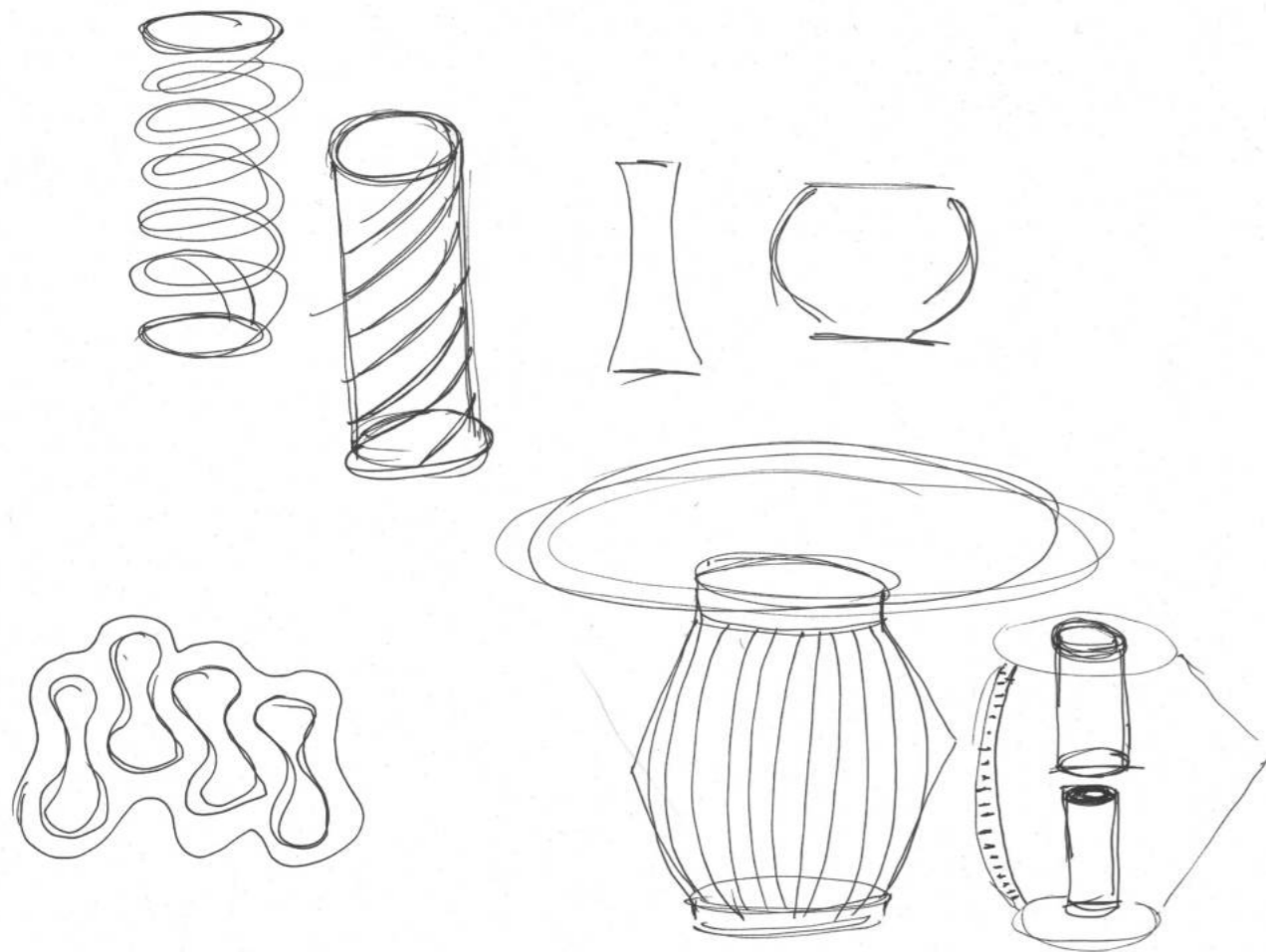
Bei der anschließenden Auswertung war schnell klar: einige Skizzen konnten sofort aussortiert werden, bei anderen brauchte es Argumente und Gespräche. Dieser Prozess half uns, unsere Ideen zu schärfen und erste Richtungen für die Gestaltung festzulegen.

2

ANALOG

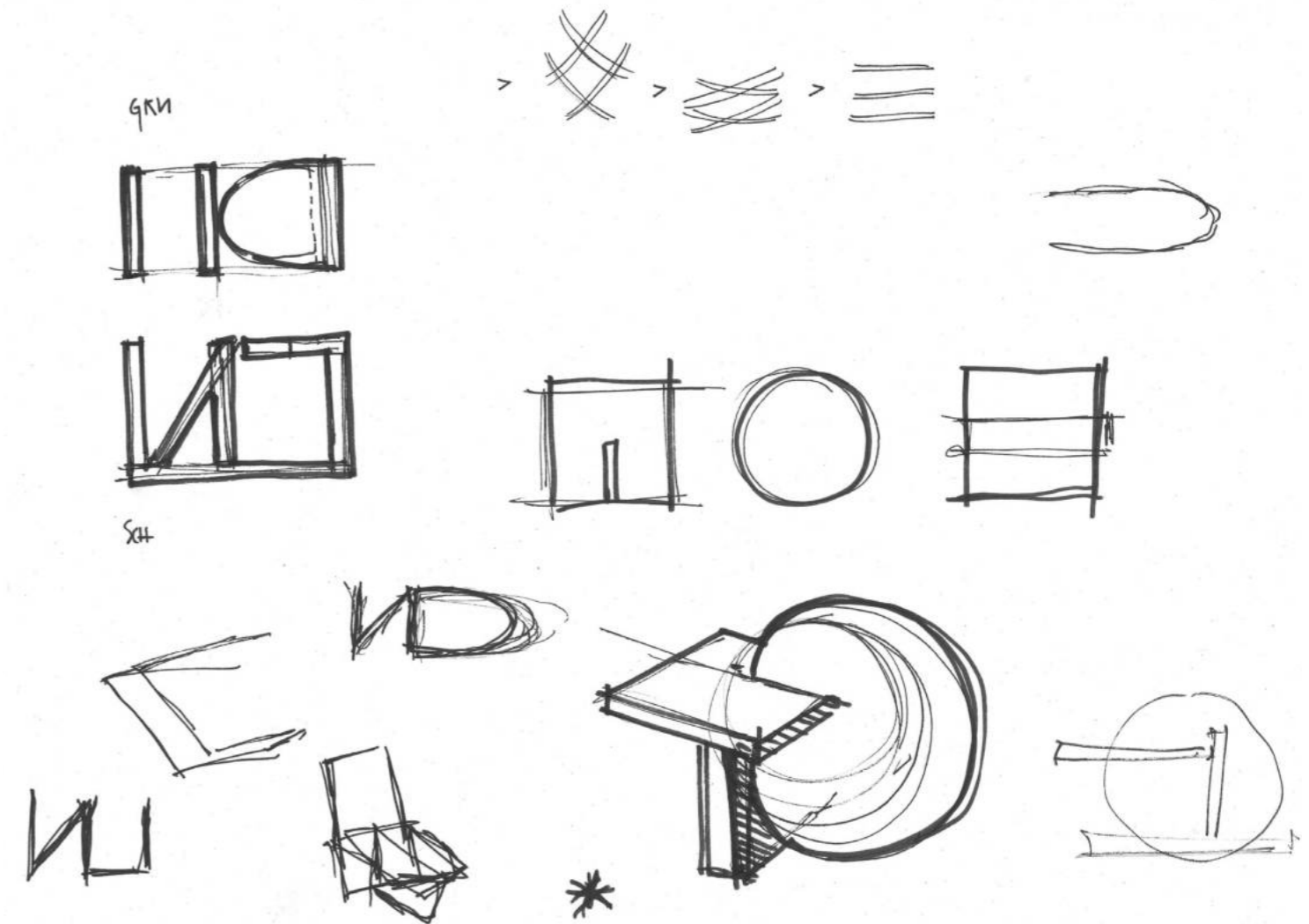
2.4 philosophie

Unser Grundsatz lautet: „Kein Objekt nur mit einer Funktion.“ Das Möbel soll gleichzeitig inszeniert werden und selbst als Bühne dienen.



2.5 idee 1

Inspiziert von den Leitmotiven Inszenierung/ Bühne, Verzweigung und dem Kontrast organisch vs. rigoros.



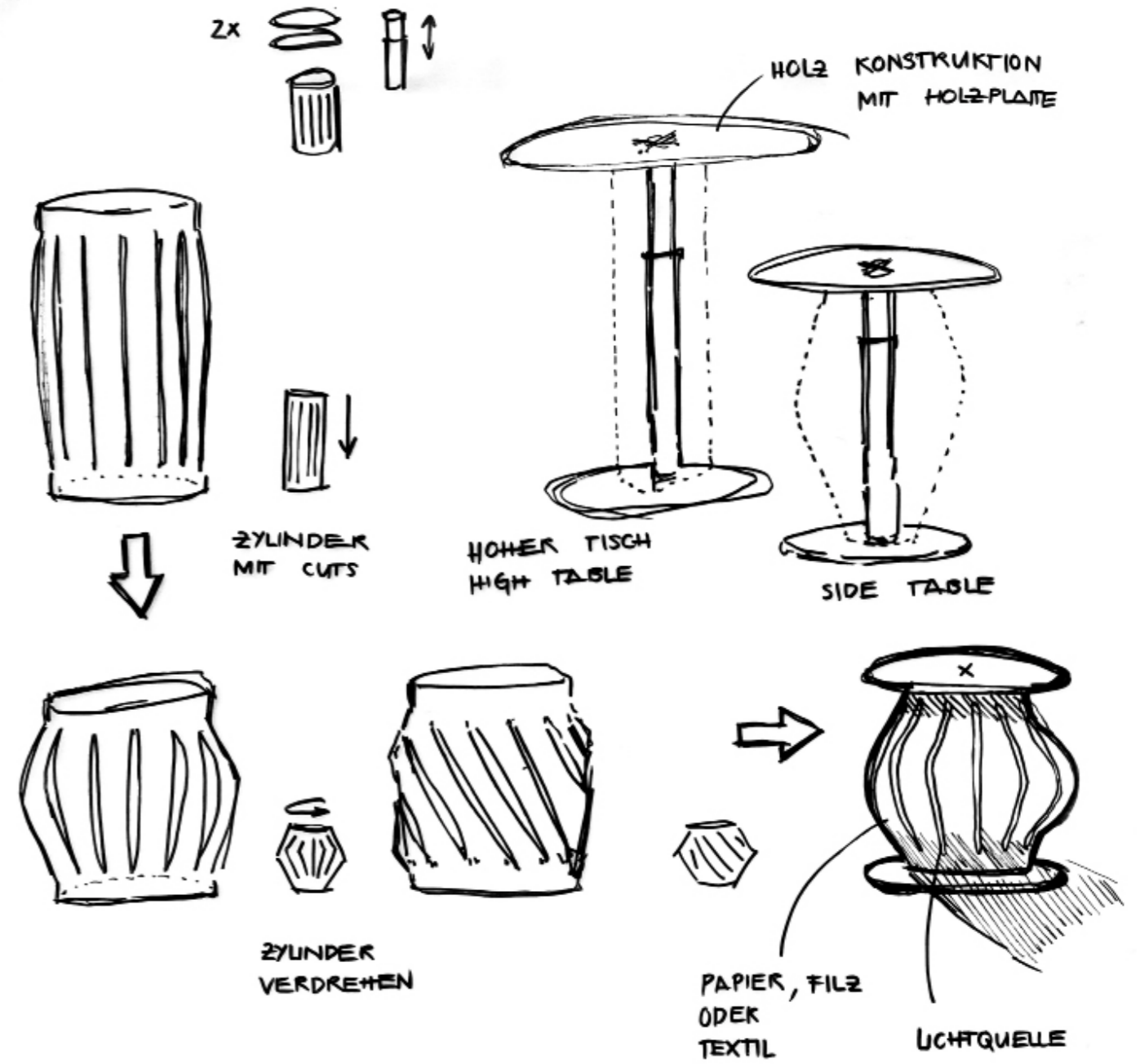
2.6 idee 2

Bezug zu den Themen Lichtspiel, Inszenierung/ Bühne und ebenfalls organisch vs. rigoros.

2

ANALOG

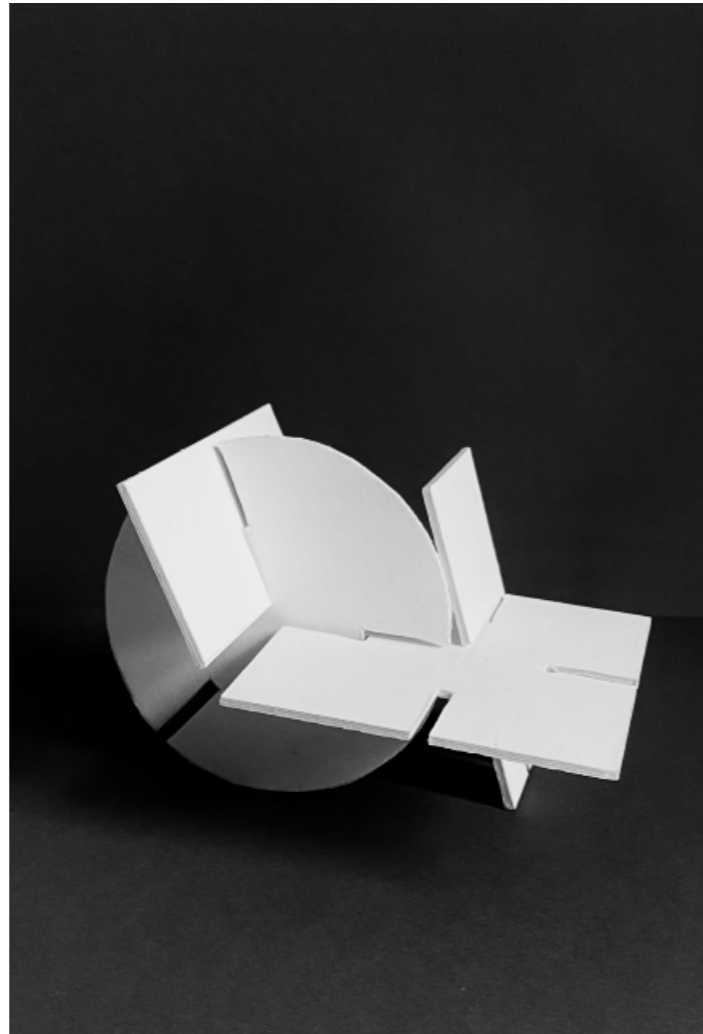
pitch 1



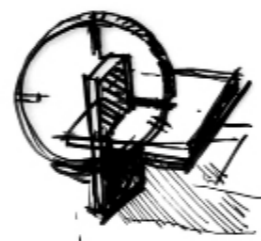
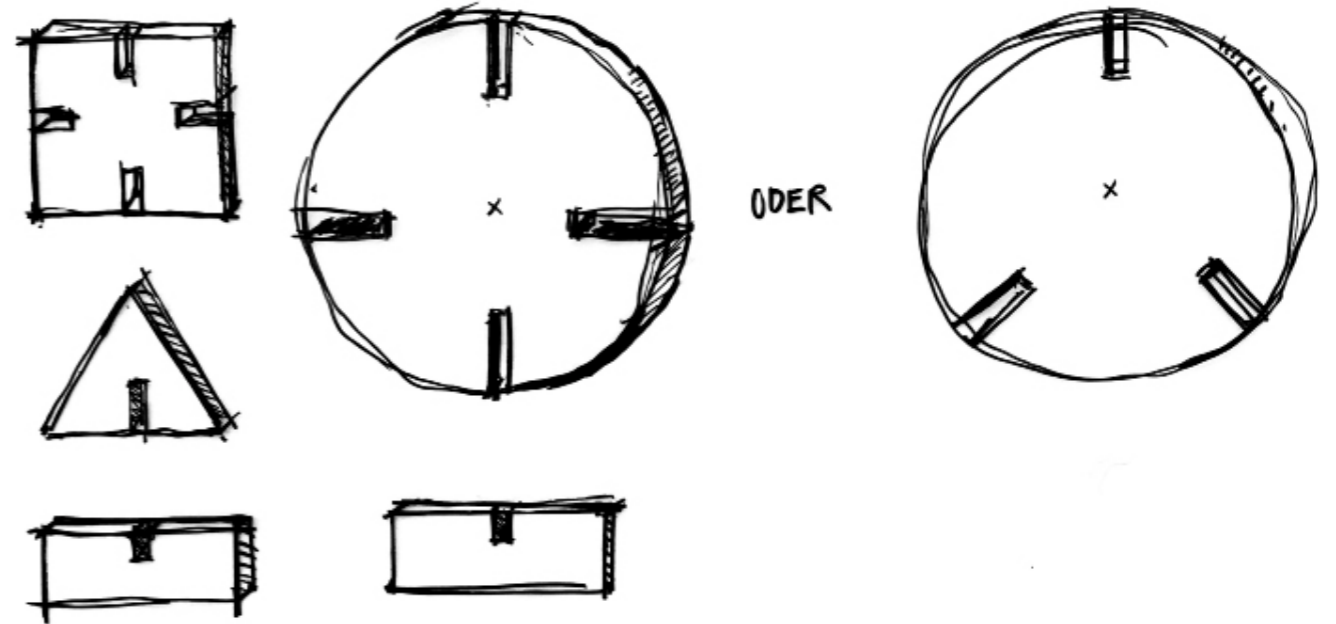
2

ANALOG

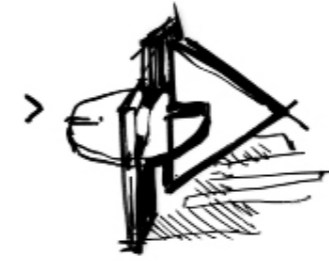
pitch 2



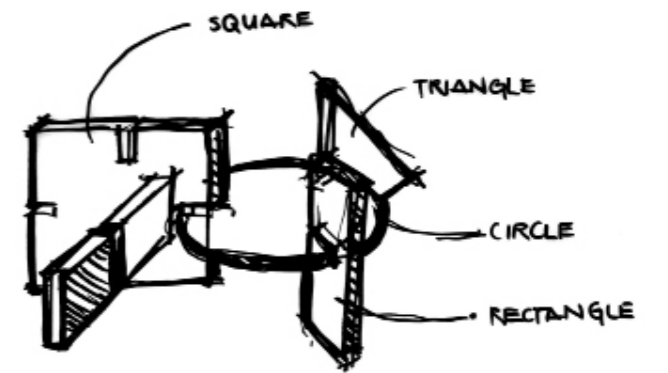
BAUKASTEN :



STOOL



SIDE TABLE



COFFEE TABLE

ETC

3

PROTOTYP

3.1 entscheidungsprozess

Das Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten, sei es in Bezug auf Form, Dimension oder Material, war entscheidend für die Wahl des Möbels, das wir letztlich produzieren wollten. Durch ein Ausschlussverfahren entschieden wir uns schließlich für den Baukasten, der auf Grundformen und Steckverbindungen basiert.

3.2 konzept > umsetzung

Die Idee, die wir beim Design Pitch präsentierten, überzeugte durch ihre Schlichtheit – genau das Maß an Einfachheit, das es uns ermöglichte, sie in kurzer Zeit zu entwickeln und weiter auszuarbeiten.

Eine wichtige Erkenntnis dabei war, dass der Baukasten nur dann Spannung und Innovationskraft besitzt, wenn die Grundformen trotz ihrer Einfachheit in ihren Dimensionen variieren.

3.3 ziel

Unser Ziel war es, eine Vielfalt an Möbelstücken zu schaffen, die die Kreativität der Nutzer:innen nicht einschränkt, sondern im Gegenteil anregt und das, ohne zu viele Vorgaben zu machen.



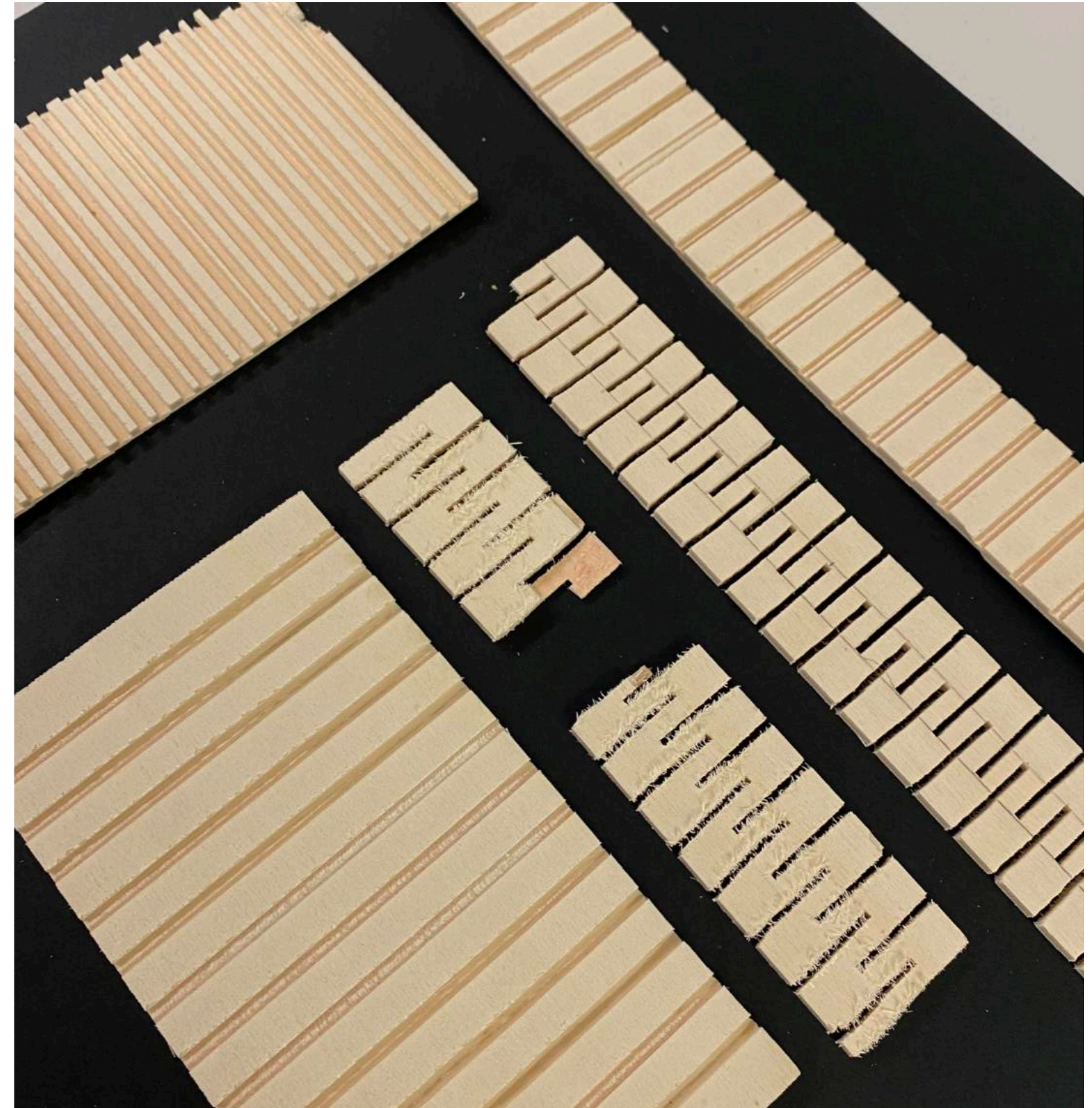
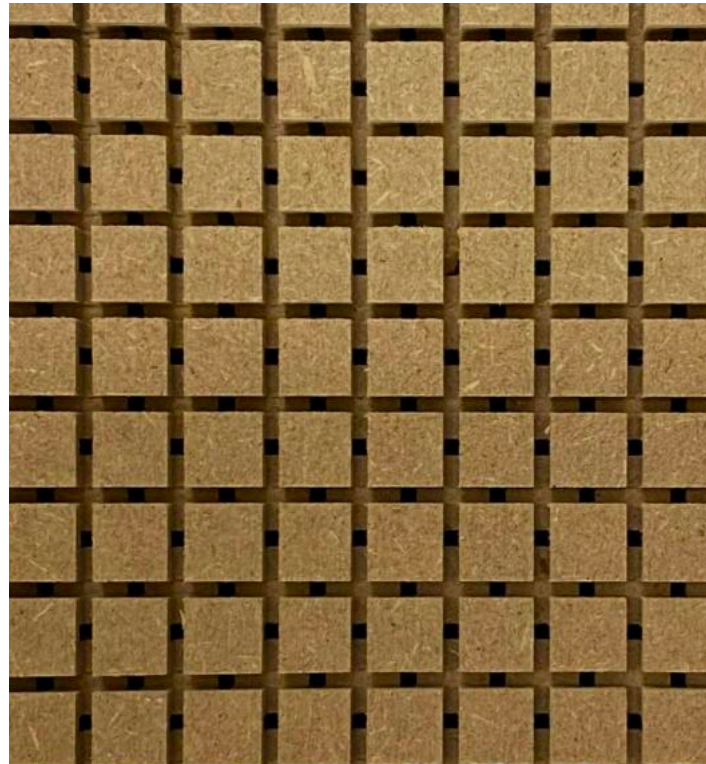
3

PROTOTYP

3.4 prototyp idee 1

Die Idee eines verstellbaren Tisches, der sich beim Anpassen der Höhe zu einer Lichtquelle öffnet, erforderte zunächst eine genaue Untersuchung der geeigneten Materialien. Da wir das gesamte Objekt möglichst aus Holz fertigen wollten, testeten wir verschiedene Schnittholztechniken.

Diese erwiesen sich jedoch schnell als herausfordernd und nur bedingt geeignet für die Umsetzung dieses Projekts.

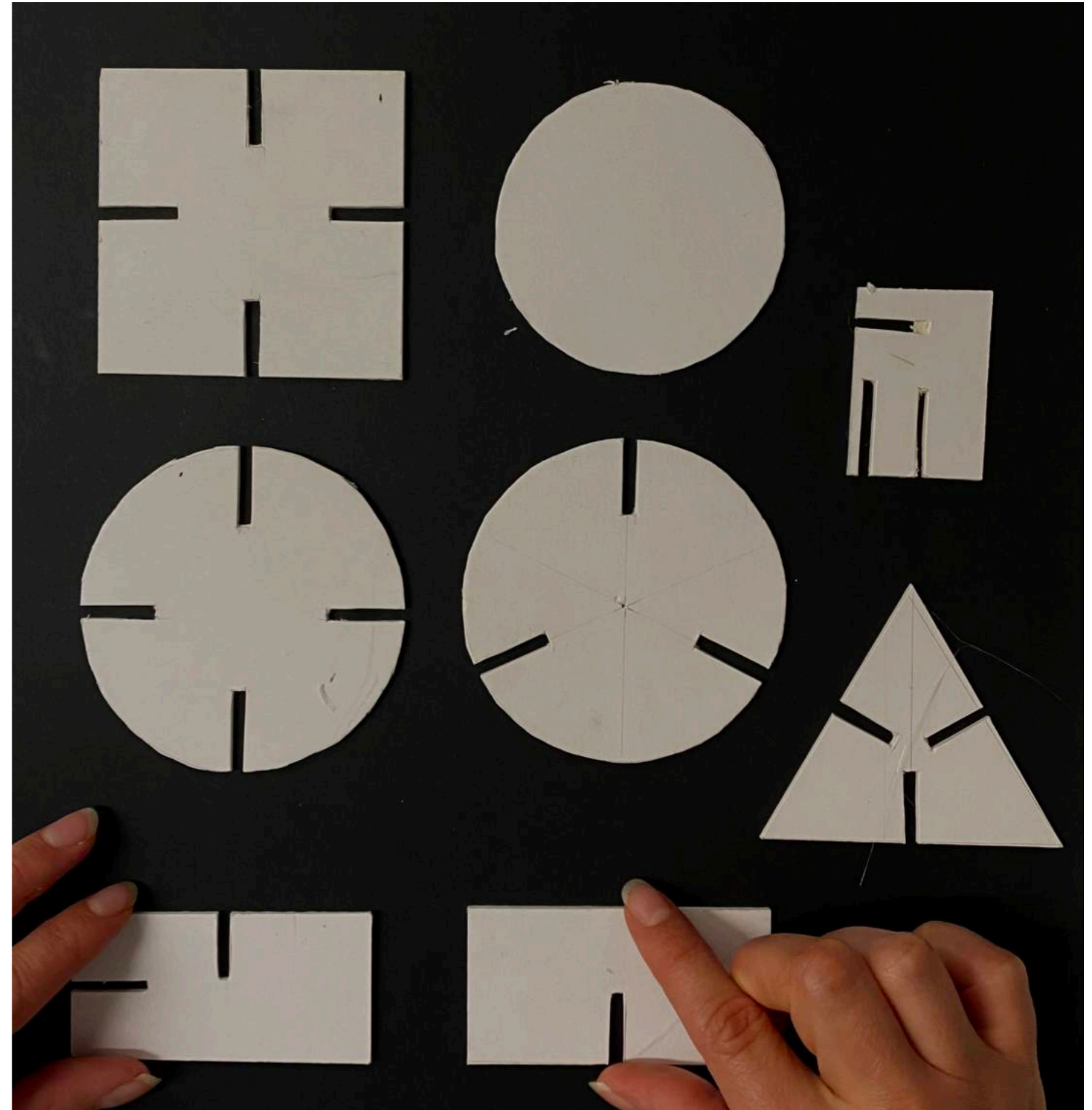
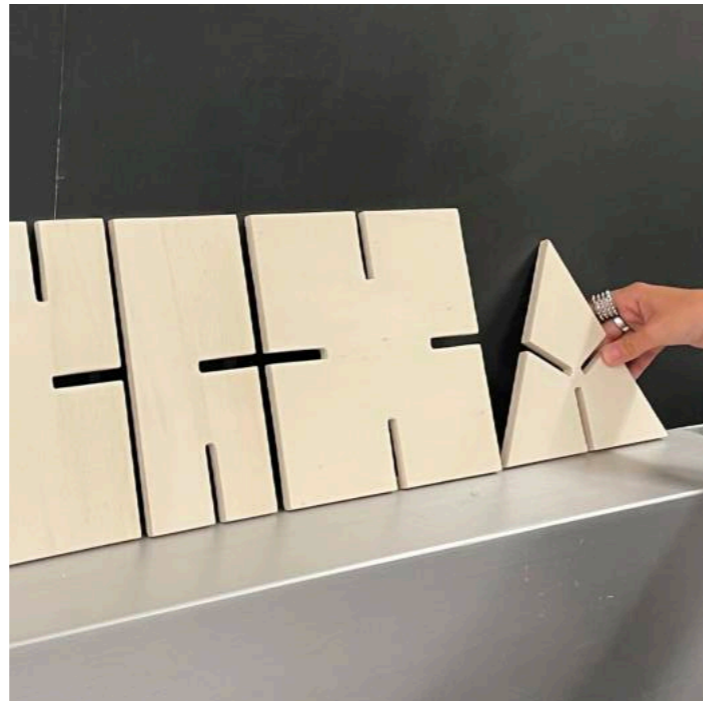
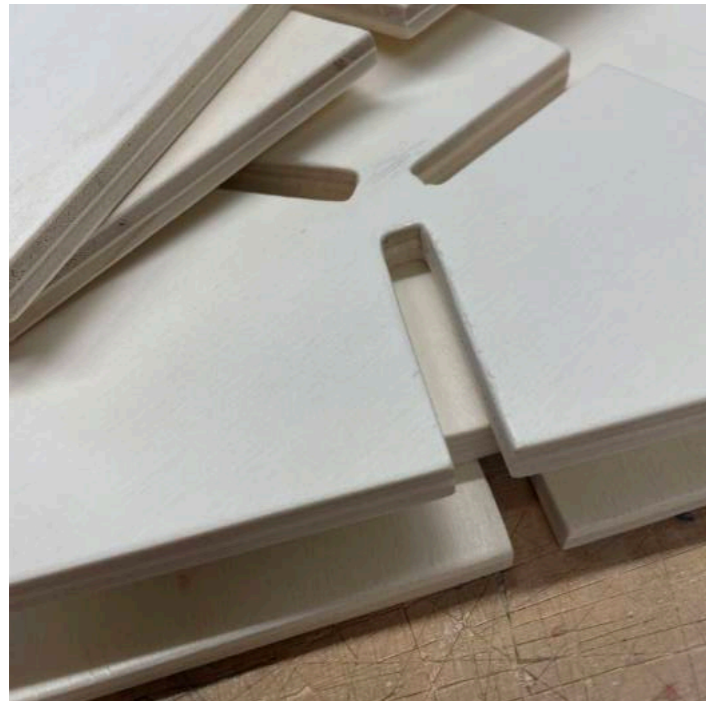


3

PROTOTYP

3.5 prototyp idee 2

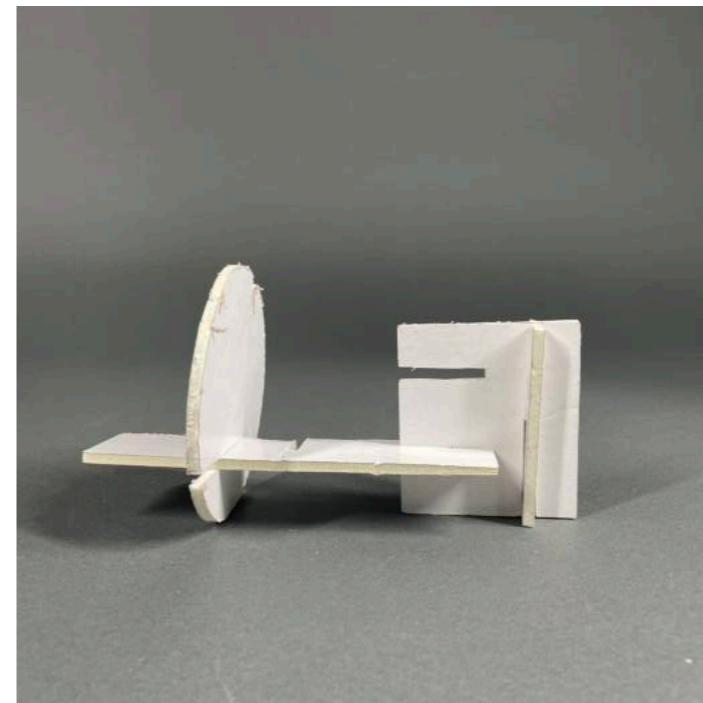
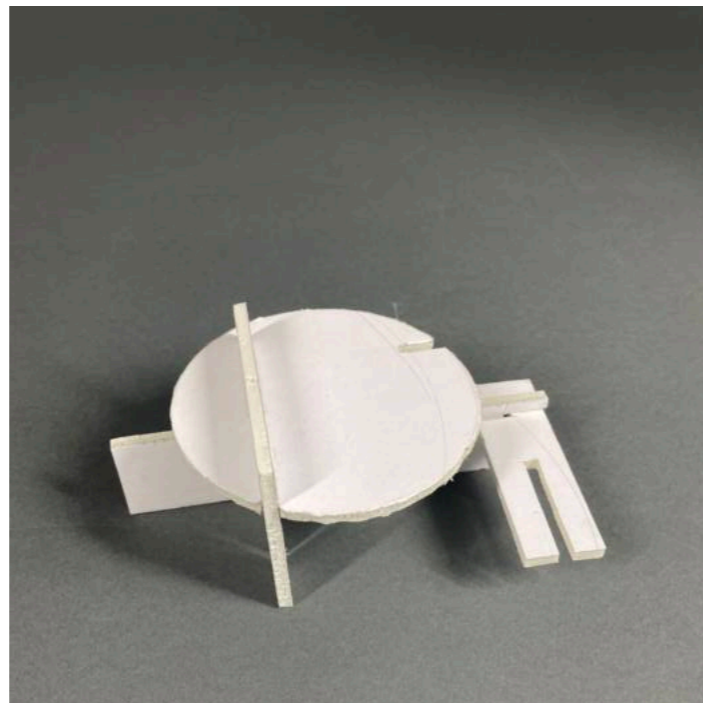
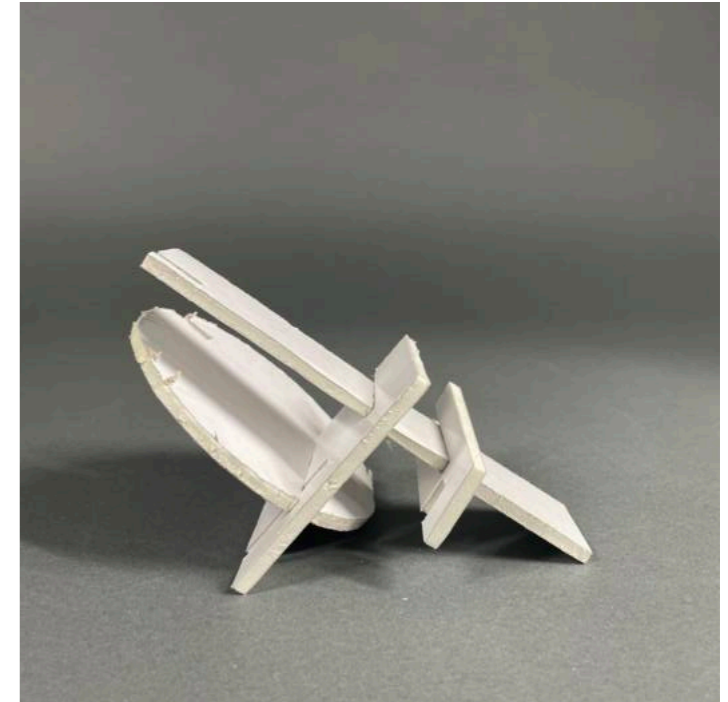
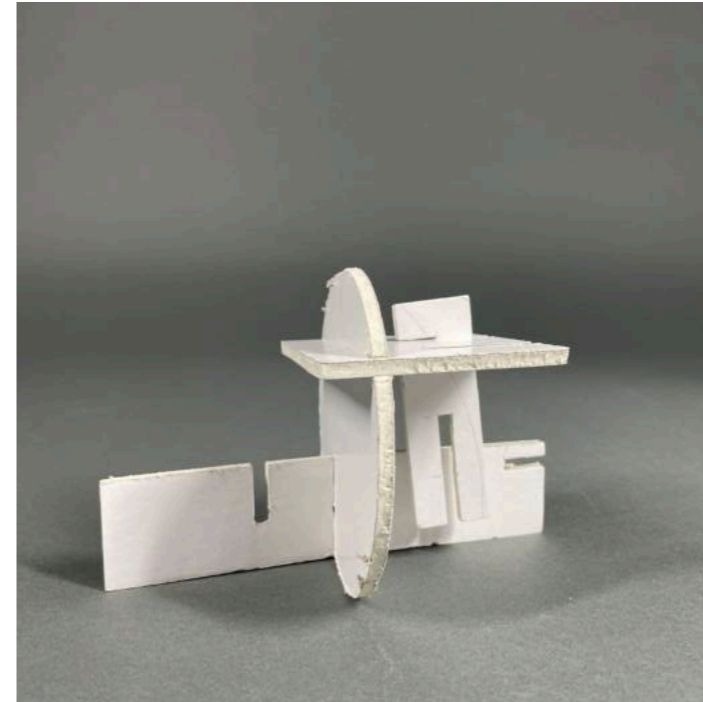
Die Idee des „Baukastens“ wurde weiterentwickelt, indem wir durch Ausprobieren herausfinden wollten, welche Formen und Variationen notwendig sind, um ein stimmiges System zu schaffen. Dabei spielte auch die Anzahl der einzelnen Teile eine entscheidende Rolle.



3

PROTOTYP

3.6 studieren geht über probieren



4

FINAL RESULT

4.1 NODUS

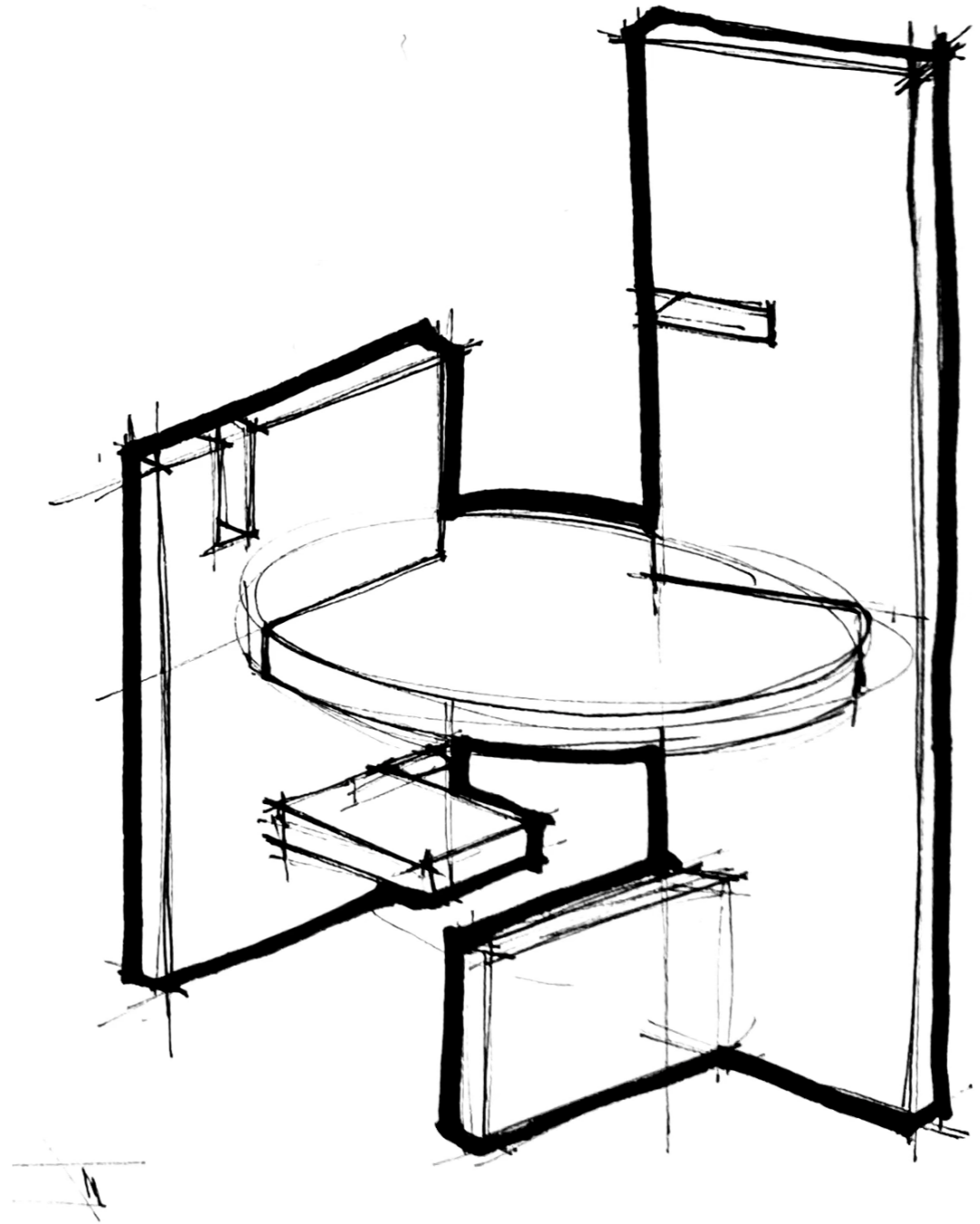
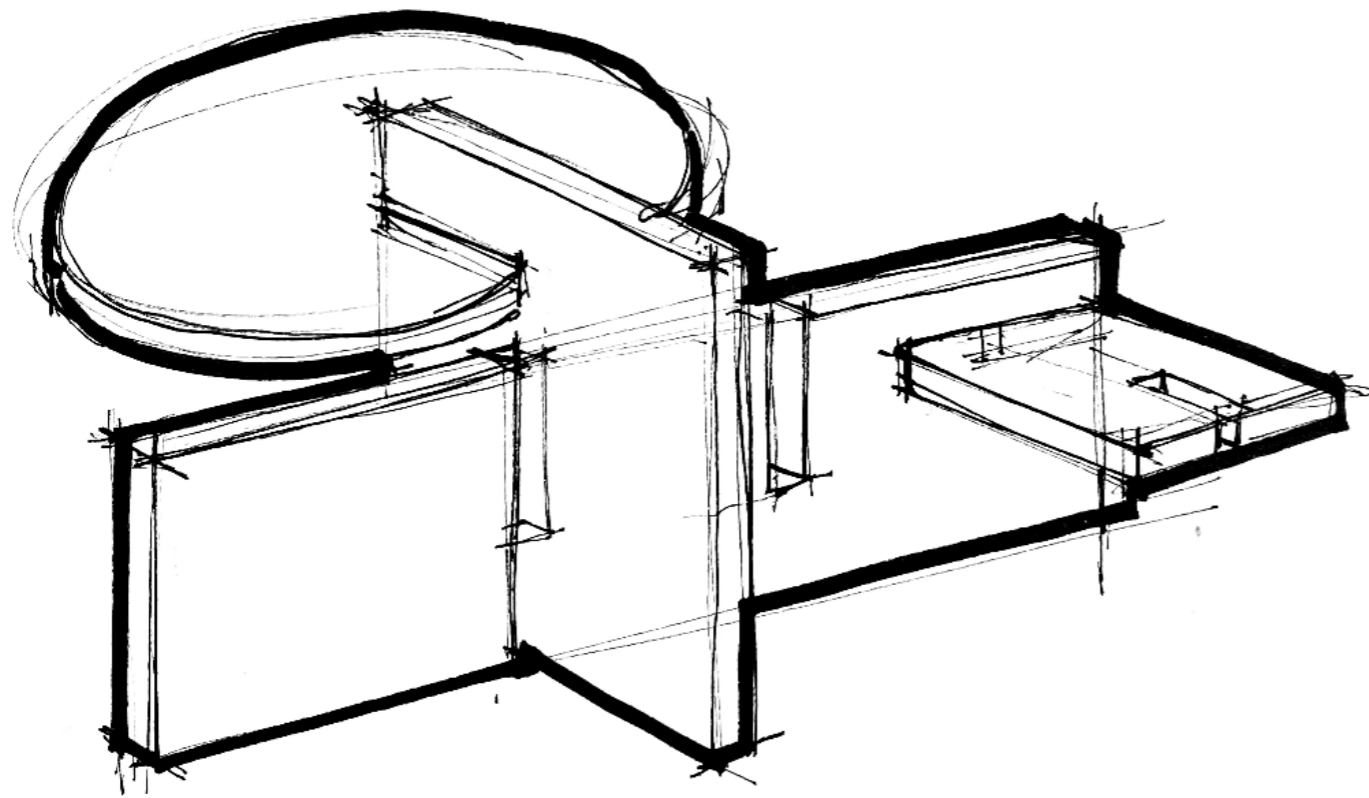
NODUS = lateinisch für „Verbindung“ oder „Knotenpunkt“.



4

FINAL RESULT

4.2 skizzen



4

FINAL RESULT

4.3 inszenierung | coffee table



design to manufacture

4

FINAL RESULT

4.3 inszinierung | chair



4

FINAL RESULT

4.3 inszenierung | low shelf

