

Title	Van architecturale ervaring naar autonoom architecturaal ontwerp
Tutor	Dimitri Vangrunderbeek
Campus (BXL/Ghent)	Brussel
Language (EN/NL)	NL
Engagement	Craftmanship
Semester	3

BLURB:

Inhoud

De opdracht bestaat uit drie fasen. In de eerste fase creëert de student een persoonlijke architecturale ervaring door een specifieke plek intens te beleven en deze zintuiglijk te registreren (via schetsen, foto's, geluid, enz.). In de tweede fase wordt deze ervaring vertaald naar een abstract driedimensionaal object of installatie, los van herkenbare vormen, met ruimte voor interpretatie. De derde fase bouwt hierop voort en leidt tot een autonoom architecturaal ontwerp, mede geïnspireerd door de abstractie, waarin materialiteit, ruimtelijkheid en het poëtische centraal staan, zonder vastliggend programma.

Onderzoekslijn:

Material Reality / Working With

Focus/Thema:

Analyse van ruimtelijke en architecturale ervaring, autonomie van een maquette, procesmatige ontwerp, Poëtische en materiële kwaliteit van een schaalmodel.

Centrale vragen en provocaties:

Hoe vertaal je iets immaterieel als een ruimtelijke ervaring naar materiële entiteiten, zoals abstracte objecten en schaalmodellen.

Doorheen de creatie van een autonome artistieke realisatie verleg je de grens van wat voor jou een architectuurontwerp en maquettebouw kan zijn.

De synthese van een architecturale ervaring kan afstralen van een schaalmodel door middel van zijn poëtische en visueel autonome eigenschappen.

Methodologieën of formaten:

Registratie, creativiteit, procesmatig ontwerp, analoge materiële creatie, materiaalonderzoek.

Ontwerp/Verwachte Resultaten:

Gedetailleerde registraties van een architecturale ervaring abstract(e)object(en)

Een ontwerp van een maquette als autonoom beeld

In te dienen documenten:

Tekeningen en of foto's en of video's.

Object(en) en autonome maquette plus procesbundel.

UITGEBREIDE BESCHRIJVING:

1: Van architecturale beleving naar een specifieke architecturale ervaring

De opdracht vertrekt vanuit een specifieke architecturale beleving waaraan registraties en reflecties verbonden worden. Je creëert dus voor jezelf een bijzondere architecturale ervaring door diepgang en betekenis te geven aan een architecturale beleving.

Je begint met het opzoeken van een specifieke architecturaal gegeven dat je om de één of andere reden fascineert. Dit kan een gebouw zijn, een plek in een gebouw, een site of een context met een uitgesproken architecturaal karakter, al dan niet door jou reeds gefrequentieerd of gekend.

Je gaat bepalen hoe je voor jezelf een architecturale ervaringen kan creëren. Bijvoorbeeld door de plek verschillende keren te bezoeken, hoelang en wanneer, overdag of 's nachts. Organiseer je een picknick, een wandeling, een fietstocht, in groep of alleen, met een overnachting... Op welke wijze laat je bijvoorbeeld het aspect tijd mee bepalend zijn in het tot stand komen van een specifieke architecturale ervaring.

Beleving en ervaring hebben betrekking op het gevoel en de zintuigen, dit niet alleen doorheen het kijken, maar evenzeer de tastzin, het horen (echo), temperatuur en dit steeds in relatie tot aspecten van de context zoals licht-donker, binnen-buiten, schaal, ligging, historiek van een plek of gebouw enz... Komt daarbij dat het gevoel van beleving en de connotaties ermee verbonden zeer verschillend kunnen zijn van persoon tot persoon.

Het frequenteren en de beleving van de plek zal concreet gemaakt worden door het maken van registraties met verschillende media. Observaties en registraties ter plekke door middel van bijvoorbeeld het schetsen, fotograferen, video opname, geluidsopname. Met het vastleggen van de beleving worden dan ook specifieke kwaliteiten gedefinieerd, waarna er over de ervaringen door middel van beeld en klank kan gecommuniceerd worden.

Daarbij maak je ook een tekstuele beschrijving van de ervaring.

2: Creatie van een abstractie

Vervolgens is er de vraag naar de creatie van een abstract driedimensionaal werk. Het betreft een creatief zoeken naar hoe de architecturale ervaring samen met de registraties en beschrijvingen van die ervaring om te zetten naar een autonome driedimensionale entiteit. Hetzij objectmatig (met bepaling van materialiteit) of een installatie (verschillende media en aanwezigheid menselijke schaal).

In het abstracte beeld zijn de referenties naar herkenbaarheid grotendeels weg gefilterd. Er blijft een autonome entiteit over, die juist vanwege zijn abstractie een bepaalde openheid bezit. Het object (of de installatie) kan bevraagd worden. Wat zou die abstractie nu kunnen betekenen op het niveau van een architecturaal ontwerp?

3: Materieel en autonoom architecturaal ontwerp

In de derde fase wordt er aan de slag gegaan met de abstracte creatie, ondersteund door de verschillende registraties. In grote mate is het de abstracte creatie die de weg gaat effenen naar een

architecturaal autonoom ontwerp (of beeld). Het betreft een creatief proces dat om inventiviteit zal vragen.

De abstracte creatie is hier dus op zijn beurt een inspiratie tot verbeelding van een architecturaal ontwerp, met een focus op bijvoorbeeld specifieke materialiteit van het ontwerp, op structuur, massa, ruimtelijkheid, compositie, detail. Vraag is wat je verbeeld in en of 'projecteert' op de abstractie, dit alles zonder toevoeging van een rigide programma.

Het architecturaal ontwerp kan in de context gedacht worden waar de architecturale ervaring werd opgedaan, maar hoe dan ook is het eindresultaat een op zichzelf staand beeld, een creatie, ook al komt er een inplantingsmaquette aan te pas.

Tijdschema/planning:

Naast de introductie en evaluatie blijven er 10 consultmomenten over.

Vijf consult momenten voor bespreken van de architecturale ervaring, vertaling registraties (foto of video of tekenen) en creatie van een abstract object of een kleine installatie.

18/11 - reviewmoment met clusterstudio. (Onder voorbehoud)

Vier consultmomenten voor ontwikkeling en productie van een autonoom architecturaal ontwerp.

Evaluatie eerste maandag en of dinsdag na de kerstvakantie.

Het betreft een **Individuele opdracht**

Uitstap

Iedere student onderneemt een niet begeleidt bezoek aan een kunsttentoonstelling of kunstplek. Een ideeënlijst hiervoor wordt meegegeven op het moment van de introductie.

Extra budget informatie:

Er wordt getracht dat de productiekost van de ontwerpen niet meer is dan een gangbare kost.

Evaluatie:

De atelierdocent beoordeelt zowel het ontwerpproces als het ontwerpproduct en doet dit op basis van de door de studenten gemaakte werkstukken, werk- en ontwerppresentaties. De atelierdocent kan zich in deze beoordeling laten bijstaan door externen.

Referenties/Lectuur:

LA MAQUETTE, UN OBJET MODÈLE ? Entre art et architecture. Marie-Ange Brayer

<https://www.librairievolume.com/product/la-maquette-un-objet-modele-marie-ange-brayer#:~:text=La%20maquette%20est%20un%20monde,proche%20de%20la%20cr%C3%A9ation%20artistique.>

Meerdere kunst en architectuur referenties komen aan bod tijdens de introductie. (Zie PDF van de inleiding).

Foto: One Man House, Thomas Schütte