

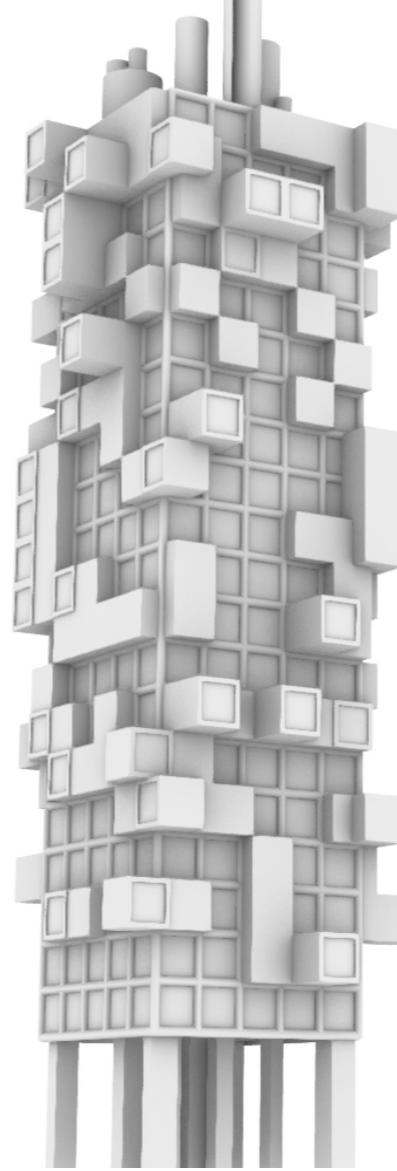
Konzept

Die Idee des Projekts war es, einen Turm zu entwerfen, der sich ständig verändert. Gestaltet im Stil des Brutalismus und Cyberpunk, soll er eine Vision des Wohnens in der Zukunft vermitteln.

Der Turm besteht aus verschiedenen Wohnblöcken, die flexibel zusammengesetzt werden können. Die Fassade folgt einem festen Raster, in dem die Module platziert werden.

Mit der Zeit wird der Turm von Menschen besiedelt, die ihre Wohnungen nach ihren Bedürfnissen anordnen und anpassen können – solange der Platz es erlaubt.

Alle Parameter in dem Code wie der Anzahl von Wohnungen, Muster der Fassade, Erdgeschoß und Dach können beliebig und leicht angepasst werden.



Hauptkörper und Erdgeschoß

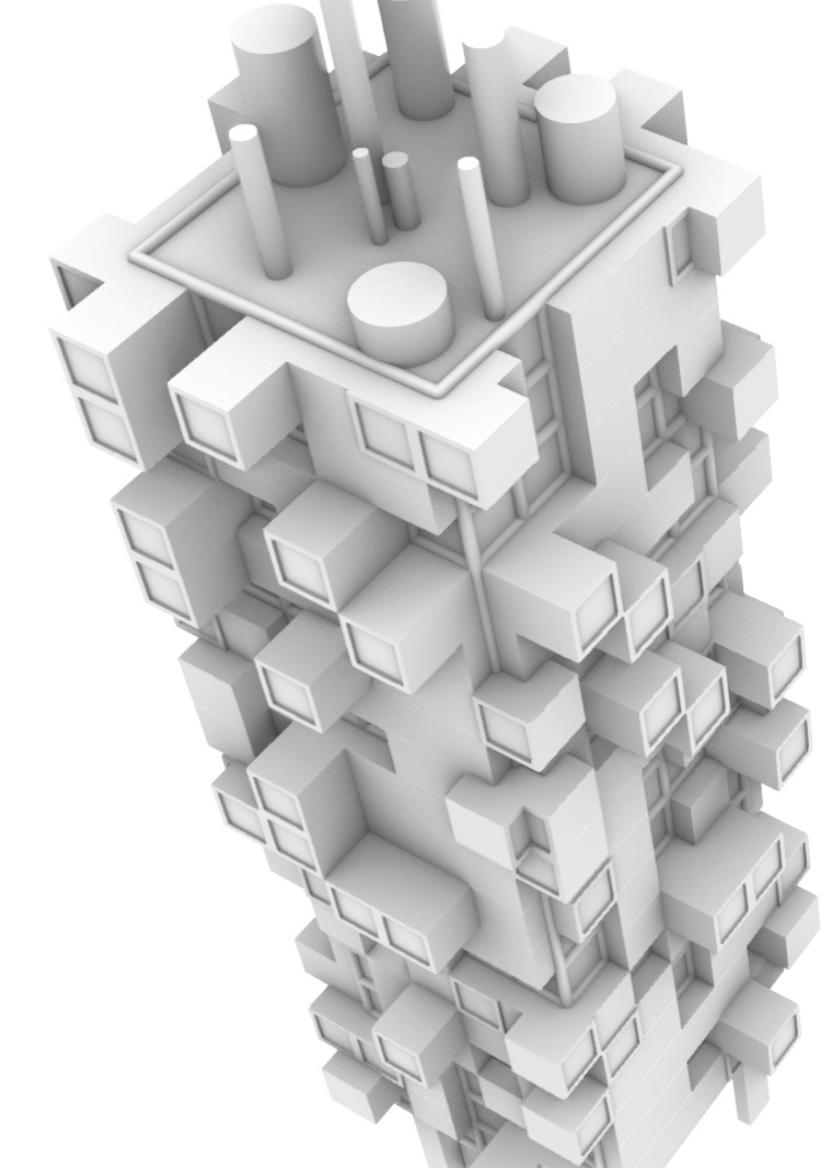
Den Code bin ich so angegangen, dass ich zuerst das Erdgeschoß und den Hauptkörper erstellt habe. Unten habe ich die Stützen so angeordnet, dass sich an jeder Ecke des Hauptkörpers mindestens eine Stütze befindet, während die restlichen Stützen flexibel positioniert werden können

Fassade

Anschließend habe ich mich mit der Fassade beschäftigt. Zunächst habe ich ein Raster erstellt, damit die Wohnblöcke ohne Überschneidungen platziert werden können. Einige Wohnblöcke wurden zusätzlich mit Erweiterungen nach außen versehen. Das Muster der Fassade kann variieren, indem die Anzahl der platzierten Wohnblöcke angepasst wird.

Dach

Das Dach wurde mit mehreren Schornsteinen ausgestattet, die in Dicke, Höhe und Anordnung variabel sind.



Skizze

