

**PORTFOLIO**  
CARLA FERRAINO



# INHALTSVERZEICHNIS

1	DESTRUKTION UND REKONSTRUKTION	4
2	KAE	12
3	LICHTERWELTEN - KUNSTWERKE DER NACHT	20
4	VON DER ANALYSE BIS HIN ZUR SURREALEN PARALYSE	30
5	DOPPELFUNKTION	52
6	RESP	60
7	BERGWELTEN	68

# 1

## DESTRUKTION UND REKONSTRUKTION

Altes zerstören, um Neues zu erschaffen.

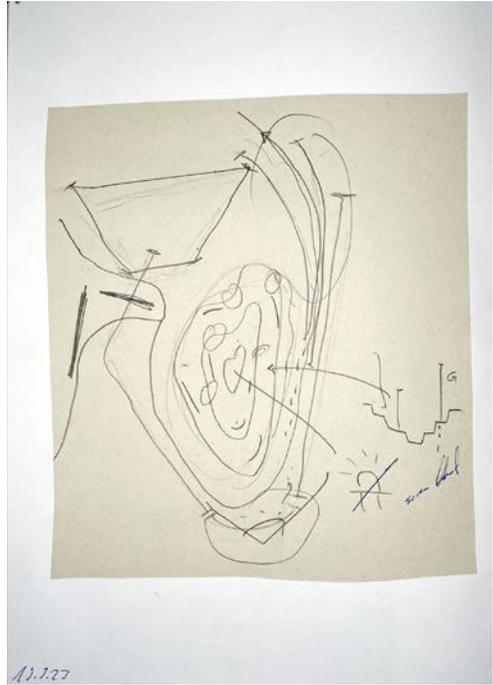
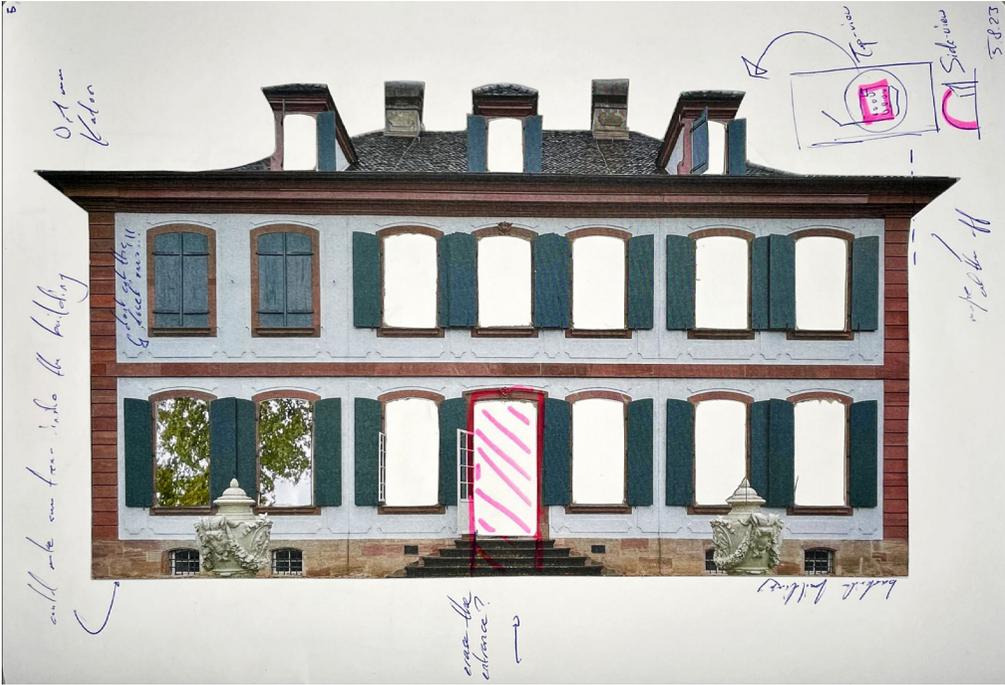
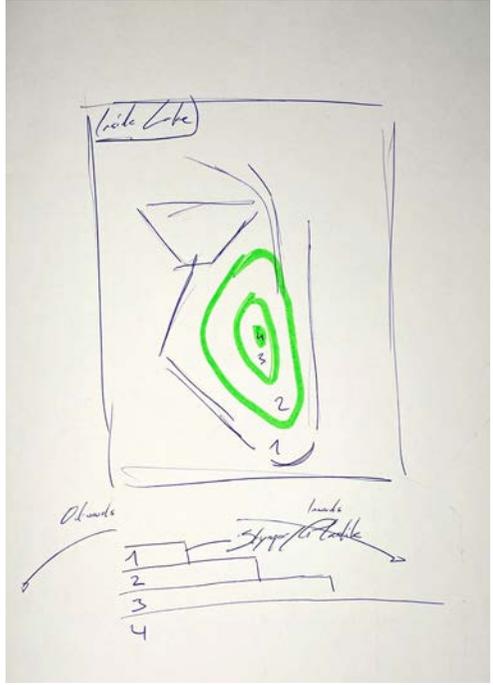
Ein szenografisches Projekt, in dem einem existierenden Gebäude einen komplett neuen Nutzen gegeben wird.

AUSGANGSLAGE  
Europainstitut der Universität Basel,  
Riehenstrasse 154, 4058 Basel

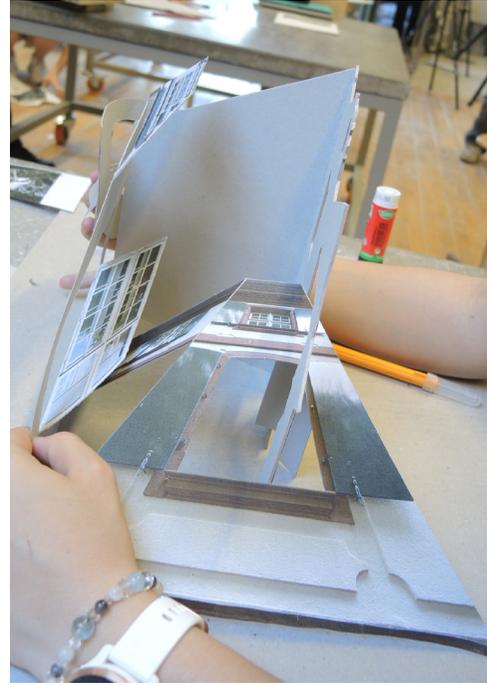


INSPIRATION  
Vienna Rooftop  
Coop Cimmelblau





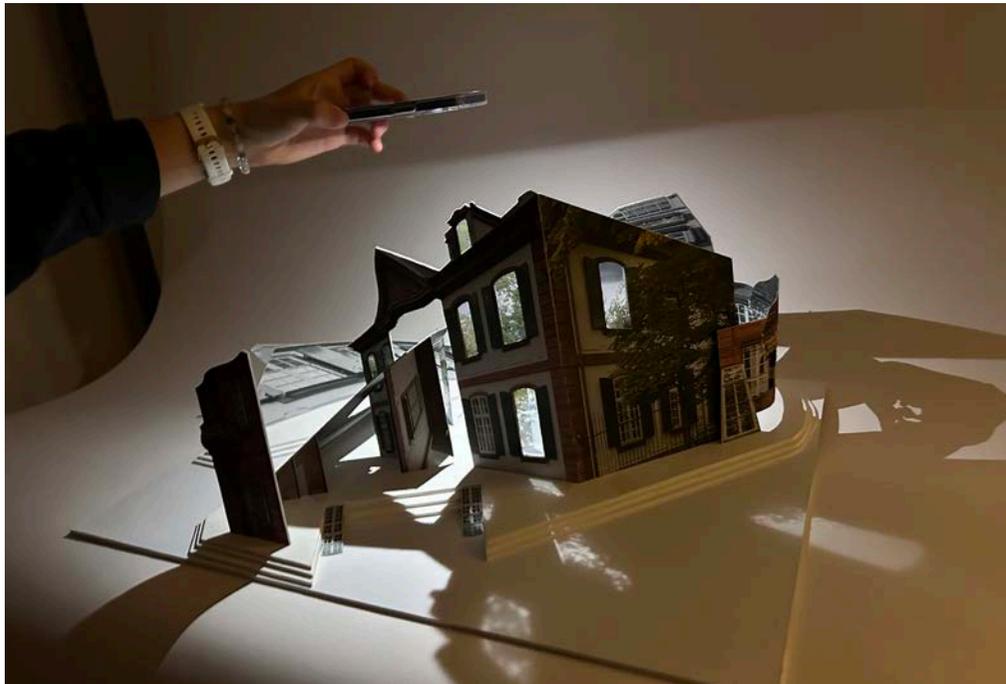
Collage und Ideensammlung



Umsetzung



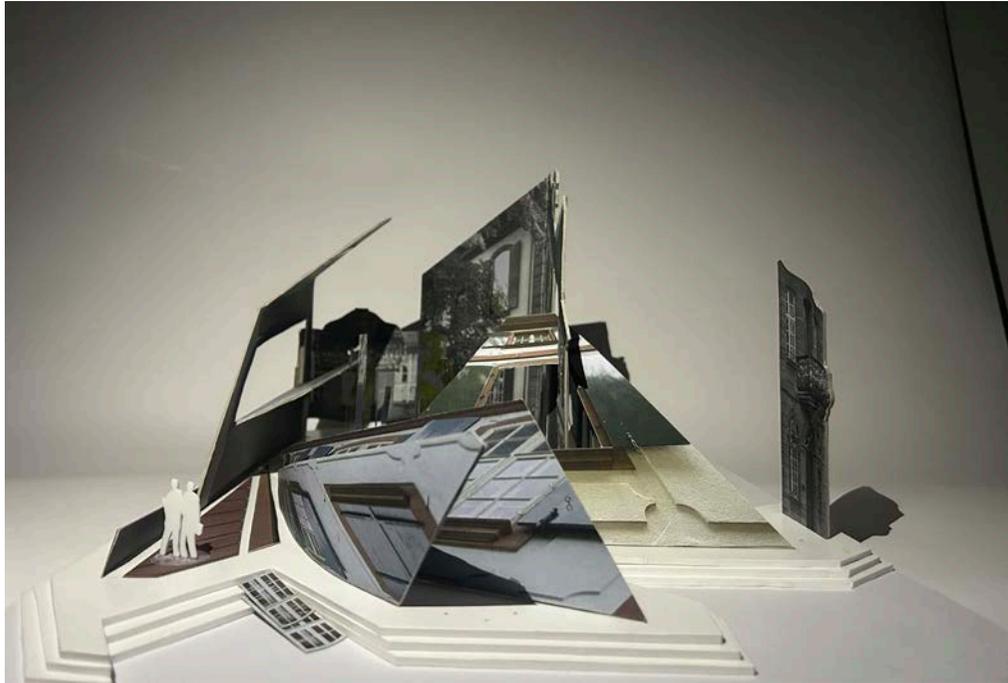
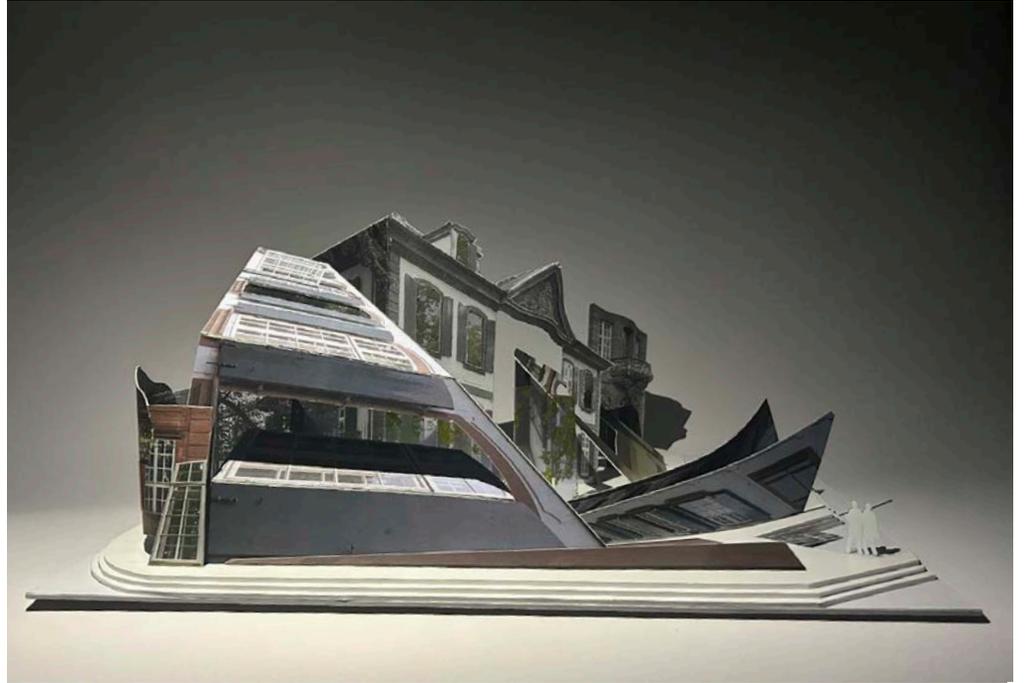


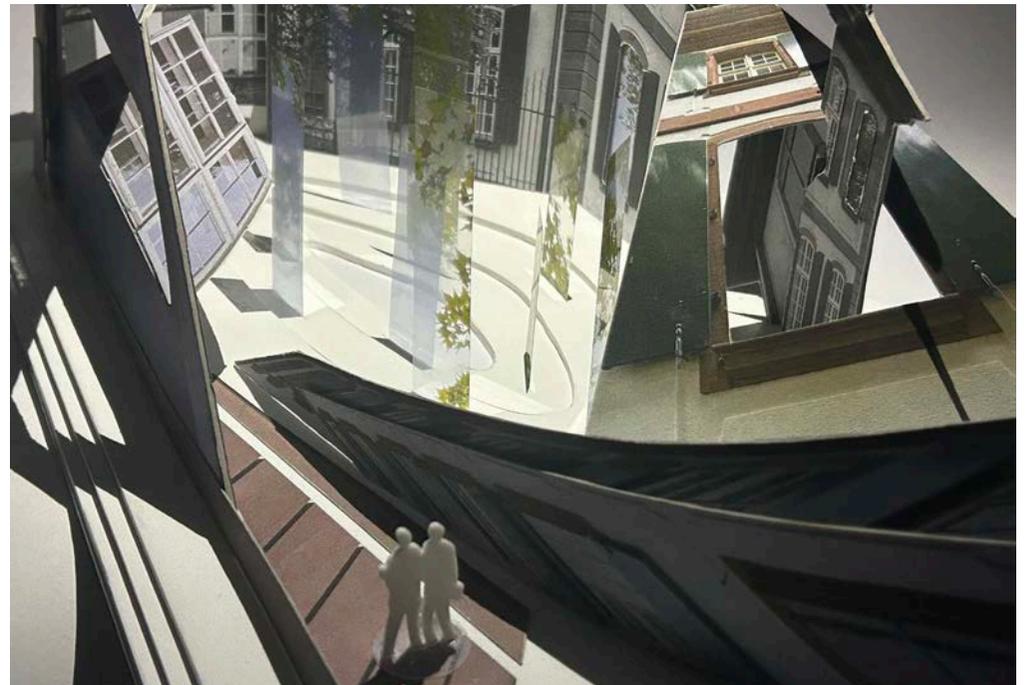
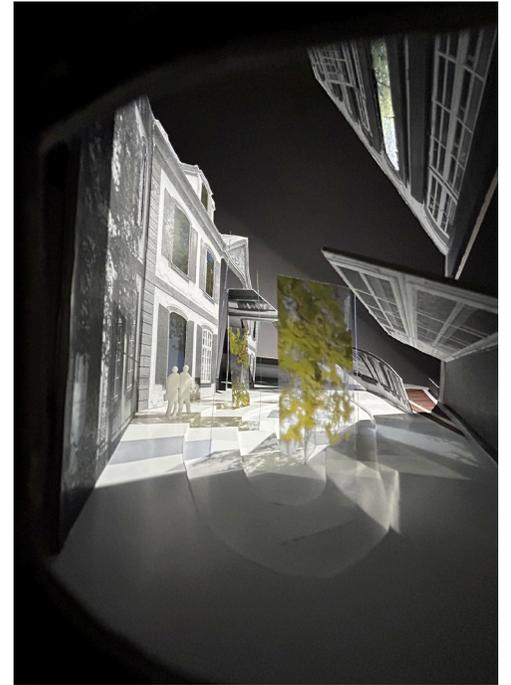
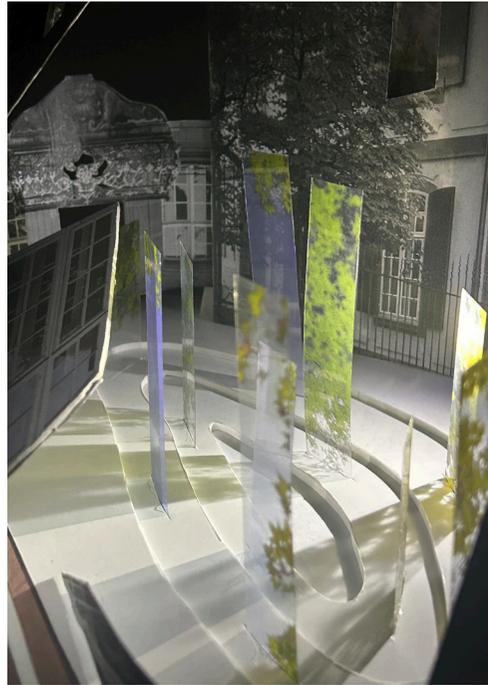
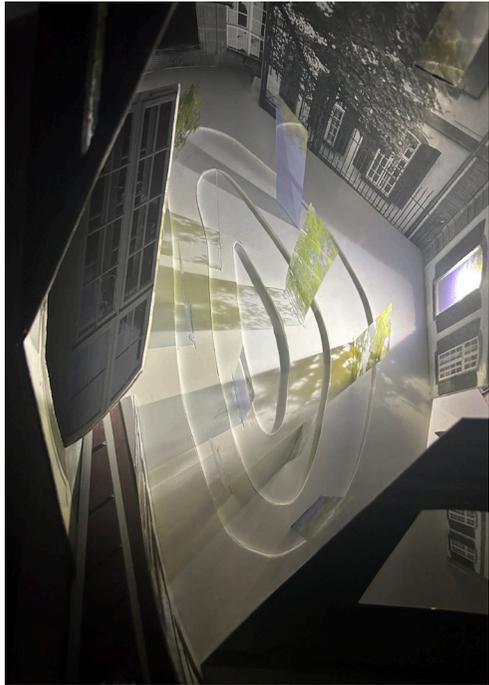


Aufnahmen und Inszenierungen

## EIN NEUER RAUM

Einst ein schulisches Gebäude, ist dies nun ein öffentlicher Raum, welcher von mehreren Eingängen betretbar ist und im Inneren einen künstlichen Grünraum darstellt. Der Raum dient zur Entspannung, Erholung und Abwechslung zum strukturierten und ordentlichen Alltag.







# 2

## KAE

Mit dem Grund einer Wiederverwendung für nicht mehr zu gebrauchende Lichterkette zu finden, habe ich mir eine neue Disziplin angeeignet:  
Lampen bauen.

## GRUNDIDEE

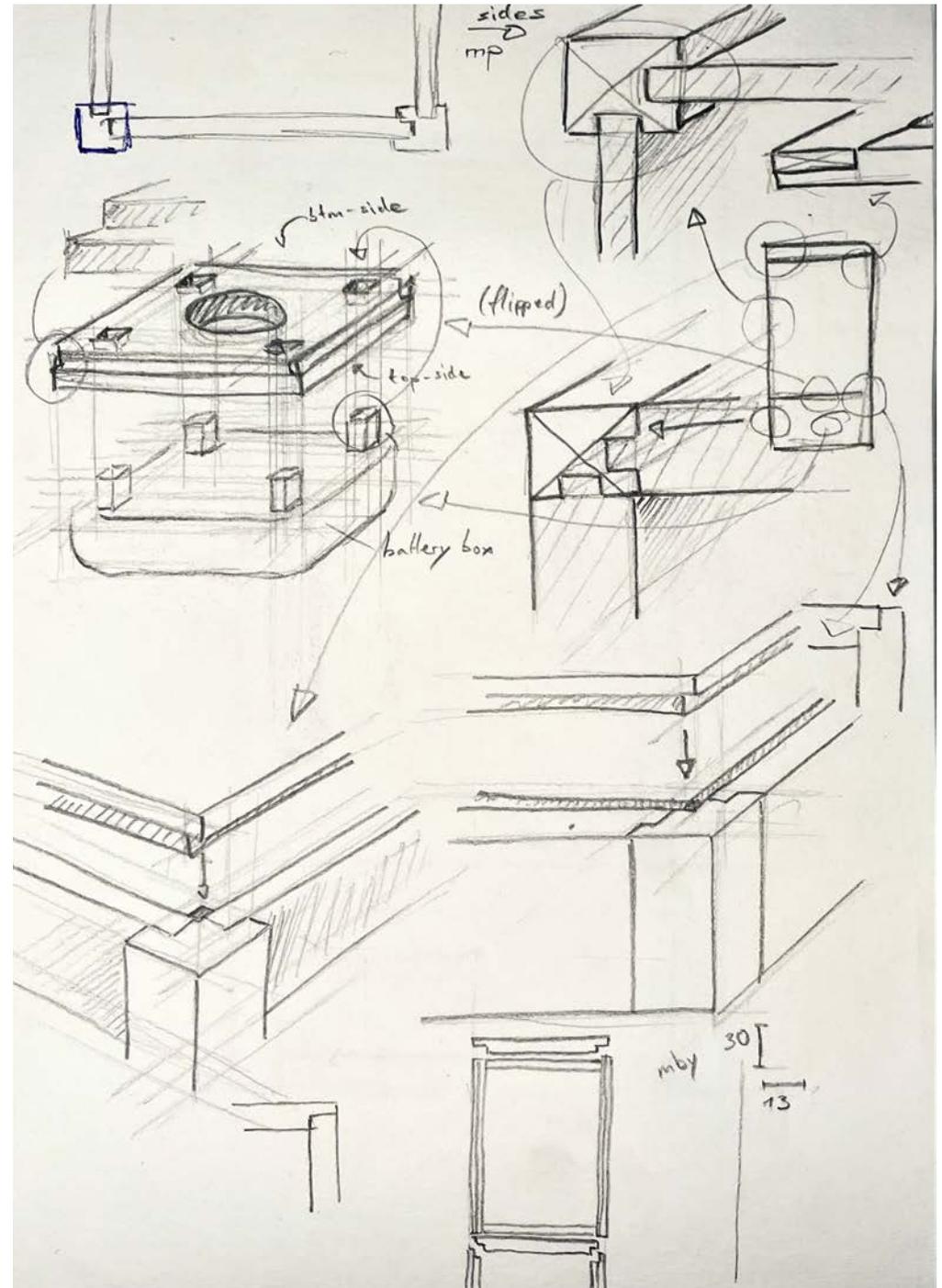
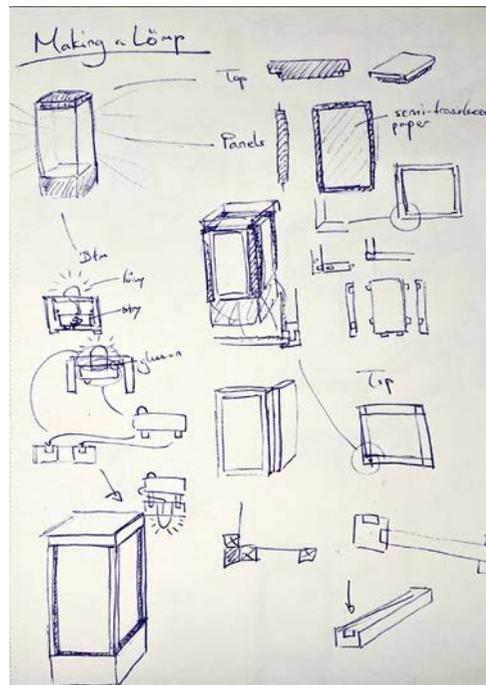
Einfache Lampe mithilfe der Lichterkette bauen.

## KRITERIEN

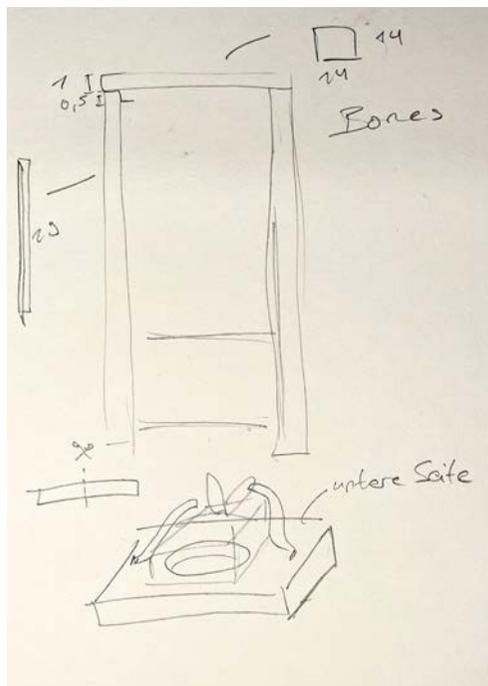
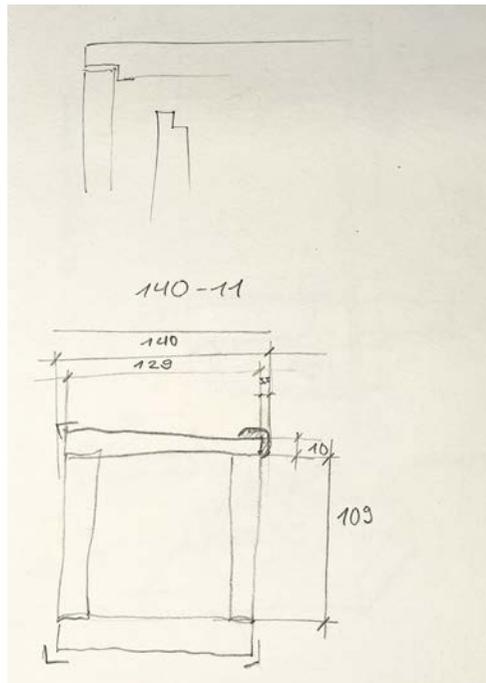
Möglichst nur mit Holz.

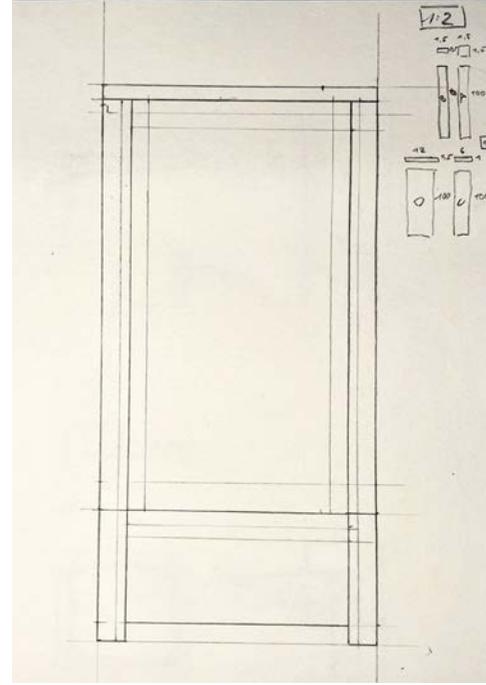
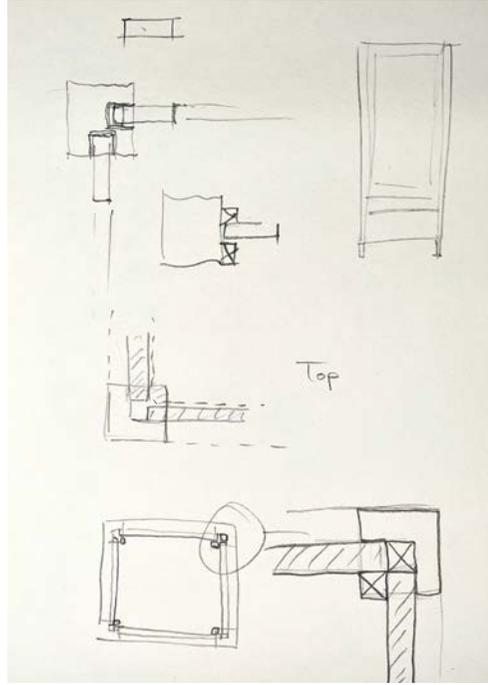
Mit traditionellen Methoden arbeiten  
(japanische Holzsäge „Ryoba“, Stechbeitel).

Shōji bei Schäden gut & leicht ersetzbar.

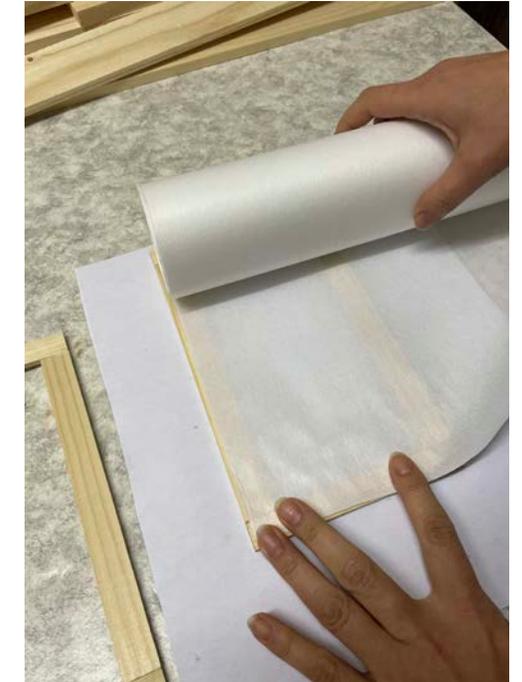


Umsetzung des  
Boden und  
Lichtkettenbefestigung.





Einbuchtung mit Beitel und Säge. Auslegen der Shōji mit Fischkleister.

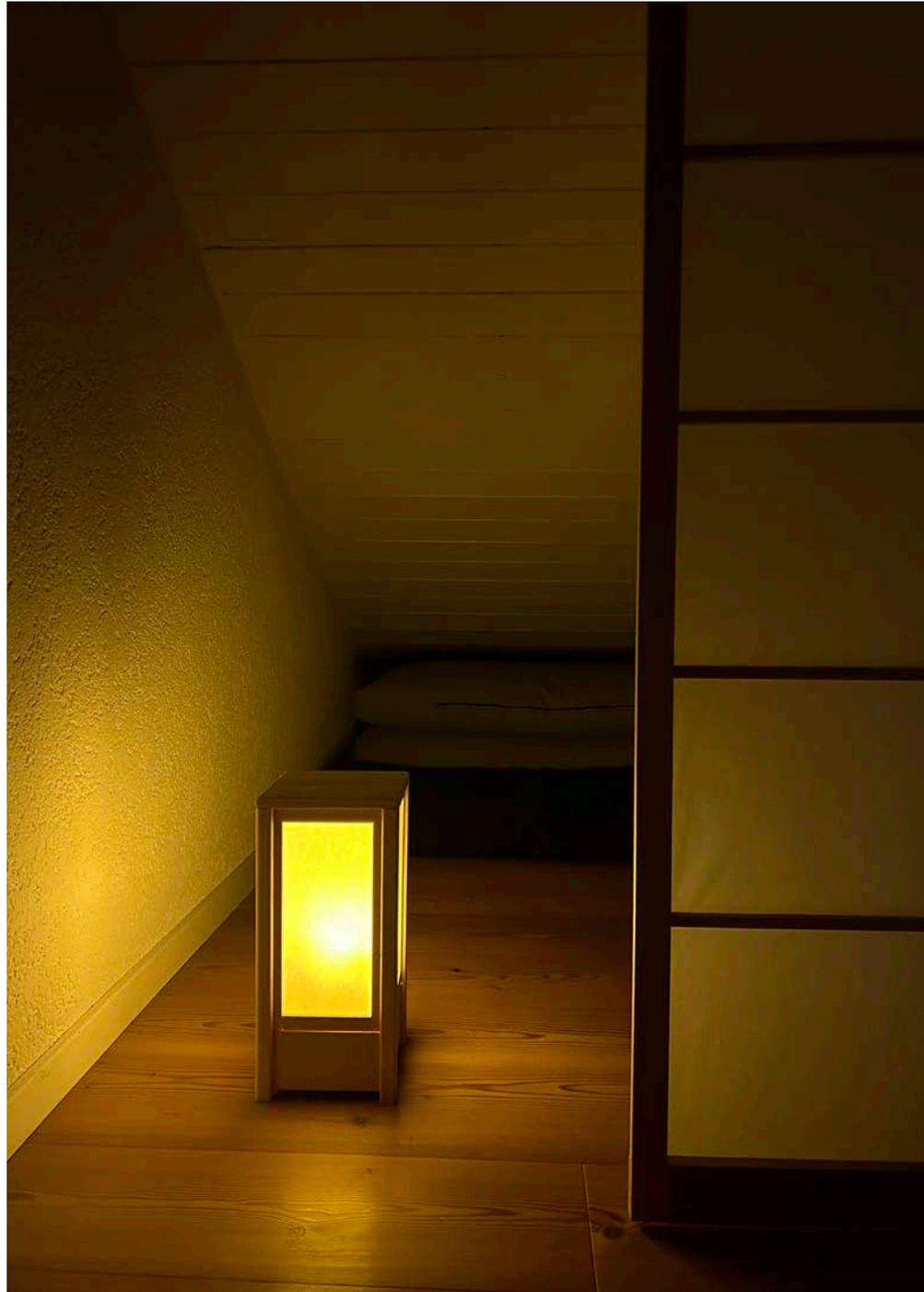




#### KAE

Vom „Kaeru“, was vom Japanischen abgeleitet „wechseln“, heisst, ist die Lampe so strukturiert, dass die Shōji an den Holzbalken separat entfernt werden können.

Das warme Licht gibt dem Holzkörper eine zusätzliche wärme die im Raum und sorgt für eine entspannte Stimmung.



Inszenierung im Raum



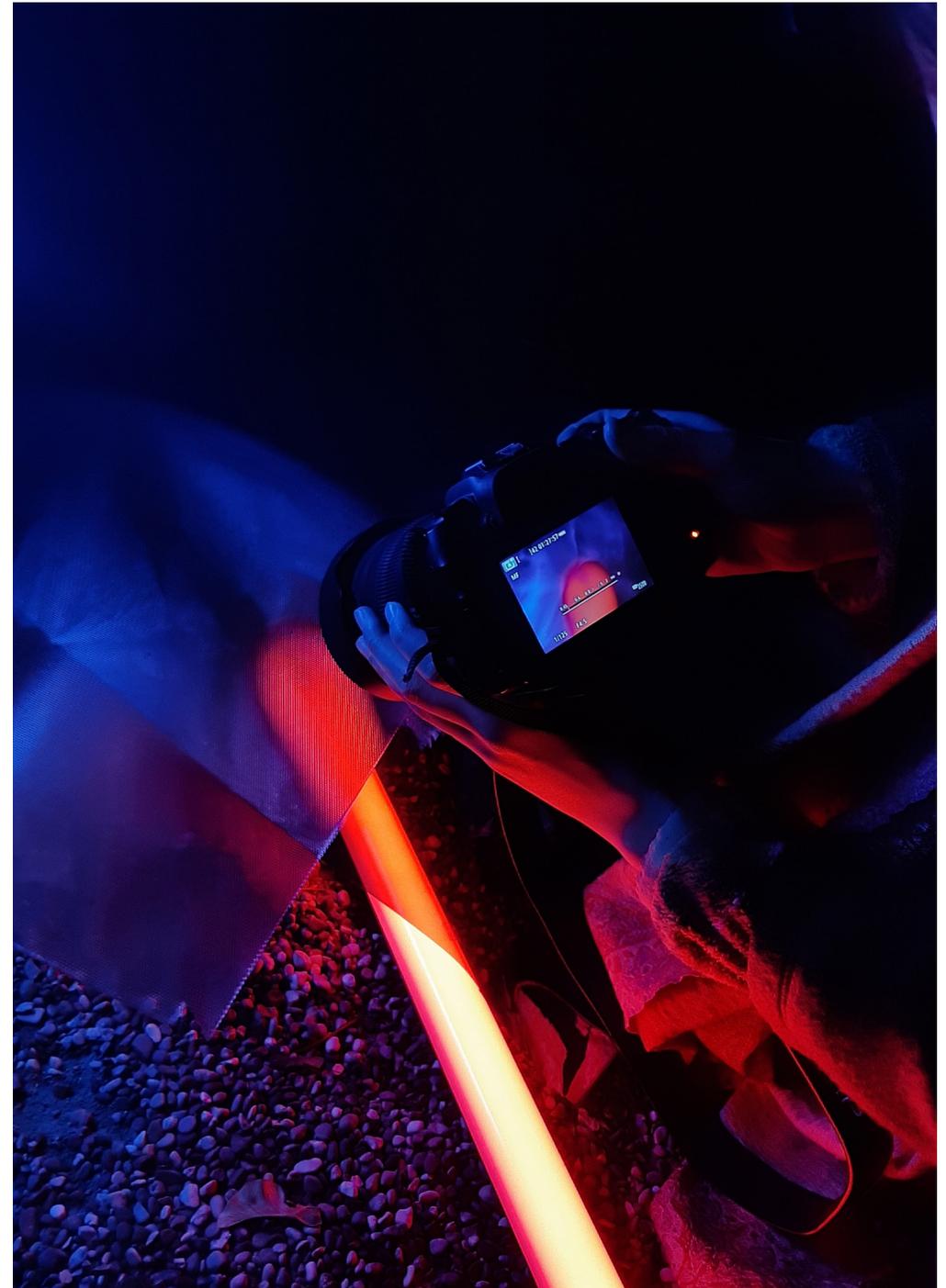
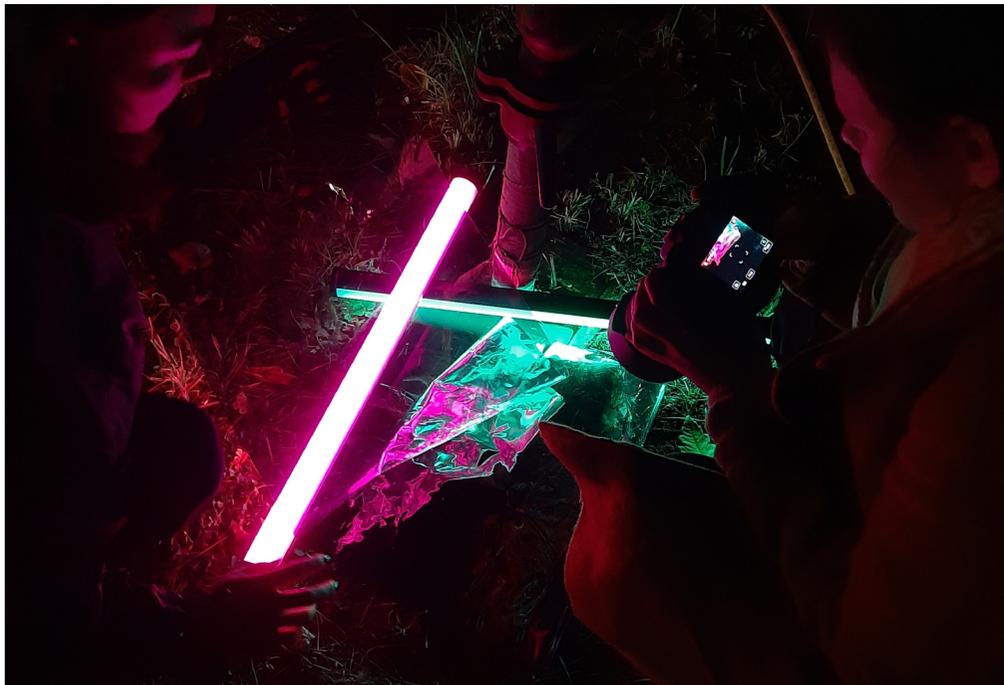
# 3

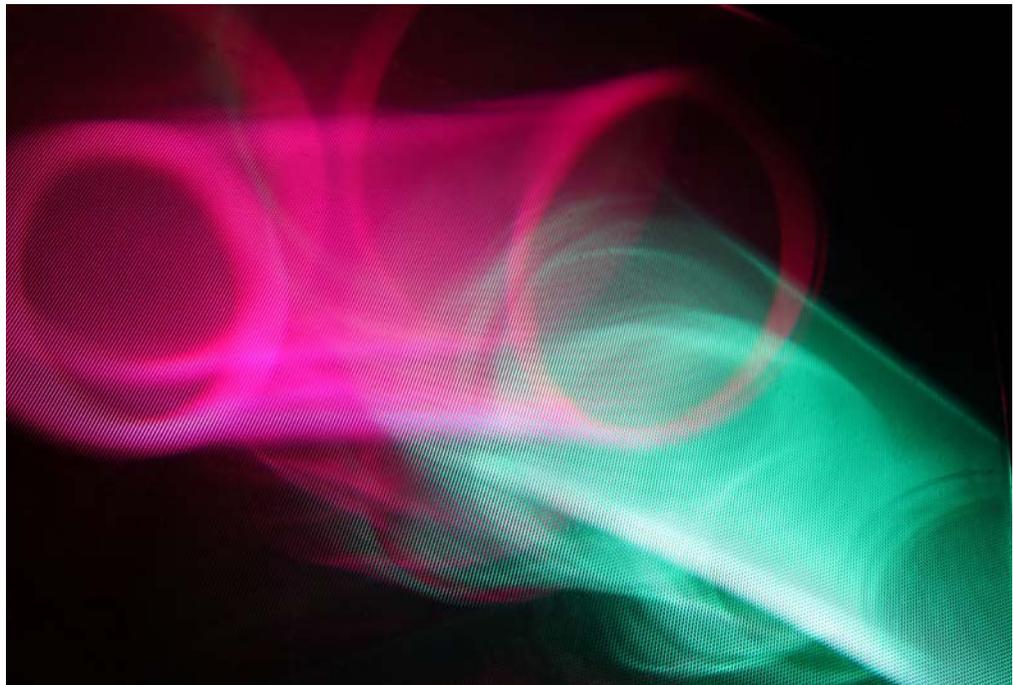
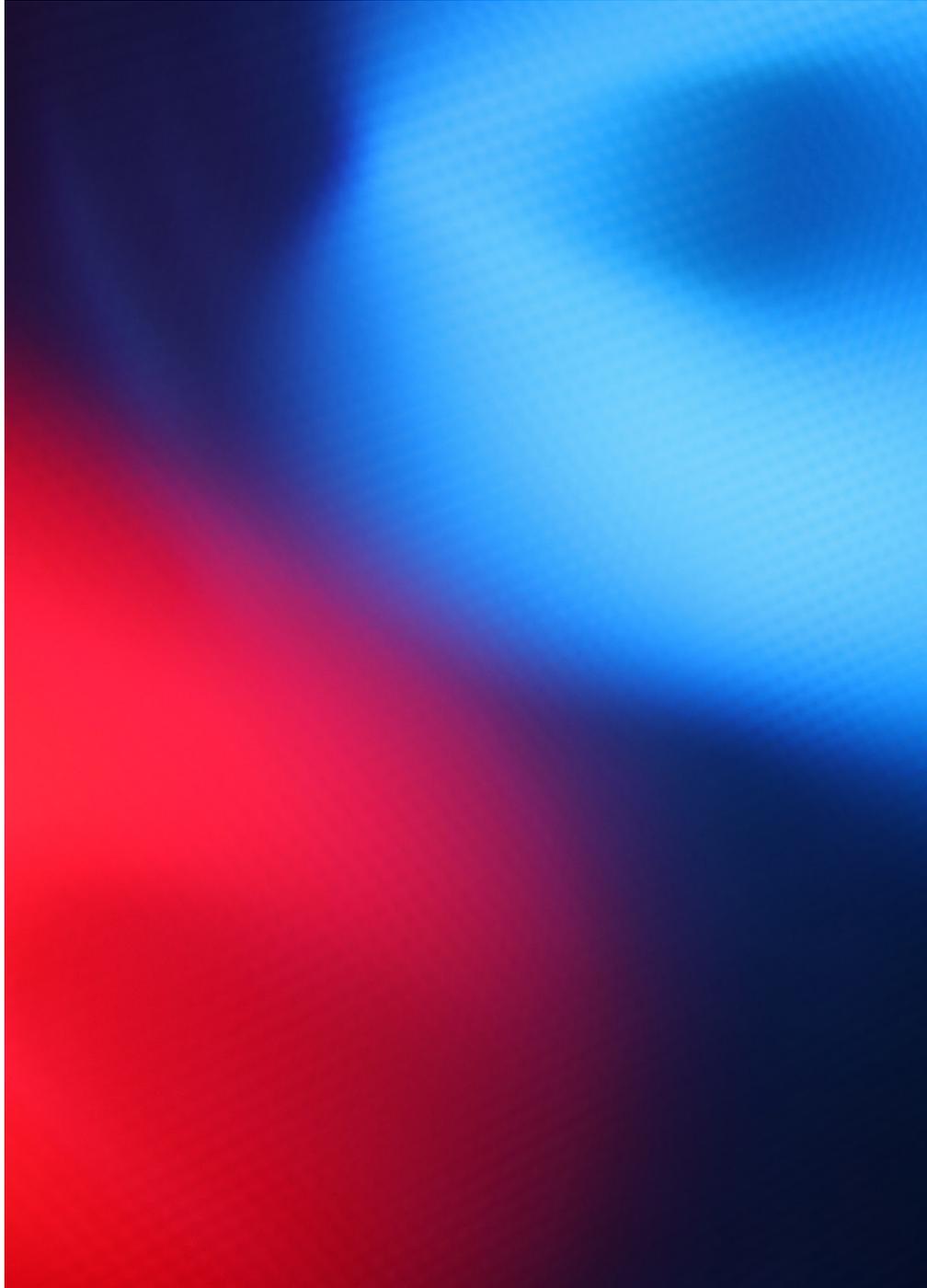
## LICHTERWELTEN – KUNSTWERKE DER NACHT

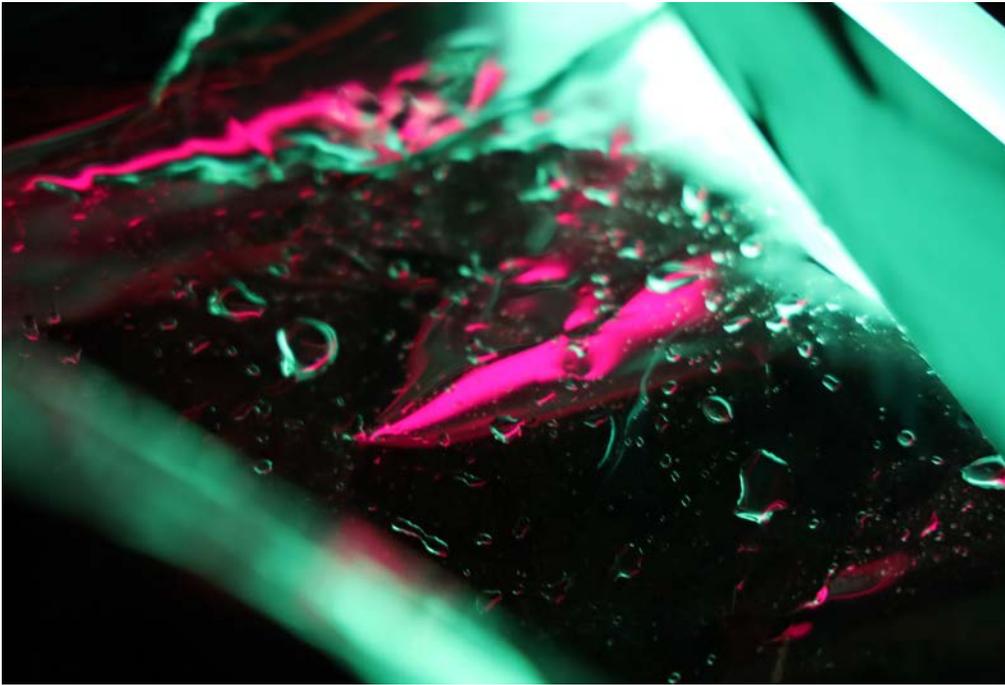
Ein eintägiges Projekt des Projektmodules Raum-Objekt-Mensch bei Stefan Primus an der Schule für Gestaltung, Basel.  
In Arbeit mit Linn Waldmann, Fateme Hasseini und Carmen Guterrez De los Heros.

## VORGEHEN

Um die Lichtspiele auf dem Bild zu behalten, benutzten wir anders als bei Nahaufnahmen eine Langzeitaufnahme für die Weitaufnahmen, sodass das Spektakel auf dem Bild eine Form annahm. Zuerst wurden die Nahaufnahmen geschossen und danach die Weitaufnahmen. Für die verschiedenen Fotos benutzten wir Neonröhren, reflektierende Filme und selbst in der Performance mit den Neonröhren.









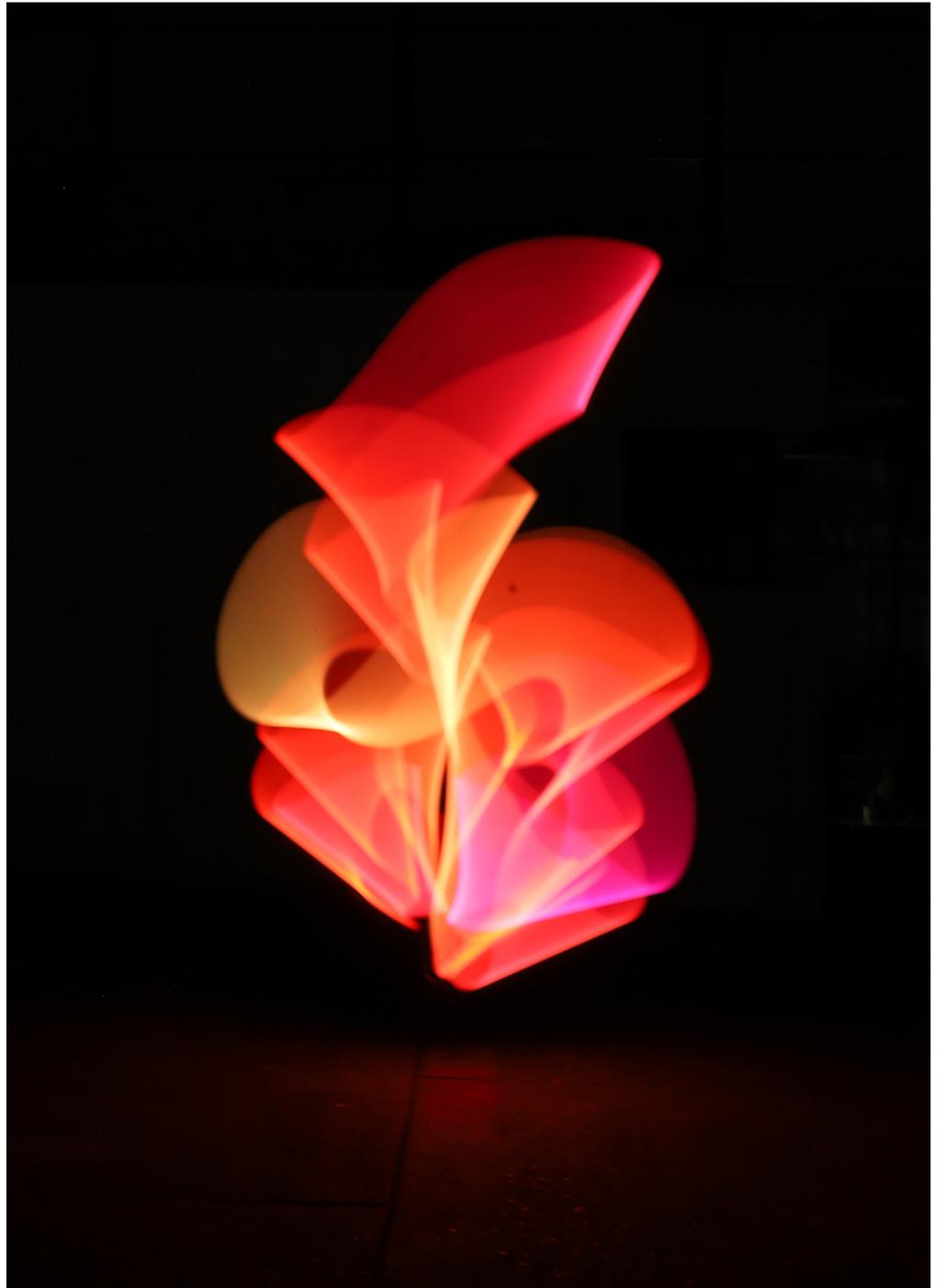








Finale Bilder



# 4

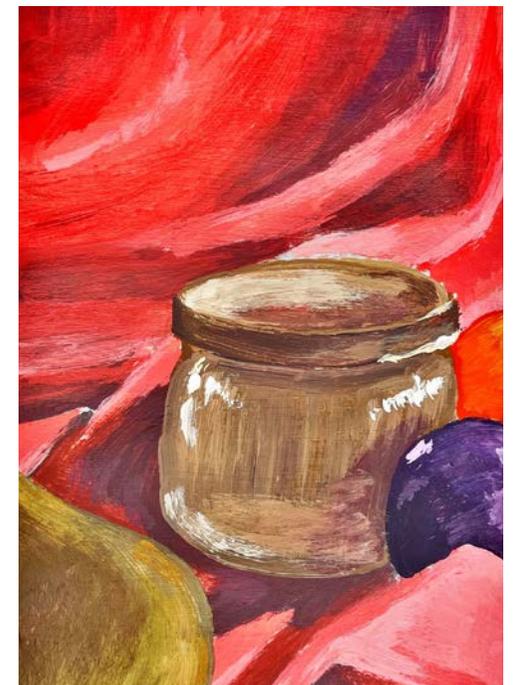
## VON DER ANALYSE BIS HIN ZUR SURREALLEN PARALYSE

Wie nehmen wir Form und Farbe wahr?

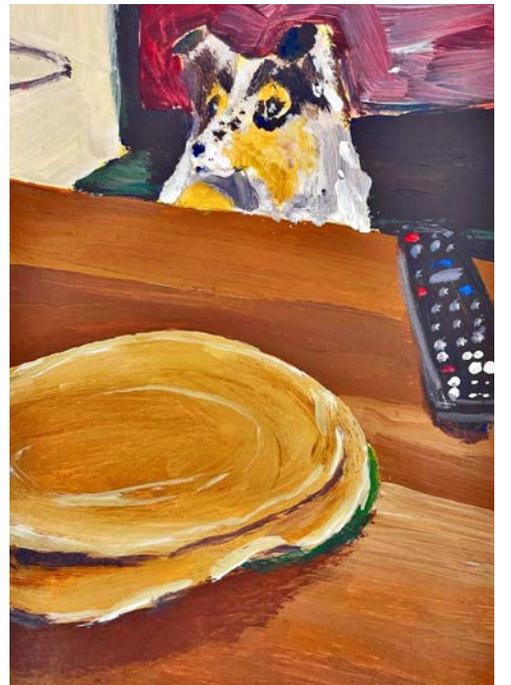
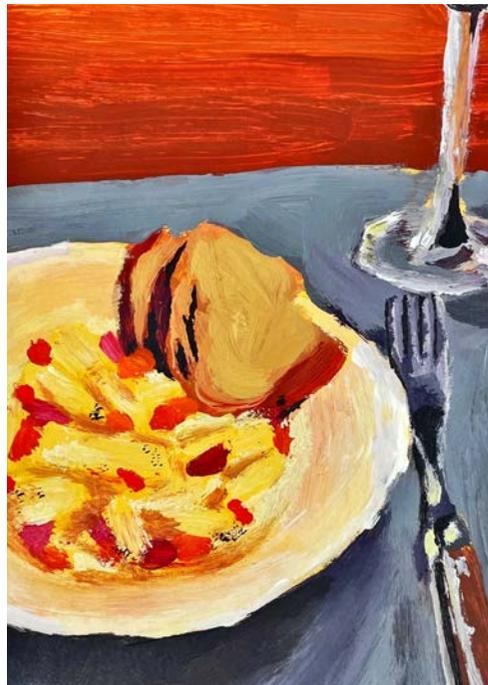
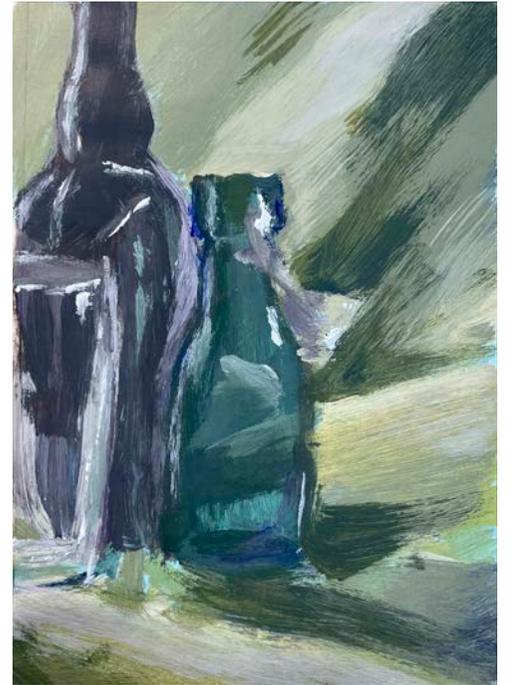
Wie stellen wir Form und Farbe dar?

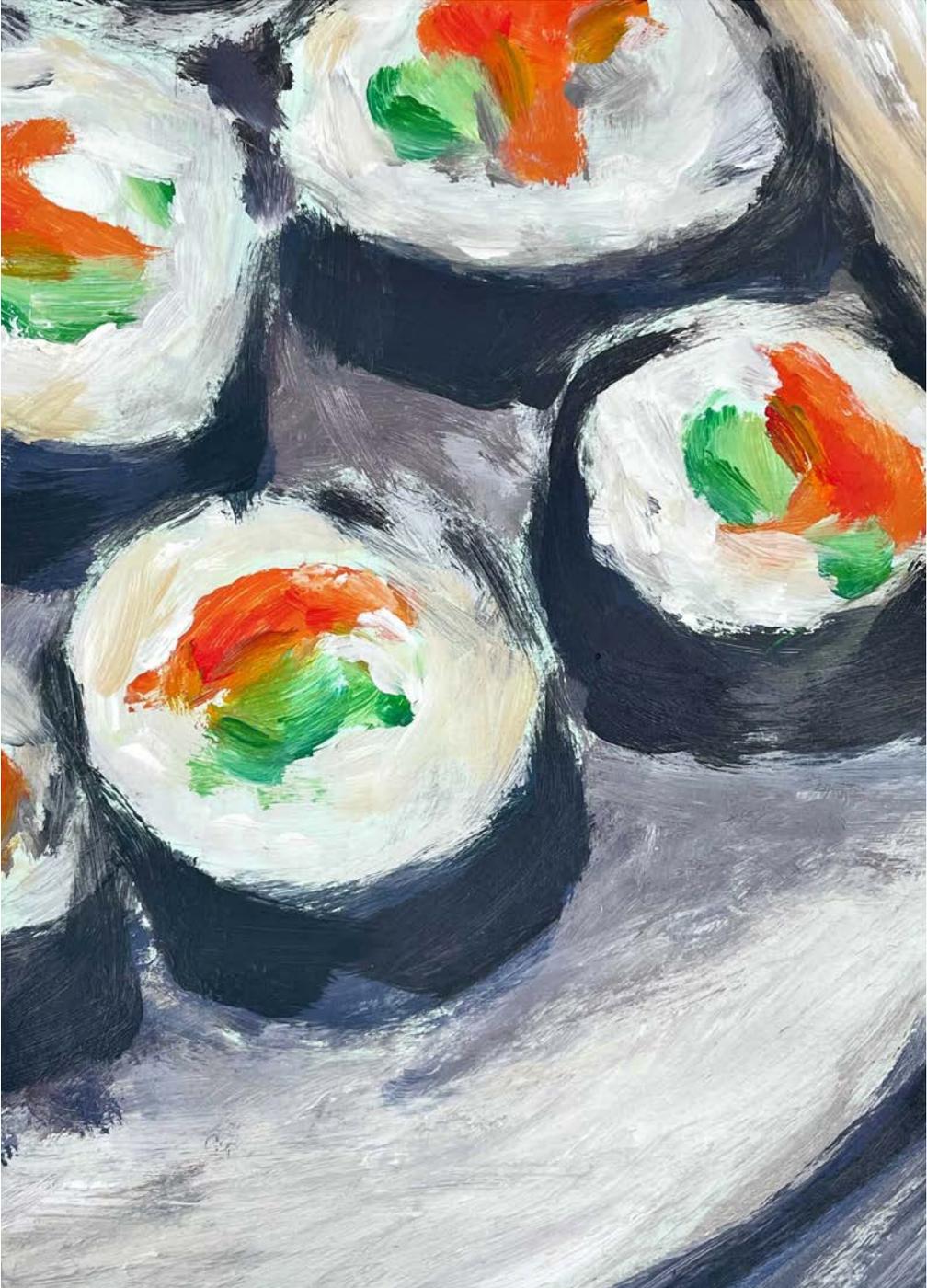
Wie nehmen wir Emotionen und Ausdrücke wahr?

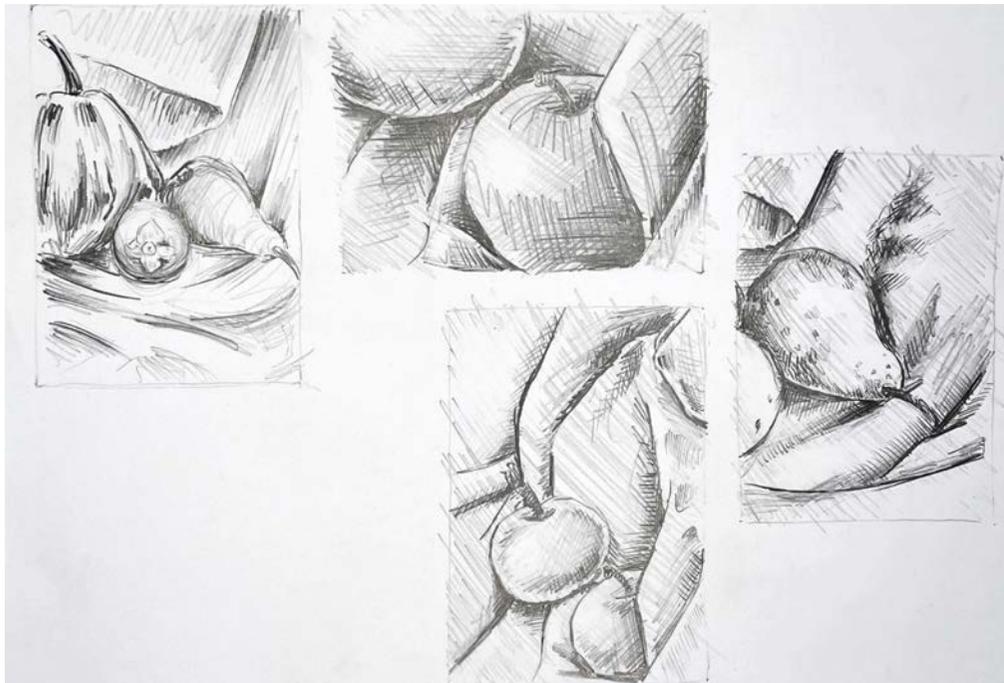
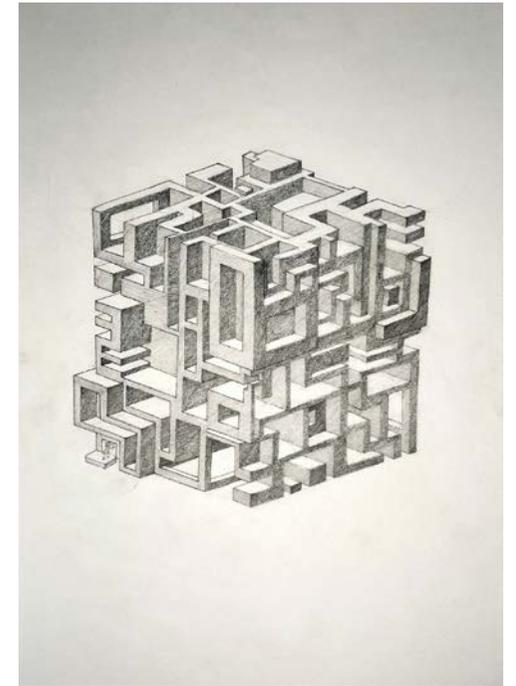
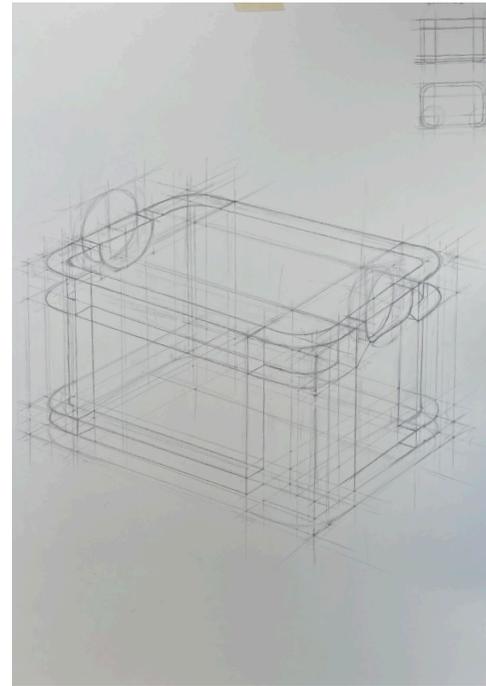
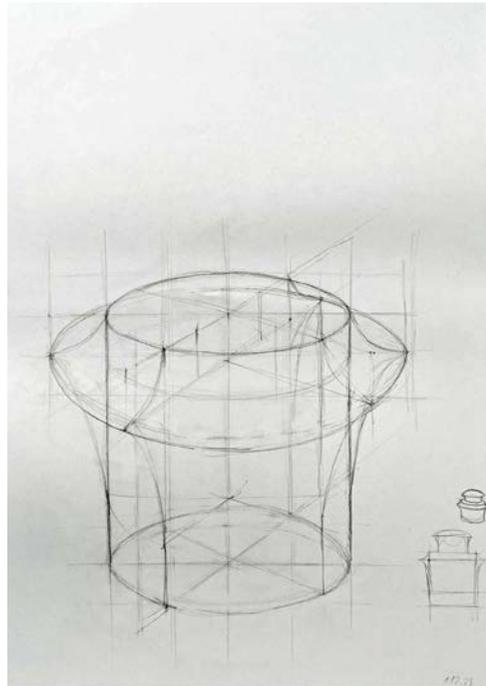
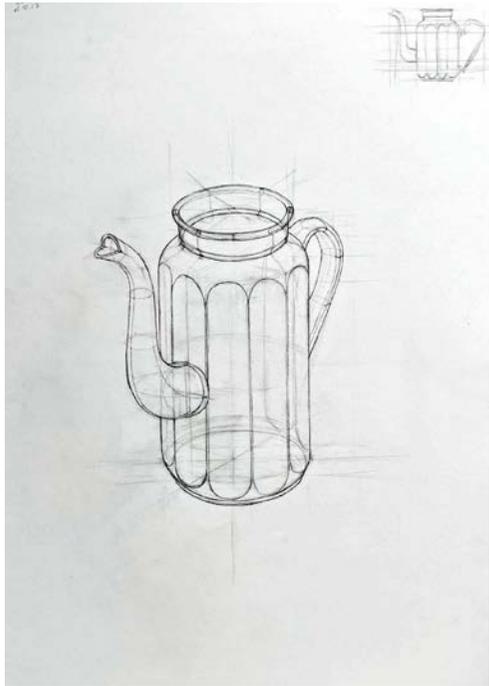
Wie stellen wir Emotionen und Ausdrücke dar?



Stilleben  
Acryl auf Papier, A5

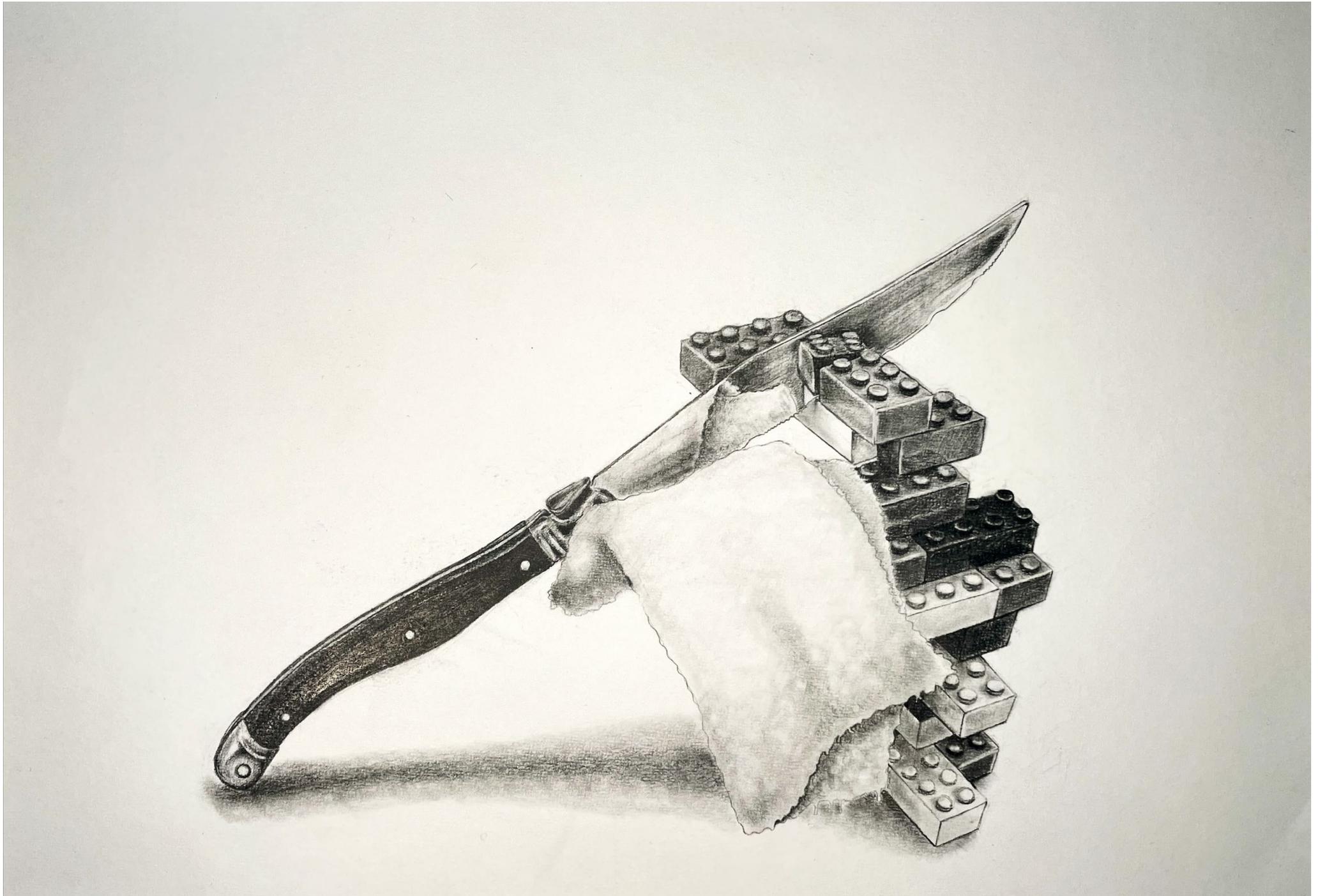


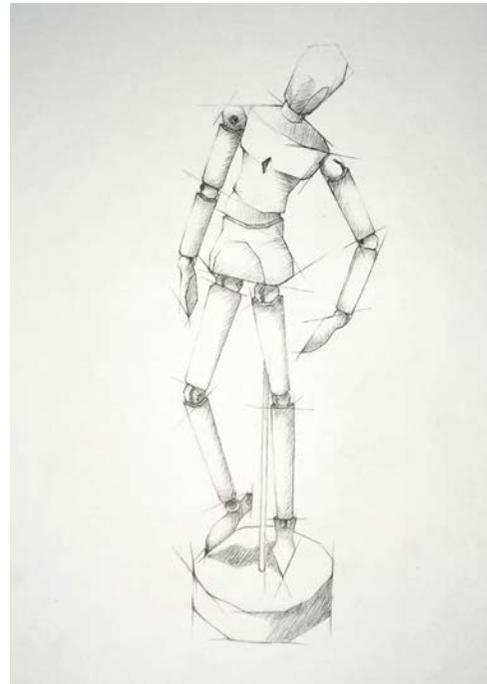




Analytisches Zeichnen  
auf Papier, A3

Zeichnen mit Bleistift  
auf Papier, A4





Bleistiftzeichnung  
auf Papier, A4

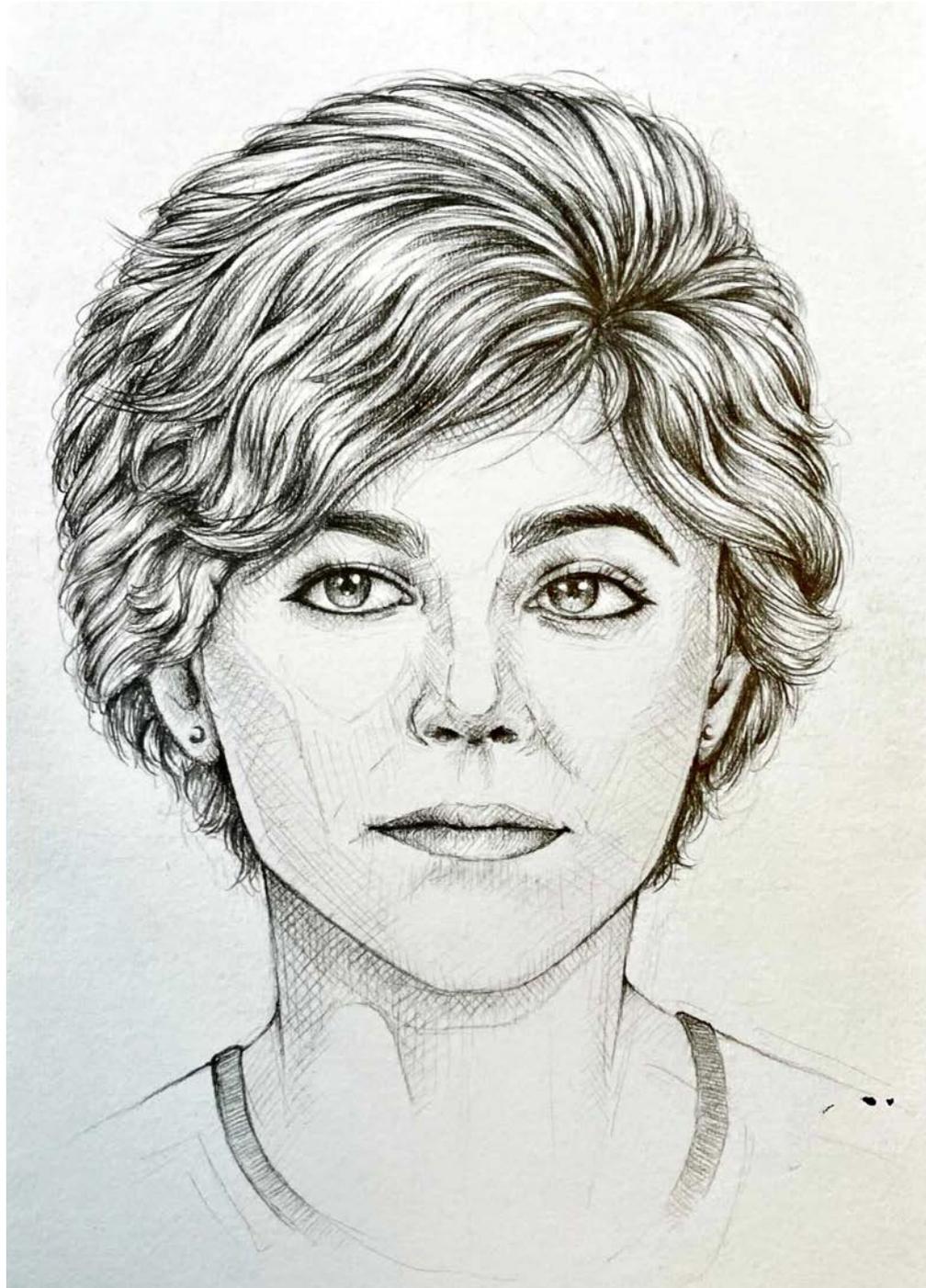


Tuschezeichnung  
auf Papier, A4



DOG PARTY, Acryl auf Papier, A5  
Wie viele Hunde zählst du?





PORTRAITS  
Variationen im Stil und  
Material,  
auf Papier, A5  
Bleistift

Tusche



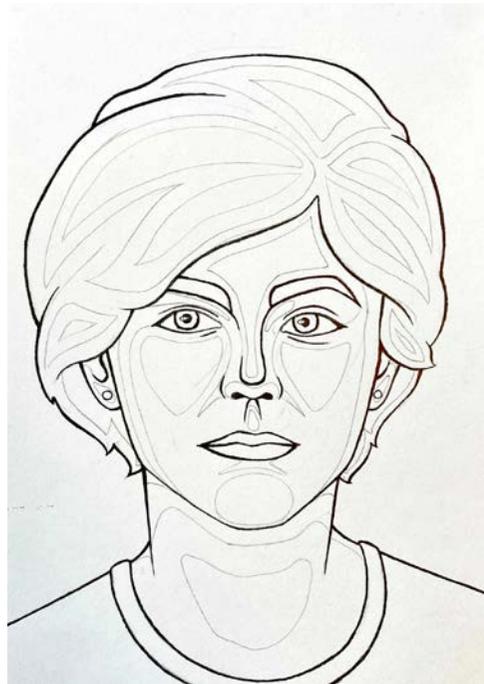
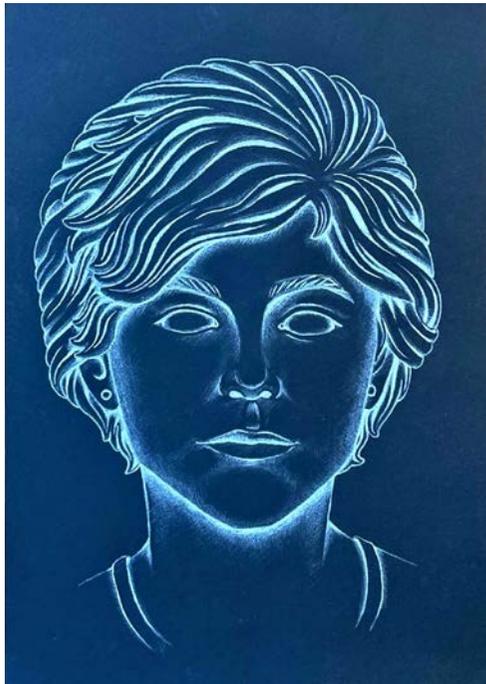
Copic Markers



Farbiges Papier

Weisser Farbstift auf  
schwarzem Papier

Bleistift





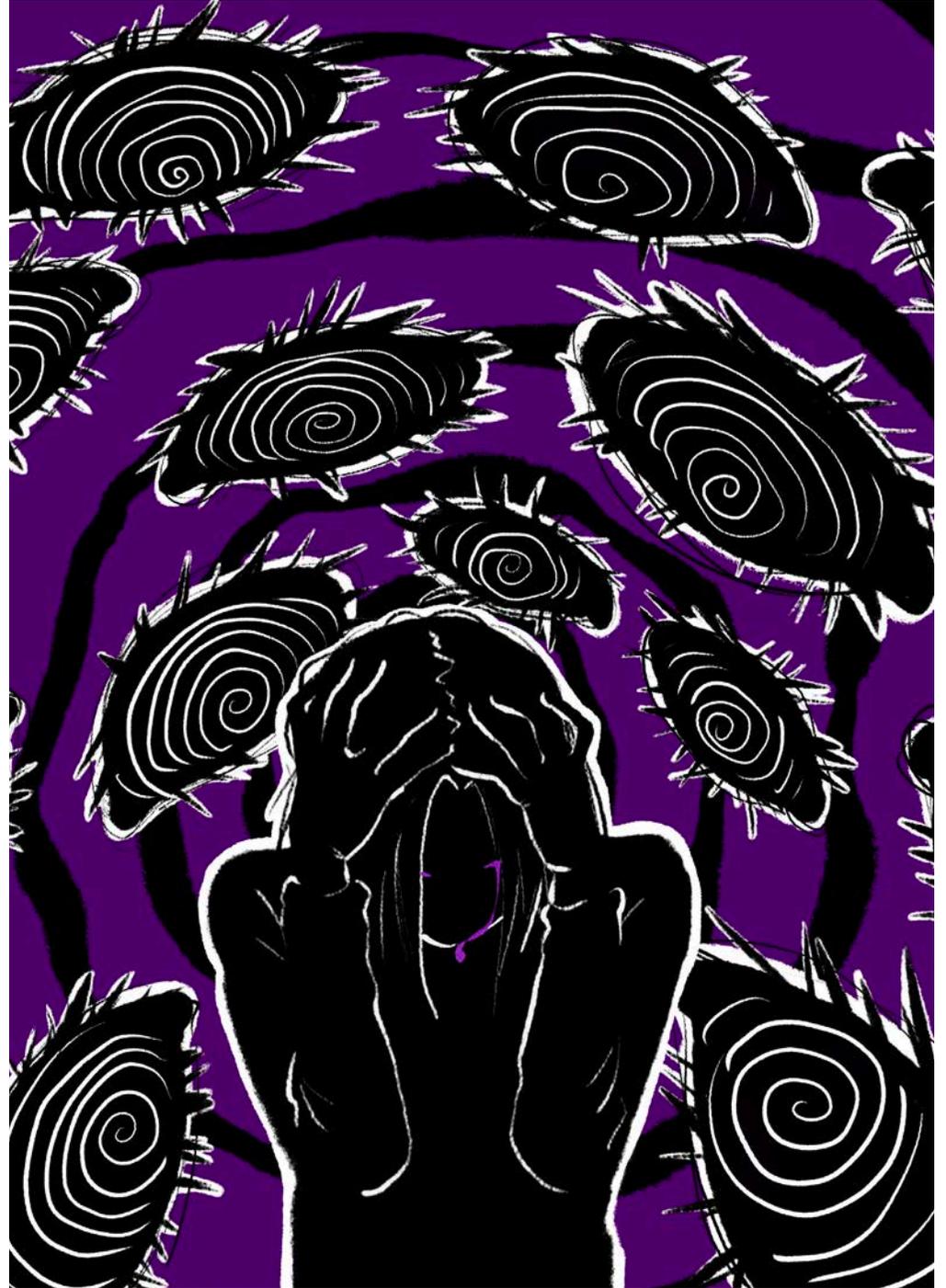
PORTRAITS  
Bleistift und Copic Markers auf Papier, A4





PORTRAITS  
Digital, Procreate







KREATUREN  
Kugelschreiber auf Papier, A5

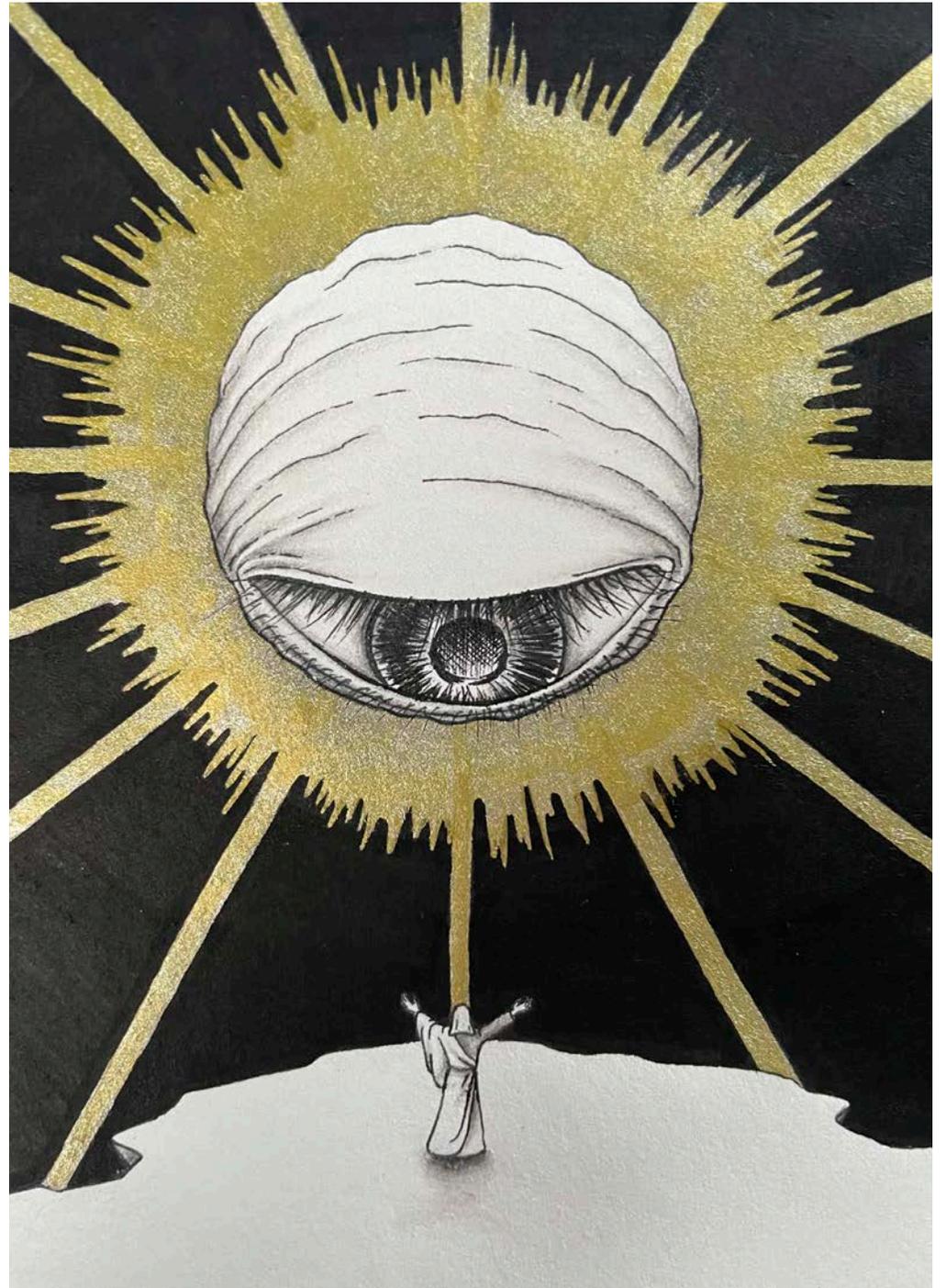
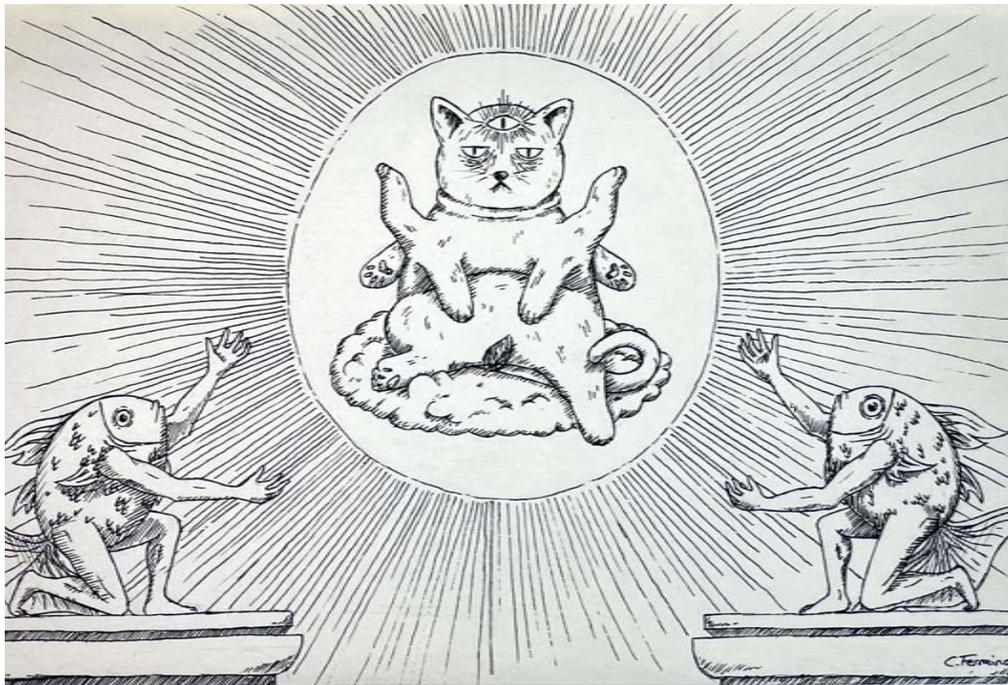
Digital, Procreate





Edding und Kohle  
auf Papier, A4

Edding und Posca Markers  
auf Papier, A4





Bleistift, Edding  
und Copic Markers,  
Papier, A4



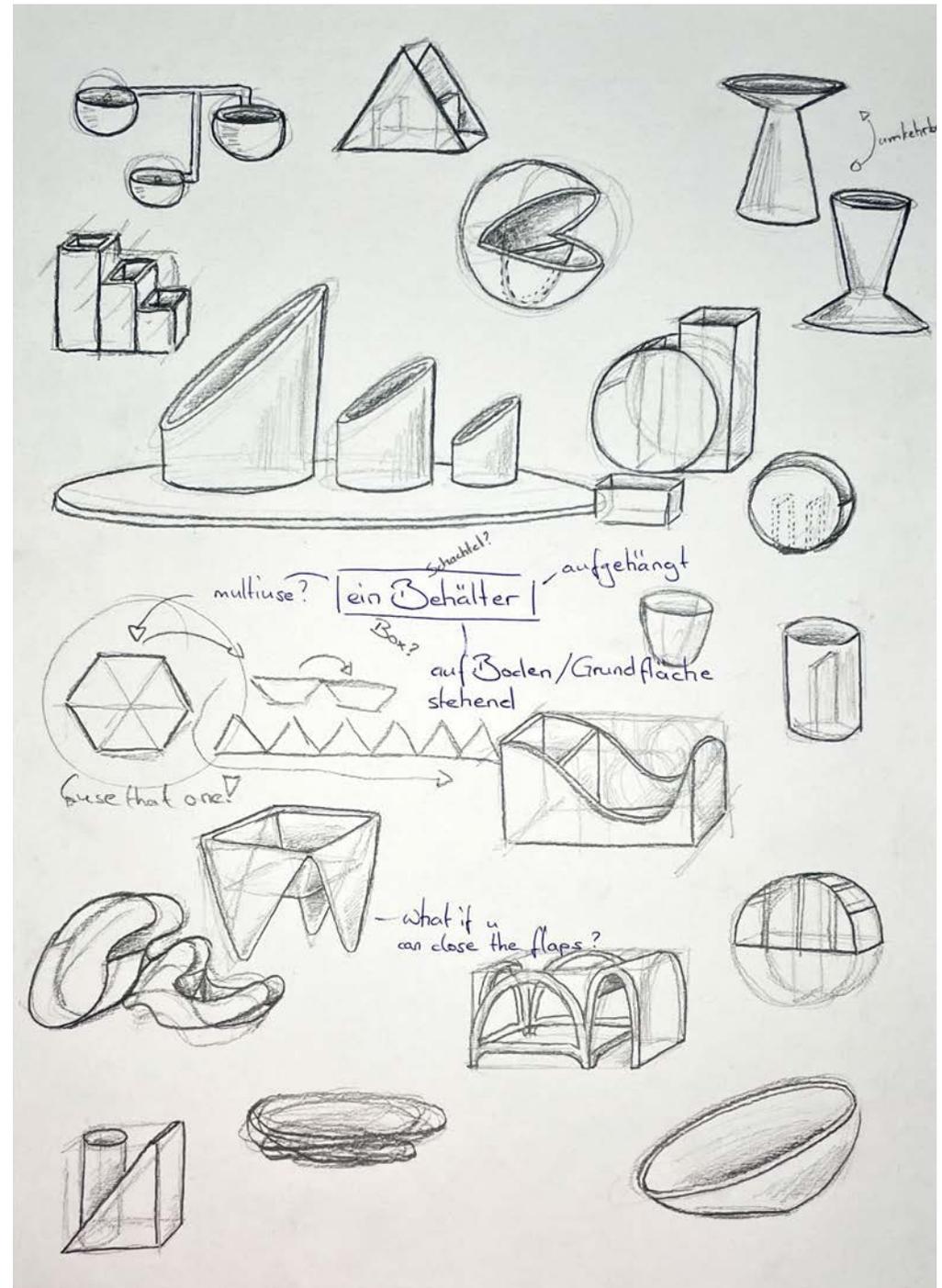
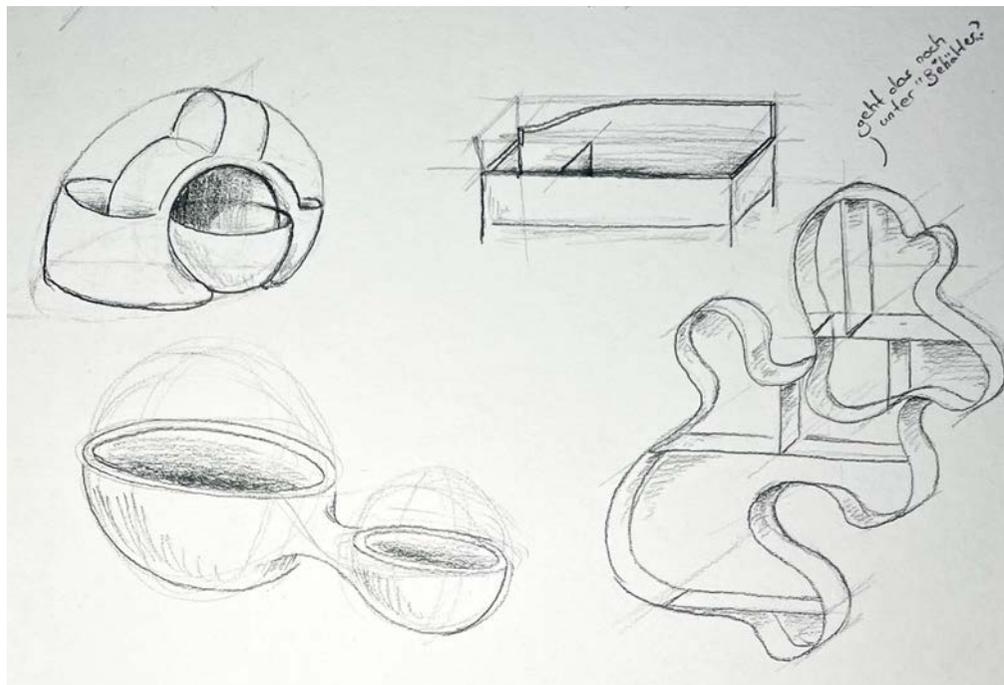
# 5

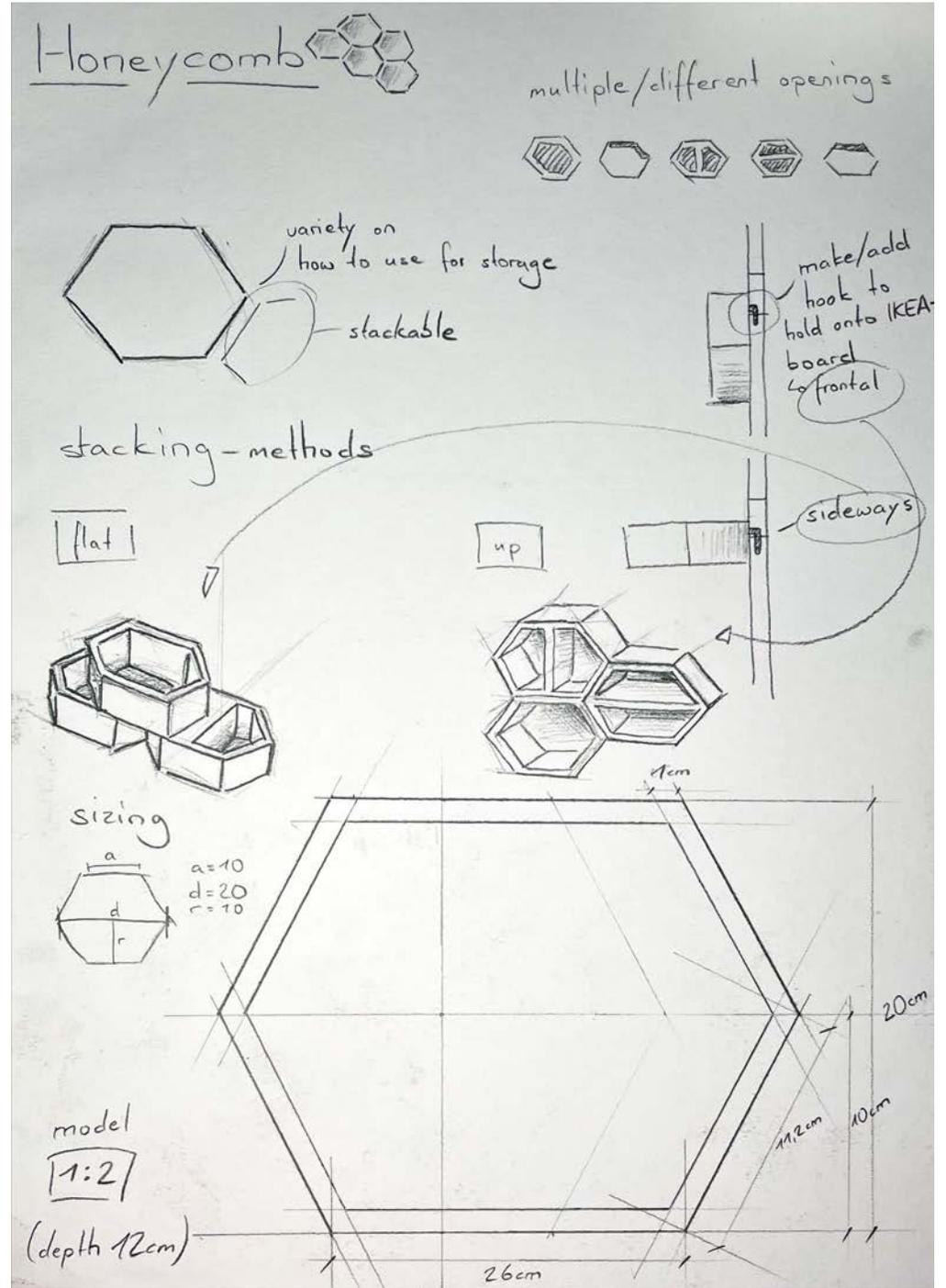
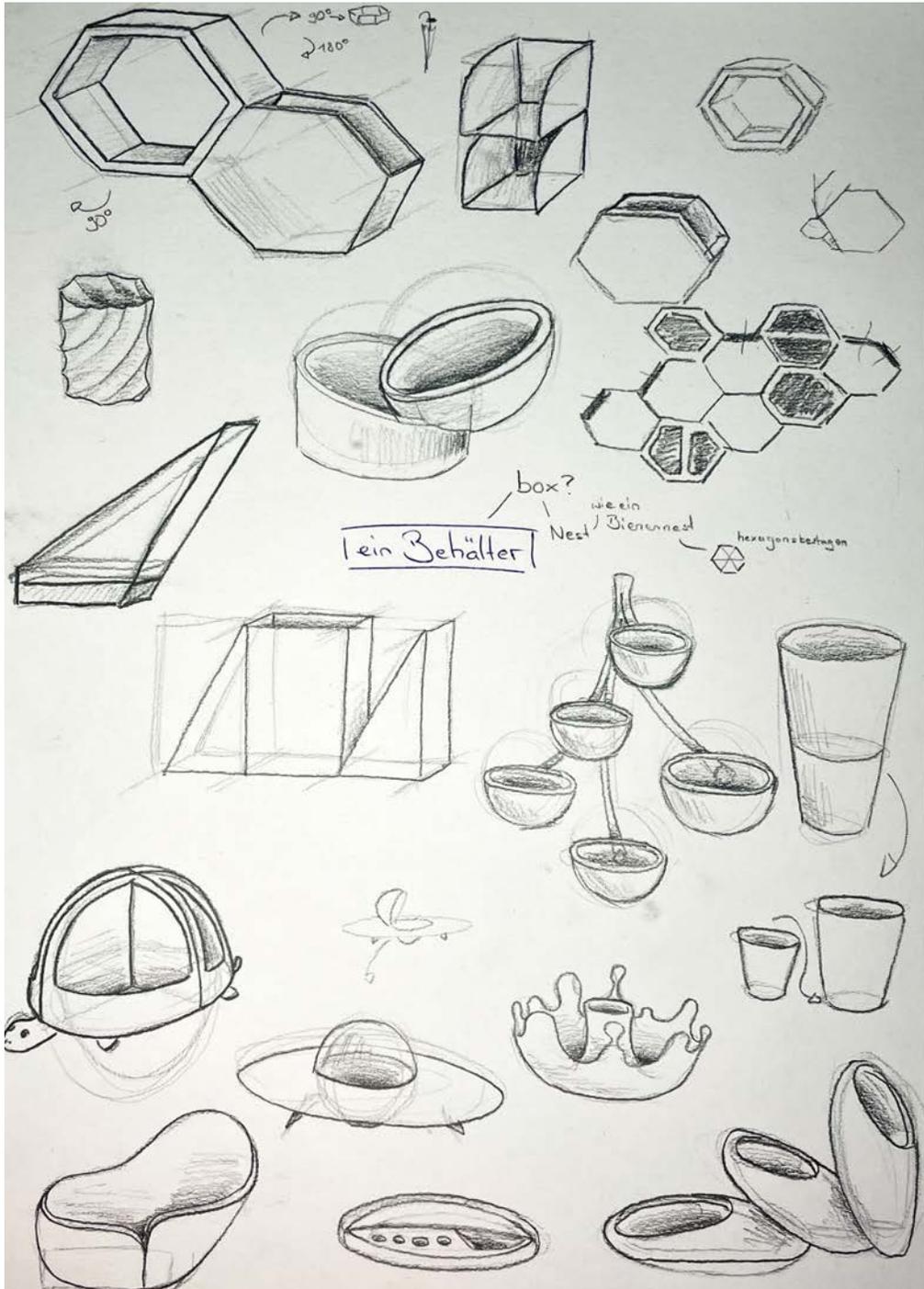
## DOPPELFUNKTION

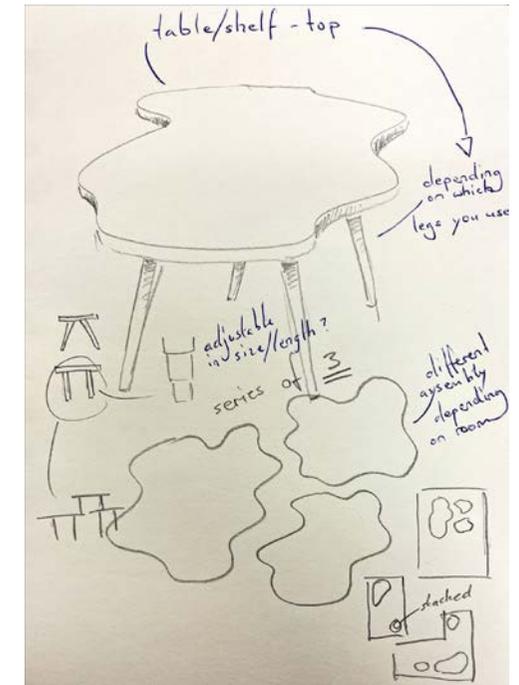
Eine versatile Nutzung durch Flexibilität eines Produktes.

KONZEPT  
 Ein Produkt soll jeweils für zwei verschiedene  
 Benutzungen gebraucht werden.  
 KRITERIEN  
 Objekte für den Innenraum.

Ideensammlung - Behälter







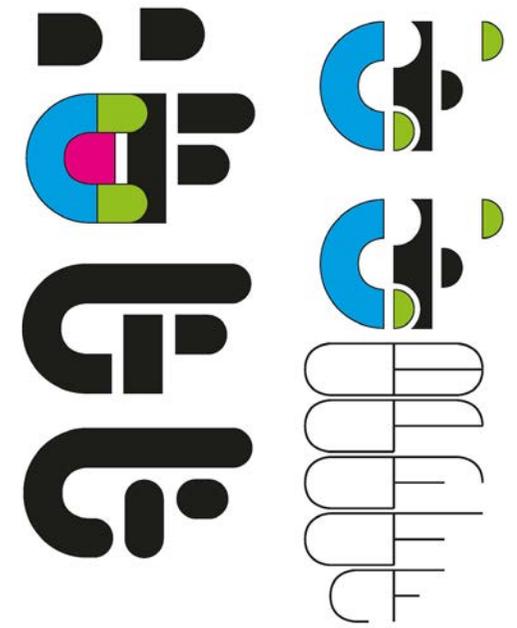
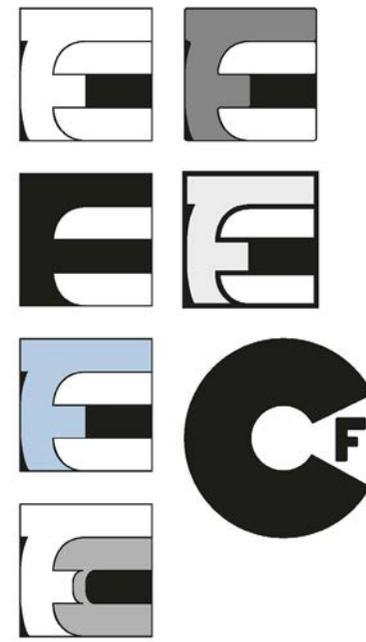
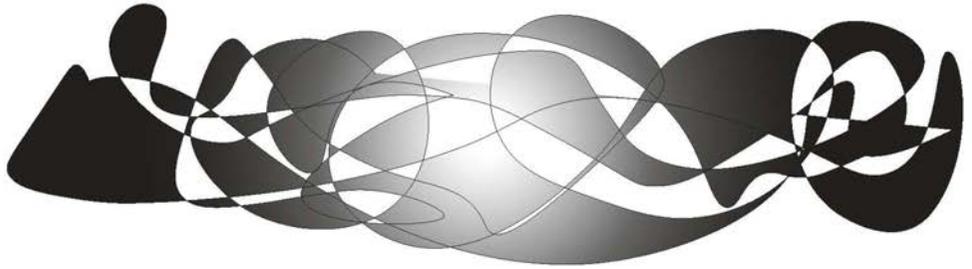
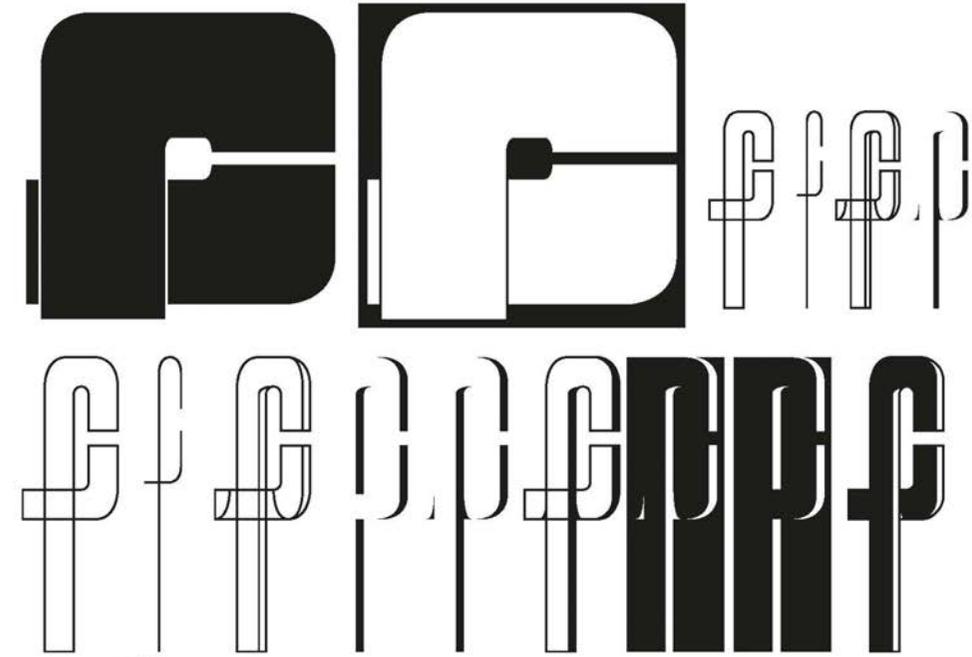
## WRANGLER

Etwas mehr entfernt von einem Behälter könnte dieses Modell als Tisch oder offenes Regal dienen. Die Beine können bei Gebrauch ausgewechselt werden und die Form fordert eine neue Interaktion im Raum.

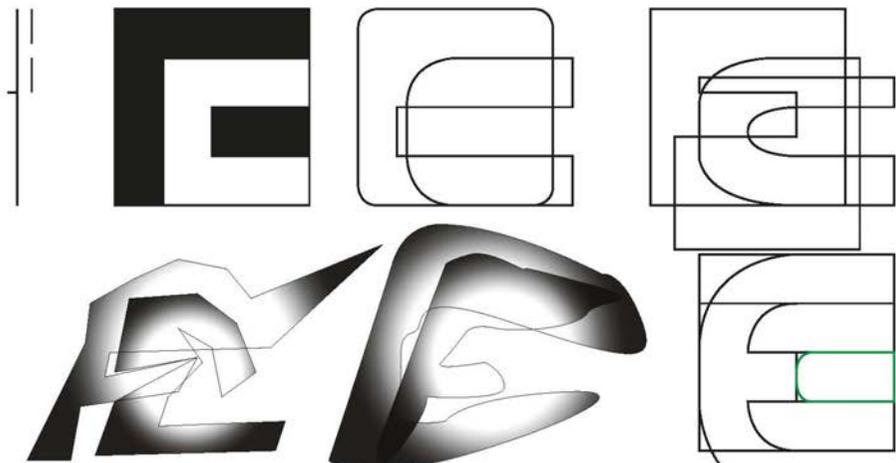
## HONEYCOMB

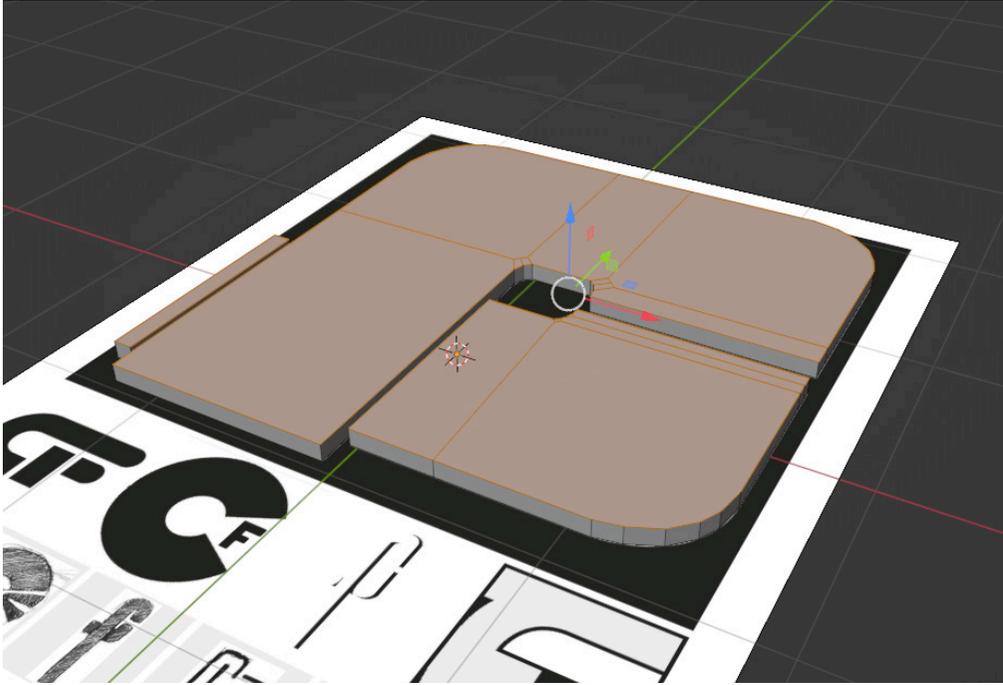
Der Behälter kann an der Wand hoch oder flach montiert werden und somit einen anderen Gebrauchszweck bringen.





Logo - Entwürfe  
Digital, InDesign

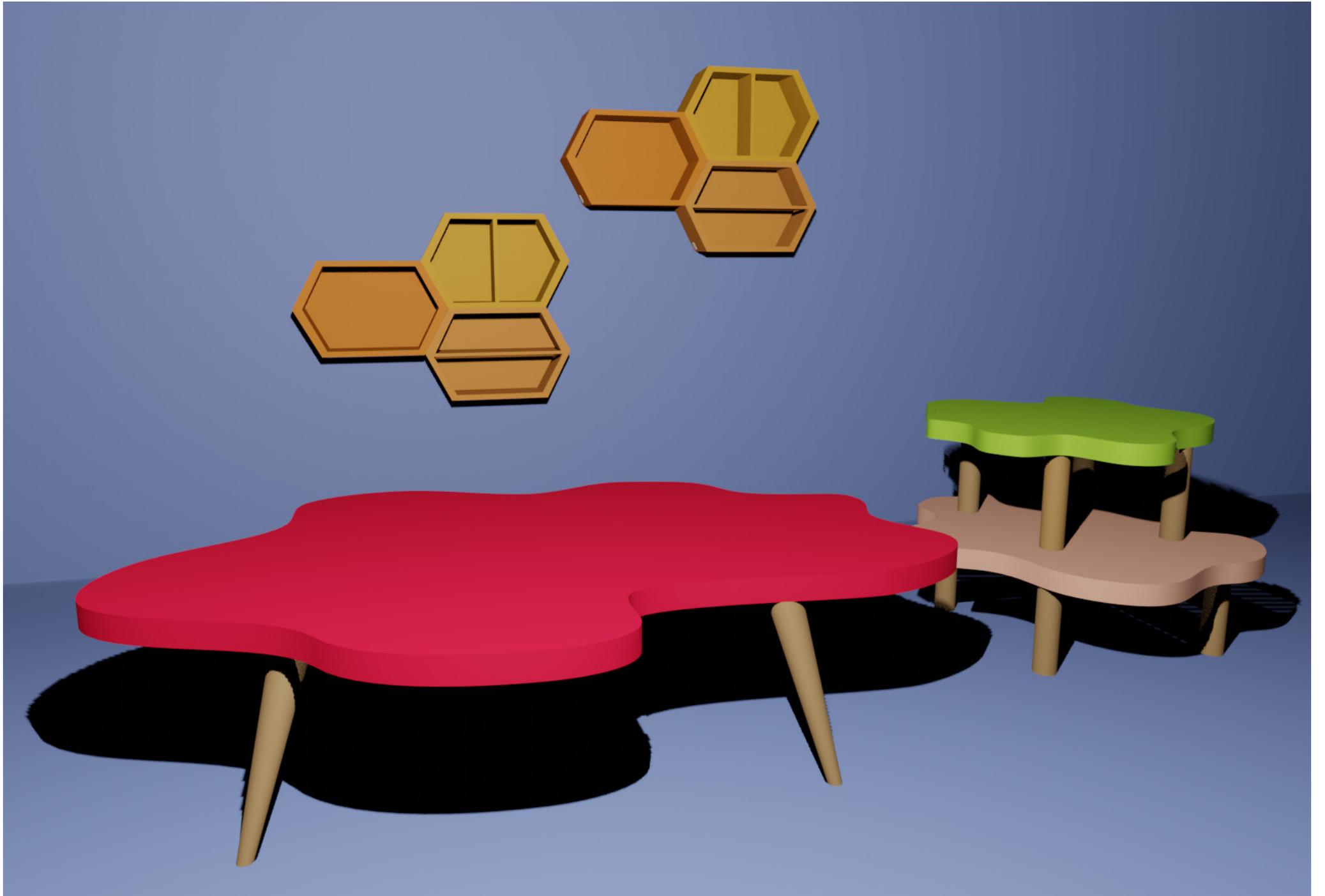




Logo - digitale Umsetzung  
in Blender

Rendering der  
Behälter und Tische in Blender.



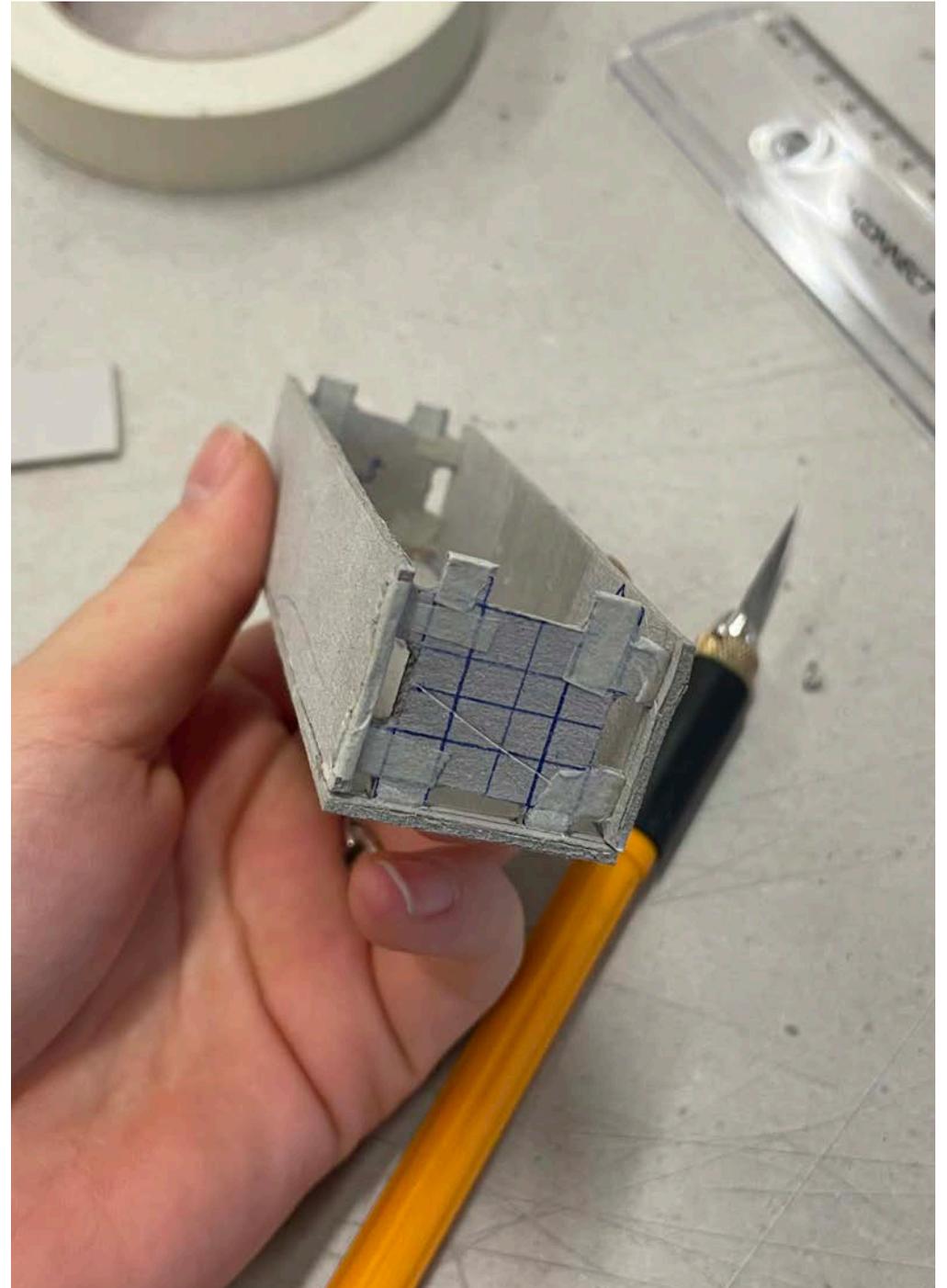


# 6

## RESP

Lautsprecherboxen wie Lego.  
Eine einfache Konstruktion um das Reparieren einer  
Lautsprecherhülle so einfach wie möglich zu machen.

Prototyp mit Massgebung  
Karton, 1:2



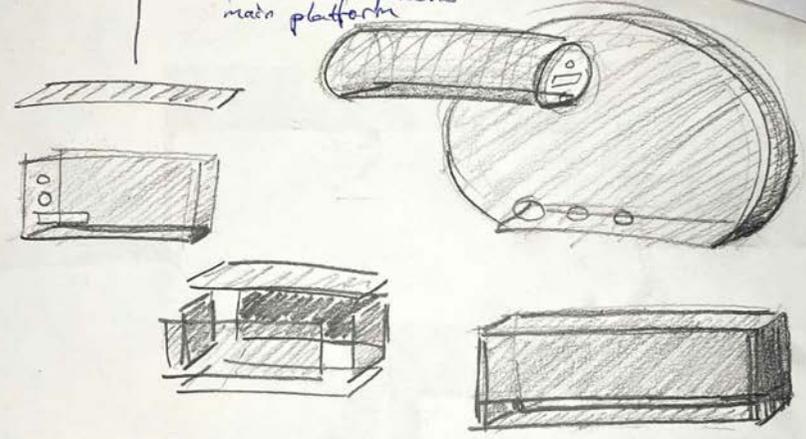
# Repair-friendly speaker mid-size-speaker

- easy disassembly → user-manual **20-30cm**
- enough space for own improvements **less complicated**
- flexibility in design **to better to apply**



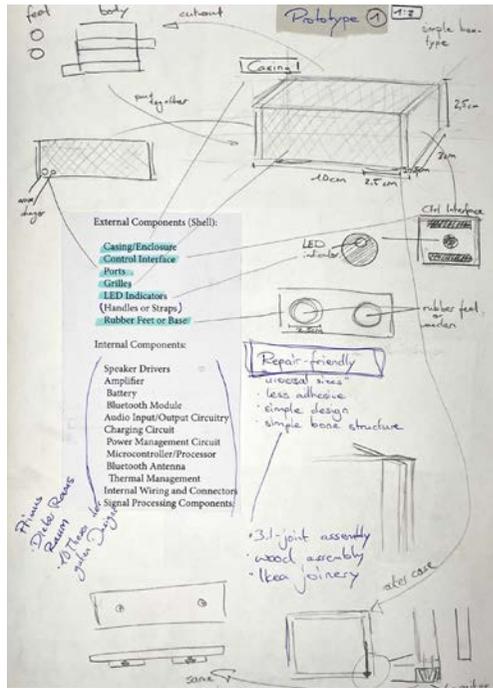
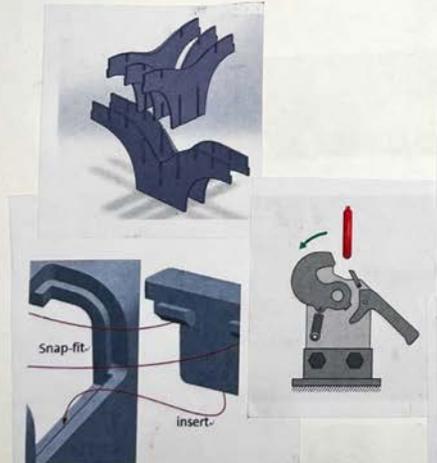
## Proper base

↳ stays same for elec. components main platform

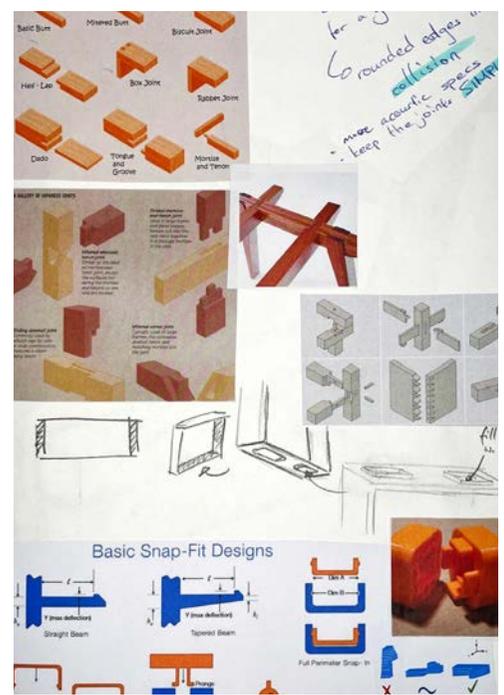
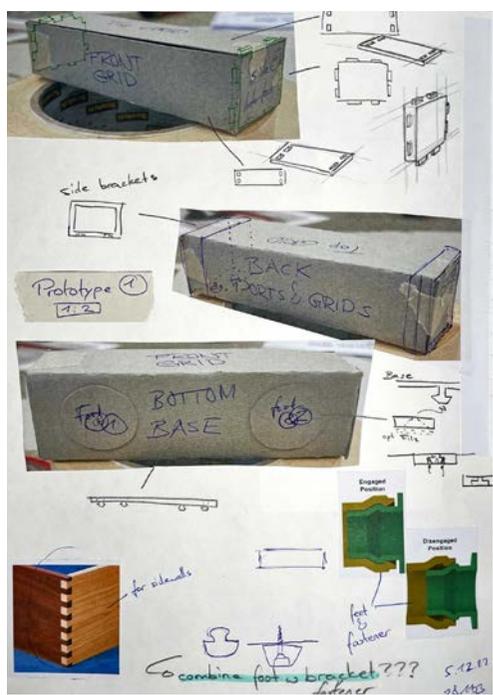


↳ size

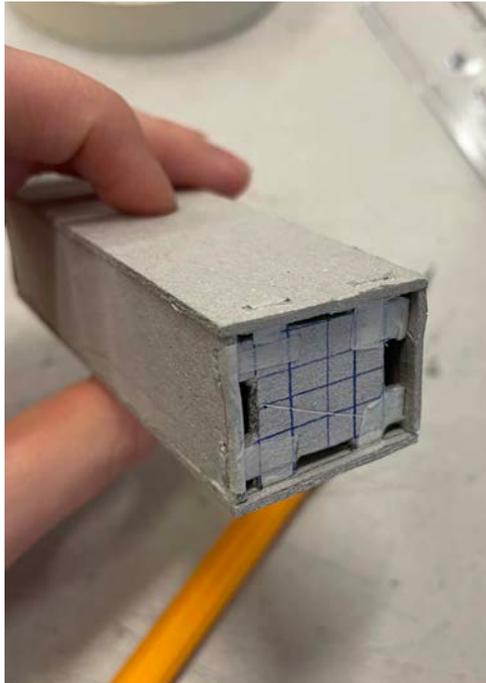
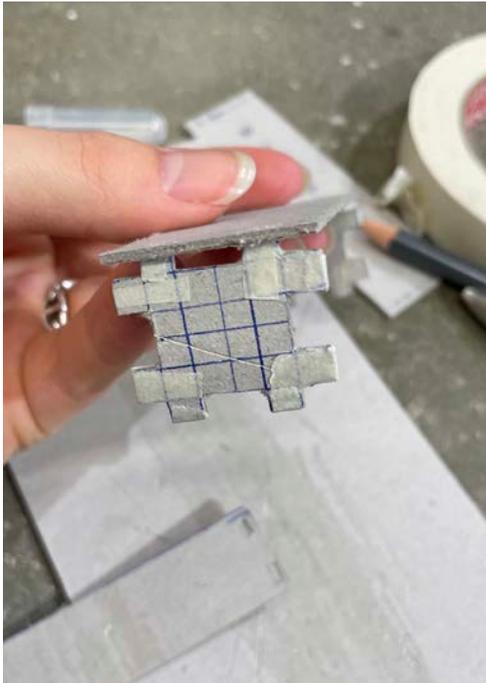
Prototypes (no measurements)



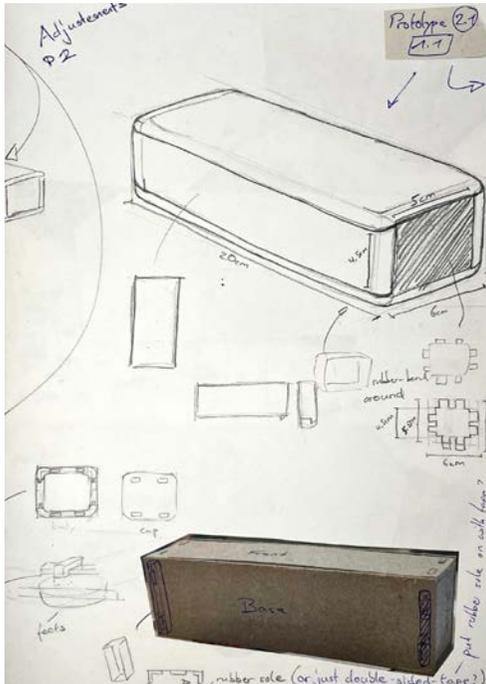
## Ideensammlung und Recherche

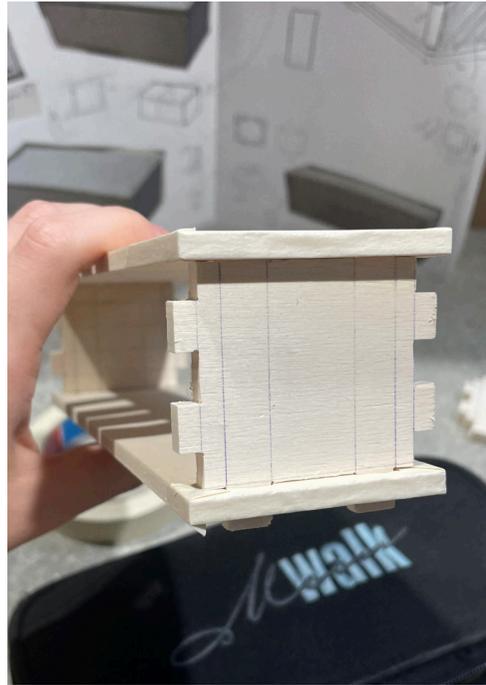
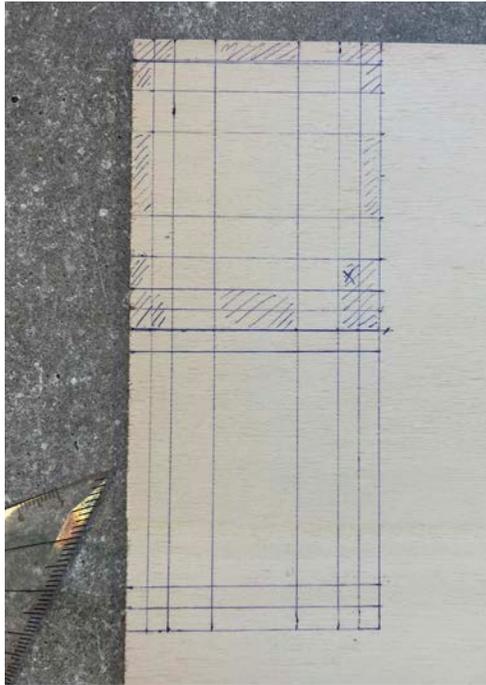


Prototyp mit Massgebung  
Karton, 1:2

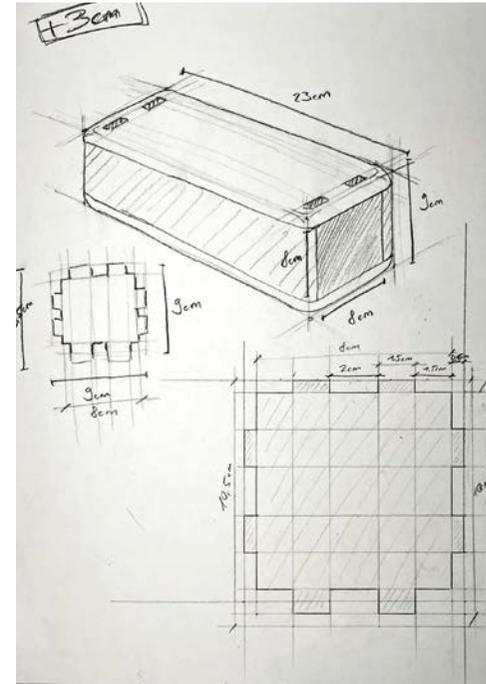
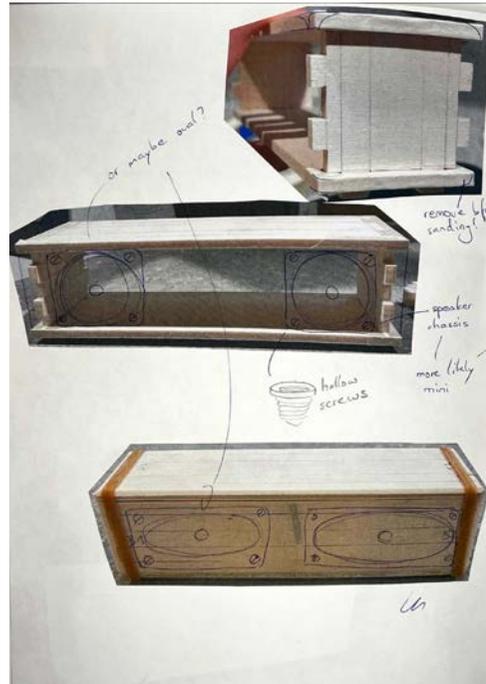
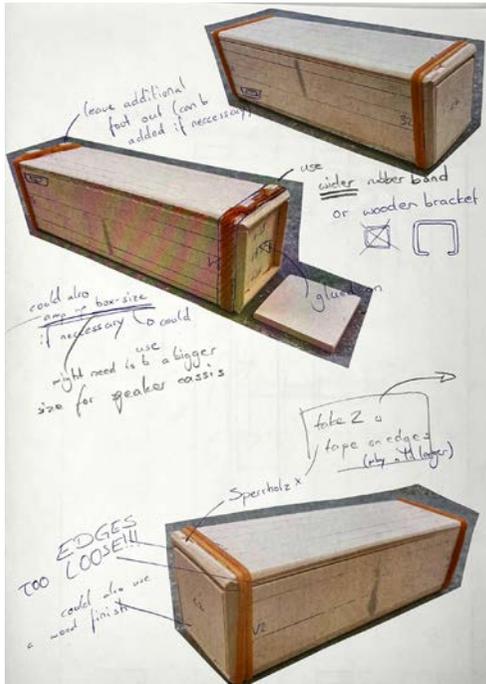


Weitere Verbesserungsideen





Prototyp mit Massgebung.  
Befestigung mit einem  
Gummiband.  
Holz, Gummiband, 1:1



Prototyp mit neuer Massgebung.  
3cm mehr auf jeder Seite.  
Holz, Gummiband, 1:1





Rendering auf Cinema 4D



# 7

## BERGWELTEN

Wie stark kann eine natürliche Form abstrahiert werden, bevor sie nicht mehr im Vergleich zum Original steht?

Wie stark kann sie verändert werden, bevor sie den Zusammenhang zur Natur verliert?

AUSGANGSLAGE  
Tonmodell des Berges „Dent Blanche“ – Südseite

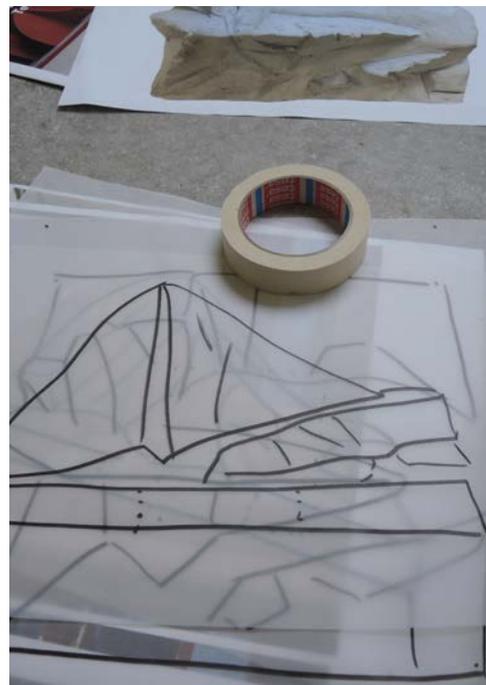


KRITERIEN  
Eine abstrahierte Umsetzung des Berges



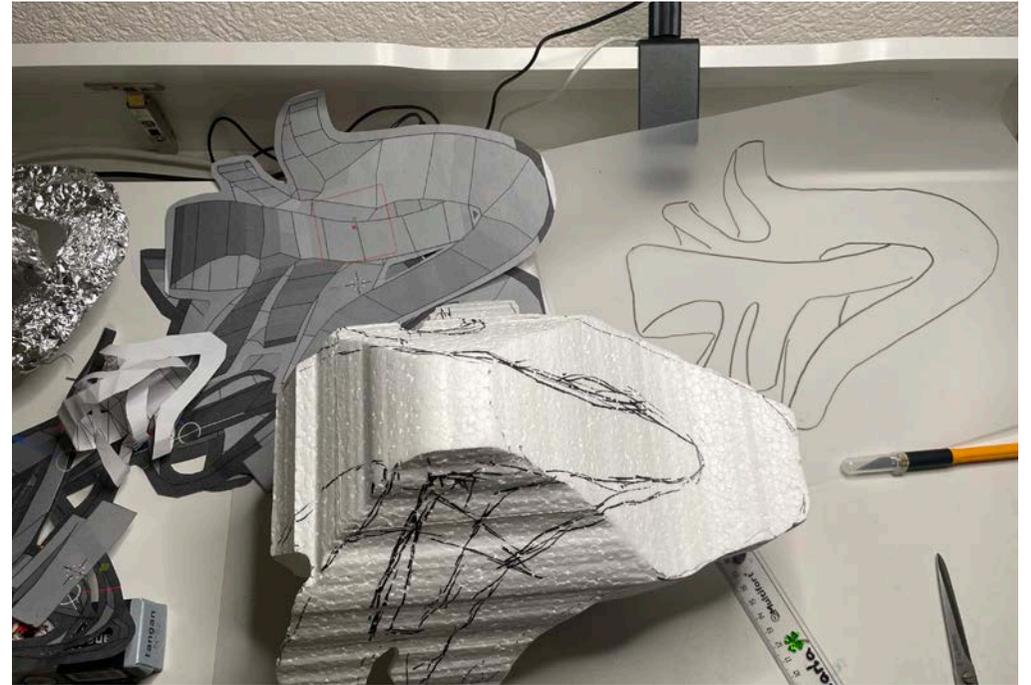
## Modellfotos Tonmodell

Erster Versuch einer  
Abstraktion mit  
Papier und Draht.







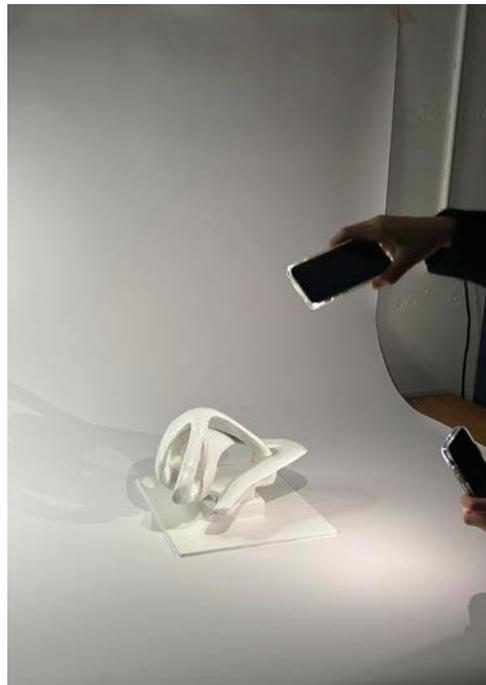


Dritter Versuch einer  
Abstraktion mit Styropor  
mithilfe des  
Blender - Modelles.

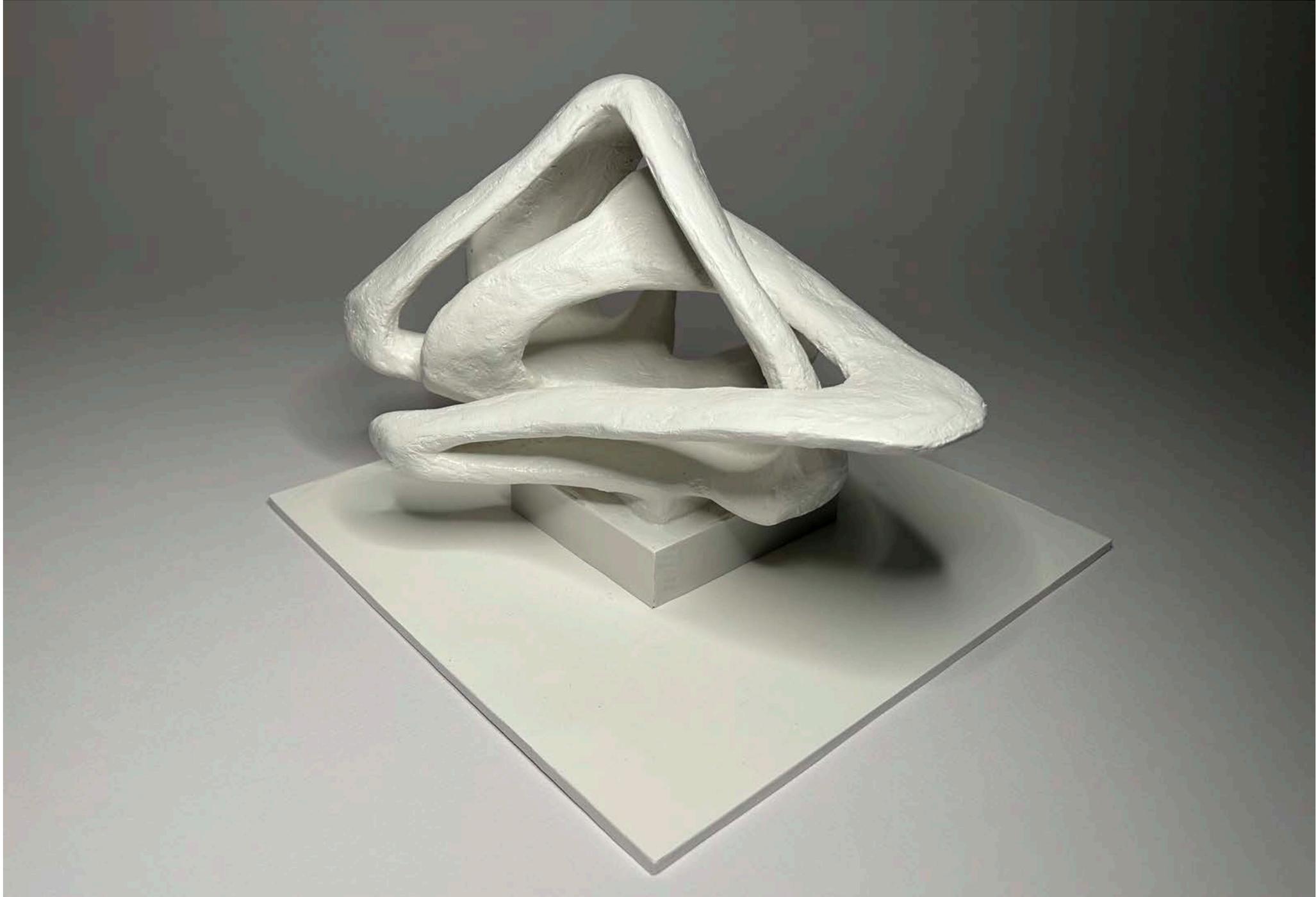




Verschliessung des  
Styropors mit Gips und  
weisser Farbe.  
Anschliessende Modellfotos  
der finalen Abstraktion.









## NACHWEIS AUTORSCHAFT

Basel, 8. Februar 2024

Hiermit erkläre ich, dass die vorliegenden Arbeiten selbstständig erarbeitet wurden.  
Insbesondere versichere ich, dass Gruppenarbeiten, sowie Bildnachweise an den entsprechenden Stellen als solche kenntlich sind.

Carla Ferraino