



UCAR CALCEUS
DER FLIEGENDE SCHUH

Baustofftechnologie | Sondergebiete

VORWORT

Die vorliegende Arbeit entstand im Rahmen des Wahlpflichtmoduls Baustofftechnologie Sondergebiete im Fachbereich Architektur und basiert auf der Aufgabenstellung Spec:Domus – Alltagsfragmente aus der Zukunft im Wintersemester 2025/26. Das Modul versteht sich als experimentelles Feld, in dem alltägliche Objekte nicht als festgelegte Endprodukte betrachtet werden, sondern als veränderbare Systeme, die unter neuen materiellen, konstruktiven und technologischen Bedingungen neu gedacht werden können.

Im Zentrum der Aufgabenstellung steht die Auseinandersetzung mit dem Alltag als gestaltbarem Raum. Gewohnte Objekte, Bewegungsabläufe und Nutzungen werden aus ihrem bekannten Kontext gelöst und in eine spekulative Zukunft übertragen. Dabei geht es weniger um eine konkrete Vorhersage, sondern vielmehr um das Entwerfen möglicher Szenarien, in denen sich Material, Technologie und Nutzung gegenseitig beeinflussen und neue Formen hervorbringen.

Der Entwurf dieser Arbeit ist Teil eines übergeordneten Zukunftsszenarios und innerhalb des fiktiven Kontexts Habitat 7 verortet – einem experimentellen Lebensraum, der als Denkmodell für zukünftige Formen des Wohnens, der Bewegung und des alltäglichen Handelns dient. In diesem Kontext werden Objekte nicht isoliert betrachtet, sondern als Bestandteile eines größeren Systems verstanden, das sich ständig im Wandel befindet.

Der Entwurf versteht sich dabei nicht als rein formales Designobjekt, sondern als funktionales Fragment eines größeren Zusammenhangs. Gestaltung wird hier als Prozess begriffen, in dem Nutzung, Konstruktion, Materialität und Herstellung untrennbar miteinander verknüpft sind. Form entsteht nicht allein aus ästhetischen Ent-

scheidungen, sondern aus der Auseinandersetzung mit Anforderungen, Einschränkungen und Möglichkeiten, die sich aus Material und Technik ergeben.

Ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit ist die Beschäftigung mit zeitgenössischen und zukünftigen Fertigungsprozessen. Digitale Werkzeuge, additive Fertigungsverfahren und experimentelle Materialversuche werden nicht nur zur Umsetzung einer Form eingesetzt, sondern dienen als aktive Entwurfsinstrumente. Sie ermöglichen es, Geometrien, Strukturen und Materialstärken zu untersuchen und deren Auswirkungen auf Stabilität, Nutzung und Ausdruck sichtbar zu machen.

Der Entwurfsprozess bewegt sich dabei bewusst zwischen experimenteller Offenheit und technischer Machbarkeit. Entwurfsschritte, Prototypen und iterative Anpassungen sind Teil eines fortlaufenden Dialogs zwischen Idee und Realisierung. Digitale Modellierung und KI-gestützte Werkzeuge werden als Mittel verstanden, um neue gestalterische Möglichkeiten zu erkunden, ohne dabei den Bezug zur physischen Umsetzung zu verlieren.

Die vorliegende Broschüre dokumentiert diesen Weg von den ersten konzeptionellen Überlegungen über material- und konstruktionsbezogene Experimente bis hin zur finalen Ausarbeitung. Sie zeigt, wie aus einem alltäglichen Ausgangspunkt ein spekulatives Alltagsfragment entsteht, das bestehende Konventionen hinterfragt und neue Perspektiven auf Gestaltung, Materialität und Nutzung eröffnet.

Mehmet Ucar

ANFANG DES ENTWURFSPROZESSES

Der Entwurfsprozess begann ohne ein festgelegtes Zielobjekt und entwickelte sich aus der Auseinandersetzung mit alltäglichen Handlungen und deren möglicher Transformation in einen spekulativen Zukunftskontext. Ausgangspunkt war die Frage, wie sich vertraute Objekte neu denken lassen, wenn ihre Funktion unter veränderten räumlichen, technologischen und gesellschaftlichen Bedingungen erweitert wird. In dieser frühen Phase stand nicht die schnelle Festlegung auf ein einzelnes Konzept im Vordergrund, sondern das bewusste Öffnen des Gestaltungsraums und das Ausloten plausibler Schnittstellen zwischen Körper, Objekt und Technologie.

Die erste Idee entstand dabei in einem sehr konkreten Moment des Alltags: beim Schuhe-Anziehen. Daraus entwickelte sich der Gedanke, den Schuh nicht länger als passives Objekt zu begreifen, sondern ihn als aktiven Bestandteil der Fortbewegung zu verstehen. Besonders reizvoll war die Vorstellung, dass ein Schuh eine Art Jetpack-Funktion übernehmen und selbst zum Antrieb werden könnte. Der Schuh wurde als Alltagsfragment gedacht, das Energie erzeugt, sichtbar nach außen abgibt und kontrollierte Schubimpulse ermöglicht – eine Form von Mobilität, die sich vom reinen Bodenkontakt löst und Bewegung neu definiert.

Parallel dazu entstand eine zweite Entwurfsrichtung mit dem Fokus auf Kontrolle und Interaktion. Inspiriert durch „Star Wars“ und die Figur Darth Vader entwickelte sich die Idee eines Handschuhs als Schnittstelle zwischen Gedanke, Bewegung und Energie. Ergänzend dazu diente „Avatar – Der Herr der vier Elemente“ als konzeptionelle Referenz, insbesondere die Vorstellung, unterschiedliche Energieformen wie Feuer, Wasser, Luft und Erde gezielt zu bündeln und zu lenken. Im Zentrum stand hierbei das Interface selbst: ein Objekt, das menschl-

iche Gesten in steuerbare Prozesse übersetzt und Handlungsmöglichkeiten erweitert.

Die dritte Entwurfsrichtung verlagerte den Schwerpunkt auf Wahrnehmung und Schutz des menschlichen Körpers. Inspiriert von Serien wie „Power Rangers“ entstand das Konzept eines Helms mit erweiterten Fähigkeiten, der nicht nur schützt, sondern Wahrnehmung, Orientierung und kognitive Prozesse unterstützt. Der Helm wurde als technologische Hülle verstanden, die den menschlichen Geist ergänzt und eine erweiterte Schnittstelle zwischen Körper und Umwelt bildet.

Diese drei frühen Entwurfsansätze bilden den Ausgangspunkt des Projekts und markieren unterschiedliche thematische Richtungen: Mobilität (Schuh), Kontrolle und Interaktion (Handschuh) sowie Wahrnehmung und Schutz (Helm). Sie waren bewusst als Alternativen angelegt, um die Aufgabenstellung aus mehreren Blickwinkeln zu untersuchen und nicht vorschnell auf eine einzelne Lösung festgelegt zu sein. Gleichzeitig diente diese Phase bereits der Orientierung innerhalb des weiteren Prozesses: Welche Idee besitzt das größte Potenzial weiterentwickelt zu werden?

Die nachfolgende Abbildung zeigen erste KI-generierte Visualisierungen dieser drei Entwurfsansätze. Prompt: Futuristische Figur mit fliegenden Schuhen, aus denen blaue Energie austritt, technischer Helm mit Visier, funktionale Handschuhe mit orangefarbener Energie, schwebend über einer Sci-Fi-Stadt bei Nacht, dynamische Pose, cineastisches Licht, hohe Detailtiefe, Concept-Art.

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Ideen jeweils separat dargestellt und anhand der verwendeten Prompts visuell nachvollziehbar gemacht.



Zusammenführung der Entwurfsansätze Schuh, Handschuh und Helm zu einem integrierten System in Habitat 7 | ChatGPT 5.2

PROMPT

Futuristischer Konzept-Schuh im Habitat 7, schwebend über dem Boden, aus der Sohle strömen sichtbare blaue Energieflüsse wie ein integriertes Jetpack-System, reduziertes und elegantes Design, transluzente Materialbereiche, die den inneren Energiefluss sichtbar machen, dunkler atmosphärischer Hintergrund, cineastische Beleuchtung, realistische Proportionen, spekulative Zukunftstechnologie.



Fliegender/Schwebender Schuh – Habitat 7 | ChatGPT 5.2

PROMPT

Futuristischer Energie-Handschuh als Interface-Objekt im Habitat 7, menschliche Hand mit kontrollierten Energieflüssen, abstrakte Darstellung der Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, präzise gestenbasierte Steuerung, reduzierter Habitat-7-Hintergrund, dunkle futuristische Umgebung, cineastische Beleuchtung, realistische Materialien, konzeptionelle Designstudie.



Energie-Handschuh – Habitat 7 | ChatGPT 5.2

PROMPT

Futuristischer Helm als tragbares Interface im Habitat 7, minimalistische Schutzhülle mit Visier, holographische neuronale Visualisierungen und Datenstrukturen um den Kopf, ruhige futuristische Architektur im Hintergrund, dunkle Atmosphäre, cineastisches Licht, realistische Materialien, Fokus auf Wahrnehmung und kognitive Erweiterung, Designstudie



Helm / Cortex Shell – Habitat 7 | ChatGPT 5.2

AUSWAHL UND WEITERENTWICKLUNG DES ENTWURFS

Im weiteren Verlauf des Projekts wurden die drei zuvor entwickelten Entwurfsrichtungen erneut reflektiert und miteinander verglichen. Dabei ging es weniger um eine reine Bewertung im Sinne von „besser“ oder „schlechter“, sondern um die Frage, welches Konzept das größte Potenzial für eine vertiefte gestalterische, materielle und konstruktive Ausarbeitung besitzt. Der Austausch im Kurs sowie die kontinuierliche Auseinandersetzung mit den eigenen Entwürfen führten dazu, die Ansätze kritisch zu hinterfragen und ihre Tragfähigkeit für den weiteren Prozess zu überprüfen. Unabhängig von externem Feedback zeigte sich dabei zunehmend, dass der Schuh bereits von Beginn an die stärkste inhaltliche und gestalterische Resonanz erzeugte.

Ausschlaggebend für die Entscheidung zugunsten des Schuhs war vor allem seine klare Verankerung im Alltag und gleichzeitig seine Offenheit für spekulative Erweiterungen. Der Schuh verbindet den menschlichen Körper unmittelbar mit Bewegung, Raum und Technologie und eignet sich dadurch besonders als Alltagsfragment innerhalb eines zukünftigen Habitats. Die Entscheidung für diesen Entwurfsansatz stellte somit einen bewussten nächsten Schritt im Prozess dar und markierte den Übergang von der Ideenfindung zur gezielten Vertiefung eines Konzepts.

Zur weiteren Ausarbeitung des Schuhs wurden anschließend verschiedene KI-basierte Bildgenerierungsprogramme eingesetzt. Ziel war es dabei nicht nur, das Konzept visuell zu konkretisieren, sondern bewusst unterschiedliche KI-Systeme miteinander zu vergleichen. Durch das Testen verschiedener Programme konnten Unterschiede in Bildsprache, Detailgrad, Materialwirkung und atmosphärischer Darstellung analysiert werden. Die KI diente hierbei als unterstützendes Werkzeug, um frü-

he Entwurfsannahmen sichtbar zu machen und neue Perspektiven auf Form, Proportion und Energievisualisierung zu eröffnen. Grundlage dieser Bildgenerierungen war ein präzise formulierter Prompt, der die zentralen Eigenschaften des Entwurfs beschreibt:

Ein hochdetaillierter, futuristischer Sneaker mit einer metallisch-schwarzen, reflektierenden Oberfläche. In der Sohle verlaufen waagerechte, abgerundete Nitro-Slots, aus denen leuchtend blaue Plasmaflammen austreten. Das Design verbindet luxuriöse Mode mit Cyberpunk-Technologie und betont aerodynamische Formen, futuristische Materialien und dezente Neonreflexionen. Produktfotografie-Stil, ultrarealistisch, 8K-Details, ohne Schnürsenkel. Die Slots sind von Aluminium umrandet und verleihen dem Schuh einen noch futuristischeren Stil. Der Schuh soll fliegen, während Nitro-Flammen herauschießen.

Mithilfe dieses Prompts wurden zahlreiche Bildvarianten in unterschiedlichen KI-Programmen erzeugt und als visuelle Studien ausgewertet. Ziel war es, aus den generierten Ergebnissen jene Darstellungen herauszufiltern, die die konzeptionelle Idee des schwebenden Schuhs am überzeugendsten transportieren. Die KI-generierten Bilder dienten dabei nicht der Festlegung auf ein finales Erscheinungsbild, sondern als Entscheidungsgrundlage, um mit der stärksten visuellen Interpretation gezielt weiterzuarbeiten. Auf diese Weise konnte der Entwurf schrittweise verdichtet und die konzeptionelle Idee in eine klarere, weiterentwickelbare Form überführt werden.



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | DALL·E 3



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | DALL·E 3



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Adobe Firefly 3



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Adobe Firefly 3



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Adobe Firefly 3



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Nano Banana Pro



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Nano Banana Pro



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Copilot



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | Copilot



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | ChatGPT 5.2



Schwebender Schuh – KI-generierte visuelle Exploration des Entwurfs | ChatGPT 5.2

KI-GESTÜTZTE ENTWICKLUNG DES ENTWURFS

Im weiteren Verlauf des Projekts verlagerte sich der Fokus zunehmend auf die vertiefte visuelle Ausarbeitung des Schuhentwurfs. Ausgangspunkt dieser Phase war die Erkenntnis, dass die Qualität der generierten Ergebnisse weniger von einzelnen Werkzeugen abhängt als vielmehr von der Klarheit der formulierten Entwurfsabsicht. Der Entwurfsprozess wurde dabei nicht primär über formale Skizzen gesteuert, sondern über Sprache: durch präzise Beschreibungen, bewusst gewählte Begriffe und eine klare Definition dessen, was untersucht werden sollte und was bewusst ausgeschlossen blieb.

Der Prompt entwickelte sich in diesem Zusammenhang zu einem zentralen gestalterischen Instrument. Er diente nicht nur dazu, Bilder zu erzeugen, sondern fungierte als Mittel zur Strukturierung und Schärfung der eigenen Entwurfsidee. Durch Sprache wurden Materialität, Formlogik, Atmosphäre und Funktion gleichzeitig adressiert. Die Auseinandersetzung mit dem Prompt machte deutlich, dass Entwerfen in diesem Stadium weniger ein lineares Vorgehen als vielmehr ein iterativer Prozess ist, der sich zwischen Vorstellung, Formulierung und visueller Rückkopplung bewegt.

Durch das wiederholte Überarbeiten, Präzisieren und gezielte Variieren der Beschreibungen konnten konsistente Bildserien erzeugt werden, die den Entwurf schrittweise verdichteten. Die visuelle Sprache ließ sich zunehmend steuern und kontrollieren, wodurch formale Tendenzen, wiederkehrende Motive und charakteristische Merkmale sichtbar wurden. Dieser iterative Prozess ermöglichte es, unterschiedliche Ansätze miteinander zu vergleichen und jene Richtungen weiterzuverfolgen, die den konzeptionellen Kern des Projekts am überzeugendsten transportierten.

Inhaltlich bestand das Ziel darin, einen Schuh zu entwickeln, der sich bewusst von bestehenden, vertrauten Schuhformen abgrenzt. Anstelle einer futuristischen Weiterentwicklung klassischer Typologien sollte eine eigenständige Formsprache entstehen, die nicht unmittelbar an bekannte Produkte erinnert. Der Schuh wurde dabei als spekulatives Alltagsobjekt verstanden, dessen Erscheinung, Funktion und Materialität neu gedacht werden sollten und das sich klar von gängigen ästhetischen Konventionen löst.

Die visuelle Ausarbeitung diente in dieser Phase nicht der Festlegung eines finalen Designs, sondern der Annäherung an eine gestalterische Haltung. Die erzeugten Bilder fungierten als experimentelle Zwischenschritte, die halfen, Ideen zu überprüfen, weiterzudenken und gezielt zu schärfen. Auf diese Weise wurde ein gestalterischer Rahmen entwickelt, der nicht nur formale Entscheidungen vorbereitete, sondern auch die Grundlage für die anschließende räumliche und konstruktive Weiterentwicklung des Entwurfs bildete.

In der folgenden Abbildung ist eine abstrahierte, KI-gestützte Visualisierung des Entwurfsprozesses zu sehen. Sie verdeutlicht die Verschmelzung von digitaler Gestaltung, spekulativer Technologie und räumlichem Kontext und dient als visuelle Übersetzung der konzeptionellen Phase des Projekts.

Prompt: Abstrakte, futuristische Szene zur KI-gestützten Entwurfsentwicklung: schwebende geometrische Formen, digitale Gitterstrukturen und transparente Ebenen, die Formfindung, Technologie und Raum andeuten; atmosphärisches Licht, dunkler Hintergrund, spekulativer Science-Fiction-Stil, ruhig und reduziert, quadratisches Format.



KI-generierte Visualisierung eines futuristischen, schwebenden Schuhkonzepts mit integrierten Energieslots | ChatGPT 5.2

KI-WERKZEUGE UND PROZESSDARSTELLUNG

Zur Umsetzung der visuellen und räumlichen Ausarbeitung wurden KI-gestützte Werkzeuge eingesetzt. Die Bildgenerierung erfolgte mithilfe von ChatGPT in Kombination mit dem integrierten Bildgenerierungsprogramm DALL-E. Für die Überführung ausgewählter Bildideen in dreidimensionale Formstudien wurde das KI-Programm Tripo AI 3.0 auf der Plattform Makerworld verwendet.

Auf den nachfolgenden Seiten werden die KI-generierten Bilder zusammen mit den jeweils verwendeten Prompts gezeigt. Ergänzend dazu sind die daraus abgeleiteten 3D-Modelle dargestellt, die mithilfe von Makerworld erzeugt wurden.

Diese Gegenüberstellung ermöglicht es, den Entwurfsprozess vom formulierten Prompt über die visuelle Idee bis hin zur räumlichen Form nachvollziehbar darzustellen.

Das nachfolgende Bild wurde mithilfe von ChatGBT 5.2 erstellt.

Prompt: ChatGPT-Logo auf linken Seite, MakerWorld-Logo auf der rechten Seite, beide nebeneinander und horizontal ausgerichtet. Weißer Hintergrund, schwarze Logos, gleiche Größe, klarer minimalistischer Stil, hohe Auflösung, keine Effekte oder Schatten.



ChatGPT



**Maker
World**

PROMPT

Skulpturaler, futuristischer Schuh als organische Formstudie. Der Schuh besitzt eine kompakte, bodennahe Grundform, vollständig aus überlappenden, federartigen Strukturen aufgebaut, die sich dynamisch nach hinten aufrichten. Oberfläche aus fein ausgearbeiteten, lamellenartigen Schichten mit klarer Tiefenstaffelung und fließenden Übergängen. Unterkante leicht gezackt, spitz zulaufend, wodurch eine kraftvolle, biomechanische Anmutung entsteht. Monochromes, helles Material mit matter, leicht poröser Oberfläche, ähnlich Keramik oder 3D-gedrucktem Kunststoff. Neutraler Studiohintergrund, Fokus auf Volumen, Textur und plastische Wirkung.



PROMPT

Skulpturaler, futuristischer Schuh als organische Formstudie. Der Schuh wirkt wie aus einer einzigen, fließenden Masse geformt, besitzt kompakte, geschlossene Silhouette. Oberfläche von strömenden, flammenartigen Linien durchzogen, die sich über den gesamten Schuh ziehen und eine starke Bewegungsrichtung nach hinten erzeugen. Öffnungen in Form integriert und verstärken die plastische Tiefe. Unterkante weich gewellt, kraftvoll ausgeformt. Monochromes, helles Material mit feiner, matter Struktur, ähnlich Keramik oder 3D-gedrucktem Verbundmaterial. Neutraler Studiohintergrund, weiches Licht, Fokus auf Volumen, Fluss und Materialität.



PROMPT

Konzept 3: Futuristischer, skulpturaler Schuh als organische Designstudie, ausgeprägter Dynamik. Die Form wirkt weich, fließend und zugleich offen, geprägt von tiefen Durchbrüchen und langgezogenen, stromlinienförmigen Öffnungen. Oberfläche erinnert an geschichtete Strömungen oder verformtes Material unter permanenter Bewegung. Nach hinten auslaufende, spitz zulaufende Erhebungen erzeugen aufsteigende, lebendige Silhouette. Monochromes, helles Material mit seidig-matter Anmutung, ähnlich poliertem 3D-Druck oder gegossener Keramik. Ruhiger Studiohintergrund, gleichmäßiges Licht, Fokus auf Durchlässigkeit und organische Kontinuität.



PROMPT

Futuristischer, skulpturaler Schuh als organische Formstudie mit fließender Dynamik. Die Silhouette ist weich und stromlinienförmig, aufgebaut aus geschichteten, wellenartigen Strukturen, die sich nach hinten spitz zulaufend aufrichten. Die Oberfläche wirkt kontinuierlich verformt, als wäre das Material in Bewegung erstarrt. Die Unterkante ist unregelmäßig und gezackt, wodurch eine biomechanische Anmutung entsteht. Monochromes, helles Material mit matter, leicht texturierter Oberfläche, vergleichbar mit 3D-gedrucktem oder gegossenem Kunststoff. Neutraler Studiohintergrund, weiches Licht, Fokus auf Volumen, Strömung und plastische Wirkung.



WEITERENTWICKLUNG UND VERFEINERUNG DES ENTWURFSKONZEPTS

Im Rahmen der nächsten Korrekturphase wurden die zuvor entwickelten Formansätze erneut betrachtet und miteinander verglichen. In Gesprächen mit Kommilitoninnen und Kommilitonen sowie durch die fortlaufende Auseinandersetzung mit den eigenen Entwurfsbildern kristallisierte sich schließlich Konzept Nummer 3 als der vielversprechendste Ansatz heraus. Diese Entscheidung basierte nicht ausschließlich auf externem Feedback, sondern deckte sich zunehmend mit der eigenen Einschätzung, dass dieses Konzept die stärkste gestalterische Eigenständigkeit und das größte Potenzial für eine Weiterentwicklung besaß.

Das ausgewählte Konzept zeichnete sich durch eine stark dynamische, organisch geprägte Formsprache mit ausgeprägten Spitzen und scharfen Übergängen aus. Im weiteren Prozess wurde jedoch deutlich, dass diese extreme Ausformulierung zwar visuell kraftvoll ist, im Kontext eines tragbaren Alltagsobjekts jedoch Fragen nach Ergonomie und Tragekomfort aufwirft. Insbesondere die ausgeprägten Spitzen wurden kritisch hinterfragt, da sie beim Tragen potenziell störend wirken und die Nutzbarkeit des Schuhs einschränken könnten.

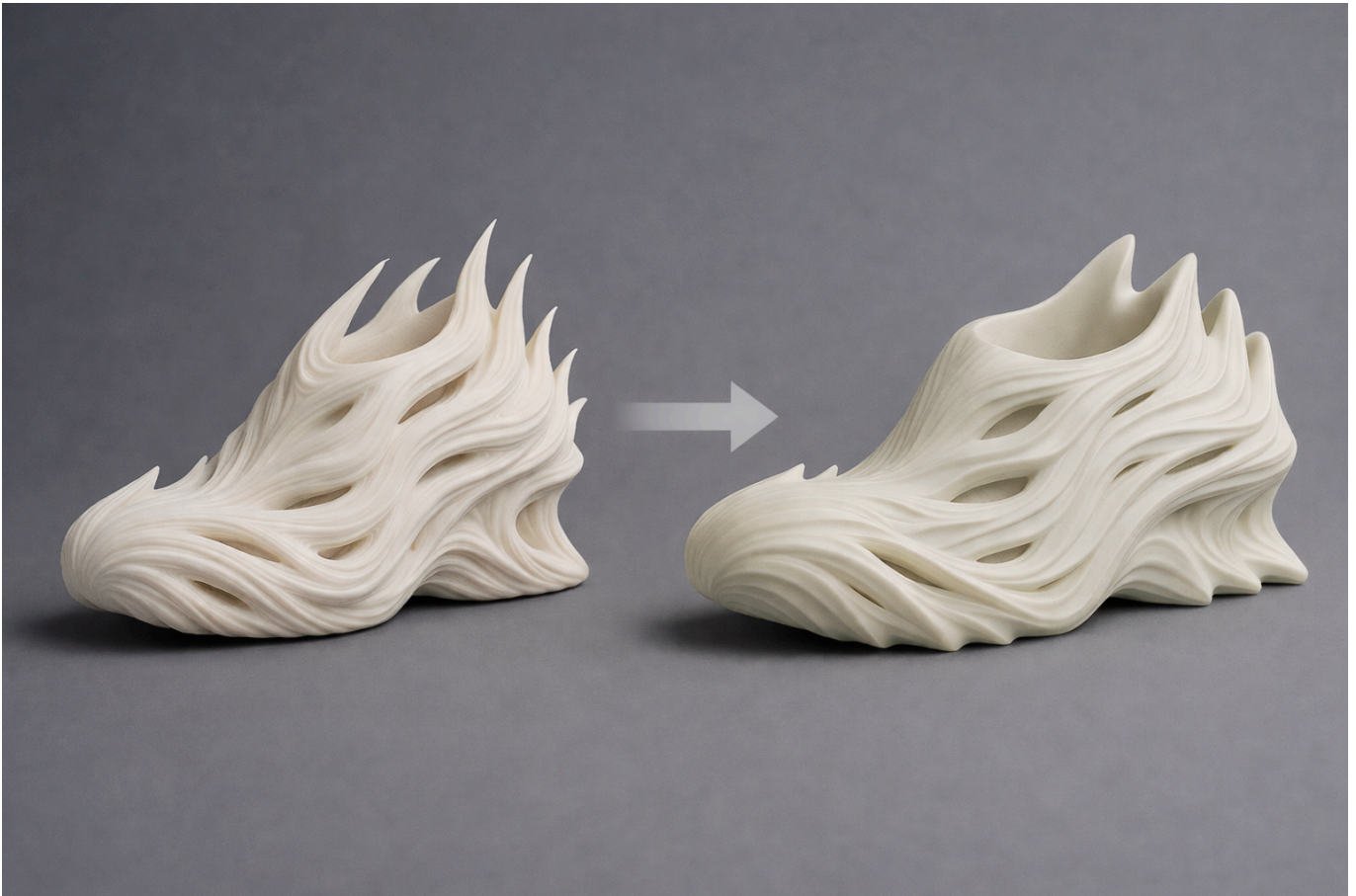
Aus diesem Grund wurde das Konzept gezielt weiterentwickelt, mit dem Ziel, die charakteristische Optik und die fließende Grundidee beizubehalten, die Form jedoch insgesamt zu beruhigen und weicher auszubilden. Die Spitzen wurden reduziert, abgerundet und stärker in den Gesamtfluss der Oberfläche integriert. Dadurch entstand eine ausgewogenere Silhouette, die weiterhin dynamisch und organisch wirkt, zugleich aber eine höhere Nähe zur Tragbarkeit und zum menschlichen Körper aufweist.

Um diese Entwicklung gezielt von Konzept Nummer 3 hin zu dem finalen Konzeptbild zu steuern, wurde ein entsprechender Prompt formuliert, der ausschließlich die gewünschten Veränderungen beschreibt. Ziel war es, die aggressive Spitzigkeit zu reduzieren, ohne die grundlegende Formsprache und den organischen Charakter des Entwurfs zu verlieren.

Prompt: Nutze das hochgeladene Bild von Konzept 3 als Grundlage und überarbeite die Form gezielt. Reduziere die ausgeprägten Spitzen, verkürze sie deutlich und runde sie ab, sodass sie weniger aggressiv wirken und den Tragekomfort nicht beeinträchtigen. Integriere die Spitzen stärker in den bestehenden Formfluss, sodass die Silhouette insgesamt ruhiger und harmonischer wird. Behalte die organische, strömende Oberflächenstruktur und die grundlegende Dynamik des Entwurfs bei, vermeide jedoch harte Kanten und extreme Zuspitzungen. Ziel ist eine tragbarere, weichere Version, die die ursprüngliche Optik weiterhin klar erkennen lässt.

Im nachfolgenden Bild ist diese Transformation nachvollziehbar dargestellt: links das ursprüngliche Konzept 3, rechts das daraus entwickelte finale Konzept, wodurch der gestalterische Übergang von einer spitzen, experimentellen Form hin zu einer kontrollierteren und tragbaren Interpretation visuell deutlich wird. Konzept Nummer 3 wurde dabei nicht verworfen, sondern gezielt weiterbearbeitet und geschärft, um eine ausgewogene Balance zwischen expressiver Formsprache und funktionaler Tragbarkeit zu erreichen.

Prompt: Stelle Konzept 3 und das finale Konzept nebeneinander dar und visualisiere die gestalterische Transformation durch einen Pfeil von links nach rechts.



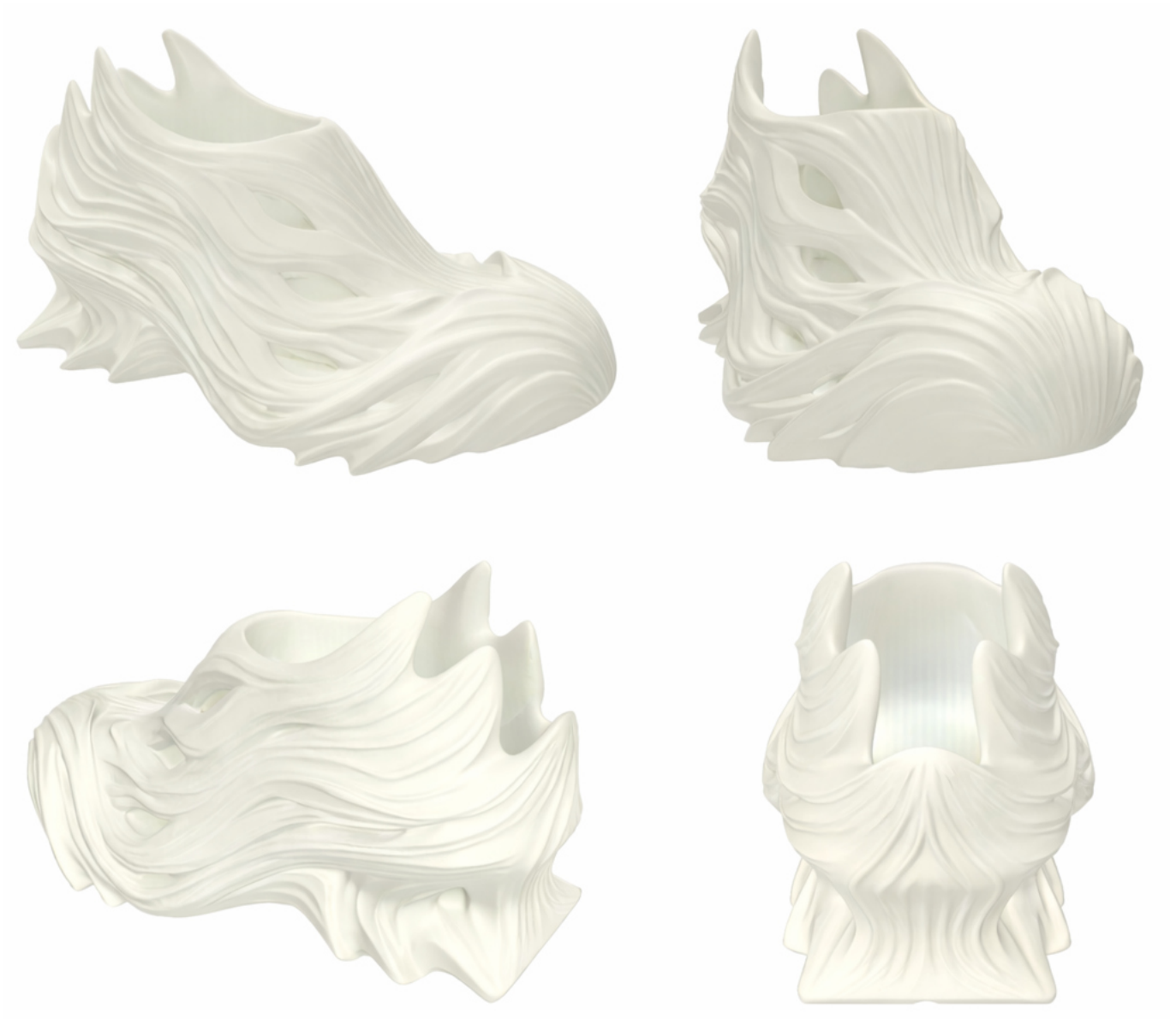
Visuelle Weiterentwicklung des Schuhentwurfs von Konzept 3 zum finalen Konzept | ChatGPT 5.2

ÜBERFÜHRUNG IN EIN 3D-MODELL

Im nächsten Schritt wurde das entwickelte finale Konzept erstmals in eine dreidimensionale Form überführt. Auf Basis des finalen KI-generierten Entwurfs entstand mithilfe von Makerworld und Tripo AI 3.0 ein 3D-Modell des Schuhs. Diese räumliche Übersetzung diente als zentrale Grundlage für die weitere Projektbearbeitung, da sie es ermöglichte, Volumen, Proportionen und die Wirkung der organischen Formsprache im Raum präziser zu beurteilen. Das 3D-Modell bildet somit den Übergang vom konzeptionellen Entwurf hin zu einer weiterführenden konstruktiven und gestalterischen Ausarbeitung.

Die Hintergründe der nachfolgenden Screenshots wurden mit ChatGPT 5.2 freigestellt und visuell optimiert.

Prompt: Schneide das Bild aus und optimiere die Qualität, ohne die Größe des Bildes zu verändern.



Mehrere Ansichten des 3D-Modells des finalen Entwurfs zur Darstellung von Form, Volumen und Oberflächenstruktur | Tripo AI 3.0

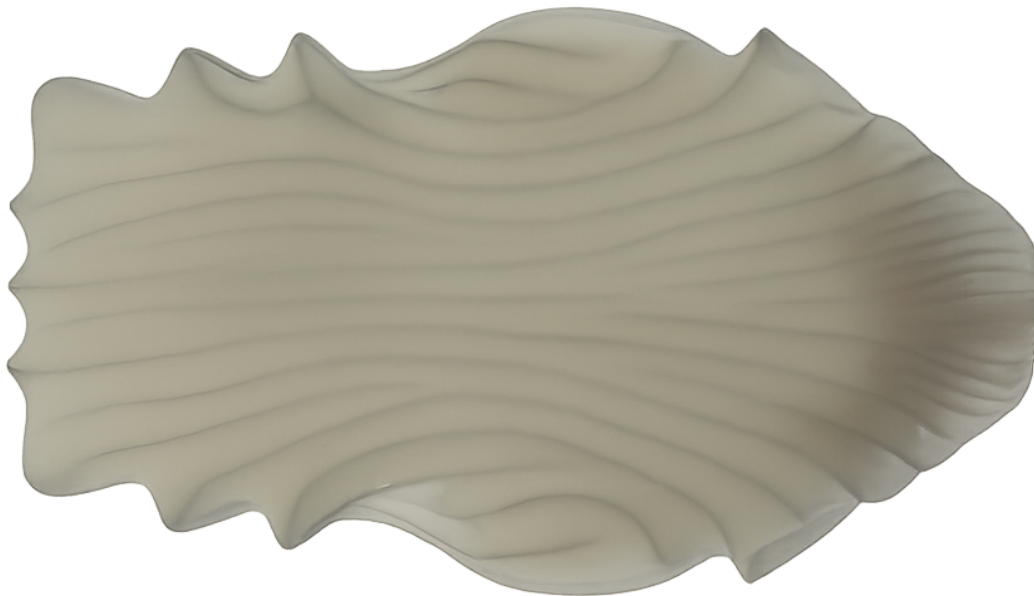
ÜBERFÜHRUNG IN EIN 3D-MODELL - TEIL 2

Im weiteren Verlauf des Projekts testete ich innerhalb der Plattform Makerworld unterschiedliche KI-basierte Modellgenerierungsverfahren, um das finale Konzept möglichst präzise in eine dreidimensionale Form zu überführen. Neben dem zunächst verwendeten Tripo-AI-Modell kam dabei auch Hitem3D 1.5 sowie Hunyuan 3D 3.0 zum Einsatz. Die verschiedenen KI-Modelle erzeugten jeweils unterschiedliche Ergebnisse in Bezug auf Detailgrad, Formklarheit und räumliche Interpretation des Entwurfs.

Im direkten Vergleich erwies sich das mit Hitem3D 1.5 generierte Modell als am überzeugendsten. Insbesondere die Gesamtwirkung der Form, die Klarheit der Silhouette sowie die bessere Lesbarkeit einzelner Volumen entsprachen stärker der angestrebten Entwurfsidee. Auf Grundlage dieses Vergleichs wurde entschieden, mit dem Ergebnis von Hitem3D 1.5 weiterzuarbeiten und dieses als Ausgangsbasis für die anschließende manuelle Überarbeitung und konstruktive Verfeinerung des Schuhmodells zu nutzen.



Seitenansicht des 3D-Modells der finalen Entwurfsgrundlage zur Darstellung von Form, Volumen und Oberflächenstruktur | Hitem3D 1.5, ChatGPT 5.2





Vorder- und Rückseite des 3D-Modells der finalen Entwurfsgrundlage zur Darstellung von Form, Volumen und Oberflächenstruktur | Hitem3D 1.5, ChatGPT 5.2



VOM KI-MODELL ZUR MANUELLEN ENTWURFSARBEIT

Zu Beginn der dreidimensionalen Ausarbeitung lag ein KI-generiertes Schuhmodell vor, das zunächst als formaler Ausgangspunkt diente. Dieses Modell war nicht als tragbarer oder funktionaler Schuh konzipiert, sondern stellte primär eine visuelle Außenhülle dar, die eine spekulative Formensprache und erste gestalterische Ideen abbildete. Aspekte wie Ergonomie, Passform oder konstruktive Logik waren in diesem Stadium nicht berücksichtigt.

Die Analyse des Modells machte schnell deutlich, dass es sich um eine rohe, unvollständige Geometrie handelte. Ein klar definierter Innenraum fehlte ebenso wie funktionale Bereiche für Einstieg, Ferse oder Zehen. Offene Volumen, überlagernde Flächen und unlogische Topologien verhinderten eine kontrollierte Weiterbearbeitung und machten eine grundlegende technische Überarbeitung notwendig.

Das KI-generierte Modell wurde daher nicht als fertiger Entwurf verstanden, sondern als Rohform, deren gestalterisches Potenzial gezielt weiterentwickelt werden musste. Während die organische, dynamische Formensprache der äußeren Silhouette als vielversprechend bewertet wurde, mussten funktionale und konstruktive Aspekte neu gedacht und aufgebaut werden.

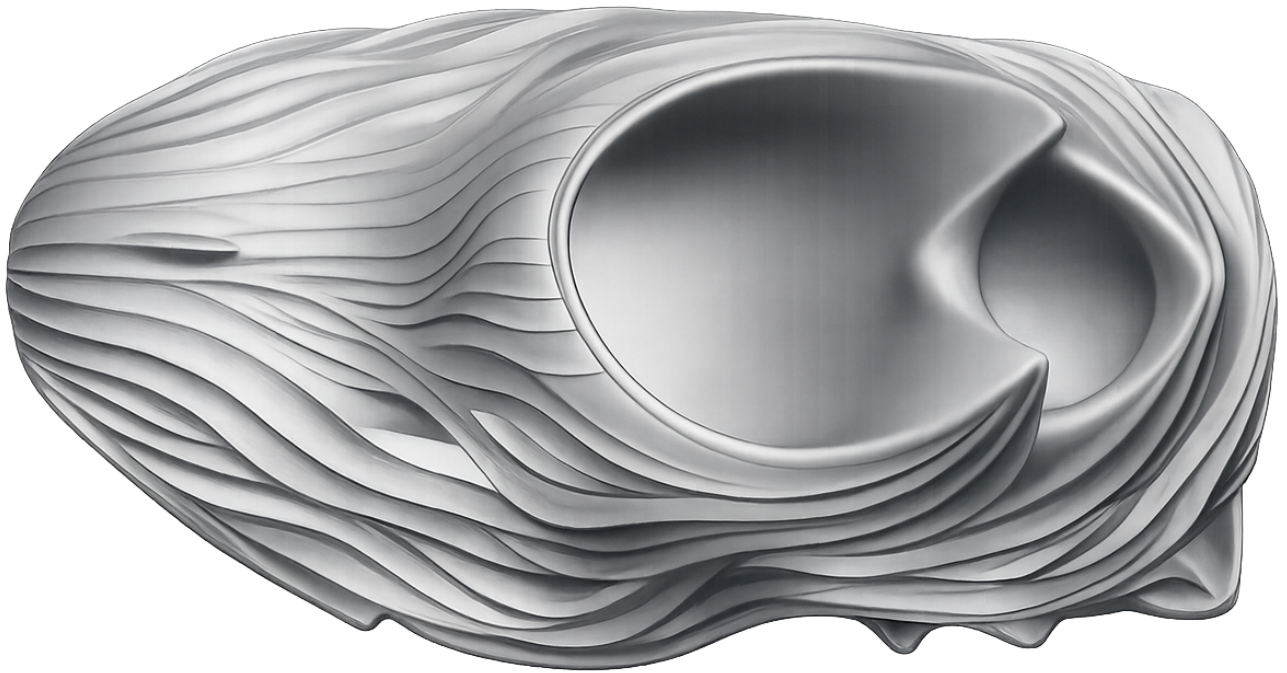
Auf Grundlage dieser Erkenntnisse verlagerte sich der Entwurfsprozess bewusst von der reinen Generierung zur manuellen Entwurfsarbeit. Ziel war es, das Modell in einen bearbeitbaren Zustand zu überführen und eine konsistente Grundgeometrie zu schaffen, die als logisches Volumen aufgebaut ist. Dieser Schritt markiert den Übergang von der Analyse des KI-Modells zur tatsächlichen gestalterischen und konstruktiven Ausarbeitung des Schuhentwurfs und bildet die Grundlage für alle folgenden Entwicklungsschritte.

GESTALTUNG DES INNENRAUMS UND EINSTIEGSBEREICHS

Auf Grundlage der Analyse des KI-generierten Ausgangsmodells erfolgte die manuelle Weiterentwicklung des Entwurfs. Für die Modellbearbeitung wurde Blender eingesetzt, da das Werkzeug eine präzise Kontrolle über organische Geometrien, Übergänge und Oberflächen ermöglicht.

Ein zentraler Arbeitsschritt war die Entwicklung eines funktionalen Fußinnenraums. Das ursprüngliche Modell verfügte über keinen nutzbaren Hohlraum und war im Inneren überwiegend massiv ausgeführt. Durch gezieltes Öffnen und den Neuaufbau der inneren Geometrie entstand erstmals ein zusammenhängender Innenraum, der als tatsächlicher Fußraum funktioniert und klar von der äußeren Form getrennt ist.

Parallel dazu wurde die Einstiegssituation grundlegend überarbeitet. Mehrere unlogische Öffnungen im hinteren Bereich des Schuhs wurden entfernt und zu einer eindeutigen, funktionalen Schuhöffnung zusammengeführt. Ziel war eine realistische Einstiegssituation, die das Anziehen ermöglicht und sich gleichzeitig harmonisch in die äußere Form integriert.



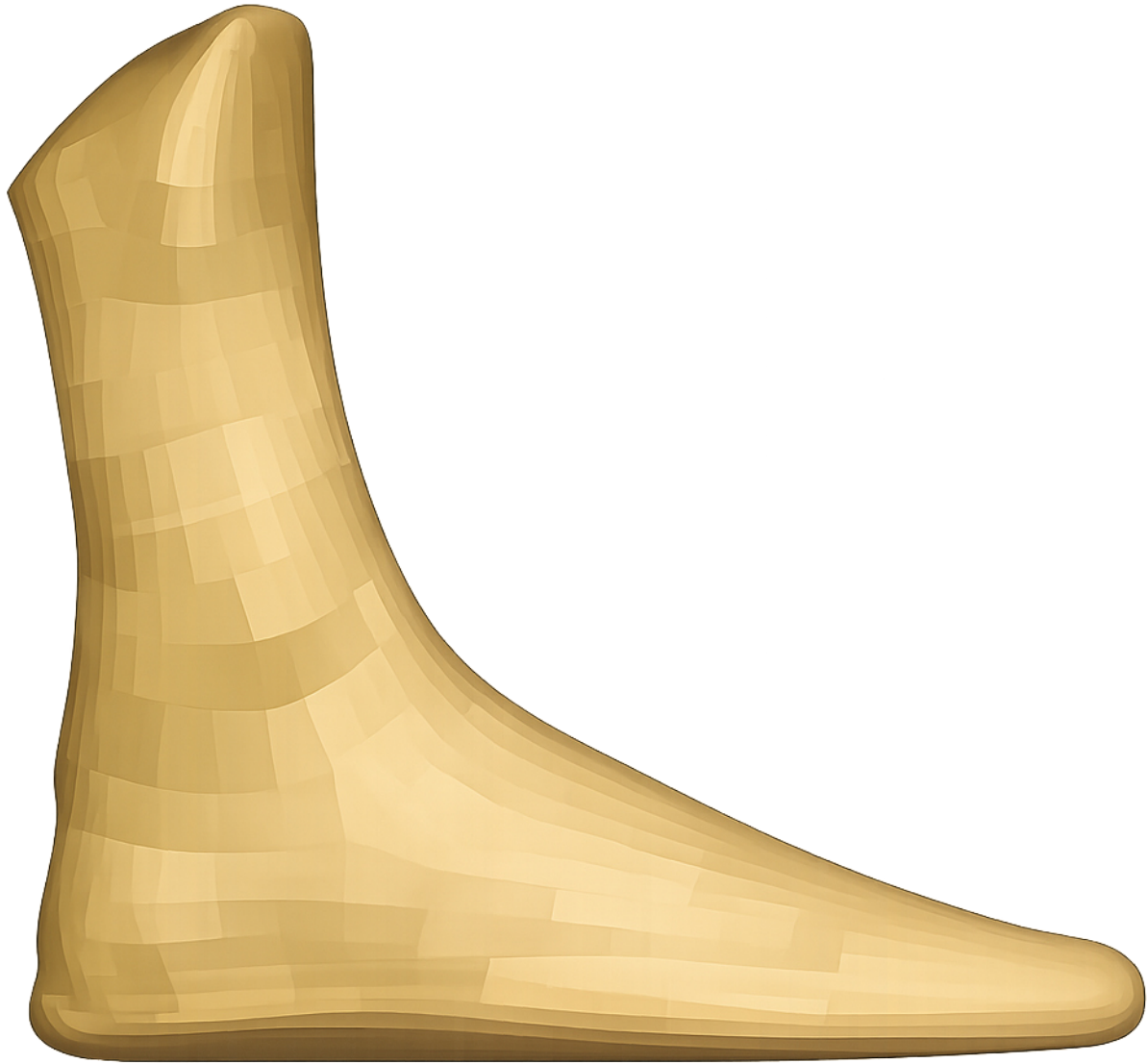
PASSFORM UND ANPASSUNG AN DIE FUßGEOMETRIE

Nach der Ausarbeitung von Innenraum und Einstieg verlagerte sich der Fokus auf die Passform des Schuhs. Das KI-generierte Ausgangsmodell besaß keinen Bezug zu einer realen Fußgeometrie und war primär formal angelegt. Für die Weiterentwicklung zu einem tragbaren Objekt war daher eine körperbezogene Anpassung notwendig.

Als Grundlage wurde meine reale Fußreferenz digital in den Modellierungsprozess integriert. Sie diente nicht als exakte Abformung, sondern als Maßstab zur Überprüfung von Proportionen, Volumen und Bewegungsräumen. Dadurch konnte der Innenraum funktional bewertet und gezielt angepasst werden.

Auf Basis dieser Referenz wurde der Innenraum differenziert überarbeitet: Im Zehenbereich entstand zusätzlicher Raum für eine realistische Fußposition, während Fersen- und Rückbereich so korrigiert wurden, dass der Fuß stabil im Schuh sitzt. Kritische Bereiche, insbesondere im Knöchelbereich, wurden überarbeitet, um potenzielle Druck- und Reibungspunkte zu vermeiden.

Die Anpassungen erfolgten ausschließlich dort, wo sie funktional notwendig waren. Die äußere Form blieb weitgehend erhalten, sodass die charakteristische Silhouette bewahrt werden konnte. Passform, Innenraum und Einstieg bilden damit eine zentrale funktionale Grundlage für alle weiteren gestalterischen und konstruktiven Entscheidungen.



KONSTRUKTIVE ÜBERARBEITUNG DER FORM UND STRUKTUR

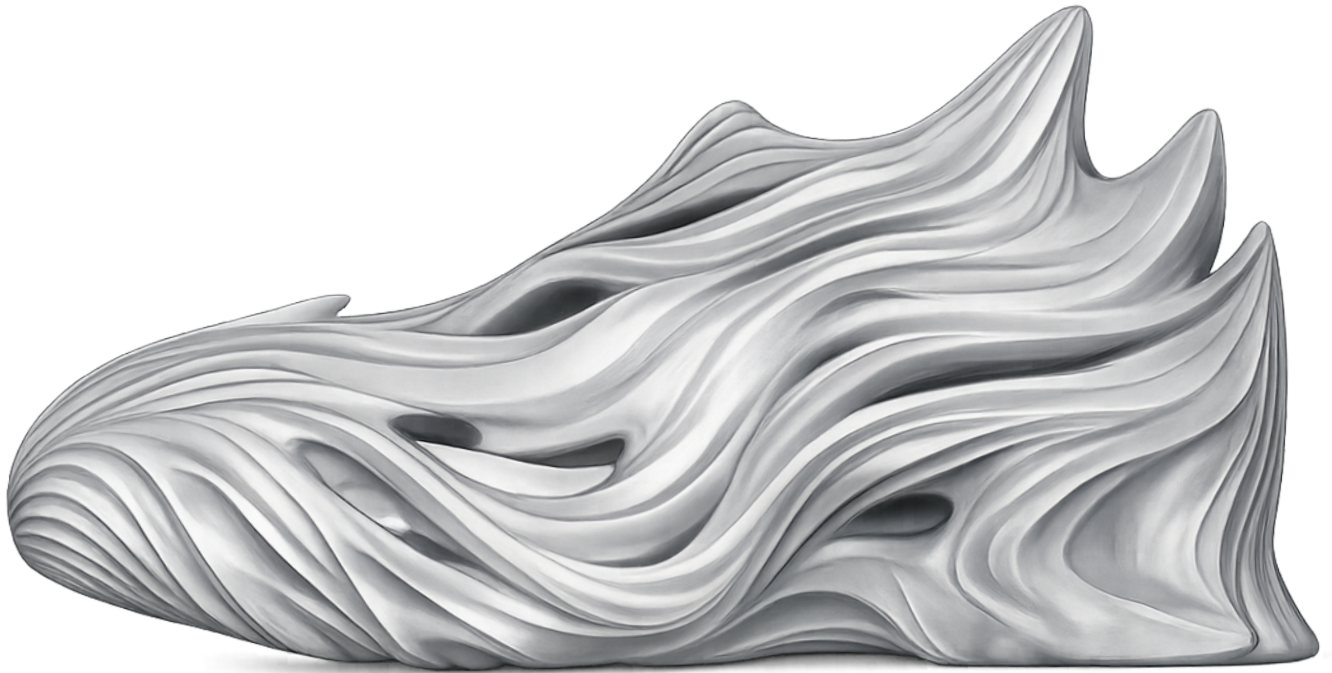
Nach der Klärung von Innenraum, Einstiegssituation und Passform verlagerte sich der Fokus auf die konstruktive Überarbeitung der äußeren Form. Ziel war es, den Schuh als strukturell schlüssigen, stabilen Körper weiterzuentwickeln. Dabei standen Volumenlogik, Geometriekontrolle und konstruktive Klarheit im Vordergrund.

Die äußere Silhouette wurde gezielt beruhigt. Harte Übergänge und unkontrollierte Volumina des Ausgangsmodells wurden geglättet und in einen zusammenhängenden Formfluss integriert, ohne den organischen Charakter des Entwurfs aufzugeben. So entstand eine ausgewogene Balance zwischen skulpturaler Wirkung und konstruktiver Lesbarkeit.

Ein zentraler Schritt war die bewusste Festlegung der Wandstärken. Die Außenhülle wurde insgesamt stabiler ausgeführt, um eine klare strukturelle Basis und eine physisch präsente, geschlossene Form zu erzeugen. Parallel dazu wurde die Sohle als tragendes Element konstruktiv verstärkt und frühzeitig als stabiles Fundament definiert, das weitere gestalterische Eingriffe aufnehmen kann.

Offene und unklare Übergänge des KI-generierten Ausgangsmodells wurden vollständig geschlossen. Dadurch entstand ein klar abgegrenzter Innenraum und ein durchgehend geschlossener Schuhkörper mit konsistenter Volumenlogik und erhöhter struktureller Stabilität.

Diese Phase markiert den Übergang von einer formalen Studie zu einem kontrollierten, konstruktiv belastbaren Objekt und bildet die Grundlage für alle weiteren gestalterischen und konzeptionellen Entscheidungen.



GESTALTUNG DER ENERGIE-SLOTS

Im weiteren Entwurfsprozess rückte die Sohle als eigenständiges Gestaltungselement in den Fokus. Ziel war ein prägnantes Detail, das den futuristischen Charakter des Schuhs verstärkt und sich logisch in die Gesamtform integriert. Daraus entstanden die Energie-Slots als zentrales Motiv der Sohle.

Die Slots sind länglich und organisch ausgebildet und folgen der natürlichen Bewegung und Krümmung der Sohlgeometrie. Sie wirken nicht wie eingeschnittene Öffnungen, sondern wie integrierte Bestandteile der Gesamtform. Die Anordnung erfolgt gleichmäßig entlang der Sohle, um einen ruhigen, kontrollierten Rhythmus zu erzeugen, und wird in Breite und Verlauf an die jeweilige Sohlensituation angepasst.

Für eine saubere konstruktive Einbindung wurden Kanten abgerundet und harte Schnitte vermieden, sodass die Slots weich in die Sohle übergehen und das Volumen als zusammenhängende Form lesbar bleibt. Innerhalb der Slots wurden zusätzliche Energiepunkte als kleinere Vertiefungen integriert, die als definierte Austrittsstellen dienen: Hier wird die im Schuh gespeicherte Energie gebündelt nach außen abgegeben und der Antrieb visuell nachvollziehbar gemacht.

Damit bilden die Energie-Slots inklusive Energiepunkten ein Bindeglied zwischen Form, Bewegung und Funktion. Sie sind nicht dekorativ, sondern eine bewusst gestaltete Struktur, die die spekulative Idee des fliegenden Schuhs klar erkennbar macht.



Sohlenunterseite mit integrierten Energie-Slots | Mehmet Ucar, ChatGPT 5.2

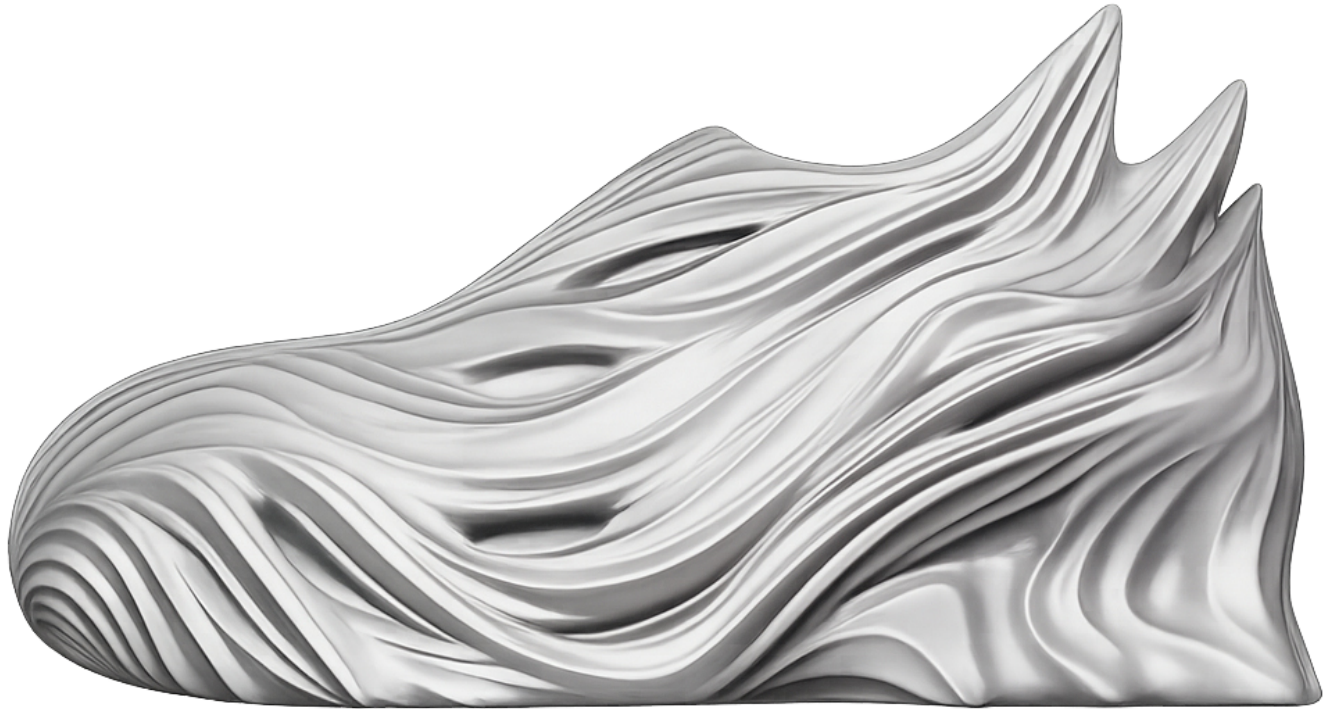
FINALES 3D-MODELL

Im letzten Schritt wurde das 3D-Modell in einen klar definierten, abgeschlossenen Zustand überführt. Nach der Festlegung von Außenform, Innenraum, Wandstärken und Energie-Slots lag der Fokus auf gezielter Verfeinerung und Bereinigung, ohne den Entwurf in seiner Grundidee weiter zu verändern.

Offene Bereiche und uneindeutige Volumen wurden vollständig geschlossen. Der Schuh ist nun als geschlossenes, schützendes Objekt ausgeführt, was direkt aus der spekulativen Energiefunktion resultiert: Da Energie aufgenommen, gespeichert und kontrolliert abgegeben wird, musste das Innere vor unkontrolliertem Luftaustausch geschützt sein. Die äußere Hülle fungiert dadurch als klar definiertes Volumen mit funktionaler Logik.

Zusätzlich erfolgten kleinere formale Korrekturen. Zu aggressive oder spitze Ausformungen, insbesondere im Fersenbereich, wurden zurückgenommen, Übergänge geglättet und die Silhouette insgesamt beruhigt. Dadurch erscheint der Schuh als zusammenhängendes, kontrolliertes Objekt mit klarer Lesbarkeit der Form.

Aufgrund der Größe des finalen Modells wurde der Schuh für die Fertigung in zwei Teile unterteilt, um einen technisch sauberen 3D-Druck und eine präzise Montage zu ermöglichen. In diesem Zustand dient das Modell als verbindliche Grundlage für technische Zeichnungen, Renderings und die Weitergabe zur Herstellung.



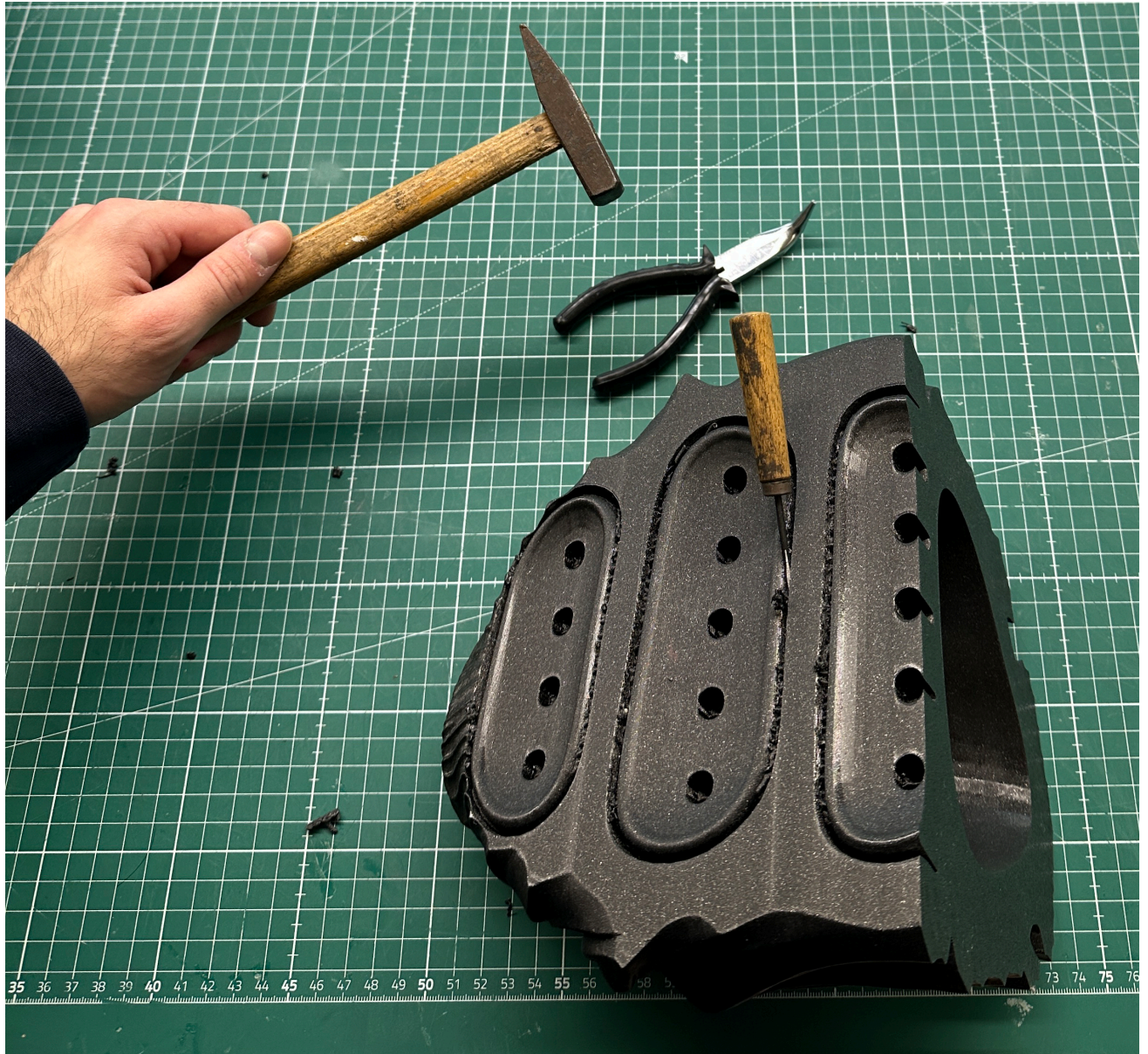
WEITERBEARBEITUNG DES GEDRUCKTEN 3D-MODEELS

Nach dem 3D-Druck wurde das Modell manuell weiterbearbeitet. Zunächst wurde das verbleibende Stützmaterial entfernt. Ein Teil ließ sich von Hand lösen, anderes musste mithilfe von Werkzeugen wie Zange, Hammer und einem spitzen Handwerkzeug vorsichtig herausgearbeitet werden. Besonders in tieferliegenden Bereichen war eine präzisere Nachbearbeitung notwendig.

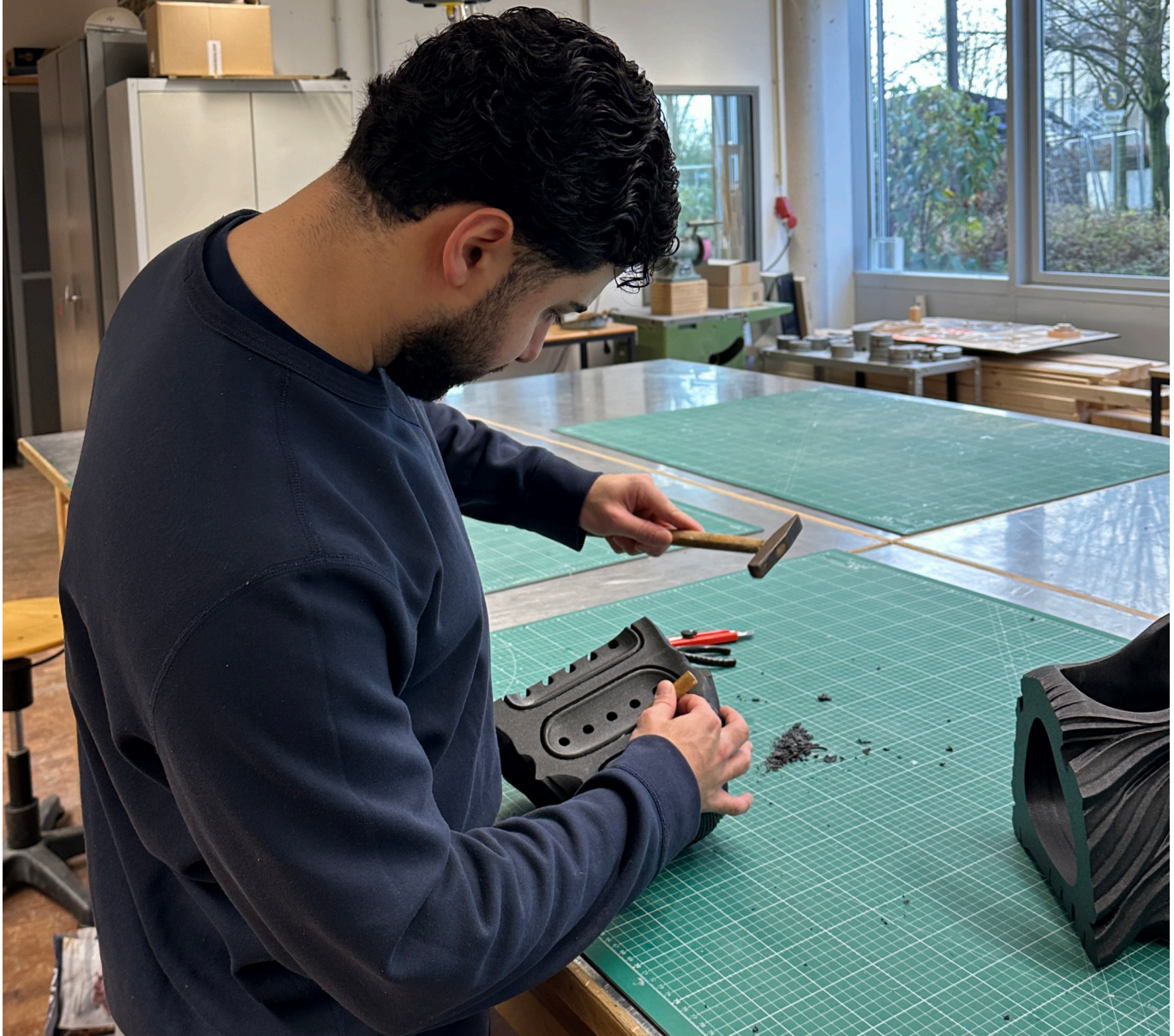
Anschließend wurden die Oberflächen und Kanten an den Stellen, an denen Stützmaterial angesetzt war, mit Schleifpapier geglättet und sauber ausgearbeitet, um eine gleichmäßige Form und Haptik zu erzielen.



Unbearbeitete Unterseite nach Druck | Mehmet Ucar



Entfernen von Stützmaterial mit Hammer und spitzem Handwerkzeug | Mehmet Ucar



Entfernen von Stützmaterial mit Hammer und spitzem Handwerkzeug | Mehmet Ucar



Entfernen von Stützmaterial mit Hammer und spitzem Handwerkzeug | Mehmet Ucar



Entfernen von Stützmaterial mit spitzem Handwerkzeug | Mehmet Ucar



Entfernen von Stützmaterial mit Zange | Mehmet Ucar

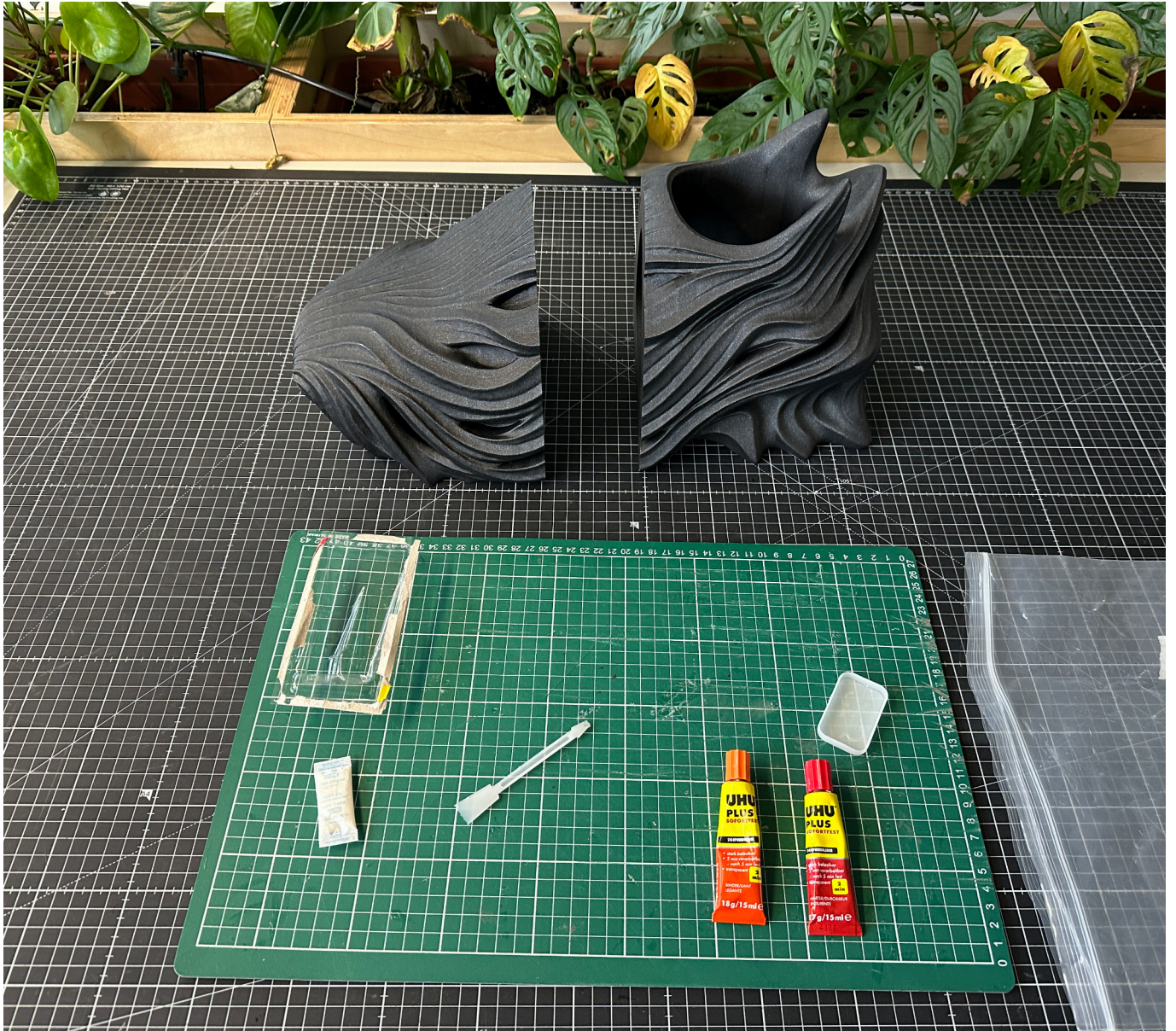




Druckteile nach Weiterverarbeitung | Mehmet Ucar

ZUSAMMENFÜGEN DER MODELLTEILE

Aufgrund der Größe des Objekts wurde der Schuh im 3D-Druck in zwei Teilen gefertigt. Nach der Nachbearbeitung wurden diese mithilfe eines Zwei-Komponenten-Klebers dauerhaft miteinander verbunden. Dabei wurde darauf geachtet, die Übergänge passgenau auszurichten, sodass der Schuh als geschlossenes Gesamtobjekt wahrgenommen wird.



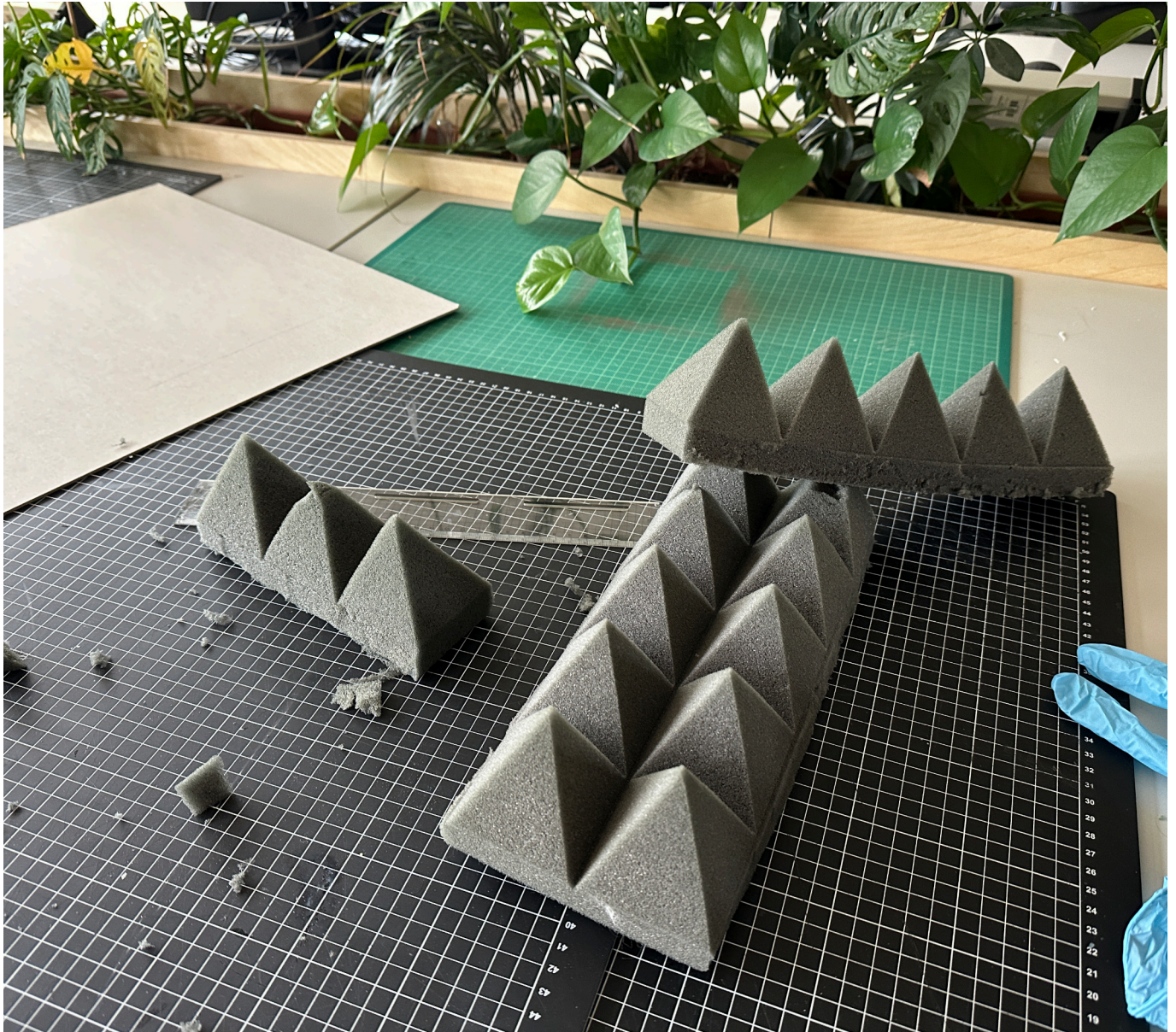
Geteilte Modellteile vor dem Verkleben mit Zwei-Komponenten-Kleber | Mehmet Ucar

HERSTELLUNG DER EINLAGE

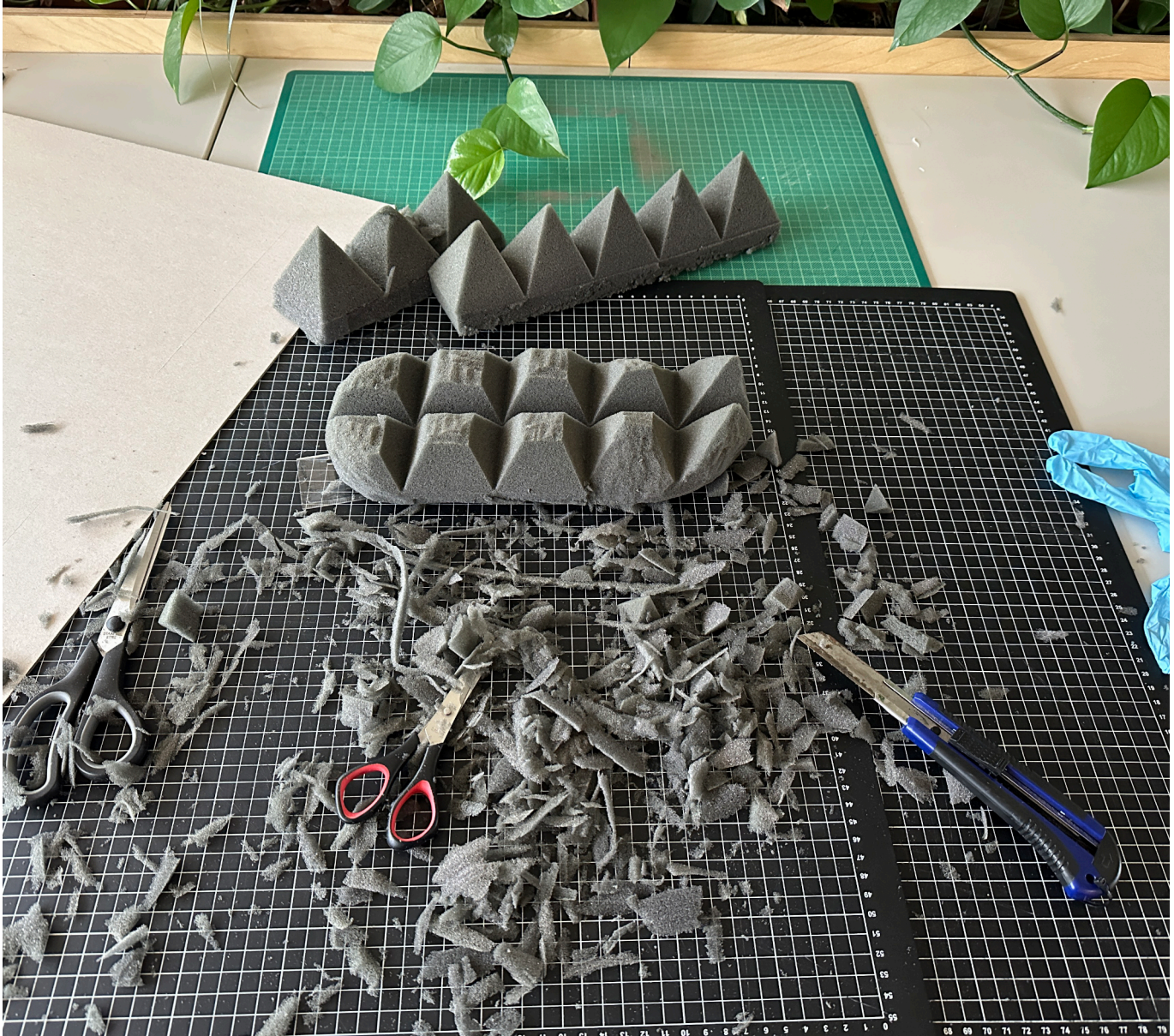
Für die Einlage wurde PU-Schaum aus dem Bereich Akustik- bzw. Schallschutz verwendet. Der Schaum wurde manuell zugeschnitten und an die Innenform des Schuhs angepasst. Die einzelnen Elemente wurden mit Textilkleber fixiert.

Im letzten Schritt wurde die Einlage in einer Änderungsschneiderei zusammengenäht, um eine stabile und saubere Verarbeitung zu gewährleisten. Die Einlage ergänzt das Modell funktional und rundet den Schuh als körpernahes Objekt ab.

Anschließend wurde auf Basis dieser Einlage ein digitales Modell erstellt, das als Grundlage für den Schnitt diente.



Schaumstoffrohling als Ausgangsmaterial | Mehmet Ucar





Zwischenstand der Einlage nach Zuschnitt und Formgebung | Mehmet Ucar



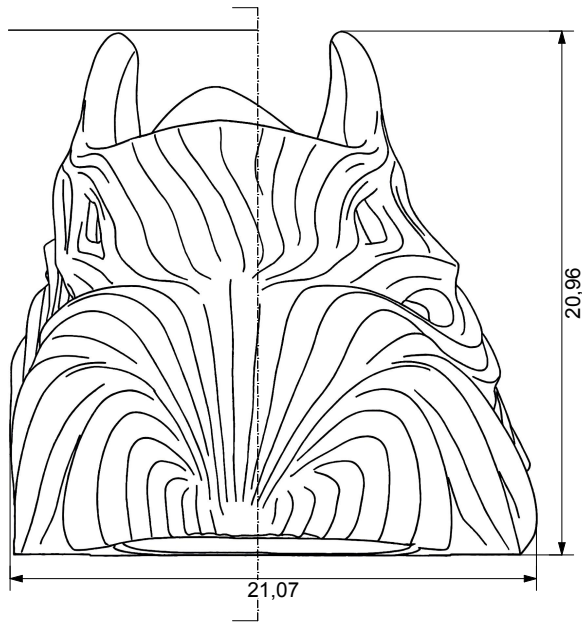
Zusammengelebte Einlage | Mehmet Ucar

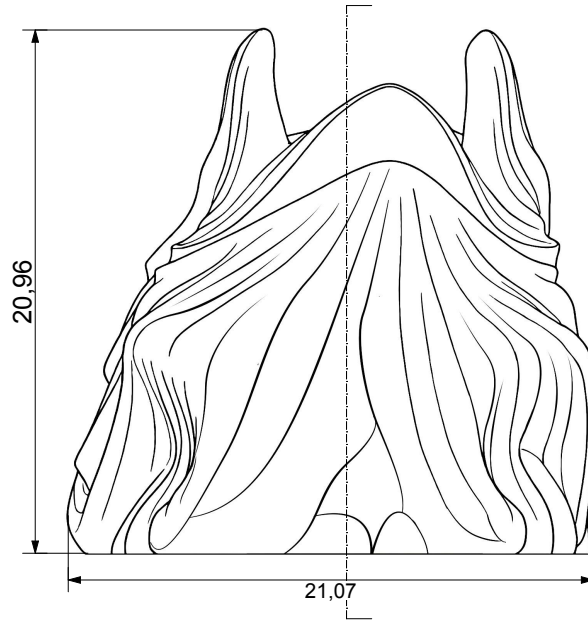


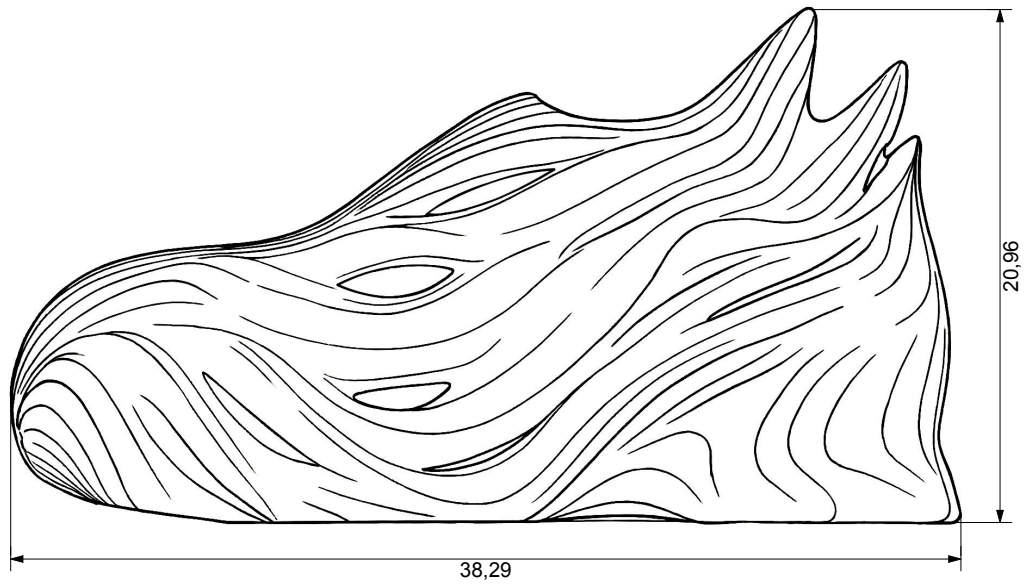
Fertiggestellte Einlage nach textiler Ummantelung | Mehmet Ucar

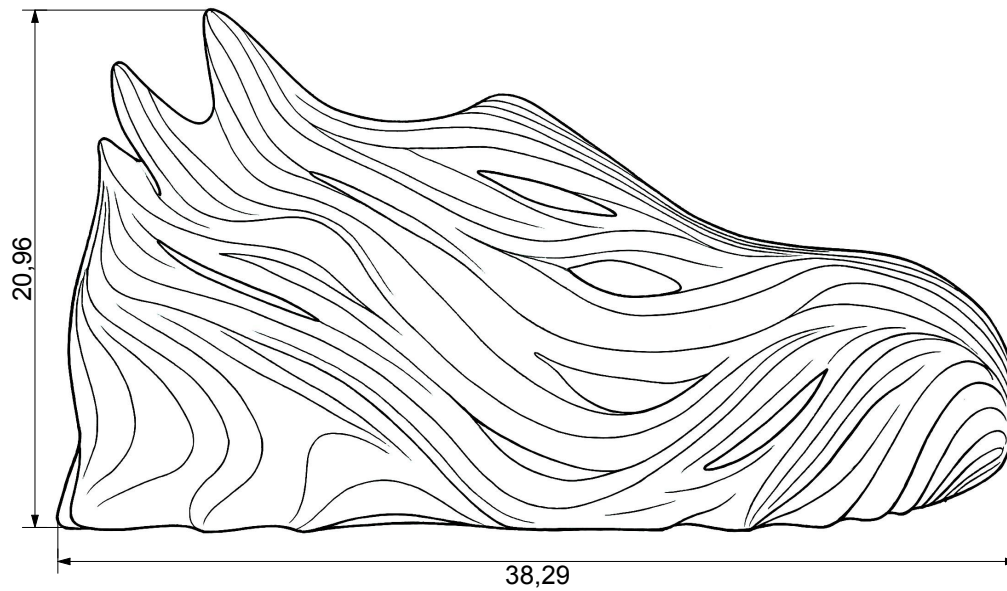
TECHNISCHE ZEICHNUNGEN

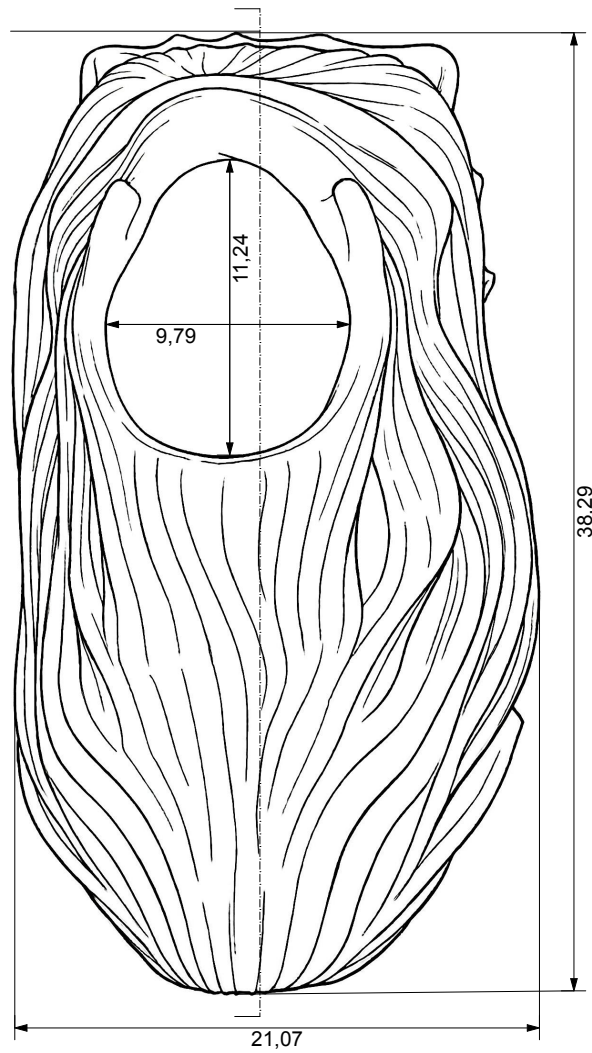
Auf den nachfolgenden Seiten sind die Front-, Rück-, Seitenansichten (links und rechts), die Draufsicht, die Unteransicht sowie eine Schnittdarstellung des Schuhs im Maßstab 1:3 dargestellt.

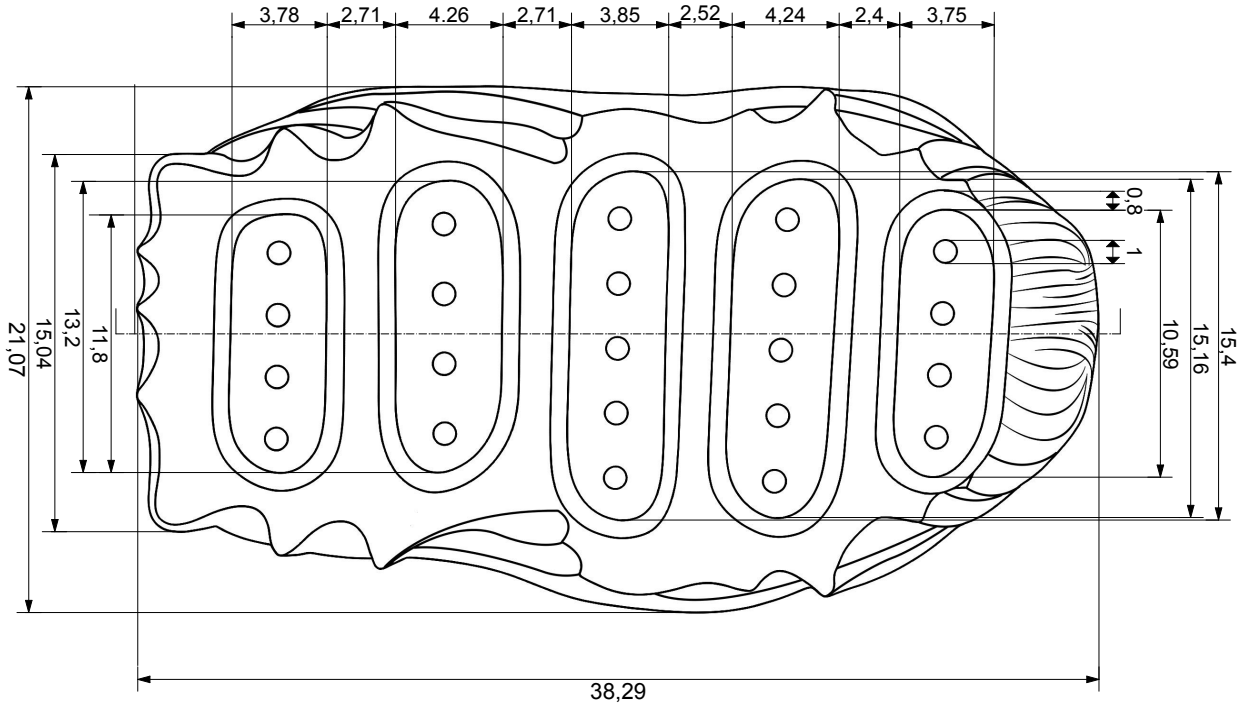


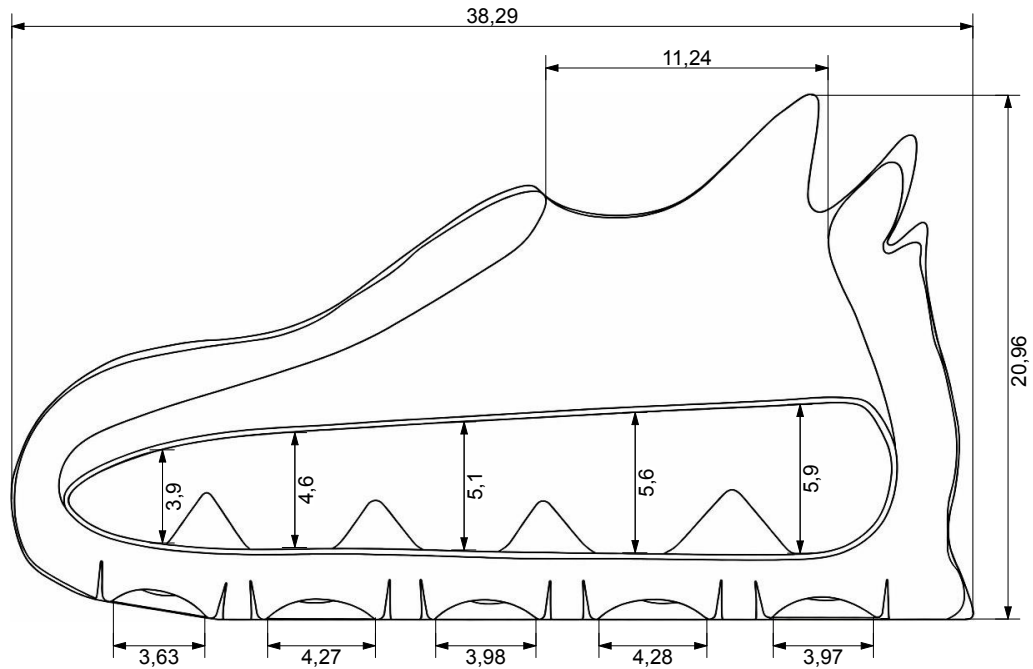












RENDERINGS

Die folgenden Renderings zeigen unterschiedliche Darstellungsformen des finalen Entwurfs und verorten den Schuh visuell im spekulativen Kontext von Habitat 7. Alle Visualisierungen basieren auf dem finalen 3D-Modell sowie den zuvor entwickelten Ansichten. Geometrie, Proportionen und Form bleiben dabei unverändert.

Die erste Abbildung zeigt den Schuh in einer modellnahen, neutralen Darstellung. Der Fokus liegt auf der organischen Form, der Linienführung und der Materialwirkung des Objekts.

Prompt: Übertrage Geometrie und Perspektive der 2D-Ansicht unverändert. Seitliche Ansicht von links, realistisches Rendering, schwarze organische Form, matte Oberfläche, scharfe Details, neutrale Studioausleuchtung.

Im zweiten Rendering wird der Schuh in einer Nutzungssituation dargestellt. Die Perspektive ist von unten gewählt, der Körper bleibt bewusst fragmentiert und endet oberhalb der Beine. Der Schuh schwebt frei im Raum, ohne sichtbaren Bodenkontakt. Aus dem Inneren des Schuhs tritt eine intensive, energieartige Lichtquelle aus, die als leuchtende Partikel und Strömung sichtbar wird. Bewegung und Auftrieb werden ausschließlich über Licht, Partikel und Körperhaltung vermittelt, während die Sohle selbst nicht sichtbar ist.

Prompt: Futuristischer Schuh in Benutzung, schwebend in der Luft, Perspektive von unten, fragmentierter Körper bis zu den Oberschenkeln, keine sichtbare Sohle, schwarze organische Form, matte Oberfläche, starke leuchtende Energiepartikel aus dem Schuhinneren, dynamische Lichtspuren, dunkle atmosphärische Szene, realistisches Sci-Fi-Rendering.

Das dritte Rendering zeigt den Schuh als Paar in einer ruhigen, bodennahen Szene. Beide Schuhe liegen nebeneinander auf einem kraterartigem Boden. Die Szene ist dunkel und reduziert gehalten, mit feinen schwebenden Sternstaubpartikeln in der Umgebung.

Prompt: Futuristischer Schuh als Paar, ruhige bodennahe Szene, dunkle reduzierte Umgebung, schwarze organische Form, matte Oberfläche, feine Partikel in der Luft, dezente Lichtakzente, stille Atmosphäre, Fokus auf Form, Materialität und Objektcharakter, realistisches Sci-Fi-Rendering.





UCAR CALCEUS fliegend im Habitat 7 | ChatGPT 5.2



UCAR CALCEUS auf kraterartigem Boden | ChatGPT 5.2

MODELLFOTOS

Auf den folgenden Seiten sind Modellfotos des finalen Schuhs und der Einlage dargestellt. Die Fotografien zeigen das physische Modell aus unterschiedlichen Perspektiven und verdeutlichen Form, Proportionen sowie die räumliche Wirkung des Entwurfs im realen Maßstab.

Auf den folgenden Seiten sind Modellfotos des finalen Schuhs sowie der Einlage zu sehen. Die Aufnahmen zeigen das physische Modell aus verschiedenen Perspektiven und machen Form, Proportionen und die räumliche Wirkung des Entwurfs im realen Maßstab nachvollziehbar. Eine Schrägansicht des Modells ist zusätzlich auf dem Plakat platziert und dort mithilfe von ChatGPT 5.2 freigestellt dargestellt, während sie in der Broschüre als unveränderte Fotografie erscheint.

Prompt: Stelle mir folgendes Bild frei, ohne dabei die Größe oder sonstiges zu verändern.



Schrägansicht | Mehmet Ucar



Seitenansicht (rechts) | Mehmet Ucar



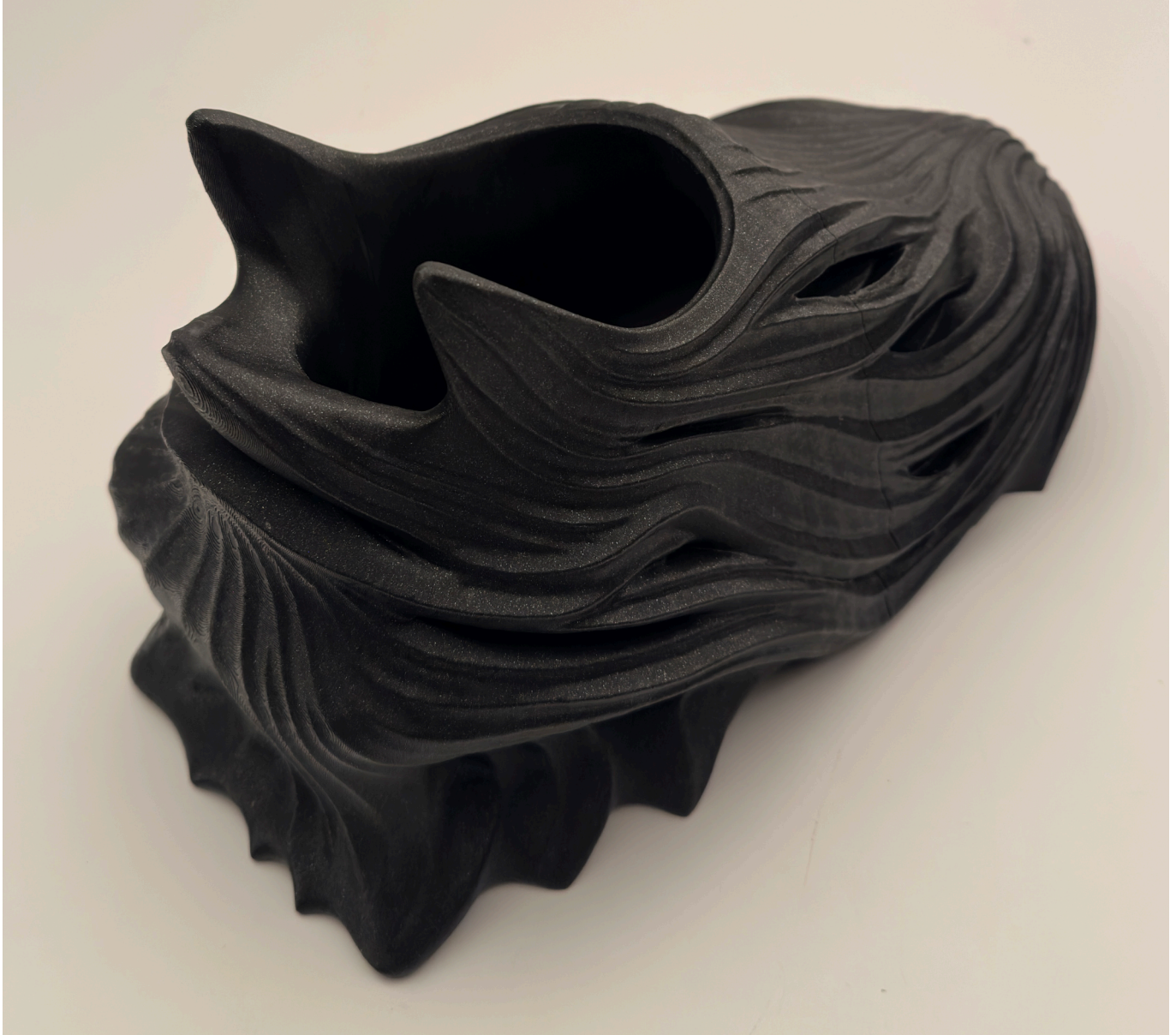
Seitenansicht (links) | Mehmet Ucar



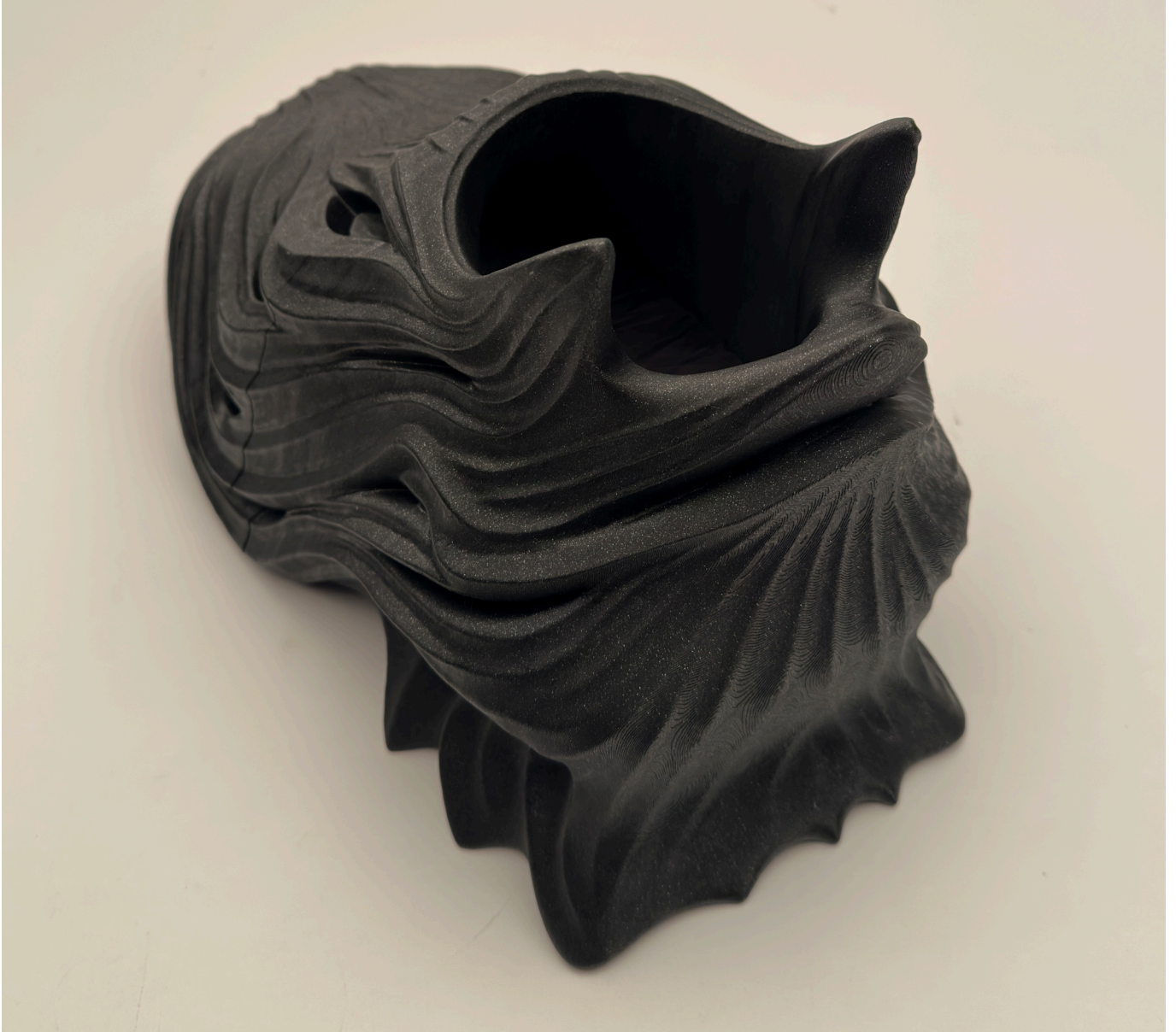
Frontansicht | Mehmet Ucar



Rückansicht | Mehmet Ucar



Schrägansicht Rückseite | Mehmet Ucar



Schrägansicht der Rückseite | Mehmet Ucar



Draufsicht zur Darstellung der Proportionen | Mehmet Ucar



Unteransicht | Mehmet Ucar



Nahaufnahme der Oberflächenstruktur | Mehmet Ucar



Nahaufnahme der Oberflächenstruktur | Mehmet Ucar



Seitenansicht der Einlage | Mehmet Ucar



Frontansicht der Einlage | Mehmet Ucar

DER SCHUH ALS ALLTAGSFAGMENT IN HABITAT 7

Der Entwurf versteht den Schuh als spekulatives Alltagsfragment innerhalb des fiktiven Kontexts Habitat 7. Die Fähigkeit des Schuhs zu fliegen war dabei von Beginn an als zentrale Funktion angelegt und bildete die Grundlage für seine formale und konzeptionelle Entwicklung.

Innerhalb von Habitat 7 ist der Schuh permanent von feinen energetischen Partikeln umgeben, dem sogenannten Sternstaub. Diese Sternstaubpartikel befinden sich dauerhaft in der Luft und auf Oberflächen und werden vom Schuh selbstständig aus der Umgebung aufgenommen. Die Energiegewinnung erfolgt dabei passiv und kontinuierlich, ohne aktives Zutun des Trägers oder externe Energiezufuhr. Bewegung, Kontakt mit der Umwelt und Nutzung im Alltag reichen aus, um den Prozess in Gang zu halten.

Die im Schuhkörper gespeicherten Sternstaubpartikel werden im Inneren des Objekts gebündelt und in eine nutzbare Energieform umgewandelt. Diese gebündelte Energie tritt über die in der Sohle integrierten Energieslots nach außen aus. Aus diesen definierten Austrittspunkten wird die gespeicherte Energie freigesetzt und ermöglicht das Fliegen des Schuhs. Die Energieslots machen diesen Prozess nach außen hin ablesbar und verankern die Funktion direkt in der Gestaltung der Sohle.

Die Oberfläche des Schuhs weist silbrig schimmernde Partikel auf, die den aufgenommenen Sternstaub visuell sichtbar machen. Diese glitzernden Stellen fungieren als gestalterischer Hinweis auf die energetische Funktion des Schuhs und verbinden äußere Erscheinung und innere Funktion auf einer visuellen Ebene.

Ergänzend zu dieser spekulativen Energiefunktion wurde bewusst eine Einlage aus PU-Schaum integriert. Die-

se Einlage übernimmt eine zentrale funktionale Rolle, indem sie den beim Fliegen entstehenden Druck innerhalb des Schuhs ausgleicht und auftretende Belastungen dämpft. Somit unterstützt sie eine kontrollierte, stabilisierte Nutzung des Schuhs. Der Tragekomfort ergibt sich dabei als sekundärer Effekt und ergänzt die funktionale Ausrichtung der Einlage im Alltag.

Der Schuh reagiert somit aktiv auf seine Umgebung und nutzt vorhandene Ressourcen, anstatt Energie zu verbrauchen oder zu erzeugen. (Energieaufnahme, Speicherung, Druckausgleich und Fortbewegung verschmelzen zu einem fortlaufenden Prozess.) Innerhalb von Habitat 7 wird der Schuh dadurch zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Alltags und zu einem Objekt, das Bewegung, Umwelt und Nutzung zu einer neuen Form von Mobilität verbindet.

Die Namensgebung **UCAR CALCEUS** greift diese inhaltlichen Ebenen auf. „UCAR“ leitet sich vom Nachnamen des Gestalters ab und bedeutet im Türkischen sinngemäß „fliegend“. „CALCEUS“ bezeichnet im Lateinischen den Schuh. Der Name verbindet persönliche Identität mit Funktion und verweist direkt auf das Konzept des fliegenden Schuhs innerhalb des spekulativen Alltags von Habitat 7.

Auf der folgenden Seite wird der Schuh in einer dynamischen Flugsituation innerhalb von Habitat 7 gezeigt.

Prompt: Futuristischer Schuh im Flug, Habitat 7, menschliche Beine leicht angewinkelt, schwarze organische Schuhform, keine sichtbare Sohlenstruktur, starke austretende Energie aus dem Schuh in leuchtenden Partikeln, düstere Umgebung, spekulative Sci-Fi-Szene, realistische Lichtstimmung, hohe Detailtiefe.



UCAR CALCEUS fliegend im Habitat 7 | ChatGPT 5.2

IMPRESSUM

Fachhochschule Dortmund

Fachbereich Architektur

Verfasser

Mehmet Ucar

Semester

Wintersemester 2025|26

Lehrgebiet | Modul

Baustofftechnologie Sondergebiete

Lehrender

Paul-Andreas Maurer B.A.

Mitarbeit

Paul-Andreas Maurer B.A.

Mehmet Ucar

Deckblatt

ChatGPT 5.2

Fotografien

Mehmet Ucar

Konzeption

Dipl.-Ing. Daniel Horn M.Sc.

Paul-Andreas Maurer B.A.

Dayna Hülsevoort

Gestaltung und Umsetzung

Paul-Andreas Maurer B.A.

Dayna Hülsevoort

Bindung

Japanische Fadenbindung

Redaktionelle Überarbeitung und

Professionalisierung von Projekttexten

ChatGPT (GPT-5.2)

**Fachhochschule
Dortmund**

University of Applied Sciences and Arts