



making of „Symbiose“



FH Regensburg - Fachbereich Architektur - Digitales Gestalten



making of „Symbiose“

Ausstellung von Studentenarbeiten aus dem Fach Gestalten und

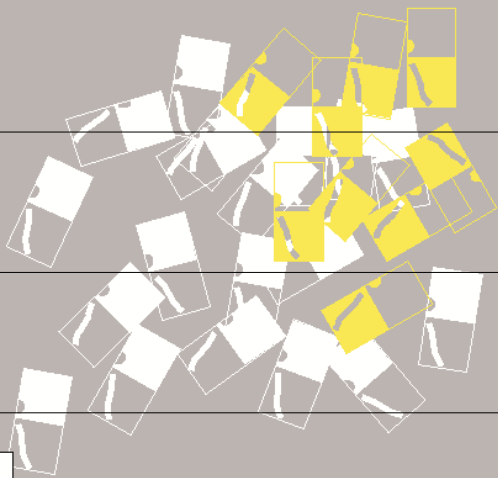
Darstellen, Prof. Zverina, Fachbereich Architektur, in der alten

Schnupftabakfabrik Bernard in Regensburg im Dezember 2000

FH Regensburg - Digitales Gestalten - Christian Grayer

Inhalt

- 1 Öffentlichkeitsarbeit
- 2 Ausstellungsräume
- 3 Corporate-Design+Ausstellungskatalog
- 4 Ausstellungskonzept
- 5 Eingangswand
- 6 Ausstellungssystem
- 7 Japan-Video-Installation
- 8 Visualisierung Schnupftabakfabrik
- 9 Badewannen Video-Installation
- 10 Stangenwald
- 11 Die Projektionen
- 12 Vernissage
- 13 Impressum



SYMBIOSE · GESTALTEN UND DARSTELLEN AM FACHBEREICH ARCHITEKTUR DER FACHHOCHSCHULE REGENSBURG
AUSSTELLUNG · SCHNUPFTABAKFABRIK BERNARD · REGENSBURG · 07.12. - 21.12.2000 · TÄGLICH 12.00 - 20.00 UHR

Ö f f e n t l i c h k e i t s a r b e i t

die ausstellung sollte besucher und interessierte unterschiedlichsten klientels ansprechen. einerseits wollten wir die arbeiten der studenten präsentieren, andererseits aber auch die inhalte der hochschule nach aussen tragen. somit mussten wir breitgefächert werbung betreiben. dies geschah durch das aushängen von plakaten, das verschicken von einladungen und die mitteilungen an die presse.

plakate



sponsoren

helfer

einladungen an die offiziellen vertreter aus hochschulen, bueros und vereinen.



presse



Fachhochschule beweist es: A

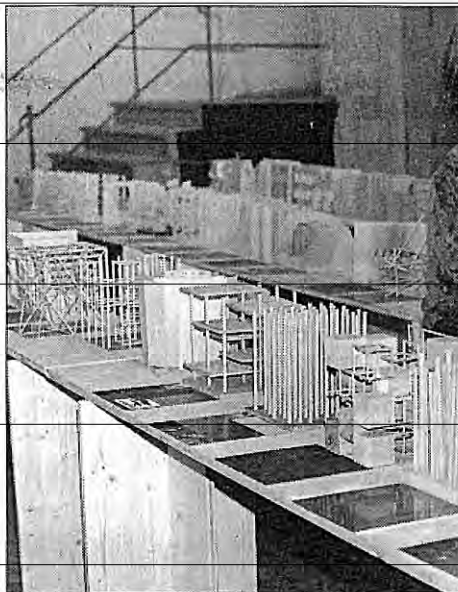
Ausstellung in der Schnupftabak-Fabrik / Symbiose zwischen C

VON HARALD RAAB, MZ

REGENSBURG. Bei dem, was da an Bau-Fließbänderzeugnissen' in die Landschaft gestellt wird, vergisst man es manchmal: Architektur ist natürlich auch Kunst – oder sollte es doch zumindest sein: Rhythmus und Textur von Flächen und Proportionalität von Körpern, die Dimension der Farbe, die stoffliche Ästhetik der Materialien, Gebäude als Zeichensetzung und einige Gesetzmäßigkeiten des architektonisch-künstlerischen Schaffens mehr.

Dass diese Aspekte des baulichen Gestaltens auf jeden Fall in der Ausbildung intensiv vermittelt werden, veranschaulicht sehr sinnlich die Ausstellung „Symbiose – Gestalten und Darstellen am Fachbereich Architektur der Fachhochschule Regensburg“. Sie wird noch bis zum 21. Dezember in der mystischen Atmosphäre einiger Räume der alten Schnupftabak-Fabrik, in der Regensburger Altstadt, gezeigt.

Professor Pavel Zvertina, der zusammen mit den Lehrbeauftragten Christel Harnest, Christian Graye und Jörg Seifert Gestalten und Darstellen an der Regensburger Fachhochschule lehrt, bringt das Phäno-



Strukturmodelle der Studierenden, die Kunst

men Symbiose in der Architektur – Verknüpfung scheinbar gegensätzlicher Faktoren – so auf den Punkt: „Ordnung und Chaos, Ratio und Intuition, Jing und Yang, schwarz und weiß, hart und weich.“ Und genau damit beschreibt er auch das Span-

Auch Architektur ist Kunst

Ordnung und Chaos / Bauen in der virtuellen Welt



werke sind.

Foto: Raab

ungsfeld, in dem Künstler arbeiten müssen.

Was die Architektur-Studenten in den letzten Semestern gestaltet haben, ist in der interessant konzipierten Ausstellung zu sehen. Und vieles davon kann mit Recht schon künstle-

rische Qualität für sich in Anspruch nehmen. Deutlich ist herausgearbeitet, was Prof. Zverina so bezeichnet: Das übergeordnete Thema beim architektonischen Gestalten ist Symbiose der Gegenpole menschlichen Empfindens: der goldene Mittelweg, Ausgewogenheit und Harmonie.

In vielen Modellen wird die Morphologie der Gestaltungsmöglichkeiten veranschaulicht. Da ist vor allem auch die Natur mit ihren Bauprinzipien ein großer Lehrmeister. Durch Mutationen werden modifizierte Welten erkundet.

In Kompositionen werden ausgewogene Harmonieverhältnisse und Spannungsmomente gesucht. Visuelle Wahrnehmung wird geschult, indem Gesetze des Sehens und der Gestalt aus der Wahrnehmungspsychologie angewendet werden. Architektur ist vor allem Raum, die Schaffung von Atmosphären durch innere und äußere Raumgliederung.

Immer wichtiger für Darstellung, aber auch Konstruktion von Architektur wird die vom Computer geschaffene virtuelle Welt. Auf welchem hohem Niveau das abläuft, demonstrieren Computeranimationen und eine Installation mit den Variationsmöglichkeiten der Projektion.



Haidplatz

Dorr

Gesandtenstraße

Neupfarrplatz

Bestand Schnupftabakfabrik

vor Umbau zur Ausstellung





Die "Große Halle"

In der "Großen Halle" befanden sich noch die Gegenstände und Einbauten des früheren tabakproduzierenden Betriebes. Die zum Teil sehr urig wirkenden Eichenfässer und die alte Waage, an denen die lange Zeit der Benützung nicht spurlos vorbeigegangen waren und die eine wunderbare Patina entwickelt haben, mußten in die Überlegung mit einbezogen werden.



Die "Weinstube"

Es befanden sich aber auch noch sogenannte Lüftelmalereien an den Wänden, sowie verschiedene Übrigbleibsel, die das Fest der Bayern hinterlassen hatte.

Hier war natürlich unser Anliegen, einen einheitlichen und nüchternen Hintergrund für unsere Einbauten zu schaffen. Die Denkmalschutzbehörde genehmigte uns daraufhin auch das Übermalen der Malereien mit Naturkalk.



Die "Hausmeisterwohnung"

In der Nordostecke der Schnupftabakfabrik befand sich früher die

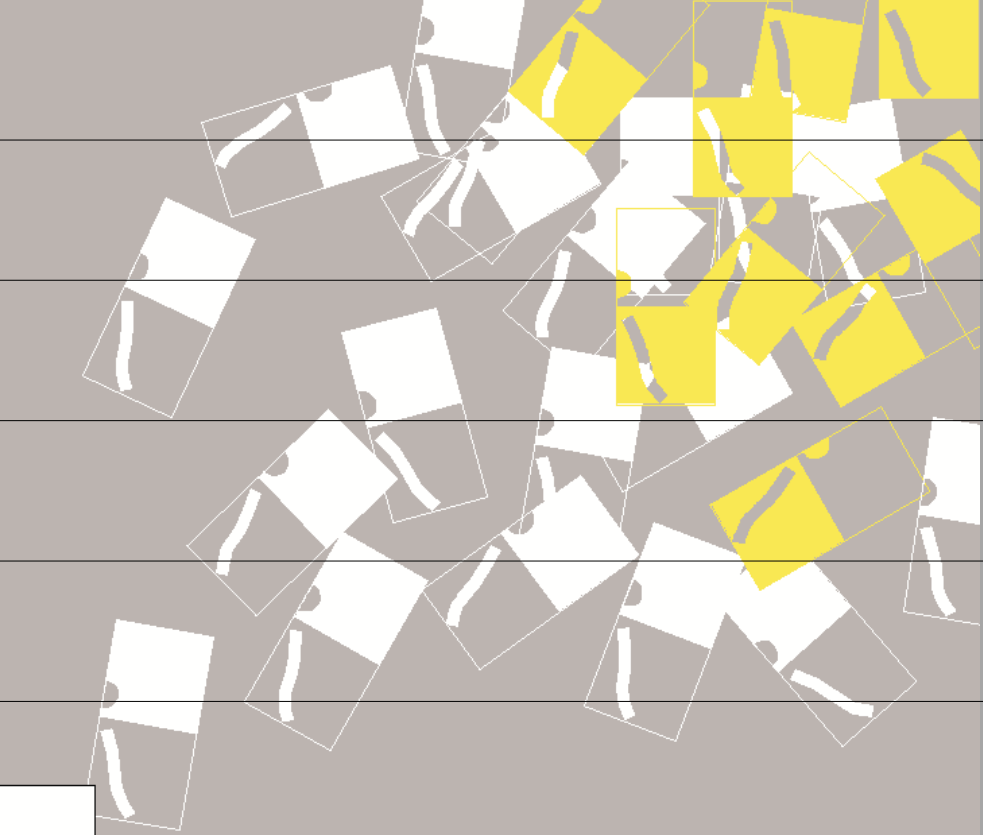
Hausmeisterwohnung, die noch mit allen Einbauten und Accessoires der 60er

Jahre vorhanden war. Die Badewanne diente uns daraufhin als willkommener

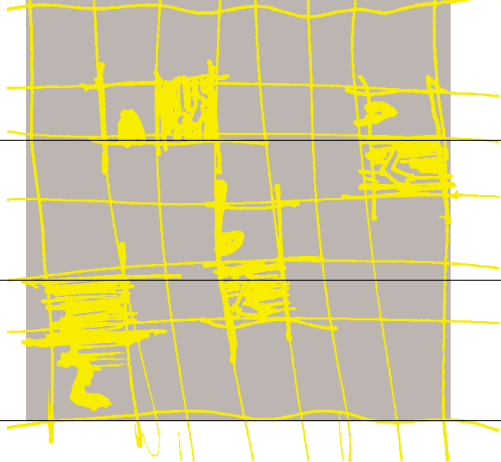
Hintergrund für die Projektion des fließenden Wassers, genauso wie der alte

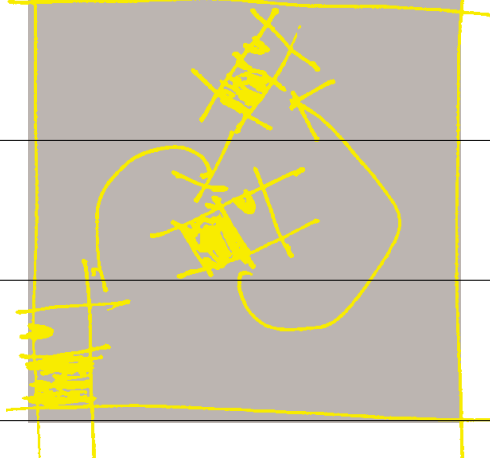
Küchenschrank, der mit dem Thema 'Stuhl' und den Modellen für das Thema

'Mahnmal der Opfer der Marktwirtschaft' eine interessante Einheit bildete.



Corporate-Design + Ausstellungskatalog

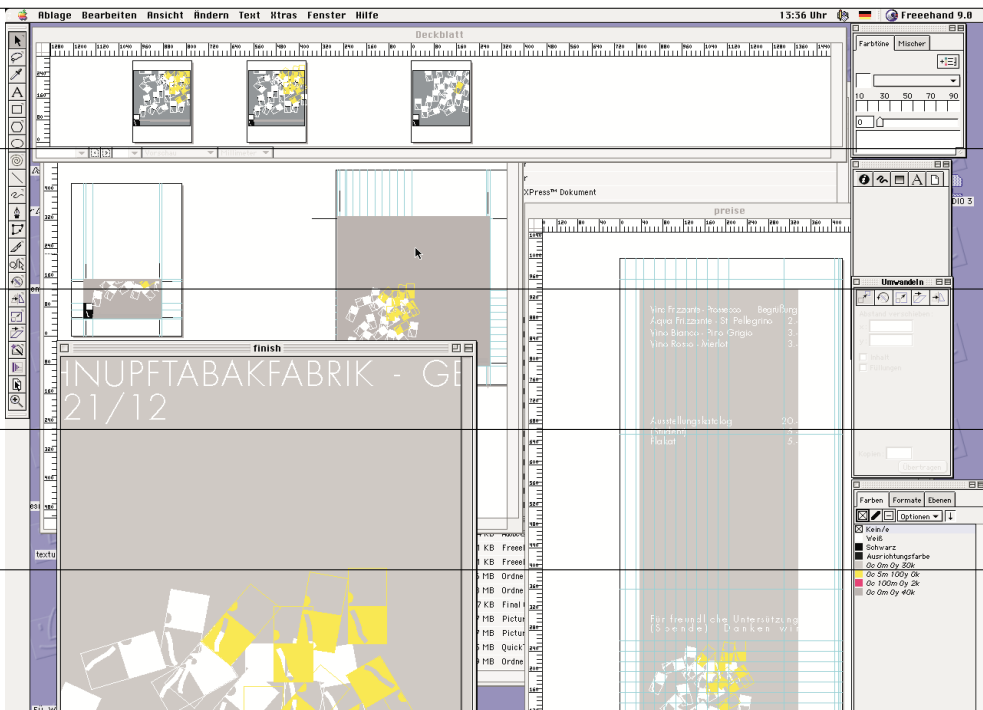


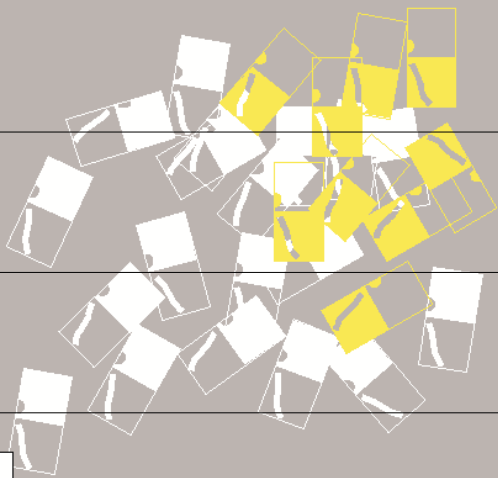


Das Corporate-Design der Ausstellung spielt mit dem Leitthema Symbiose durch Bewegung, Verdichtung und Rastermutation des neuen FHR-Logos. Die Einheit wird erreicht, indem das Katalog-Cover und die Einladung Ausschnitte des Plakatentwurfs sind



Entworfen und
bearbeitet wurde
das Cover in
Macromedia
Freehand 9.0



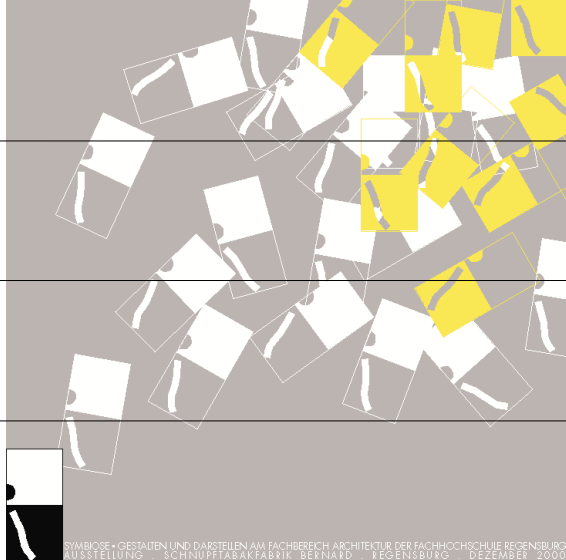


SYMBIOSE · GESTALTEN UND DARSTELLEN AM FACHBEREICH ARCHITEKTUR DER FACHHOCHSCHULE REGENSBURG
AUSSTELLUNG · SCHNUPFTABAKFABRIK BERNARD · REGENSBURG · 07.12. - 21.12.2000 · TÄGLICH 12.00 - 20.00 UHR

Links: Plakat

Rechts o.: Katalog

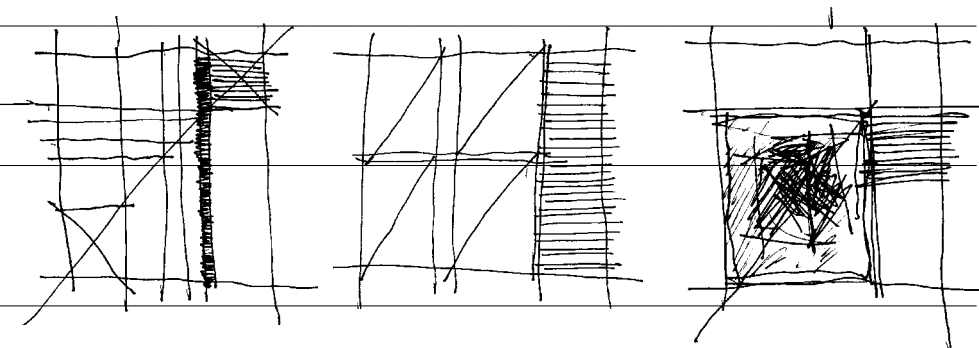
Rechts u.: Einladung



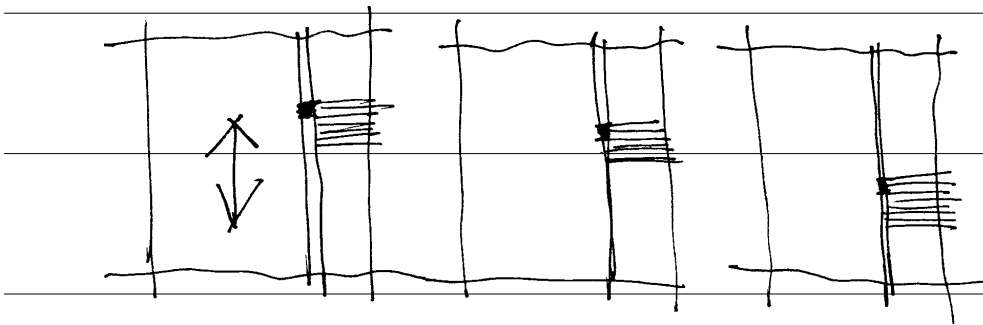
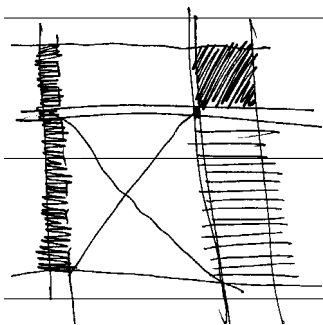
SYMBIOSE • GESTALTEN UND DARSTELLEN AM FACHBEREICH ARCHITEKTUR DER FACHHOCHSCHULE REGENSBURG
AUSSTELLUNG • SCHNÖPFAKABRIK BERNARD • REGENSBURG • DEZEMBER 2000

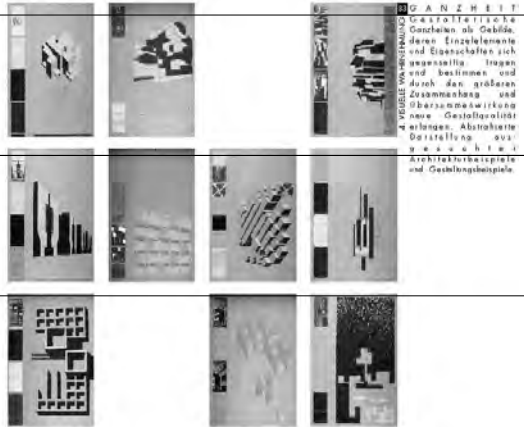


SYMBIOSE • GESTALTEN UND DARSTELLEN AM FACHBEREICH ARCHITEKTUR DER FACHHOCHSCHULE REGENSBURG
AUSSTELLUNG • SCHNÖPFAKABRIK BERNARD • REGENSBURG • DEZEMBER 2000

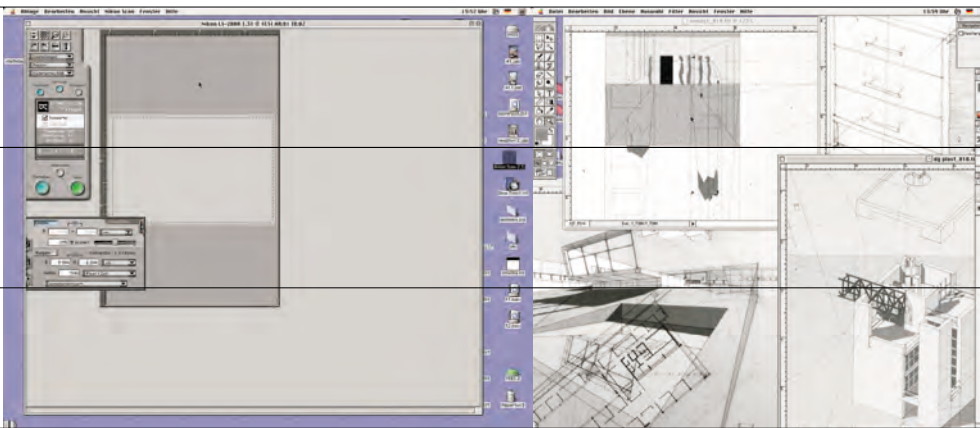


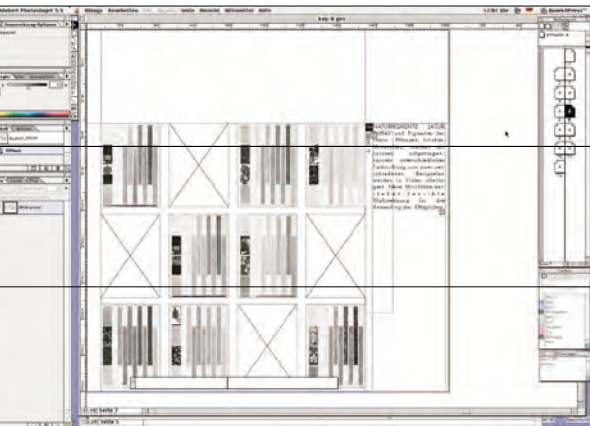
Beim Entwurf des Layouts war die größte Schwierigkeit die Proportionsdifferenzen zwischen dem quadratischen Zuschnitt des Katalogs und der Darstellung der DIN-Formate zu bewerkstelligen. Beiliegend aufgeführte Varianten zeigen die Entwurfsphase auf.





Die Aufteilung des Rasters beinhaltet einen quadratischen Block, in dem die Arbeiten, die in der Ausstellung präsentiert wurden, zusammengefasst vorgestellt werden. Ein Erläuterungsblock führt kurz in die Thematik ein und soll dem Besucher als kleiner Wegweiser dienen. Nach dem Digitalisieren der Arbeiten wurden die Daten überarbeitet und in die dafür bestimmten Platzhalter im Layout eingefügt.





Technische Bearbeitung: Sämtliche Arbeiten wurden gescannt, nachbearbeitet und in das Kataloglayout eingebettet. Verwendete Programme: Nikon Scan 2.5; Adobe Photoshop 5.5; QuarkXPress 4.0 von l.n.r.

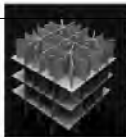
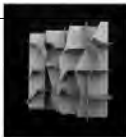
Themenkomplex: Gestalten

1. Gestaltungspsychologie
2. Malerei - Wandbild
3. Komposition - Homöostase
4. Visuelle Wahrnehmung
5. Gestalt Wahrnehmung
6. Farbe
7. Akzent
8. Raum
9. Konkrete Aufgaben

Themenkomplex: Darstellen

1. Spuren
2. Analytisches Sehen
3. Räumliche Darstellung
4. Fotogrammetrie
5. Geometrische Perspektive
6. Isometrie
7. Digitales Darstellen

Im Katalog werden die zwei Studienfächer Darstellen und Gestalten vorgestellt, die sich jeweils wieder in einzelne Themenbereiche unterteilen. Diese werden anhand von repräsentativen Beispielen erläutert.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
100

MUTIERENDE
SÄULEN
Strukturen aus der
Natur werden gestal-
terisch verändert -
Dichte, Beziehung
Kurve, Spannung,
Welle, Struktur-
konstellationen mit
relativer Symmetrie
Charakter:
Darstellung im 3D:
M e d i a



9. KONKRETE AUFGABEN
SYMBIOTISCHE MASKEN
 Architektonisierung des Subjekts mit geometrischen und freisen Formen. Stecken als Fügungspunkt oder löslicher Farbverfugung. Übung, die aller Beteiligten den Spaß am Gestalten spürbar macht.

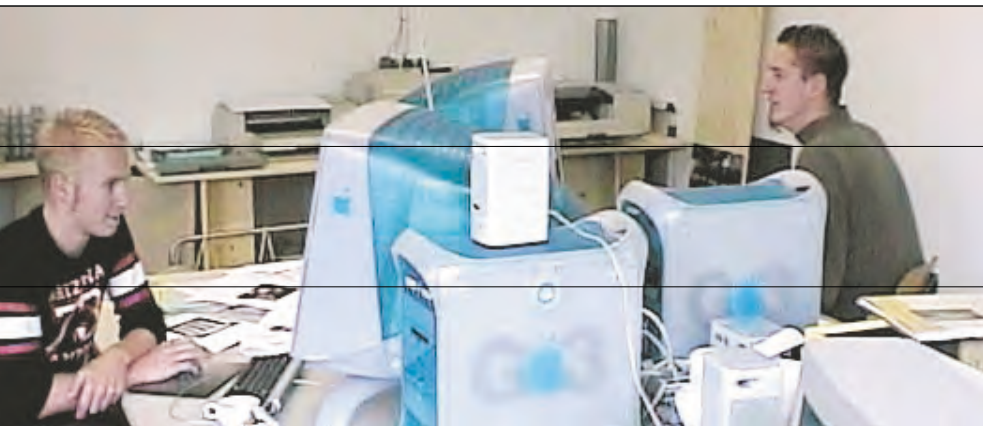


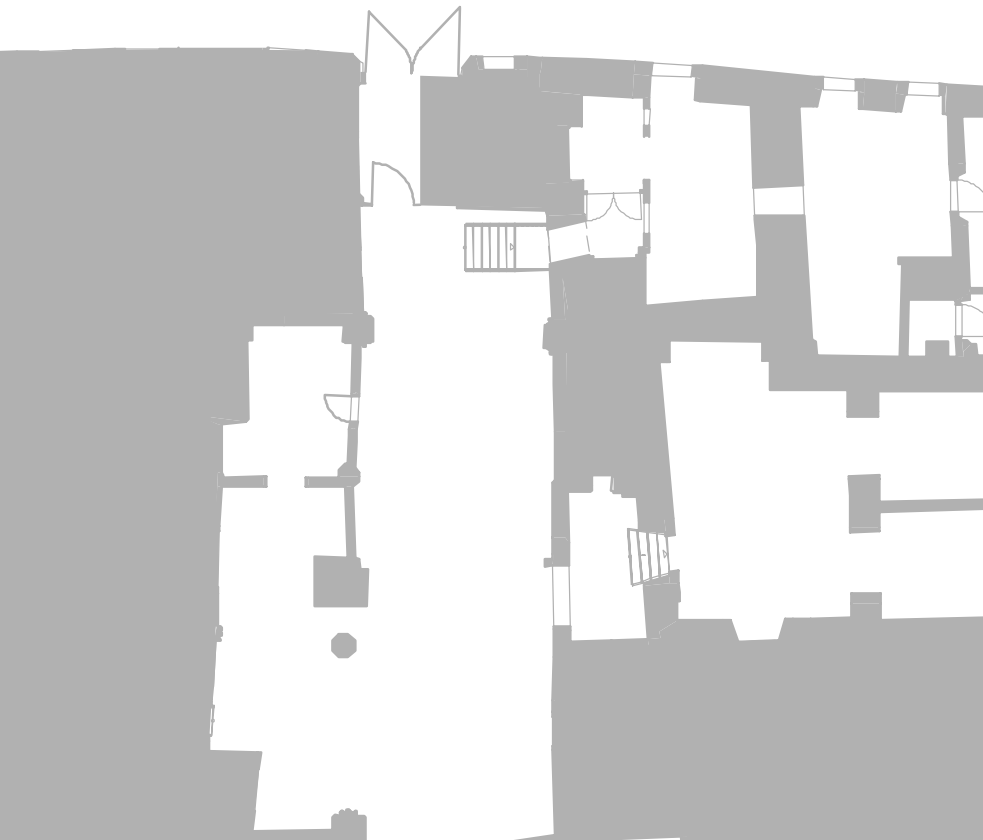
10. ABSTRAKTE GESTALTEN
 Addition von einzelnen Elementen oder Teilen als Erweiterungsatz. Die Gestalt erreicht eine neue Kategorie, die mehr ist als die Summe ihrer Teile.

1. GESTALTUNGSBREMSE

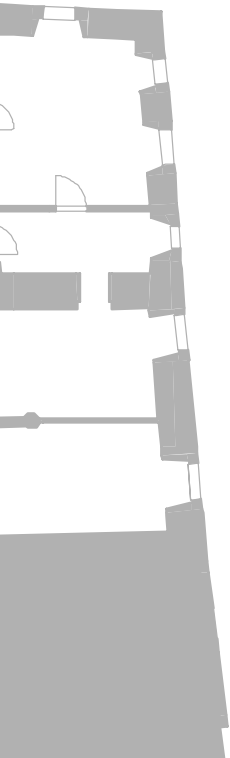


Sandro und Mario am Mac
Dank auch für die Mithilfe beim Scannen
bei Zelli, Dani, Andi und Layouten Volker
und nicht zuletzt für die graphische
Betreuung bei Christine Harnest





GRUNDRISS-ORGANISATION



eingangswand

Eingangswand

Japan-Video

10.11.2002

10.11.2002





e·motions made in japan



Struktur-Modelle :00/00/20

Struktur-Modelle :00/00/20

Tisch e

Japan-Videos

Türgeopne d.



Geordnete, geordnete Strukturen aus der Natur

Mahnmal

Sukki

überlagernde Projektionen
(Mahlzeit)

Stangen-Wald
Darstellende Geometrie

Vision-Projektion

Oberflächen-Häute in der Natur (s/r)

Ordnungen

Raumgliederung
(Modelle 10/0/0)

Virtuelle und
schmale Labirinte

Formen

Pläne (0/0/0)

Harmonische Teilung

Lauren der Natur

Figur-Grund

Gebäude als Zeichen

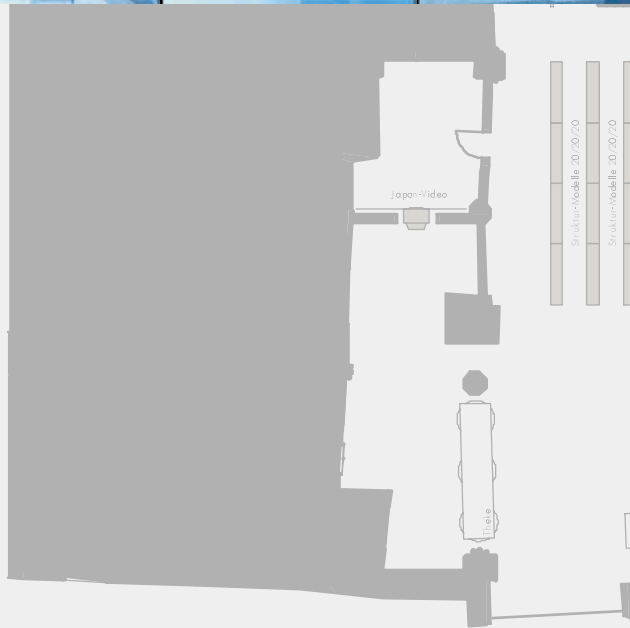
Digitale Gestalten

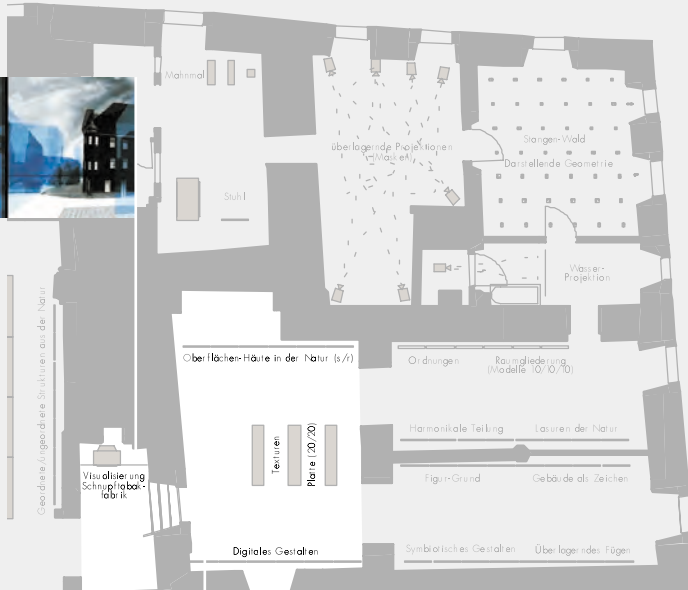
Symbolischer Gestalten

Überlagernde Figuren

Struktur-Modelle 20/20/20

Visualisierung Schnupftabakfabrik

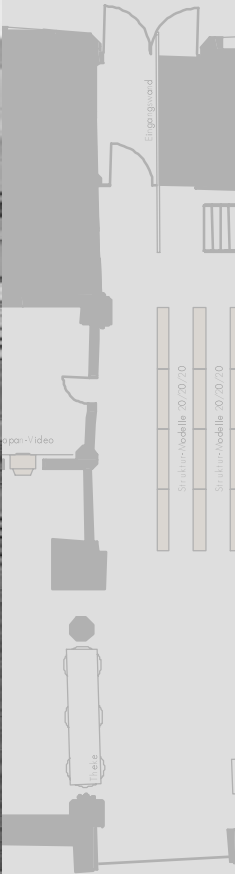
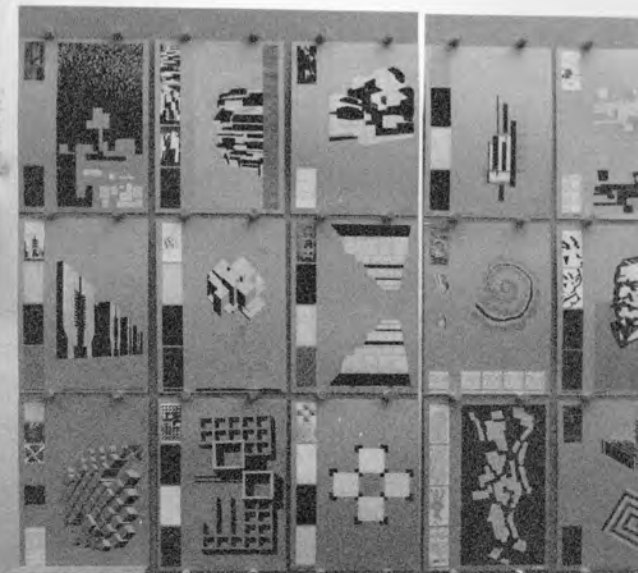


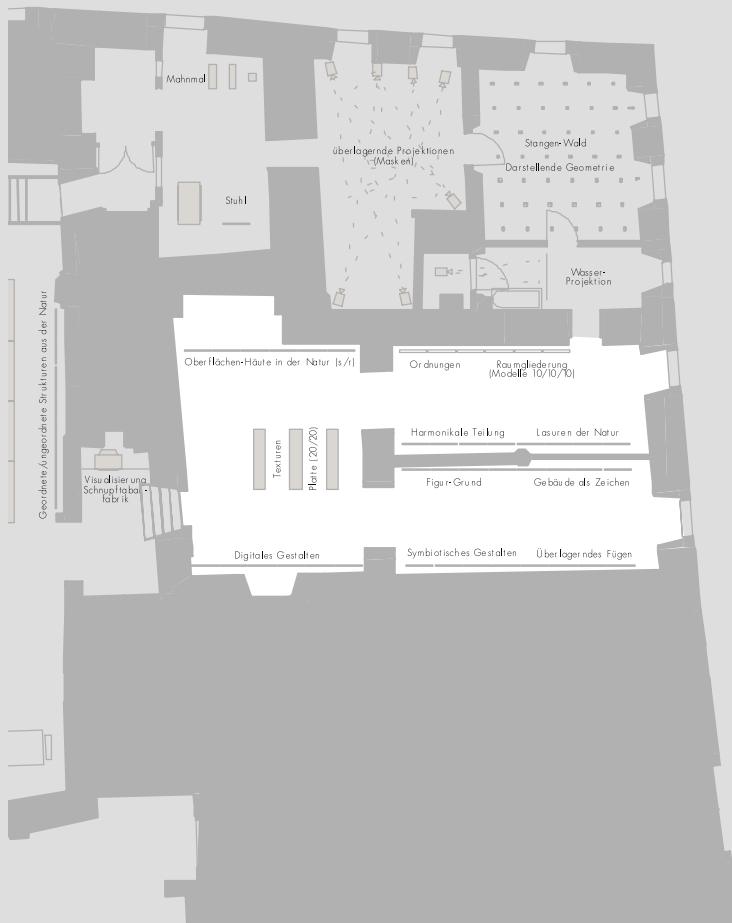


Texturen 20/20



Schautafeln

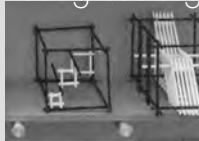




Modelle zur

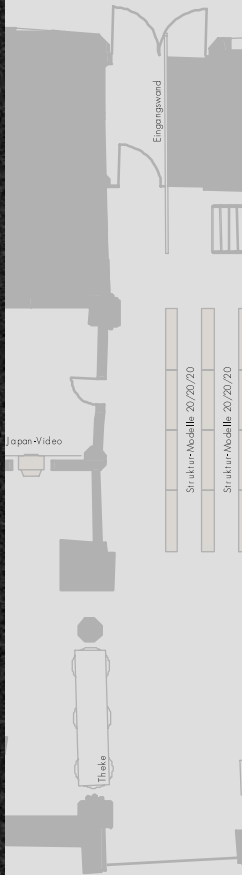
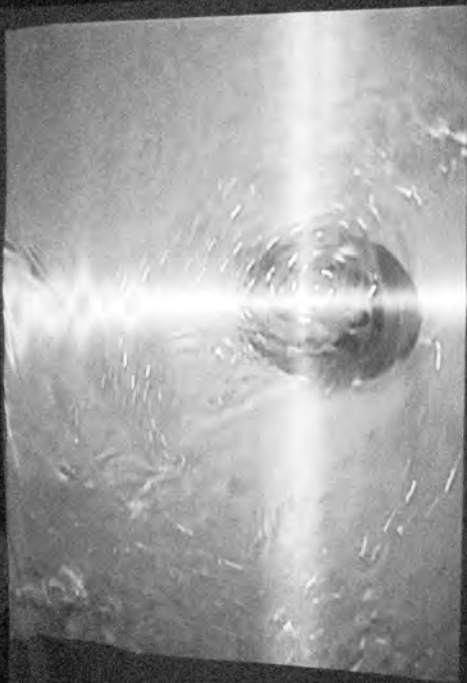


Raumgliederung



10/10/10





Badewannen-Installation



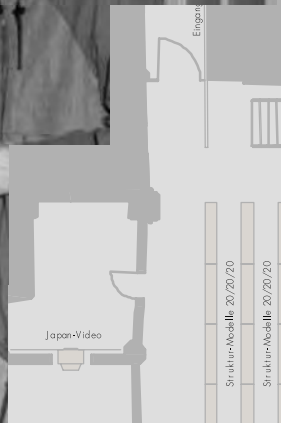
Stangenwald

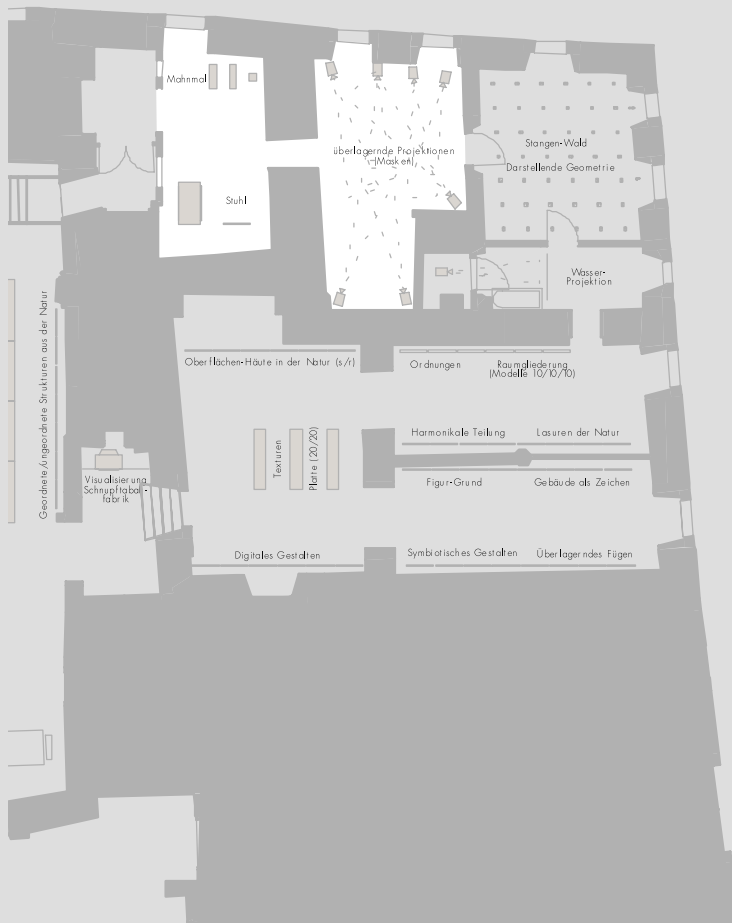


DG-Arbeiten



Stuhl





überlagernde



Diaprojektion



Masken





WORLDWIDE

E I N G A N G S W A N D





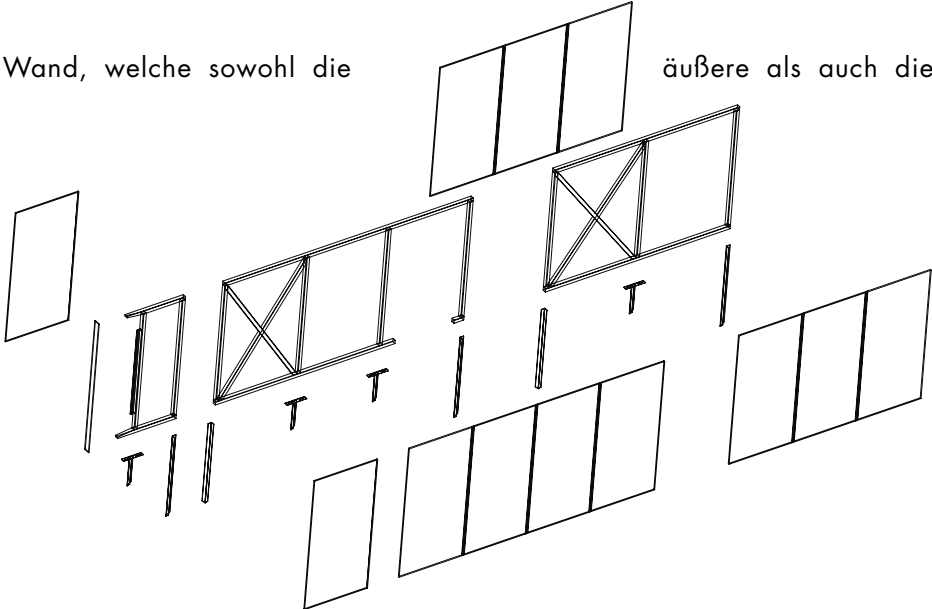
Die Eingangswand dient zum einen dazu, den Eingang zur Ausstellung zu markieren und zum anderen einen Blickfang zu schaffen, welcher schon von weitem ins Auge sticht. Zunächst fällt die schwarze Wand an sich schon als Fremdkörper im Straßenraum vor der Schnupftabakfabrik auf. Diese Wirkung wird vor allem Nachts durch das diffuse gelbe Licht am Kopfende der Wand verstärkt. Desweiteren bietet sich die

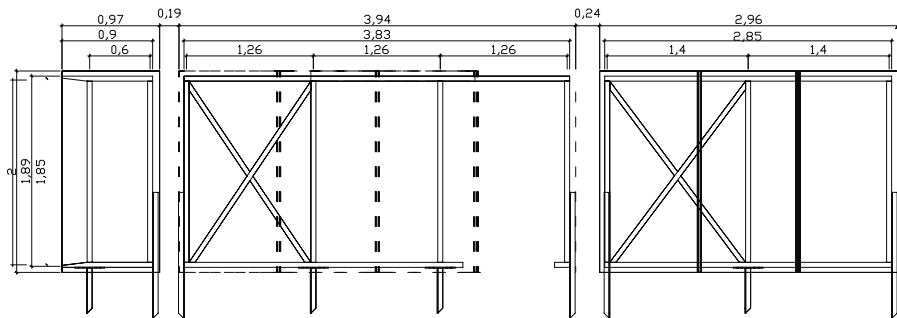
Möglichkeit an, Plakate auffällig zu präsentieren und dadurch Vorbeigehende

über die Ausstellung zu informieren. Interessierte werden dann von der

Wand, welche sowohl die

äußere als auch die





innere Tür zu durchdringen scheint, durch den Vorraum in die Ausstellung geführt. Im Inneren übernimmt die Wand eine richtungsweisende Funktion, indem sie den Ausgang des Raums mit den letzten Exponaten zunächst vor dem Besucher abschirmt und somit eine Abfolge innerhalb der

Ausstellung definiert. Die Farbe Schwarz wurde gewählt, da sie zum

einen der Eingangswand einen dezenten Auftritt verleiht und zum

anderen mit der gelb gestrichenen Innenwand die Farben



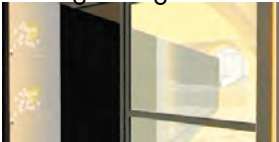
des Fachbereichs Architektur der Fachhochschule Regensburg widerspiegelt.

Die Konstruktion besteht aus in sich ausgesteiften Holzrahmen, gefertigt



aus aufgedoppelten Dachlatten,

an welchen 18mm starke MDF-Platten überlappend mit Eisenwinkeln aufgehängt sind. Die Wand ist mit 50mm starken, angespitzten L-



Winkeln auf Abstand in den Fugen des

Kopfsteinpflasters verankert, wodurch sie schwebend erscheint und das



zur Straßenseite hinvorhandene

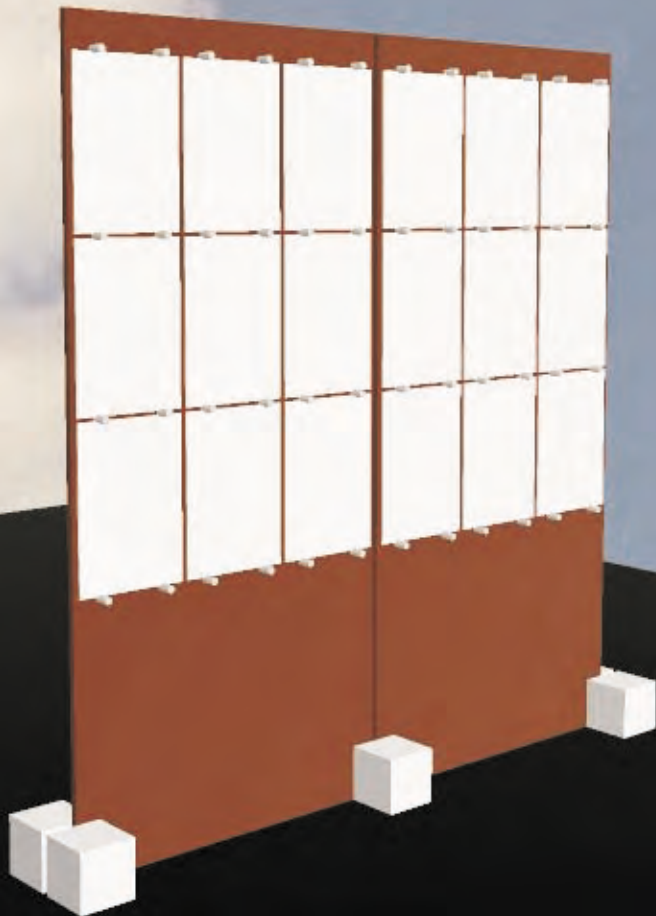
Bodengefälle ausgeglichen wird.

Christian Krätzer



SCHAUTAFELN - AUSSTELLUNGSSYSTEM





Das Ausstellungssystem ist so konzipiert, daß es den jeweiligen Anforderungen der



auszustellenden Objekte ent-

sprechend eingesetzt werden kann. So können sowohl auf unterschiedlich dicken

Papierstärken angefertigte Zeichnungen als auch Modelle präsentiert werden. Die

Fixierung der Platten mit Betonwürfeln (150mm Seitenlänge, Oberfläche unbehandelt)

ermöglicht eine Anpassung des Systems an



die vorhandenen Bodenunebenheiten. Insgesamt wurden für die Ausstellung 50 MDF-

Platten (2070x950x12mm) mit jeweils 24 Bohrungen angefertigt. Die Zeichnungen



werden an den Wänden mit 960

Aluminiumbolzen ($l=99\text{mm}$, $d=20\text{mm}$, Oberfläche geschliffen) mit einer Doppelnutung

fixiert. Als Auflage für die Modellträger dienen 60 Aluminiumbolzen ($l=140\text{mm}$,



$d=20\text{mm}$). Entwurf: Markus Götz





E·MOTIONS MADE IN JAPAN





An der Fachhochschule Regensburg findet jährlich im Sommersemester eine Studienreise statt. 2000 ging die Reise ins fernöstliche Japan. Schon im Vorfeld beschäftigte ich mich mit den Konflikten des traditionellen und des modernen Japans, woraufhin sich die Idee entwickelte, diese auf uns zukommenden Eindrücke auf Video festzuhalten, um meine Erfahrungen und Stimmungen in ihm wieder-zuspiegeln. Mein Resultat versuchte ich



in dem Kurzfilm e·motions aufzuzeigen.



Im Verlauf des Streifens stellte ich zwei

Hauptpunkte dar, die mich am meisten beeindruckt und bewegt haben.

Das Hauptthema ist Bewegung. Es ist auffallend, wie in Japan verschiedenste

„Geschwindigkeiten“ existieren. Für das traditionelle Japan ist Zeit eher



Wichtigkeit erfährt. Im High-Tech-Japan ist Zeit alles - umso schneller, umso mehr Erfolg, umso mehr Geld, umso mehr Anerkennung, umso mehr Arbeit.

Die Wertigkeiten sind absolut unterschiedlich. Wo im alten Japan Qualität



im Vordergrund stand, ist heutzutage die Entwicklungs- und Produktionsdauer

- "Der Erste sein"- das wichtigste Ziel im Leben. Dieses Phänomen zeichnet

sich auch im normalten Alltagsleben ab. Man erkennt sehr schnell am

Auftreten der Menschen in den unterschiedlichen Städten, inwieweit sie



sich von Ihrer Tradition abgekapselt haben. Durch eine kleine Reise vom
traditionellem bis hin zum modernen Japan versuchte ich dies durch eine
abnormale Geschwindigkeitszunahme im Film zu erreichen. Wo er sich

am Anfang nur sehr zäh von Szene zu Szene weiterentwickelt sind am



Ende des Filmes nur noch Fragmente von Situationen zu erahnen. Auch

mit der immer schneller werdenden Hintergrundmusik sollen diese



kontrastreichen Lebenssituationen verdeutlicht werden. Das zweite Hauptthema nennt sich Gefühle. Hierbei möchte ich das Verhalten der "modernen Durchschnittsjapaner" widerspiegeln. In Japan hält man sich in mit seinem Auftreten in der Gesellschaft zurück, setzt sich ein freundliches Lächeln auf, unterdrückt temperamentvolle Äußerungen, ordnet sich einer

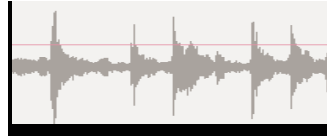


Gruppe, einem auferlegtem Verhalten unter und benimmt sich nach deren Regeln und Vorstellungen. Das Individuum wird völlig negiert - es hat sich



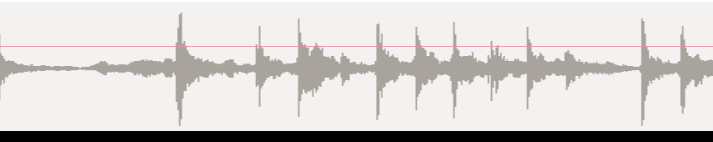
der Gesellschaft einzuordnen - muß sämtliche menschlichen Gefühle





abschalten und ausschließlich als produktive Arbeitsmaschine funktionieren.

Aufgrund dieser Unterdrückung der Wirtschaft gibt es auch eine große



Zahl an Japanern, die versuchen,
aus diesen Zwängen auszubrechen

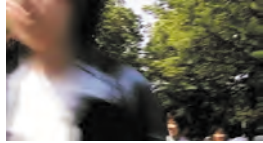




japan-V schaupff-1 Effekte				Sequenz 1 Sequenz 1			
Name	Dauer	In-Punkt	Out-Punkt	Hoch (1)			
weiße fläche.tif	00:01:12:00	00:01:00:00	00:02:11:24				
Track 4 Kopie II	00:05:19:20	Unbestimmt	Unbestimmt				



japan-V japan				Sequenz 1 Sequenz 1			
9-tokio-videospiel	00:00:23:17	Unbestimmt	Unbestimmt				
9-tokio-subway-2	00:02:43:11	Unbestimmt	Unbestimmt				
9-tokio-subway-1	00:00:14:21	Unbestimmt	Unbestimmt				
9-tokio-rise	00:03:42:02	Unbestimmt	Unbestimmt				
9-tokio-anspel	00:00:32:05	Unbestimmt	Unbestimmt				
9-kyoto-shinkansen	00:01:30:22	Unbestimmt	Unbestimmt				



- in den meisten Fällen sind es Jugendliche, die durch Kleidung und Verhalten aktiven Protest zeigen und leben. Bei jenen Menschen schwabt das völlige Entsagen vom Menschsein um in eine überdurchschnittliche Extrovertierheit, Party- und Lifestylegesellschaft. In dem Film habe ich



versucht diese beiden Themen Emotion und Bewegung unter einem Titel

zu transferieren: e-motions. Als recording Instrument diente mir eine digitale

Videokamera, mit der ich ungefähr drei Stunden Filmmaterial in Japan

gesammelt habe. Aus den Städten Tokio und Osaka stammen nahezu

alle high-tech und "modern" Szenen. Die eher traditionelleren Aufnahmen sind mir in Kyoto gelungen; bis auf den Anfang des Videos, dem Noh-Theater, welches wir in Osaka besuchten. Nach dem aktiven Teil, dem des Films, kam die Arbeit am Rechner. Ich benützte dafür einen Macintosh





von Apple, auf dessen Festplatte ich die auf der Videokamera gespeicherten

Filme 1:1 über die sogenannte Firewire-Schnittstelle übertragen habe.

Der Schnitt zum Film erfolgte mit dem Programm Final Cut Pro, ebenfalls

von Apple, in dem ich eine Animation, rote Menschen, aus dem 3D-

Visualisierungsprogramm Cinema 4D von Maxon mit den Originalaufnahmen

verschmolzen und verbunden habe. Den Geschwindigkeitszuwachs,

Überblendungen, Intro und Abspann stammen ebenfalls aus Final Cut

Pro. Als Hintergrundmusik verwendete ich ein Stück von einer japanischen

Folklore-CD und verändert seine Geschwindigkeit in einem Musikprogramm,

in diesem Fall verwendete ich SoundEdit 16 von Macromedia. Nach



der Bearbeitung fügte ich das "Musikstück" in Final Cut Pro dem Hauptfilm hinzu. Ein Soundeffekt, Gongschlag, half mir noch dabei, die Rhythmik



des Filmes zu festigen. Zum Schluß ist es dann möglich den Film wieder über die Firewire-Schnittstelle auf die digitale Kamera zu übertragen, um



ihn ohne Qualitätsverlust zu speichern - er benötigte ungefähr 15 Gigabyte

Festplattenspeicher - und um ihn auf herkömmlichen Videokassetten zu

überspielen. Bei der alltäglichen Arbeit gestaltet man eine Fläche, z.B.

Papier, nur für eine Situation - im Film hat man 25 Bilder pro Sekunde,

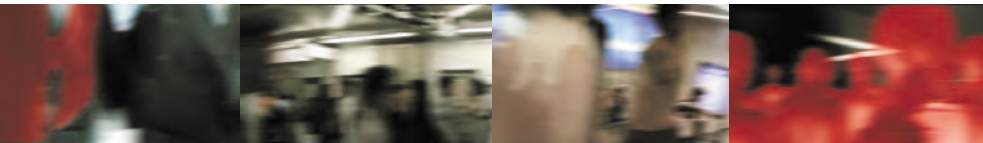


auf die man ein Augenmerk haben muß, was das Ganze schwieriger,
jedoch durch die dadurch entstehenden Möglichkeiten auch interessanter
macht. Die Zeit wird auf einmal zum Werkzeug, dem man sich bedienen



kann und auf Grund der Vielfalt der Variationen man ein schon
immer beeindruckendes Medium - den Film - als hervorragenden
Träger für Ideen und Konzepte zunutzen machen kann.

Video: Markus Semmelmann · Fotos: Dipl.-Ing.Christian Grayer





F O T O W A N D . J A P A N









Lichtstärke Messung
Pneumatik
3. 11. 1900
Dr. K. K.

VISUALISIERUNG SCHNUPFTABAKFABRIK





In der Planungsphase der Ausstellung kamen wir auf die Idee, nicht nur zweidimensionale Zeichnungen zu verwenden, sondern auch im dreidimensionalen Raum und unter Einbeziehung der Zeit - in einem virtuellen Flug durch einen Raum - unsere Entwürfe zu prüfen. Eine Animation



zu erstellen wurde unser Ziel. Im Ablauf der Animation ist

die Gegenüberstellung alt - neu und analog

- digital ein wichtiges Element. Wir versuchten



dieses Konzept auf verschiedenen Ebenen zu realisieren.

Als erstes splitteten wir die digital erstellte Umgebung, die



Animation, in zwei Teile. Der Erste Teil besteht in der



Annäherung an das Gebäude selbst, der Eingangssituation
und ein kurzer Rundblick in der Haupthalle der Ausstellung.

Bearbeiten Objekte Werkzeuge Selektion Struktur Funktionen Plug-ins Rendern Fenster Hilfe

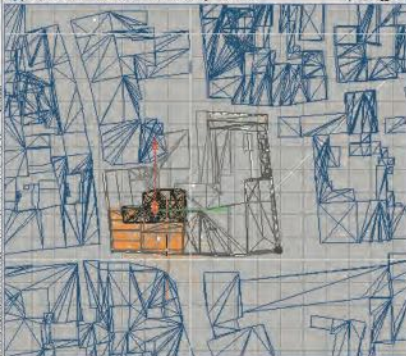
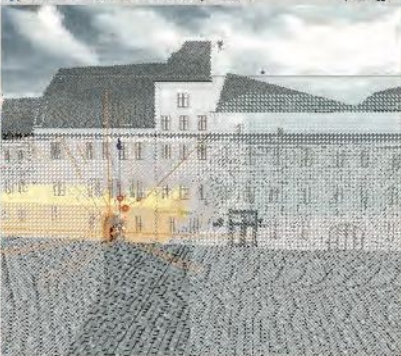


ansicht

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht



Objekte | Struktur | Browser |

Datei Bearbeiten Objekte

animation-heimflug

-extraktion.edm

AUSSTELLUNG

Klarte

Beleuchtung

Aussenwand

WANDSCHEIBE_EINGANG

Rigg Stadt

Dächer

Umgebung

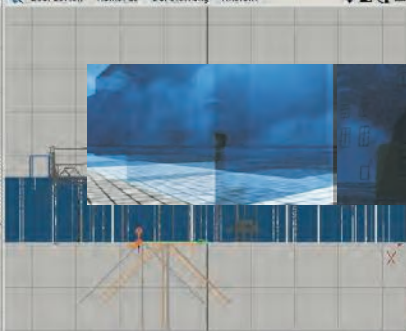
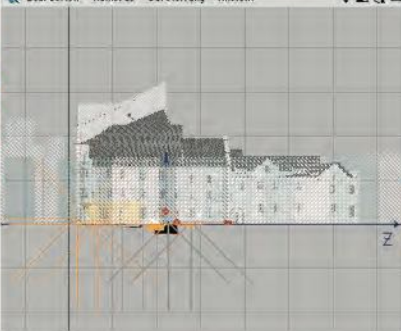
Boden

Himmel-Objekt

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht

Bearbeiten Kameras Darstellung Ansicht



Materialien

Datei Bearbeiten Funktion



4

Koordinaten-Manager | Aktives W

Position

Größe

X 1.089 m

Y -1.475 m

Z 7.003 m

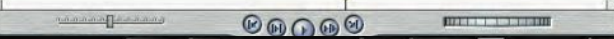
Objekt

Abm...

Im Zwischenteil taucht man in die analoge Welt ab und blickt durch verschiedene Fenster aus der Schnupftabakfabrik hinaus ins reale Leben. Mit einem weichem Übergang,



einer ineinanderfließenden Überblendung befindet sich der



move_main

origiale

- H0-125.MOV 00:00:05:01 Unbestimmt Unbestimmt
- H0876-H1000.mov 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H1001-H1125.mov 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H1126-H1256.mov 00:00:05:06 Unbestimmt Unbestimmt
- H126-250.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H251-H*1.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H376-H*1.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H501-H*1.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H626-750.mov 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H626-H*1.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H751-875.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H1ARIOP27.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt
- H1ARIOP37.MOV 00:00:05:00 Unbestimmt Unbestimmt

Tracks:

- V6
- V5
- V4
- V3
- V2
- V1

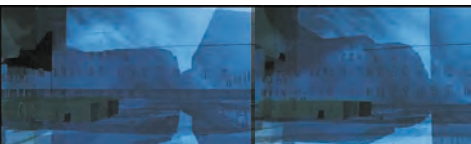
Audio:

- A1 Track 4
- A2 Track 4
- A5

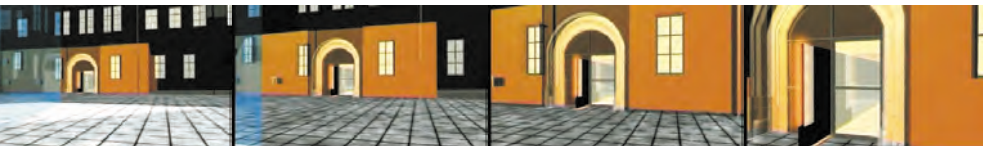
Effects:

- Track 4 dci-Track 9
- Track 4 dci-Track 9

Betrachter wieder in der virtuellen Welt, in der er aus dem Gebäude hinausfliegt und mit einer schraubenartigen Kamerafahrt an den Ausgangspunkt seiner Reise



zurückgeführt wird. Bei den Materialien verfolgten wir die Ideen, daß sich der Bestand als transparenter Körper darstellt und dadurch die Räume der Ausstellung in Ihrer



Lage im Gebäude sichtbar werden. Die orange Farbe soll den besonderen Charakter der Räumlichkeiten unterstreichen und symbolisieren, daß dort etwas passiert. Das Umfeld,





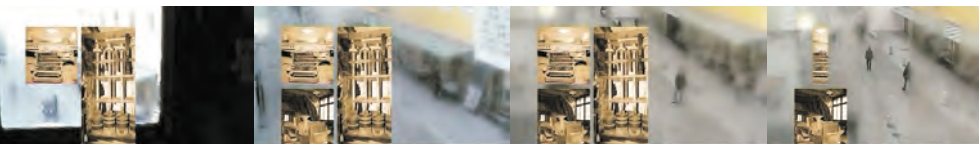
die Stadt, tünchten wir in ein intensives Blau, ebenfalls transparent und verspiegelt. Blau soll für die Weite der Stadt, des Stadtraumes stehen und die nur kubenhaft



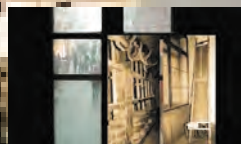
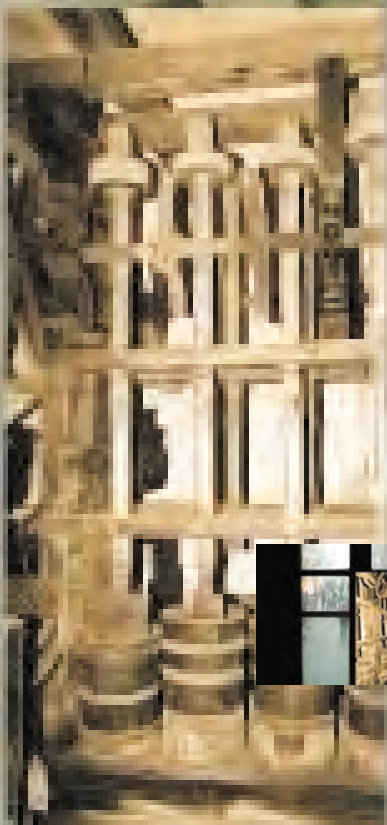
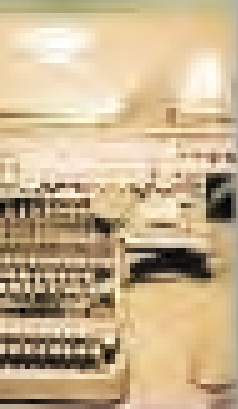
dargestellten Häuser als Platzhalter dienen. Umsetzung



· Da die Schnupftabakfabrik von dem Architekturbüro Gregory zum Zeitpunkt der Animationserstellung gerade als Renovierungs- und Umbauprojekt bearbeitet wurde, standen uns zahlreiche dreidimensionale Aufmaßdaten zur



Verfügung. Wir importierten diese Daten in ein professionelles Animationsprogramm, Cinema 4D von Maxon. Hier gestalteten wir die Texturen und Materialeigenschaften, definierten die Kamerafahrten und



ließen den Film berechnen. Um einen kleinen Anhaltspunkt zu geben, wie lange ein Computer an einer solchen Animation rechnet sei nur gesagt, daß wir 9 Rechner eine Woche lang und nahezu 24 Stunden am Tag nur für die Berechnungen einsetzten. Den fertigen Film schnitten wir in einem digitalen Videoschnittprogramm, Final Cut Pro

von Apple. Hier fügten wir die ganzen kleinen Segmente,
die durch das Rendern auf unterschiedlichen Rechnern
entstanden sind zusammen und implementierten das reale
Video. Außerdem verknüpften wir im Final Cut Pro die





Anfangsanimation, erstellt in Macromedia Flash, und die Hintergrundmusik. Uns hat es großen Spaß bereitet an einem solchen Projekt die neuen Möglichkeiten der rechnerunterstützten Darstellung, dem Digitalen Gestalten, auszuprobieren und uns anzueignen, da wir der Meinung



ALT 4062

sind, daß sich in der Zukunft immer mehr diese Art der
Darstellung und des Entwerfens in das Tagesgeschäft von
Architekten integrieren wird. Konrad Kraus, Markus
Sammelmann · Fotos: Dipl.-Ing. Christian Grayer





FOTOWAND · VISUALISIERUNG

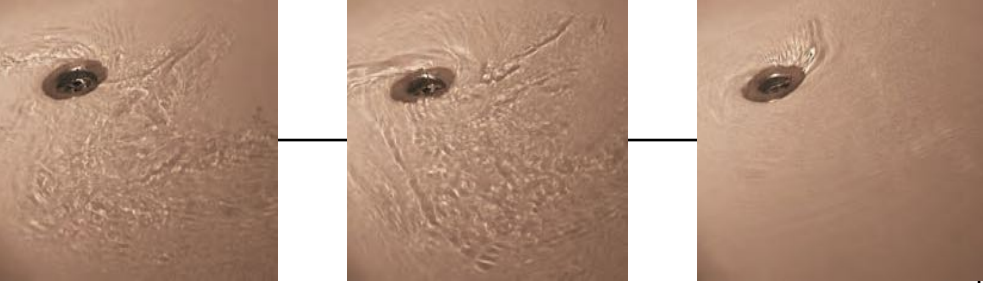








BADEWANNEN - INSTALLATION



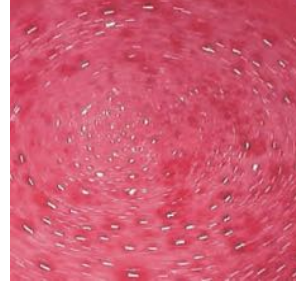
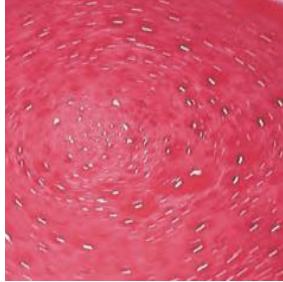
Badezimmer, Badewanne, Wasser, Geräusch, Geplätscher, Wasser,

Übergang, Brücke, Wasser, Durchgang, Schleuse, Wasser, Bewegung,

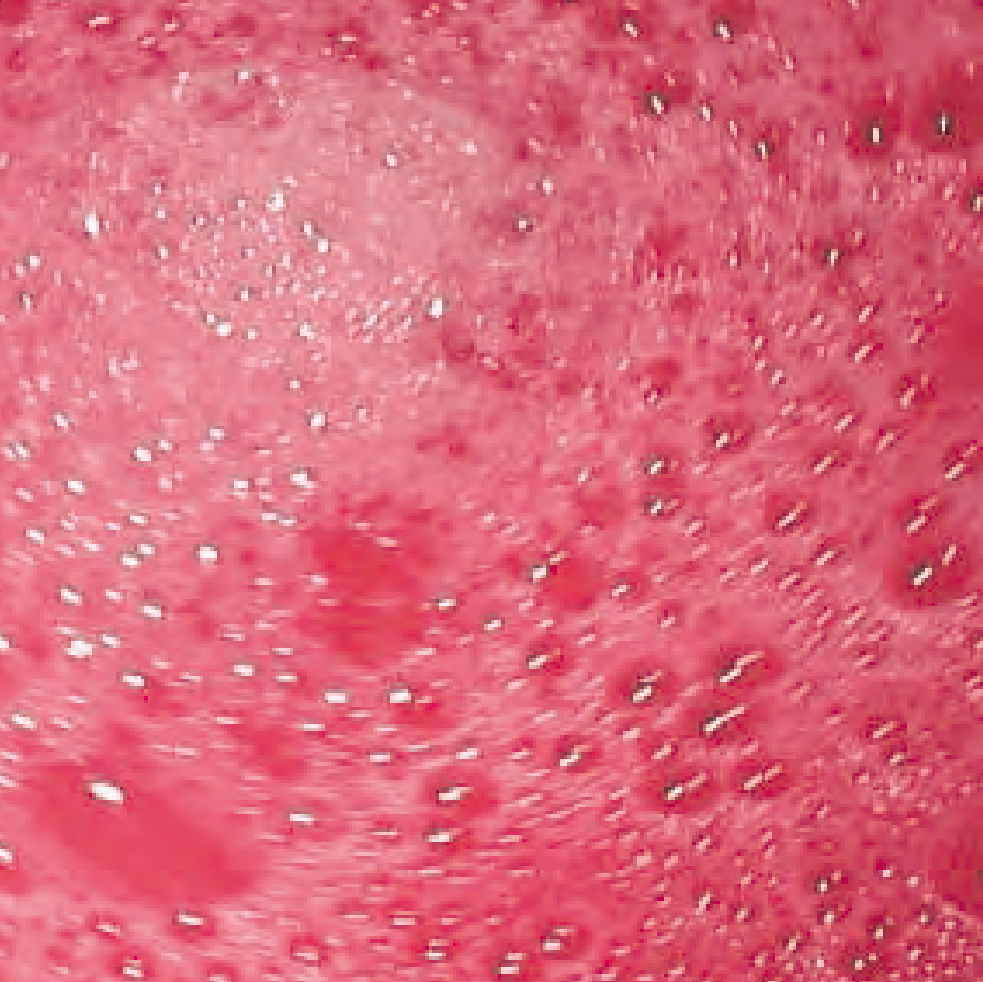
Strudel, Wasser, Leben, Energie, Wasser, Wasser, Wasser, Wasser,

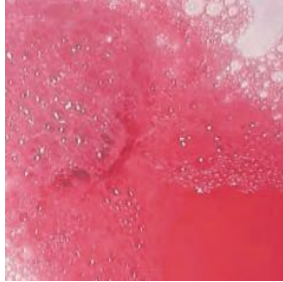
Wasser, Wasser, Wasser, Wasser, Wasser, Wasser, Wasser, Wasser





Das Badezimmer war der Übergang von der konventionellen zur interaktiven Ausstellung. Eine Schleuse, eine Schwelle, die zu überwinden war und die den Besucher auf die nun folgende "etwas andere Ausstellung" vorbereiten sollte. Vom ersten Augenblick an war ich in die alte Badewanne





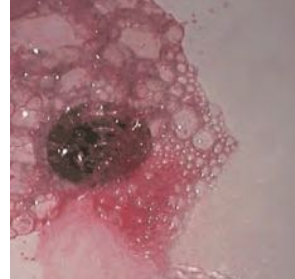
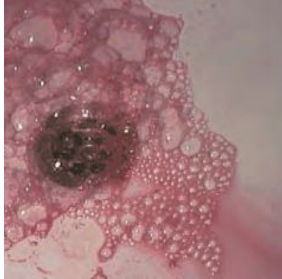
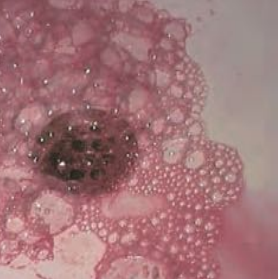
im Badezimmer verliebt und wollte unbedingt mit dem Thema "Wasser"

arbeiten. Für mich hat Wasser die Bedeutung von Leben und Energie,

von Ruhe und Bewegung und stand deshalb in engem Zusammenhang

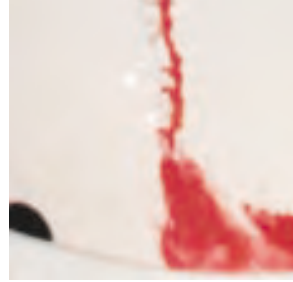
mit unserer Ausstellung. Ohne dem Engagement aller Studenten, die





diese Ausstellung ermöglichen und ohne dieser Energie hätten wir nichts bewegt. Dem Besucher sollten alle Sinne geöffnet werden, er sollte sich mitreißen lassen von der Bewegung und die Ausstellung nicht nur betrachten sondern erleben. So hielt ich mit der Kamera einzelne Sequenzen fest,



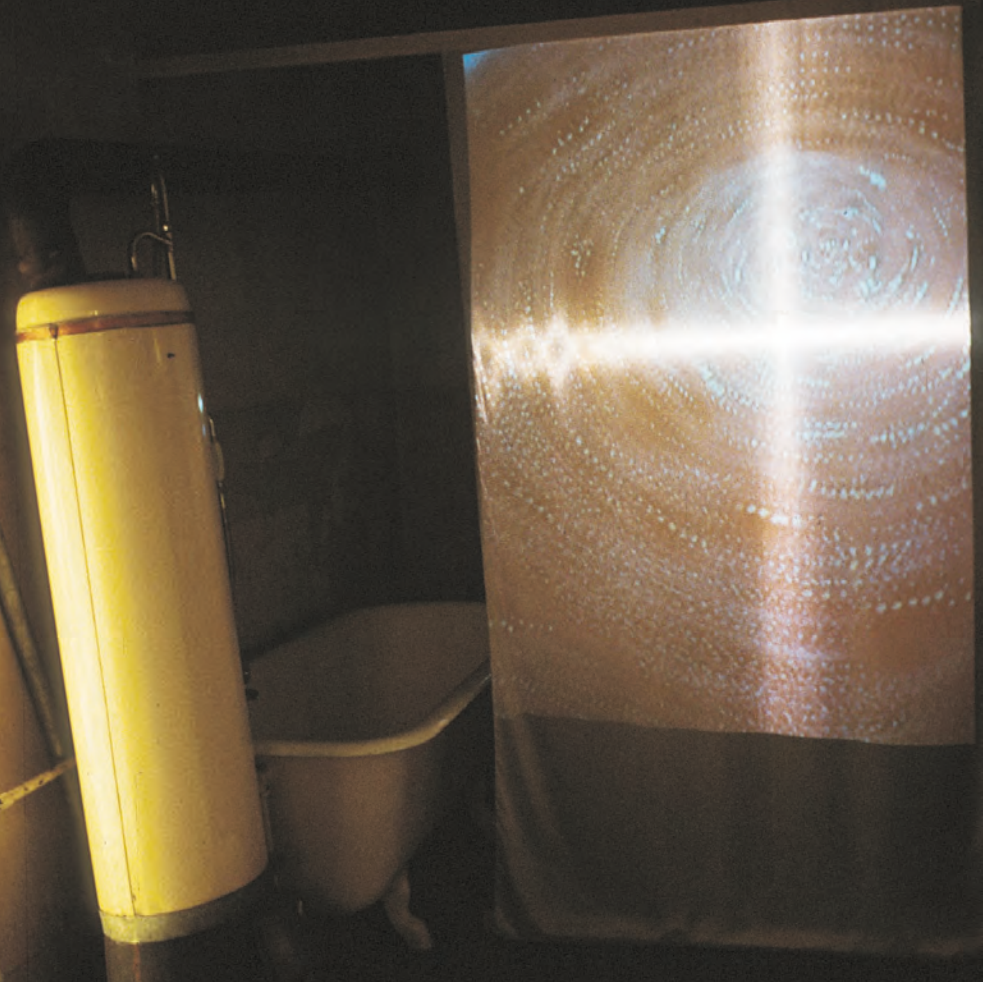


wie Wasser in eine Badewanne einläuft, abläuft, tropft, schäumt – die Ruhe, die Bewegung, das Fliesen, den Strudel. Diese Ausschnitte wurden dann zusammengeschnitten und in einer Endlosschleife auf eine Videokassette überspielt. Mit Hilfe eines Beamers projizierten wir den





Film von hinten an eine Leinwand, die neben der Badewanne angebracht war. Ich hoffe, dass diese Installation den Besucher neugierig gemacht hat, dazu bewegt hat weiterzugehen, seine Sinne geöffnet hat und ich hoffe, dass ihm die Ausstellung als Ganzes in positiver Erinnerung





geblieben ist – denn dann hätten wir was bewegt. Ein ganz liebes Danke

an Mario, der mir seine Digitalkamera zur Verfügung gestellt hat und

besonders an Markus, für den gesamten Schnitt und die Fertigstellung

des Films.

Simone Bauer





STANGENWALD



Vertikal gerichtete Stangen aus Kanthölzern stehen ungeordnet im Raum und bilden, verspannt mit einem Netz aus Drahtseilen, das Ausstellungssystem für Exponate aus den Fächern Darstellende Geometrie und Digitalem Gestalten. Die Stangen sind an einem



Ende mit einem Schraubgewinde versehen und werden zwischen Decke und Boden eingespannt. In einer Höhe von ca. 2 Meter befinden sich Bohrungen in den Stangen, durch welche die Drahtseile gezogen werden – eine dritte Ebene wird erzeugt. Von diesem



Drahtnetz werden nun die Arbeiten mit Wäscheklammern abgehängt.

In derselben Ebene durchspannt ein schwarzes Kabel, an dem einfache Fassungen mit Glühbirnen angebracht waren, den Raum.

Die Beleuchtung überlagert sich mit den transluzenten Exponaten.



Durch diese Überlagerung wollten wir Neugierde und Interesse im
Besucher wecken und ihn anregen, seinen eigenen Weg durch
diesen Wald zu suchen und die Arbeiten von allen Seiten zu
betrachten.

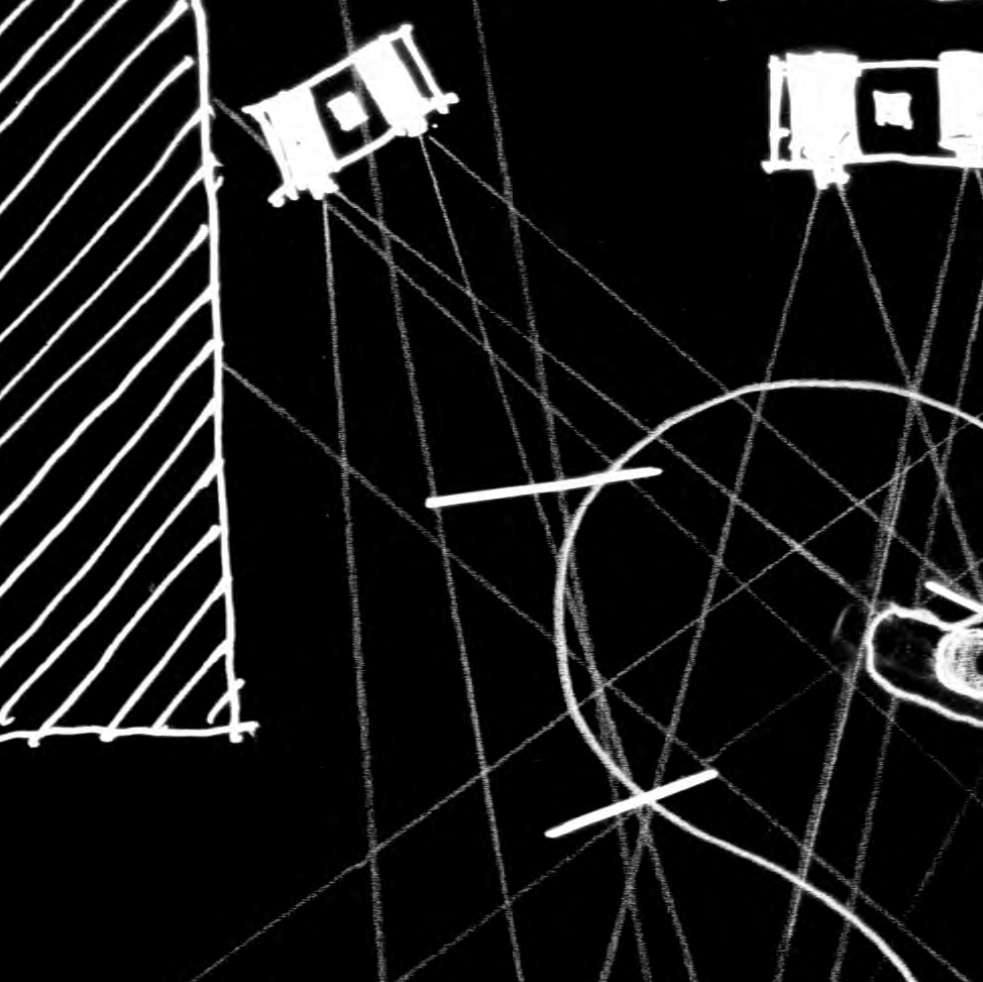
Markus Götz

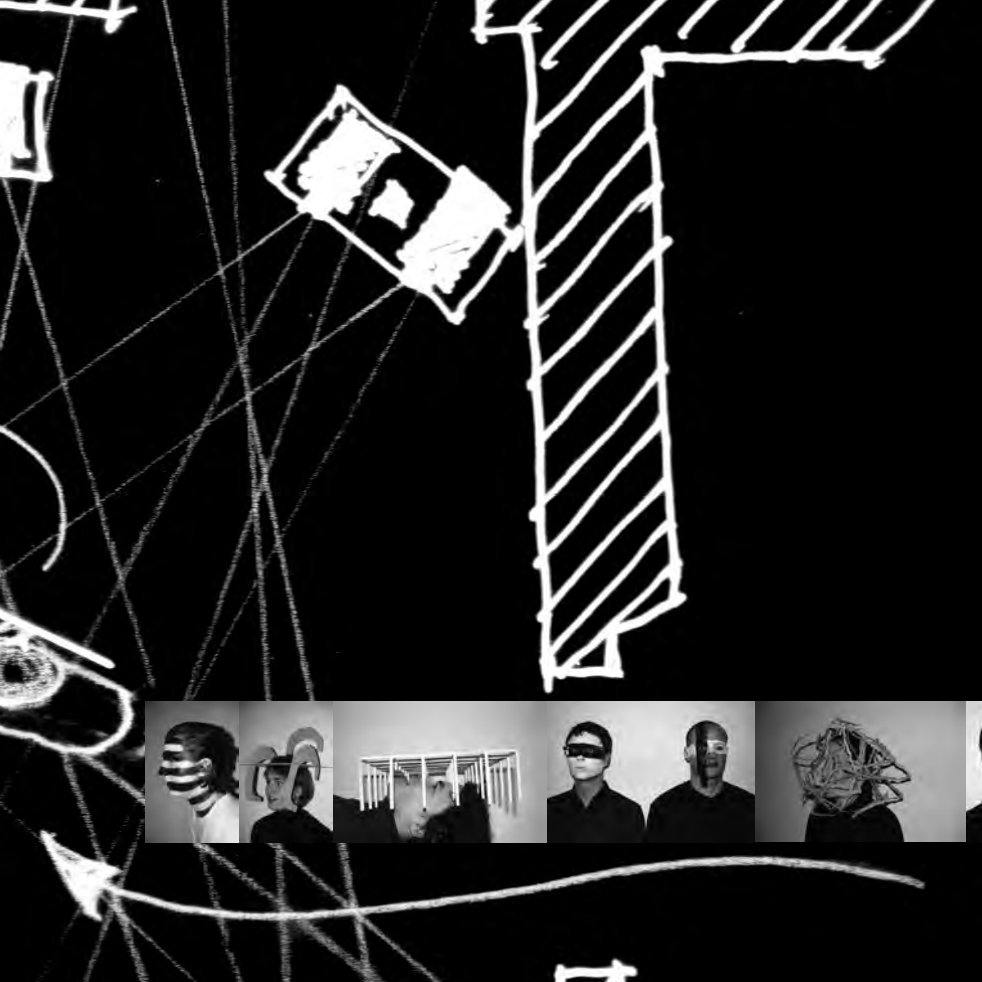


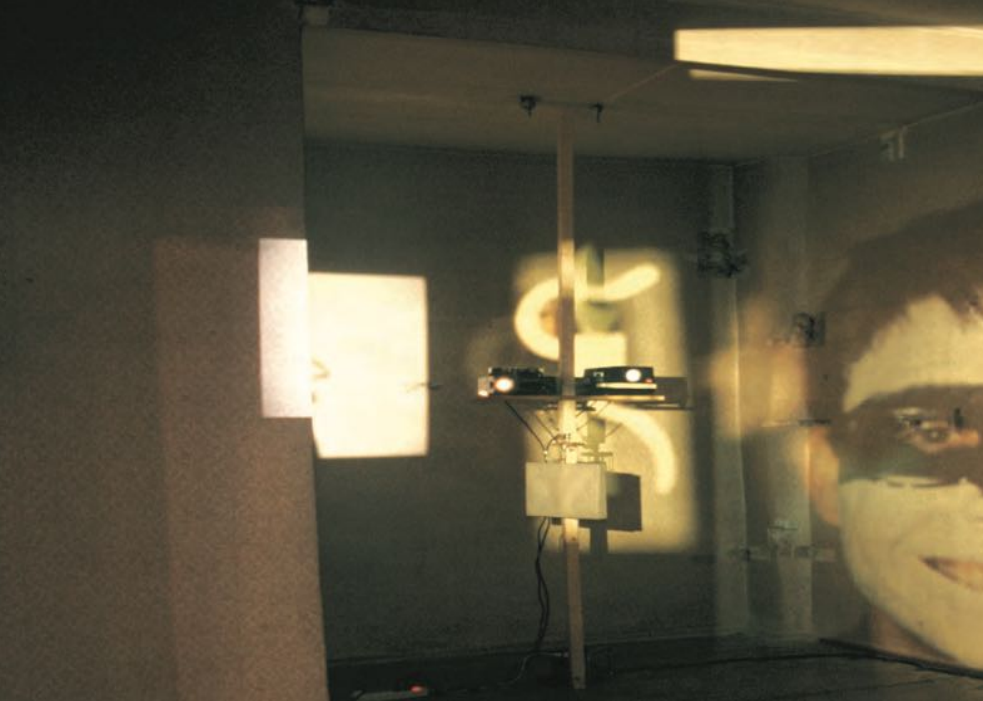


DIE PROJEKTIONEN



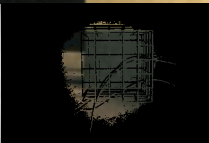
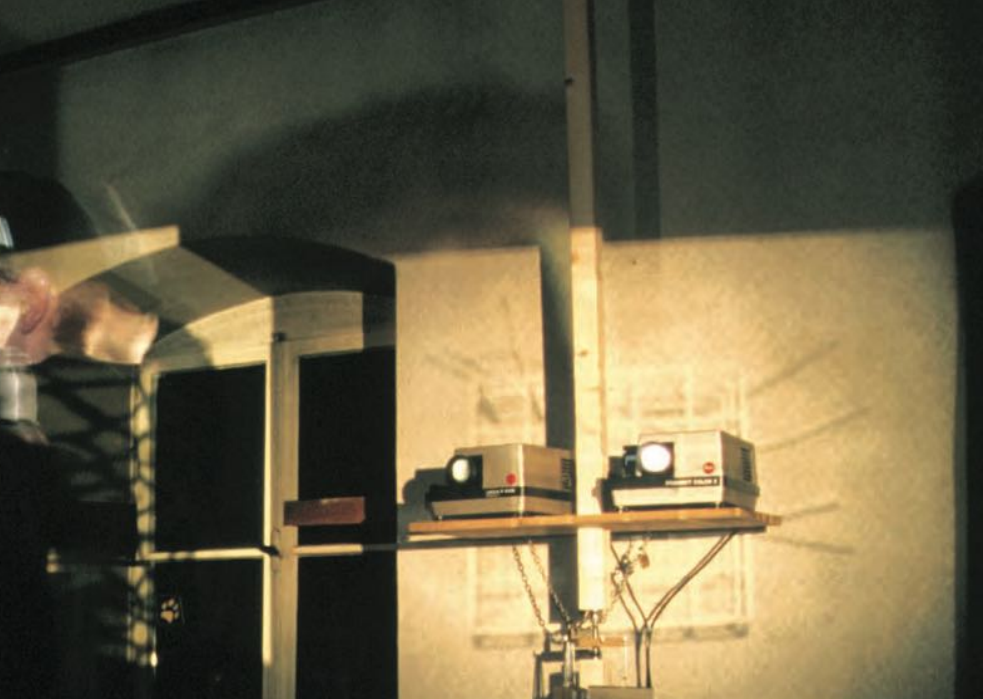


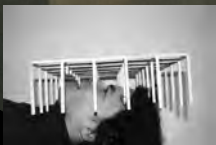
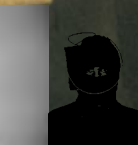
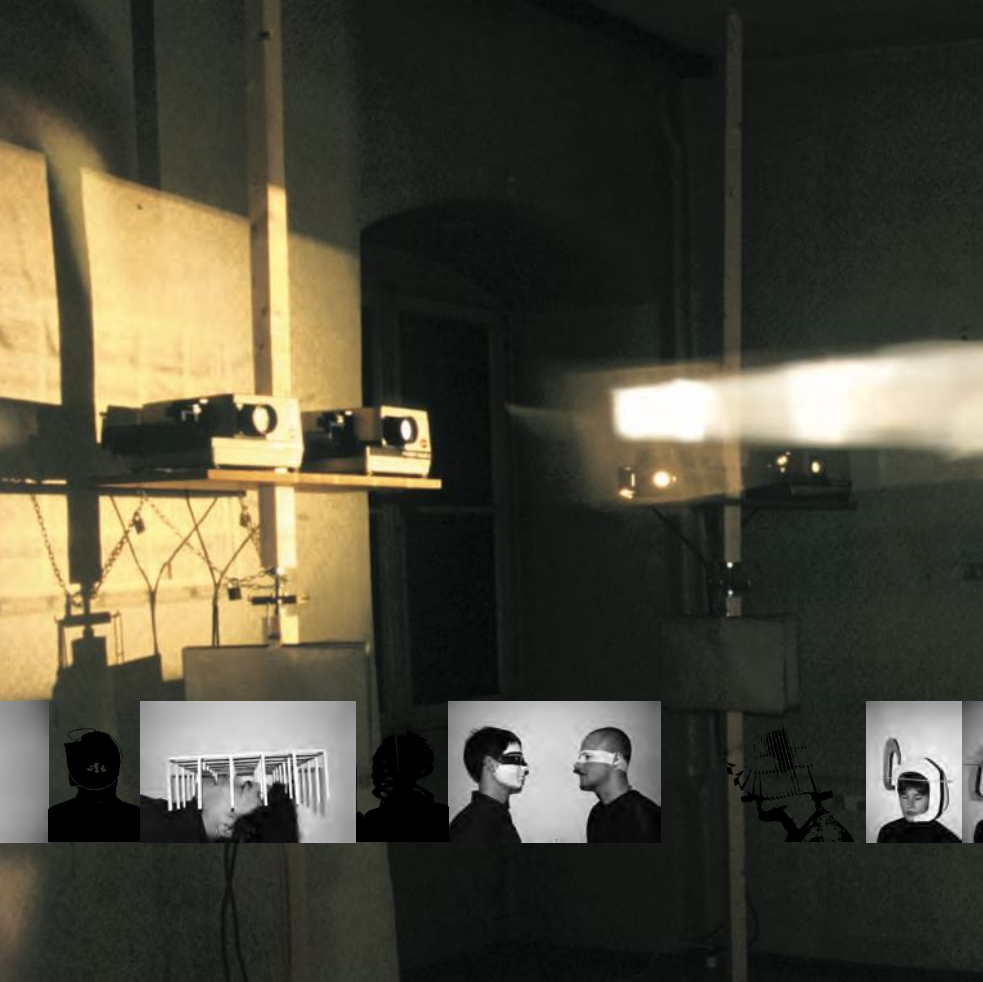


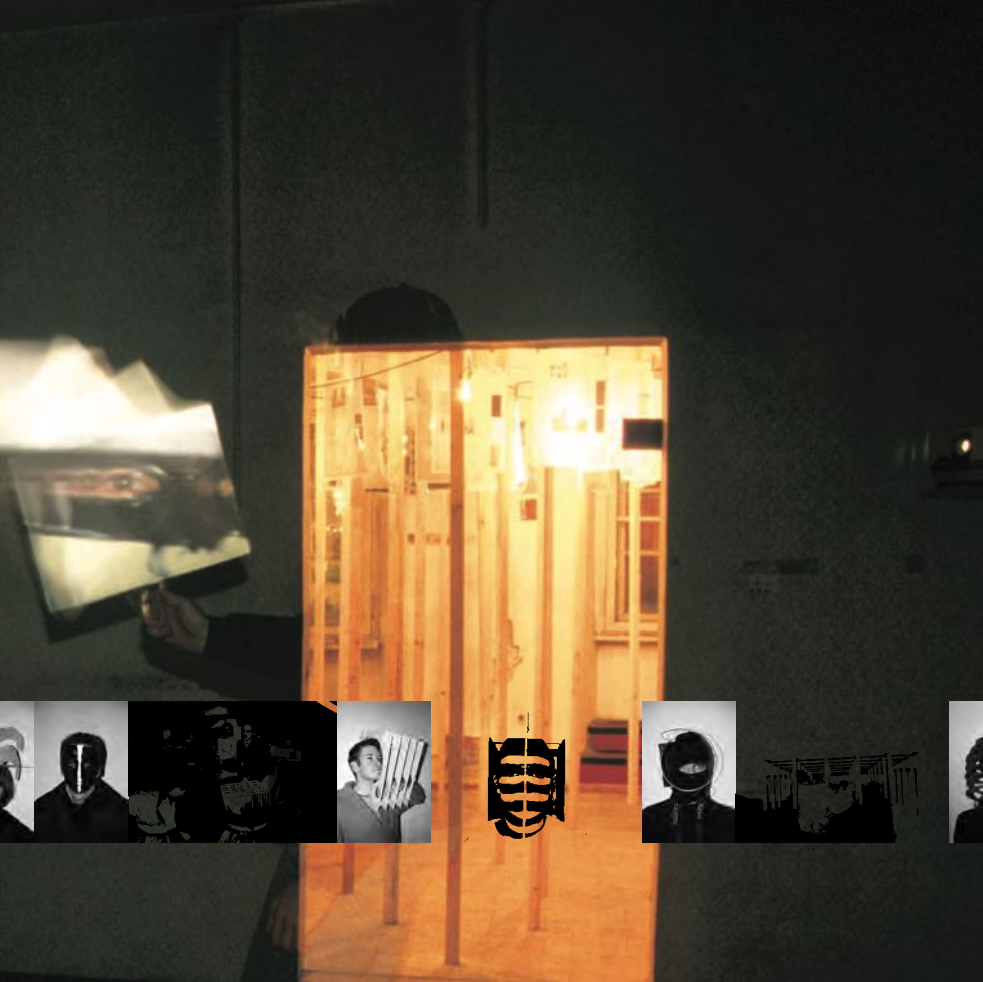










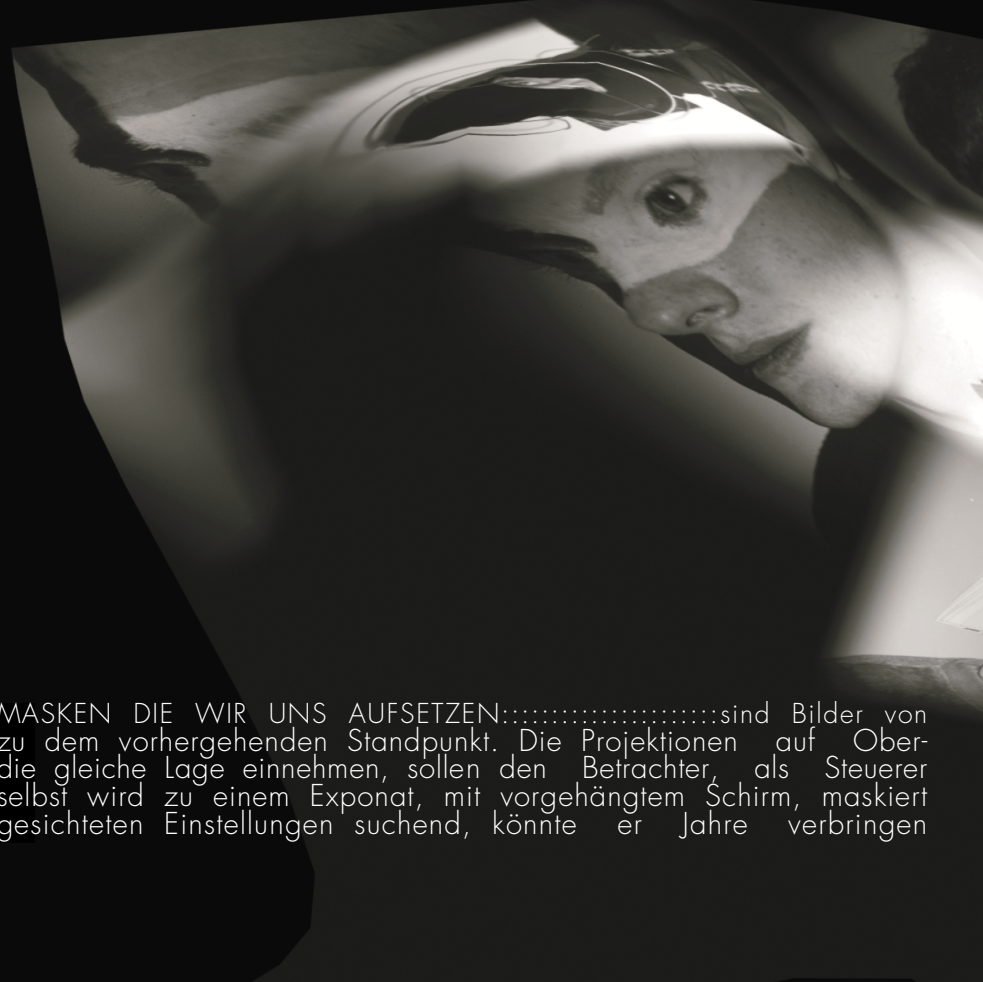













MASKEN DIE WIR UNS AUFSETZEN::::::::::::::::::::::::::sind Bilder von
zu dem vorhergehenden Standpunkt. Die Projektionen auf Ober-
die gleiche Lage einnehmen, sollen den Betrachter, als Steuerer
selbst wird zu einem Exponat, mit vorgehängtem Schirm, maskiert
gesichteten Einstellungen suchend, könnte er Jahre verbringen



uns selbst, in Bewegung, variabel, in ständiger Veränderung
flächen, die von den Betrachtern gehalten in keinem Moment
des Sichtbaren direkt in die Ausstellung miteinbeziehen. Er
in einem freien Raum immer noch der vermeindlich noch nicht
alle Kombinationen von Überlagerungen, kenne zu lernen



Ich wollte der konventionellen Exposition von statischen Objekten
Mit dem Einbeziehen des Betrachters als denjenigen der die Vis-
sein Handeln ermöglicht, und so Teil der Installation wird, ergab
dieses Ziel zu erreichen.
Christopher Schmid im Juli 2001



eine analoge aber dennoch interaktive gegenüberstellen
ualisierung erst durch
sich die Gelegenheit ,



V e r n i s s a g e













Impressum

making of „Symbiose“

Eine Ausstellung von Studentenarbeiten des Faches Gestalten und Darstellen, Prof. Pavel Zverina und Digitales Gestalten, Dipl.-Ing. Christian Grayer, Fachbereich Architektur, FH Regensburg, in der ehemaligen Schnupftabakfabrik Bernard in Regensburg im Dezember 2000.

Die Ausstellung wurde von Prof. Pavel Zverina, Dipl.-Ing. (FH) Christl Harnest und Dipl.-Ing. Christian Grayer initiiert, betreut und zusammengestellt. Die unmittelbar mit der Ausstellung verbundenen und in dieser Broschüre dargestellten Arbeiten wurden von Studenten im Fach „Digitales Gestalten“ unter Betreuung von Dipl.-Ing. Christian Grayer erbracht. Ausgestellt sind Studentenarbeiten der letzten Semester. In der Ausstellung wurden ca. 8.000 Besucher gezählt.

Regensburg, 2001

Christian Grayer, Dipl.-Ing. Architekt

Digitales Gestalten

Fachbereich Architektur

FH Regensburg

