



Projection Mapping im urbanen Raum als kreativer Gruppenprozess

Master-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades Master of Arts

Martin Van de Winkel

Matrikelnummer: 2153194



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Erstprüfer: Herr Prof. Dr. Ulrich Schmidt

Zweitprüfer: Frau Christina Becker

Hamburg, 03.05.2016

„Mapping is nothing more than the culmination of research that is rooted in the historical avant-garde and based on utopia - a concrete utopia - where you can escape from the rigid frame of the film screen, just as the Futurists had already gone beyond the borders of the painting frame, invading space.

„Augmented reality in public spaces“; Bruno di Marino
Le Penseur Publisher; Donato Maniello; S.7

Abstract

Deutsche Version

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der konzeptionellen und praktischen Umsetzung audiovisueller Installationen im urbanen Raum. Sie erhalten Einblick in zwei spannende Projekte an denen ich in meinem Master Studium mitgewirkt und die Projektleitung übernommen habe.

Beide Projekte befassen sich mit der Lichtbildprojektion von Videoinhalten auf Objekten und urbaner Architektur. Es entstanden Konzepte mit verschiedenen thematischen Bezügen zur räumlichen Umgebung und dem Rahmen der jeweiligen Präsentation.

Von der Idee bis zur Präsentation, vom Produktionsansatz zum Feinschliff, vom Konzept zum hierarchischen Projektaufbau beschreibt diese Arbeit sämtliche Arbeitsschritte unterschiedlicher Vorgehensweisen für die Durchführung audiovisueller Großinstallationen im urbanen Raum.

Im Fokus stehen im Besonderen die Vorgehensweisen und Vorgänge bei der kreativen Arbeit in Produktionsgruppen und der konzeptionellen Durchführung.

English version

This work focuses on the conceptual and practical implementation of audiovisual installations in urban areas. You will get an insight view into two exciting projects I have been involved in and been managing during my Master studies.

Both projects deal with videoprojection onto objects and urban architecture. Two concepts with different thematic references to the physical environment and the framework of the respective presentation were carried out.

From the idea to the presentation, from the production approach to fine-tuning, from concept to hierarchical project structure this work describes all work steps of different procedures for the implementation of large audiovisual installations in urban areas.

The special focus is on the procedures and processes involved in creative work in production groups and the conceptual implementation in particular.

Inhaltsverzeichnis

Abstract

Deutsche Version

English version

1. Projektentwicklung

- | | | |
|-----|-----------------------------|----|
| 1.1 | Idee und Motivation | 01 |
| 1.2 | Thematik und Bunker | 03 |
| 1.3 | Vom Kinderspiel zum Konzept | 07 |
-

2. Lernprozesse und Vorbereitungen

- | | | |
|-------|--|----|
| 2.1 | Projekt Teaser - 3D Projection Mapping im digitalen Raum | 09 |
| 2.2 | Experiment - Von Ballons und Styropor | 15 |
| 2.3 | Theaterfestival Mittenmang - Projektbericht | 17 |
| 2.3.1 | Projektplanung - Vision vs. Gruppenprozess | 27 |
| 2.3.2 | Technik und Umsetzung - Lernprozesse | 29 |
-

3. Projekt „Bunker Finkenau“

- | | | |
|-----|--|----|
| 3.1 | Das Konzept | 33 |
| 3.2 | Das Projektteam - Vertrauen und Netzwerk | 35 |
| 3.3 | Kommunikation I - Öffentlichkeitsarbeit | 39 |

3.4	Der Workshop - Von Begeisterung und Inspiration	41
3.5	Produktionsphase	45
3.6	Kommunikation II - Betreuung und Motivation	47
3.7	Technik und Sponsoring	51
3.8	Dramaturgische Planung	57
3.9	Präsentation	59
3.9.1	Generalprobe	59
3.9.2	Event	59

4.	Dokumentation	63
5.	Reaktionen	65
6.	Reflexion	69
7.	Ausblick	77

Glossar

Materialanhänge

Abbildungsverzeichnis

Literaturverzeichnis

Eigenständigkeitserklärung



Abb. 1: Déshérence; AntiVJ 2009



Abb. 2: Frühere Projektarbeiten; Martin Van de Winkel

1. Projektentwicklung

In diesem ersten Kapitel erläutere ich meine persönlichen Inspirationen und Motivationsgrundlagen auf dem Weg zur Entwicklung des eigenen Projektes. Von früheren Einflüssen, über vergangene Projektarbeiten bis zur Entwicklung der eigenen Projektidee werden hier wichtige Stationen und Einflüsse geschildert.

1.1 Idee und Motivation

Während einer Vortragsreihe an der Fakultät Gestaltung der HAWK Hildesheim im Sommer 2010 begann meine Begeisterung für die Großbildprojektion und das Projection Mapping. Der Vertreter einer der bekanntesten und erfolgreichsten Unternehmen im Bereich künstlerischer Licht- und Videoprojektion im Groß- und Eventbereich berichtete über unterschiedliche Projekte und sorgte mit beeindruckenden Arbeitsbeispielen für große Begeisterung.

Aufwändige 3D Animationen, Licht- und Tonarrangements, sowie beeindruckende Architektur als Projektionsflächen waren Teil der Präsentation.

Besonders fasziniert war ich von der Möglichkeit sehr große Objekte

und urbane Architektur mit Hilfe von Licht vorübergehend in lebendige Objekte zu verwandeln und in unterschiedliche Situationen und Erscheinungen zu transformieren.

Des Weiteren berichtete er von einem Netzwerk verschiedener Konzepter, Designer, Licht- und Videokünstler sowie anderer kreativ schaffender Menschen aus dem audiovisuellen Bereich. Eine hilfreiche Grundlage in zweierlei Hinsicht. Zum einen erleichtert ein funktionierendes Netzwerk einen professionellen Projektablauf zu gewährleisten, zum anderen entsteht bei der Arbeit als Projektteam eine völlig andere kreative Dynamik.

In der Folgezeit dieser Vortragsreihe beschäftigte ich mich während meines Grafik Design Studiums mit der Produktion von künstlerischen Videoprojekten. Ich sammelte Erfahrungen mit unterschiedlichen Produktionstechniken wie beispielsweise Stopmotion, Zeichentrick, Realbildfilm, stereoskopisches Video und Grafikanimation. In den meisten Fällen entstanden diese Filme als Teil fiktiver Gesamtkonzepte, welche als Rechtfertigung des meist sehr freien und künstlerischen Arbeitsprozesses dienten. Da dies meine ersten Berührungspunkte mit Produktionen in diesem Bereich waren, liefen die Arbeitsprozesse ziemlich ungeplant und chaotisch ab. Zumeist entstanden zufällige Ideen in kleiner Runde, die als Ansatz für einen kreativen Schaffensprozess mit offenem Ende funktionierten. Ein geläufiger Begriff dafür ist: „Work in progress“.



Abb. 3: Werbebanner und der Bunker

1. Projektentwicklung

Dieser Herangehensweise und der Tatsache der allgemeinen Unerfahrenheit der Projektteams geschuldet, war auch der Vorgang des „trial and error“ ein probates Mittel zur Findung, Entscheidung und Aneignung der verwendeten Produktionstechniken.

Resultat dieser Projektarbeiten im Bachelor Studium waren Erfahrungen in den Bereichen Konzeption, Produktion, kreative Arbeit, Zeitmanagement, Motivation, Teamarbeit und diversen videotechnischen Fähigkeiten. Daraus reflektierend, entstanden Wünsche und Erkenntnisse für zukünftige Projekte.

Bei den Gruppenprojekten während des Bachelor Studiums bewerte ich besonders positiv die Vorgänge in der kreativen Ideenfindung und Videoproduktion in einem gleichberechtigten Team. Gleichzeitig fehlte es jedoch zumeist an klaren Strukturen und einer Team- und Projektleitung um wichtige Entscheidungen zu treffen und zumindest den Ansatz eines funktionierenden Zeitmanagements zu haben.

Im Wesentlichen stand hierbei die Arbeit als gleichberechtigtes Team, einem eindeutigen Projektkonzept mit klaren Hierarchien gegenüber.

Es entstand der Wunsch nach einem Projekt, bei dem eine Person (idealerweise Ich) die unumstrittene Projektleitung übernimmt. Gleichzeitig sollte dieses Projekt eine Gruppenarbeit sein, bei der vor allem in den kreativen Prozessen ein gleichberechtigtes Team involviert ist. Dies war aufgrund meiner Erfahrungen der bestmögliche Weg meine eigenen Ideen möglichst kreativ, reflektiert und selbstbewusst zu einem

professionellen und interessanten Gesamtprojekt zu entwickeln.

Das Zusammenspiel zwischen dem Wunsch nach kreativer Teamarbeit, bei der man sich immer wieder inspirierend beeinflusst und auf neue Gedanken bringt, und der Möglichkeit seine eigenen Ideen und Einschätzungen gelten zu lassen, war eine Herausforderung bei der Planung und Umsetzung meines Wunschprojekts.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit genau diesen Themen und Faktoren. Es soll ein Einblick in meine Arbeit als Projektleitung eines interdisziplinären Gruppenprojektes vermittelt werden und anhand eines weiteren Projektes verschiedene kreative Arbeitsprozesse gegenübergestellt werden.

1.2 Thematik und Bunker

Der Ort der geplanten Präsentation ist einer der ausschlaggebendsten Faktoren bei der Projektplanung. Besonders bei Auftragsarbeiten ist das zu bespielende Objekt bereits vorgegeben. Selbst-geplante, freie Projekte bieten einem die Möglichkeit sich genau überlegen zu können, wie mit der geplanten Thematik umgegangen werden soll und welche Projektionsfläche aufgrund ihrer Oberfläche und/oder auch ihrer Geschichte und thematischen Relevanz besonders für die Umset-

„Die Spekulanten zwingen die Bewohner, durch willkürlich hochgesetzte Mieten die Häuser zu verlassen, erpressen von Fremdarbeitern Rekordmieten für verwaahlte Räume, lassen dringend benötigten Wohnraum monatelang leerstehen, verweigern die Beheizung, demolieren die Installationen, bis die Häuser unbewohnbar sind. Dann reißen sie die Gebäude ab und bauen Bürosilos für Großkonzerne.“

*Zitat aus einem Flugblatt der ersten Hausbesetzer der BRD im Herbst 1970;
Gentrifidingsbums, oder eine Stadt für alle / Nautilus Flugschrift / Christoph Twickel*

1. Projektentwicklung

zung geeignet ist.

Nach meinem Umzug aus Hildesheim nach Hamburg sah ich mich zum ersten Mal mit einer Thematik konfrontiert, die vor allem in Großstädten eine fortlaufende Entwicklung hat.

Städte wie Hamburg erfahren seit Jahren einen enormen Zulauf an Bewohnern. Ganze Wohnviertel und Stadtteile werden innerhalb kürzester Zeit grundsaniert und aufgewertet. Neue Einkaufsstraßen und Lokale siedeln sich an und ein völlig überteuerter Wohnungsmarkt mit fantastischen Mietpreisen und einer Art Vormachtstellung der Immobilienfirmen und Makler, die sich ihre Mieterhöhungen und Courtagen selbst erfinden können sind die Folge.

Dadurch entstehen Spannungsfelder zwischen Arm und Reich. Ursprüngliche Einwohner und zugezogene Yuppies, Loftwohnungen und Obdachlosigkeit. Eine Verdrängung einer durchmischten und kreativen Gesellschaft aus kulturellen Szenestadtteilen durch kaufkräftige Neubewohner sorgt mit der Zeit für einen völligen Austausch der Gesellschaft und des Gesichts der Innenstädte.

Diese immer aktueller werdende Thematik beschreibt den Vorgang der Gentrifizierung und war Grundlage der Projektarbeit für „Bunker Finkenau“.

Die konzeptionelle Ausarbeitung und der Bezug zwischen Thematik und Gebäude beim Projekt „Bunker Finkenau“ wurde wie folgt definiert: Themen wie Gentrifizierung, die Veränderung der Wohn- und Lebens-

räume, neue und alternative Lebenskonzepte, urbanes Leben und steigende Mietpreise in städtischen Ballungsgebieten bestimmen heutige Debatten über Strukturen und Städteplanung.

Immer wieder verändert sich die Architektur unserer Städte, ihre Nutzung und ihre Bewohner.

Innerhalb dieser Veränderungen gibt einige „Inseln“, die diese Veränderungen zu beobachten scheinen, sich allerdings selbst kaum oder gar nicht verändern.

Orte an denen die Zeit still zu stehen scheint, die aber von Entwicklung und Fortschritt umgeben sind. Sie haben ihre eigene Vergangenheit und tragen gleichzeitig ein Stück ihrer Umgebung in ihrer Geschichte mit sich.

Einer dieser Orte ist der Bunker auf dem Mediacampus Finkenau in Hamburg. Er ist umgeben von Veränderungen. Vom Kriegslazarett, über Geburtskrankenhaus zur Requisitenkammer einer Kunst und Medienhochschule, umgeben von Seniorenheim, einem regionalen TV und Radiosender und dem Mediacampus und ehemals diverser Krankenhausräumlichkeiten hat sich in seiner äußerlichen Gestalt kaum verändert. Er steht da wie ein Relikt aus vergangenen Zeiten und trägt die Vergangenheit seiner Umgebung in sich.

Das Projekt „Bunker Finkenau“ befasst sich mit genau dieser Thematik und bietet mit der Bunkerfassade als Spiegel seiner Umgebung und seiner thematischen Relevanz ein perfektes Medium zur Präsentation

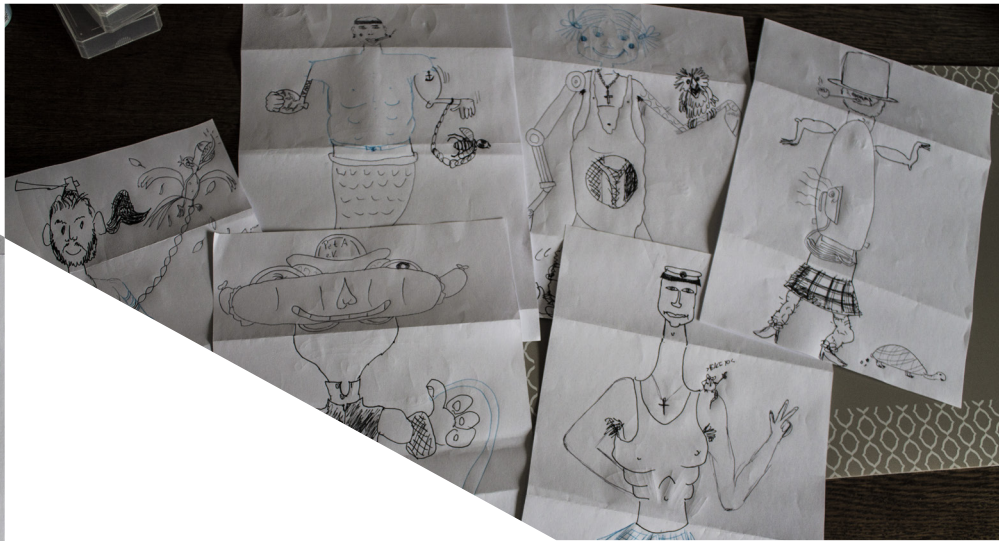
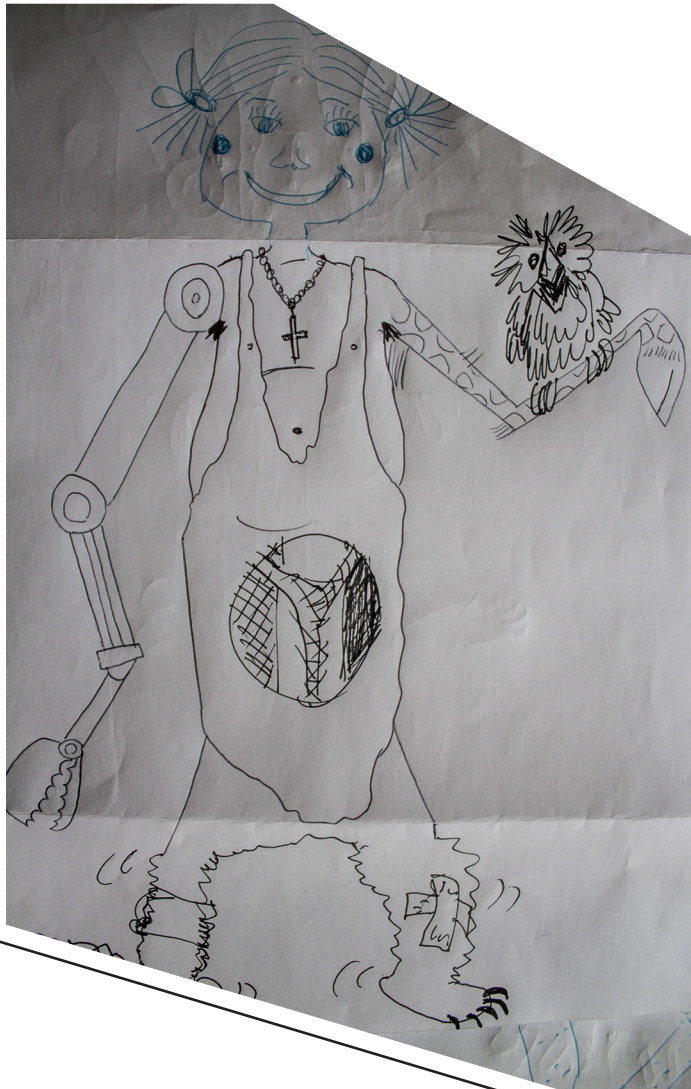


Abb. 4: Bilder, Spiel „Doorgeverke“



1. Projektentwicklung

unterschiedlichster Sichtweisen, Statements, Ideen und Visionen interessierter und kreativer Menschen.

Die Idee ist genau diesen Querschnitt unterschiedlichster Wahrnehmungen und Visionen im Rahmen eines Hochschulevents als inspirierende Fassadenprojektion zu präsentieren.

1.3 Vom Kinderspiel zum Konzept

Wie schon in der Einleitung erwähnt, hatte ich während des Bachelor Studiums immer wieder das Verlangen mich in Gruppenprojekten einzubringen und auszuprobieren. Zum einen war es die Angst davor, mit der eigenen Idee und Umsetzung nicht zu genügen oder missverstanden zu werden und zum anderen waren es die positiven Erfahrungen, die sich mit der Zeit bei der Arbeit in solchen Teams einstellten und damit ausschlaggebend für meine Liebe zu kreativen Arbeitsprozessen in der Gruppe sind und waren.

Schon früh in meiner Jugend wurden mir solche Herangehensweisen durch meine Familie und im Besonderen meinen Vater vorgelebt und mitgegeben. Als ein prägnantes Beispiel dafür ist mir besonders ein Spiel in Erinnerung geblieben. Dieses Spiel setzt sowohl Kreativität, Vertrauen und die Fähigkeit zur Arbeit im Team voraus.

Die Rede ist von einem Kinder Malspiel, das ich unter dem flämischen Namen „Doorgeverke“ (dt. „Durchgeberchen“) kennengelernt habe.

Jeder Mitspieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. In der ersten Runde malt jeder Spieler einen Kopf an das obere Ende des Blattes, möglichst ohne dabei von den Mitspielern beobachtet zu werden und selbst zu lauschen.

Anschließend wird das Blatt am Übergang der Zeichnung umgeknickt und weitergegeben. In den nächsten Runden folgen Hals, Oberkörper, Arme und Unterkörper, die jeweils angemalt werden. So entstehen im Laufe des Spiels so viele Individuelle Bilder wie Mitspieler vorhanden sind. Ein Prinzip, welches meiner Meinung nach ziemlich gut kreative Gruppenprozesse beschreibt.

Es gibt eine Idee, gewisse Spielregeln oder Voraussetzungen und der restliche Verlauf der kreativen Produktion ist einzig den Impressionen und Expressionen der Teilnehmer überlassen. Gegenseitige Inspiration und eigener Stil entwickeln dabei zumeist eine sehr interessante Kreativdynamik.

Dieses Spielprinzip sollte als Konzeptgrundlage für das Projekt dienen. Ein Projekt, bei dem ich die Voraussetzungen schaffe, das Rahmenthema vorgebe und die allgemeine Projektleitung stelle, aber möglichst viele Teilnehmer ihre eigenen Gedanken, Ideen, Inspirationen und Produktionsstile einbringen und umsetzen können.



Abb. 5: Kapitel 2. Lernprozesse und Vorbereitungen

2. Lernprozesse und Vorbereitungen

Auf dem Weg von der Idee aus einem Kinderspiel ein kreatives audiovisuelles Gruppenprojekt mit einer großflächigen Fassadenprojektion abzuschließen, lagen einige Stationen auf meinem persönlichen, studentischen und beruflichen Weg, die ausschlaggebend und wichtig für die erfolgreiche Umsetzung meines Wunschprojektes waren.

In der Anfangsphase meines Wunschprojektes „Bunker Finkenau“ stellte ich mir folgende Fragen:

- Wie mache ich auf mein Projekt aufmerksam?
- Wie stelle ich sinnvoll ein Projektteam zusammen?
- Welche Hilfsmittel und Vorbereitungen benötige ich?
- Wie funktioniert die technische Umsetzung meines Projekts?
- Welche Erfahrungen kann ich für mein Projekt einsetzen?

Dieses Kapitel handelt von meiner persönlichen Auseinandersetzung mit diesen Fragestellungen.

2.1 Projekt Teaser - 3D Projection Mapping im digitalen Raum

Eine effektive Möglichkeit auf besondere Veranstaltungen aufmerksam zu machen, ist die Bewegtbildwerbung. Besonders wirkungsvoll sind dabei Filme, die noch nicht viel über die Veranstaltung und die zu erlebenden Inhalte verraten, aber dennoch ein enormes Interesse wecken. Schafft man es, den Rezipienten durch eine solche Maßnahme zu einer Interaktion zu bewegen, spricht man von einem „Teaser“ (*dt. „etwas Verlockendes“*).

Um auf das Projekt „Bunker Finkenau“ aufmerksam zu machen, waren unterschiedliche Werbemaßnahmen geplant. Der aufwendigste Teil war die Produktion eines Video Teasers im Vorfeld.

Projektthematik und Teaserproduktion

Im Folgenden wird die Vorbereitung und Produktion des Teasers, sowie eine persönliche Auseinandersetzung mit der Projektthematik beschrieben:

Inhaltlich sollte der Teaser die Projektthematik aufgreifen und gleichzeitig Inspiration für potentielle Teilnehmer sein und somit zu einer Teilnahme am Projekt motivieren.

Der Bunker auf dem Medien-campus Finkenau stand dabei im Mittel-



Abb. 6: Photoshop Varianten des Bunkers

2. Lernprozesse und Vorbereitungen



punkt und sollte ähnlich wie bei dem angestrebten Präsentationsevent eine Transformationsfläche für unterschiedliche thematische Produktionsansätze sein.

Auf Grund seiner Geschichte und den architektonischen und gesellschaftlichen Veränderungen, die ihn umgaben und umgeben, sollten zunächst verschiedene vorstellbare Situationen in der Vergangenheit simuliert werden.

Beginnend mit einer Kriegsszenerie wurde der Bunker so auf eine Zeitreise geschickt:

Der Bunker ist umgeben von Panzersperren, Stacheldraht, Schutt und Asche. Der morgendliche Himmel ist bewölkt und die Fassade leicht zerstört und heruntergekommen. Sirenen und Kriegsflugzeuge sind zu hören, sowie Schusswaffenfeuer und Bombeneinschläge.

Der Bunker befindet sich auf der ersten Etappe seiner Zeitreise. Genutzt wurde er seiner Zeit als Luftschutzbunker und Kriegslazarett.

Nach Kriegsende erfüllt der Bunker zunächst keinen offensichtlichen Nutzen und geriet in Vergessenheit. Die Stadt befindet sich im Wiederaufbau und die Natur holt sich ihren Lebensraum zurück. Der Bunker versinkt in einem Teppich aus Efeu, Bäumen und anderem Pflanzenbewuchs.

Diese zweite Etappe beschreibt die Nachkriegszeit und die vorübergehende Überflüssigkeit der militärischen Architektur.

Auf der dritten Etappe wird der Bunker und seine Oberfläche wiederentdeckt und bietet riesige Flächen zur kreativen Gestaltung. Die einzelnen Etagen werden nach und nach zur Leinwand für Malerei und Graffiti. Erneut erscheint er in einer völlig veränderten äußerlichen Erscheinung und lockt kreative, kritische und visionäre Menschen in seine Nähe.

Die vierte und letzte Etappe soll Raum für visionäre Ideen in einer möglichen Zukunft bieten. Architektonisch zukunftsweisend und inspirierend erscheint der Bunker als Wohnhaus mit Fenstern. Nach und nach öffnen sich die Fenster und Luftballons schweben heraus in den rötlich gefärbten Abendhimmel.

Am Ende ist ein Splitscreen Zusammenschnitt der vier Etappen zu sehen und eine Kontaktadresse wird eingeblendet.

Die Umsetzungsideen für den Teaser entwickelten sich im Laufe der Arbeit von Realbildansätzen, über zweidimensionale grafische Ansätze bis hin zur finalen Idee, den Bunker möglichst realistisch in seiner tatsächlichen Form und Umgebung zu zeigen und in unterschiedliche Lebensphasen/Zeitepochen zu versetzen.

Eine Umsetzung im dreidimensionalen Raum war die Folge. Gearbeitet wurde mit dem 3D Modelling- und Animationsprogramm MAXON Cinema4D R16. Unterschiedliche Ansätze ermöglichen eine dreidimensionale Umsetzung einer bestimmten Szene. Liegen einem Maße und Baupläne vor, lässt sich damit ein architektonisch präzises Repli-

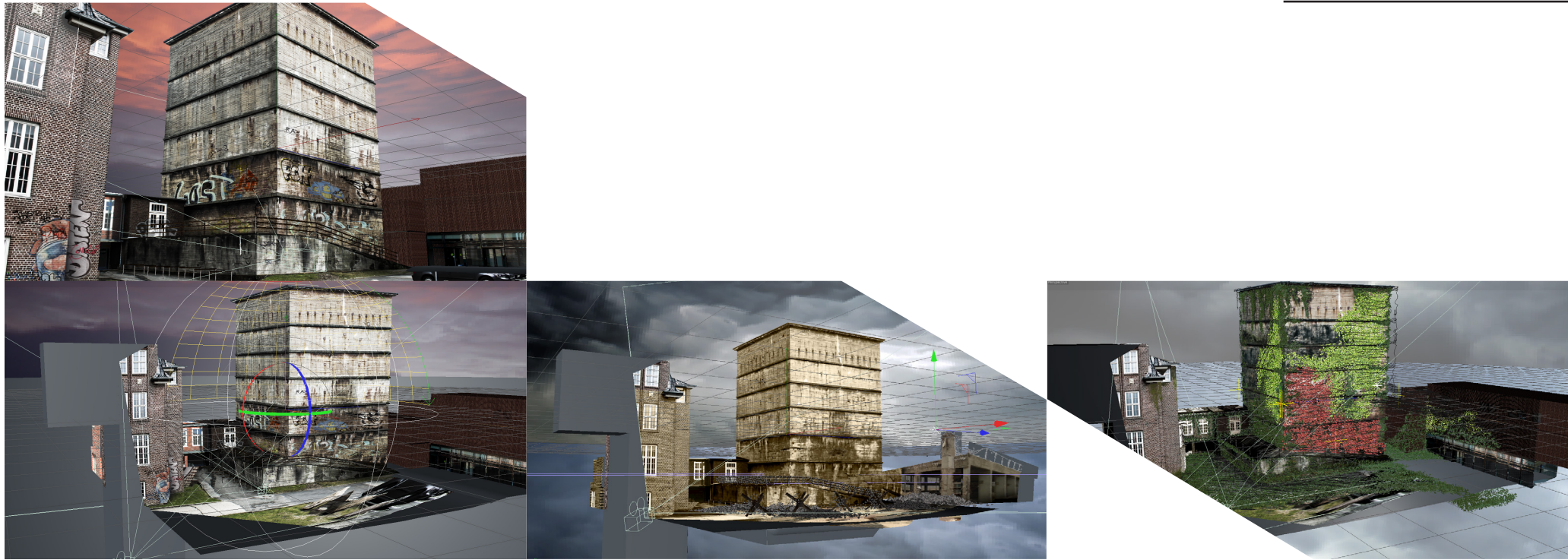


Abb. 7: Photoprojektion mit dem Camera Calibrator Tag inCinema4D



Abb. 8: Filmstreifen Teaser

2. Lernprozesse und Vorbereitungen



kat erstellen. Durch aufwändige Aufnahme- und Verarbeitungsverfahren lassen sich nun Materialien und Texturen erstellen, die der Szene eine möglichst realistische Oberfläche verleihen.

Eine sehr komfortable Möglichkeit für ein realistisch anmutendes 3D Objektmodellierung bietet einem C4D mit dem „Camera Calibrator“.

Auf Grundlage von Fotografien lassen sich hiermit Kameras in der angelegten 3D Szene kalibrieren und zu Projektoren umwandeln. Diese Projektoren funktionieren als Texturierer der Szene und erleichtern das Füllen der Szene mit realistischer Architektur.

Die zunächst fotografierte Szene wird auf die untexturierte 3D Szene projiziert und sorgt so für eine sehr realistisch anmutende Oberfläche. Natürlich lassen sich diese Bilder im Vorfeld beispielsweise mit Photoshop manipulieren und anpassen um mögliche Fehlerquellen in der Projektion zu vermeiden und gewollte Veränderungen hinzuzufügen. In unserem Fall wurden auf Grundlage eines Fotos fünf unterschiedliche Photoshop Versionen eines Originalfotos des Bunkers erstellt, um diesen in der 3D Szene in unterschiedliche Zeitepochen und Umgebungen zu versetzen.

Es lassen sich auch mehrere Fotos als Projektoren in einer Szene kombinieren, um beispielsweise die Umgebung und umliegende Gebäude, sowie Reflektionsquellen möglichst realistisch nachzubilden und in die Szene zu integrieren.

Zur Steigerung der realistischen Wahrnehmung der Szene werden auf

Grundlage der Fotos auch Relief-, Reflektions- und Alphakanäle eingesetzt. Diese sorgen für realistische Details in Schattierungen, Oberflächenbeschaffenheiten und Spiegelungen. In Kombination mit „Global Illumination“ und „Ambient Occlusion“ Rendermodulen sorgt diese Kombination für sehr realistische Renderergebnisse. Allerdings ergeben sich durch die projizierten Texturen auch sehr eingeschränkte Möglichkeiten für Bildausschnitte. Überlegungen über Einstellungen und mögliche Kamerafahrten, sowie die Referenzpositionen der Kamera sollten demnach im Vorfeld genau überlegt und abgewägt werden.

Diese Arbeitsweise lässt sich natürlich mit anderen Techniken zur grafischen Gestaltung kombinieren. Weitere Hintergrundelemente lassen sich beispielsweise als einfache zweidimensionale Karten in die Szene stellen.

Mit Bildbearbeitungsprogrammen, wie beispielsweise Photoshop, lassen sich Bump- und Alphakanäle anlegen.

Des Weiteren lassen sich Himmelobjekte sowohl in C4D als auch in Adobe AfterEffects oder als Realbildaufnahmen einbauen. Dabei können die angelegten Texturen auf Himmelobjekte, Karten oder Kugeln als Himmelsimulationen angewendet werden.

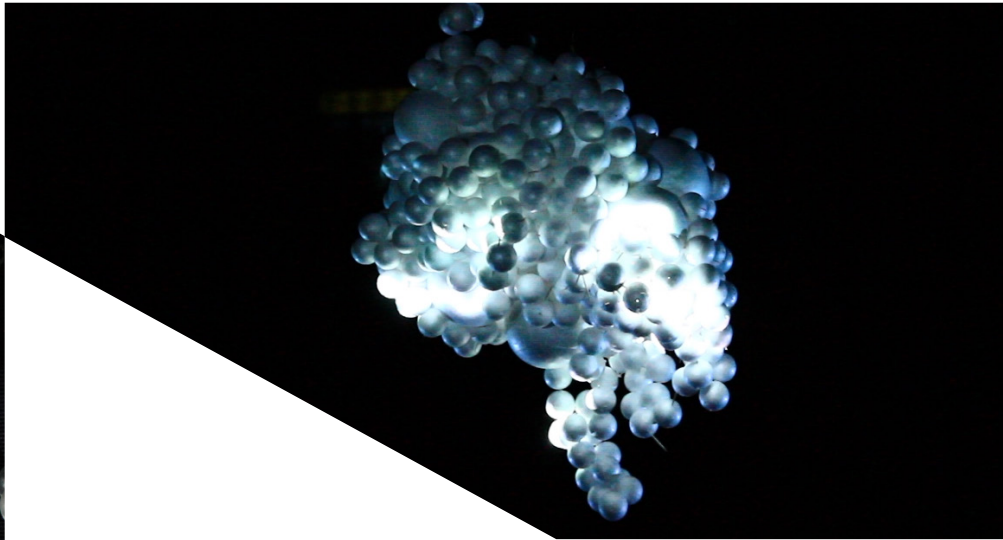


Abb. 9: Styroporskulptur 360° Projektion im Produktionslabor

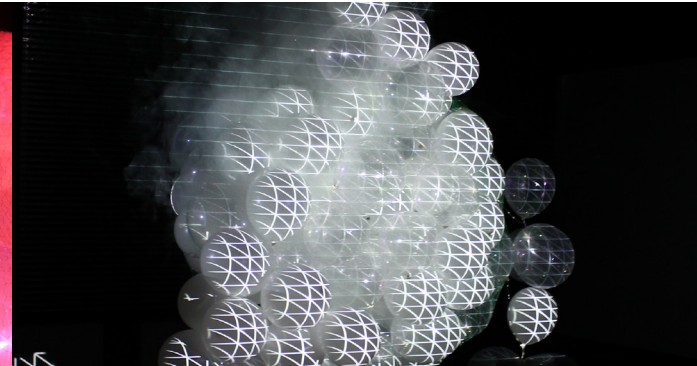


Abb. 10: Ballontests im Lichtlabor

2.2 Experiment - Von Ballons und Styropor

Die ideale Vorbereitung auf Installationen mit Projection Mapping beinhaltet auch einige Test- und Probeläufe des geplanten Präsentationssetups, um die Wirkung und Perspektive zum Beispiel von dreidimensionalen Inhalten testen zu können und technische Funktionalitäten zu testen.

Hierfür lohnt es sich, ein möglichst maßstabsgetreues Miniaturmodell der Projektionsfläche anzufertigen. Auch dazu ist es sinnvoll die Originalmaße des Projektionsobjektes zur Verfügung zu stellen. Zumindest bei geometrisch einfacheren Architekturen lässt sich mit relativ geringem Aufwand ein hilfreiches Modell anfertigen.

Andere Verfahren sind beispielsweise das manuelle Ausmessen mit Lasermessgeräten oder technisch aufwendigere 3D Scanverfahren. Diese kommen auch zum Einsatz, wenn man es mit architektonisch aufwendigeren Oberflächen zu tun hat, wie Ornamenten, Säulen, Torbögen oder Ähnlichem. Auf weitere technische Funktionsweisen dieser Verfahren gehe ich hier nicht ein, da sie nicht Teil meiner Arbeit waren. Mit dem fertigen Modell lassen sich technisch weniger aufwendige Testläufe durchführen, da deutlich weniger Platz und weniger großes und teures Equipment verwendet werden kann.

Um die Wirkung der geplanten Videoprojektionen für das „Theaterfesti-

val Mittenmang“ in Bremen (eine detaillierte Projektbeschreibung unter 2.3) zu testen und eine geeignete Projektionsfläche zu bestimmen, wurden zunächst einige Projektionstests und Ballonkonstruktionen in unterschiedlicher Größe, Form, Farbe und Befüllung getestet. Außerdem wurden Stabilität, Konstruktionsmöglichkeiten und Lebensdauer überprüft und die Erfahrungswerte in die Planungen mit eingebunden.

Da eine Ballonkonstruktion mit einem Durchmesser von ca. 5 Metern geplant war, entstand in Folge dieser Tests auch eine Miniatur aus Styropor Kugeln und Zahnstochern, die während der Contentproduktion als Testobjekt diente und mit mehreren Projektoren bespielt wurde. Dies ermöglichte es, eine ziemlich genaue Vorstellung der Installation in Originalgröße zu bekommen und technische Fragen und Schwierigkeiten frühzeitig zu erkennen und schon im Vorfeld beheben zu können.

Bei den Vorbereitungen des Projekts „Bunker Finkenau“ spielte die Konstruktion des Bunkermodells ebenfalls eine zentrale Rolle. Auf Grundlage von originalen Bauplänen entstand ein maßstabsgetreues Modell des Bunkers. Ein solches Modell hilft bei vielen Planungs- und Produktionsprozessen, da man ein besseres Gefühl für die Architektur und die Möglichkeiten der Projektionsfläche bekommt. Die ständige Möglichkeit Projektionstests durchführen zu können ist



Abb. 11: Originale Baupläne des Bunkers und das Modell

sinnvoll, da sich eventuelle Schwierigkeiten bei der Durchführung bereits im Vorfeld und nicht erst am Tag der Präsentation zeigen und rechtzeitig beheben lassen.

Beim Projekt „Bunker Finkenau“ gab es im Wesentlichen zwei größere Herausforderungen, die mit Hilfe eines Modells im Vorfeld erprobt werden konnten:

Zum einen gab es ein Problem mit Bildunschärfen. Auf Grund der Projektion auf zwei der Bunker Seiten im 45 Grad Winkel, wies die Projektionsfläche unterschiedliche Bildtiefen auf. Dies bedeutete potentiell große Unschärfebereiche in der Videoprojektion.

Zum anderen sollten Inhalte entstehen, die dreidimensional produziert und perspektivisch richtig wirken mussten, um eine möglichst perfekte Illusion zu erzeugen.

Wie plane, produziere und projiziere ich 3D Inhalte so, dass sie am Ende perspektivisch richtig verzerrt werden und aus einem vermutlichen Besucherblickwinkel, dem geplanten Sweetspot, perfekt funktionieren?

Diese wichtigen Aspekte ließen sich an dem Modell ideal erforschen, testen und umsetzen. Diese Vorgehensweise half im Übrigen auch bei der Erstellung von Produktionstemplates zur einheitlichen Produktion der Videoinhalte.

(Mehr zum Thema Templates im Kapitel 3.7 Technik und Sponsoring / Templates)

2.3 Theaterfestival Mittenmang

In diesem Kapitel wird der Ablauf des Projekts „Theaterfestival Mittenmang“ beschrieben. Die technische Durchführung, sowie die kreativen Prozesse in der Projektgruppe hatten großen Einfluss auf die Projektarbeit von „Bunker Finkenau“ und werden in weiteren Unterkapiteln näher beleuchtet.

Vom 13.-17. Mai 2015 fand am Theater Bremen unter der Regie der Lebenshilfe gGmbH Kunst und Kultur ein Theaterfestival statt.

Unterschiedliche internationale Theatergruppen mit körperlich und geistig beeinträchtigten Darstellern reisten aus ganz Europa an, um gemeinsam einige Tage lang das Theater Bremen und sein Umfeld mit verschiedensten Vorstellungen und Installationen zu begeistern. Der Name „Mittenmang“ sollte Programm sein. So sollte sich jeder Teilnehmer und Besucher, egal ob beeinträchtigt oder nicht, mittendrin und willkommen fühlen.

Prof. Ulrich Schmidt von der HAW Hamburg sah dieses Festivalkonzept als eine Möglichkeit mit Studierenden aus dem Bereich Medientechnik ein begleitendes Konzept als Rahmenprogramm zu entwickeln und das Festival durch audiovisuelle und interaktive Installationen zu bereichern. Der Veranstalter stimmte einer Teilnahme der HAW am



Festival zu und ließ den Studierenden weitestgehend freie Hand bei der Konzeption und Umsetzung der studentischen Beiträge.

In Folge der Zusage wurde ein Team zusammengestellt. Bachelor und Master Studierende aus den Bereichen Medientechnik und Zeitbezogene Medien, sowie einige Tutoren und Lehrbeauftragte des Produktionslabors stellten das Projektteam.

In ersten Zusammentreffen gab es zunächst ein Briefing. Unterschiedliche räumliche, architektonische und thematische Möglichkeiten wurden gemeinsam abgesteckt. Schnell wurden Motivationen und technische, wie kreative Ansätze der Gruppe deutlich. Schon früh kristallisierten sich auch unterschiedliche Fähigkeiten und Interessen heraus, wie beispielsweise Technik, Kreativität, Konzept, Content, Interaktivität und Organisation.

Zunächst gab es einige Brainstorming Runden im kompletten Team um Ideen und Ansätze auszutauschen, zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Im Fokus standen das Motto des Festivals „Mittenmang“ und die Inklusionsthematik. Dabei sollte ganz offensiv mit diesen Themen gearbeitet, gespielt und provoziert werden um auf gesellschaftliche Exklusion aufmerksam zu machen und diese zumindest im Rahmen des Festivals aufzubrechen und gleichzeitig zu thematisieren. Es entstanden verschiedene Ansätze, mit speziellen äußeren Merkmalen behinderter

wie auch nicht behinderter Menschen zu arbeiten. Kombinationen unterschiedlicher Gesichter, Körper und Geräusche, interaktive Videoprojektionen, verschiedene Ansätze skulptureller Projektionsinstallationen und persönliche sowie räumliche Bevormundungen als bewusste Provokation und Konfrontation waren prägnante Schlagworte in dieser frühen Phase des Projekts.

Als Projektionsflächen standen die Fassaden der Gebäude auf dem Innenhof des Theaters sowie die Fassade des großen Hauptgebäudes am Goetheplatz zur Debatte. Außerdem gab es einige Ideen auf unterschiedliche Art und Weise neue Projektionsflächen zu schaffen.

Auf Grund der Ideenvielfalt und der uneingeschränkten inhaltlichen Möglichkeit das fünftägige Festival bespielen zu können, wurde rasch der Entschluss gefasst dies mehrere Tage mit kreativen Installationen zu bespielen und so das Festival aktiv als HAW Hamburg zu begleiten. Um dem Arbeitsaufwand gerecht zu werden und thematisch nicht mit den Inhalten des Festivals zu kollidieren, wurden an drei Tagen Installationen realisiert, von denen eine im Folgenden beschrieben wird.

Die Eröffnung des Theaterfestivals mit 360° Projektionen auf dem Goetheplatz Bremen

Am Mittwoch den 13. Mai 2015 wurde das „Theaterfestival Mittenmang“ eröffnet. Nach einer Theatervorstellung im Hauptgebäude gab

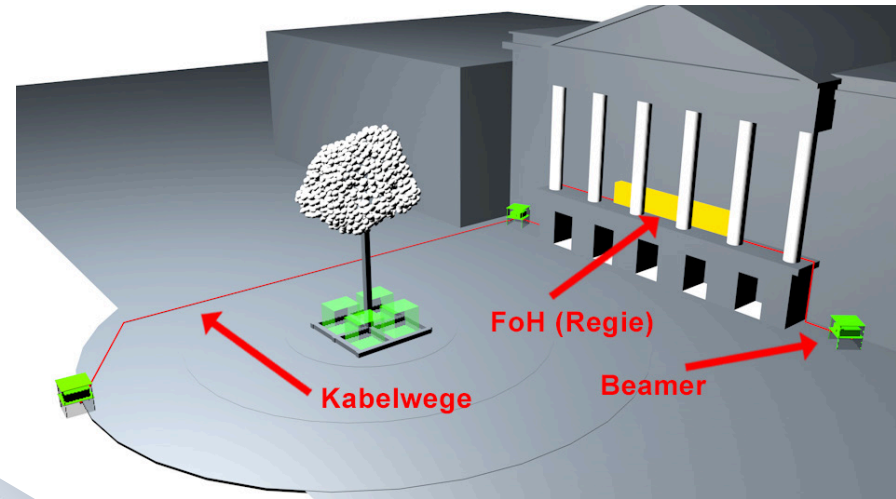
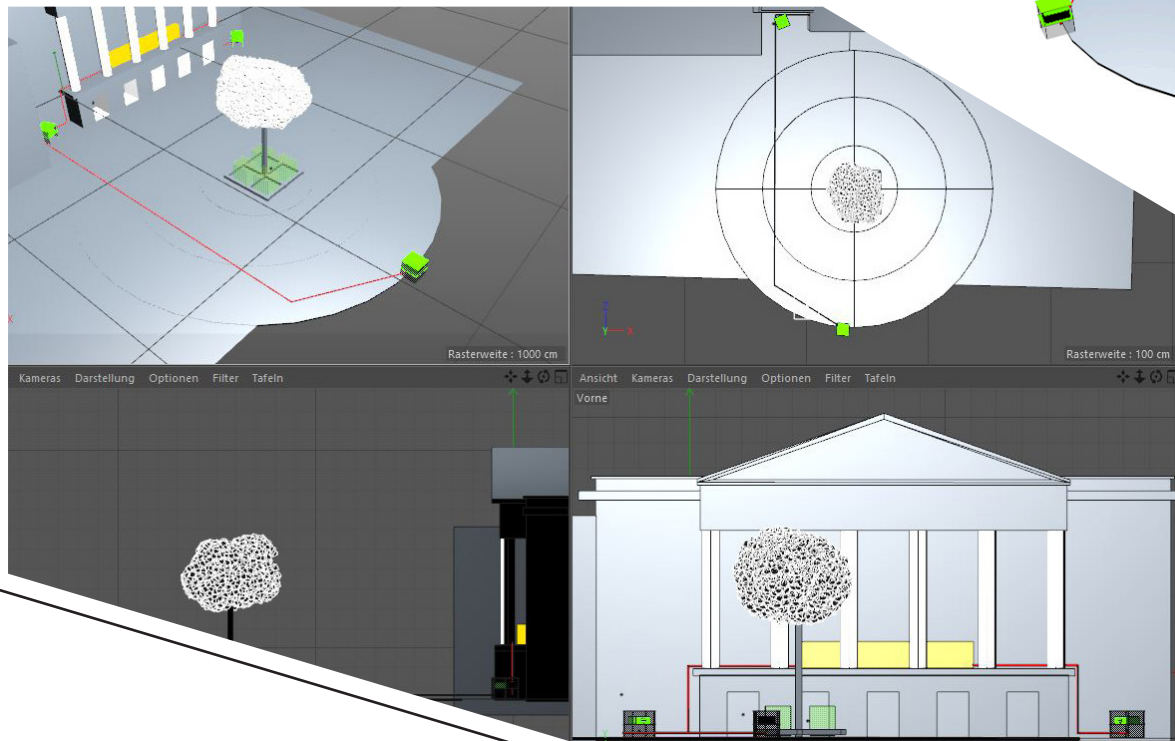


Abb. 12: 3D Skizze, Aufbau Ballonbaum; Mitenmang

2. Lernprozesse und Vorbereitungen



es einen Sektempfang im Foyer mit Untermalung einiger musikalischer und anderer kreativer Einlagen. Dieser Eröffnungsabend sollte besonders hervorgehoben werden. Als Höhepunkt sollten nach Einbruch der Dunkelheit Projektionen auf dem Goetheplatz direkt vorm Hauptgebäude des Theaters stattfinden. Hierzu gab es zunächst unterschiedliche Ansätze und Ideen. Im Folgenden werden zunächst zwei Umsetzungs-ideen vorgestellt die wieder verworfen wurden und anschließend die finale Umsetzung beschrieben.

Idee 1: Videoprojektionen direkt auf der Theaterfassade

Großflächige Inszenierung möglichst vieler Gesichter von Schauspielern der teilnehmenden Theatergruppen. Der Mittenmang Gedanke des Festivals soll unterstützt werden. Gleichzeitig dient die Größe der Projektion als „Eye-catcher“ für Laufkundschaft und soll so generell auf das Theaterfestival aufmerksam machen.

Idee 2: Interaktive Projektion auf dem Boden des Goetheplatzes mit interaktivem Laserscan

Eine weitere Idee war es, das Auditorium auf dem Vorplatz durch eine interaktive Installation aufmerksam und neugierig auf das Festival zu machen. Hierbei sollte der Untergrund des Platzes als Projektionsfläche für die Projektion dienen. Verschiedene grafische Elemente sollten durch ein Laserscan Verfahren direkt vor Ort interaktiv steuerbar sein.

Dabei werden Infrarot Laser in einer bestimmten Höhe auf dem Platz installiert. Diese Laser spannen ein virtuelles Netz über den Platz in dem Bewegungen und Veränderungen gescannt werden. Durch Bewegung in diesem Netzbereich lassen sich über verschiedene Softwarelösungen wie beispielsweise „VVVV“ oder „Ventuz“ die grafischen Inhalte der Projektion steuern.

Auch diese Idee sollte Neugier und Aufmerksamkeit erzeugen und das Auditorium aktiv mit in die Installation und das Festival einbinden.

Idee 3: Ballons als Projektionsfläche (Finaler Ansatz)

Nach Diskussionen über die thematische Einbindung und Spekulationen über die zu erwartende Interaktivität des Auditoriums, wurde entschieden den Fokus auf die visuell wahrnehmbare Ebene zu legen. Ein audiovisuelles Highlight sollte das Theaterfestival am Abend mit eröffnen und durch den Abend begleiten.

Eine Skulptur aus unterschiedlich großen Luftballons, die als eine Art Baum über dem Goetheplatz schwebt, sollte schon während des Aufbaus für Aufsehen sorgen und am Abend mit Videoprojektionen erleuchtet und zum Leben erweckt werden.

Zur Form, Position und Installation gab es mehrere Ansätze. An einer Konstruktion aus Traversen, die mittels Betonfässern beschwert mitten auf dem Goetheplatz stand, sollten ähnlich wie bei einer Weinrebe oder Baumkrone Luftballons fixiert werden. Mittels Kabelbindern,



Abb. 13: Aufbau vorm Theater in Bremen

Schnüren, Wäscheleinen und doppelseitigem Klebeband wurden diese mit den Traversen und vor allem miteinander verbunden. Die daraus resultierende Form der endgültigen Skulptur war dabei nicht konkret voraussehbar. Diese Situation sorgte in der Vorbereitung für erschwerte Bedingungen bei der Auswahl und Produktion der Projektionsinhalte, der Durchführung exemplarischer Testläufe und der Konstruktion eines vergleichbaren Modells. Besondere Aufmerksamkeit galt der gekrümmten Oberfläche, welche zu verzerrten Projektionen führt und zu Unschärfebereichen in der Skulpturtiefe sorgt. Bei einer 360° Projektion dieser sehr unregelmäßigen runden Projektionsfläche spielen auch Übergangsbereiche, Mapping und „Softedging“ eine entscheidende Rolle.

Daraufhin entstanden einige Fragestellungen zu denen ich folgende Antworten formuliere:

Welche Inhalte funktionieren auf dieser Projektionsfläche?

Einige Contenttests ergaben, dass es sich bei einer so undefinierten Form mit unebener nicht voraussehbarer Oberfläche empfiehlt, möglichst klare Formen und Strukturen zu verwenden. Komplexe dreidimensionale Formen und Strukturen sind nur teilweise wirkungsvoll und eher zu vermeiden.

Ebenfalls funktional und sehr wirkungsvoll können komplett undefinierte Formen und Verläufe in Form und Farbe funktionieren.

Aus welchem Material und in welcher Form konstruiere ich mein Modell?

Zunächst empfiehlt es sich immer möglichst leichtes Material für den Modellbau zu verwenden. Papier, Pappe, dünnes Holz und Styropor gehören dabei zu den geeignetsten Materialien. Das Modell für den Eröffnungsabend des „Mittenmang“ Festivals entstand aus Styropor Kugeln in verschiedenen Größen. Verbunden wurden diese mit Holzstäbchen. Es entstand ein Modell, welches in Anmutung und Oberflächenbeschaffenheit dem endgültigen Modell möglichst nahe kommen sollte, um die zuvor erwähnten Herausforderungen simulieren und lösen zu können.

Wie können Unschärfebereiche möglichst vermieden werden?

Bei Projektionsflächen, die aufgrund ihrer Oberfläche und Beschaffenheit variierende Projektionsabstände zu den Projektoren vorweisen, kann man Unschärfebereiche in der Projektion grundsätzlich nicht komplett vermeiden. Allerdings lassen sich die Fokuseinstellungen des Projektors soweit optimieren, dass man ein akzeptables Ergebnis erhält. Dieser Bereich liegt nach persönlichen Erfahrungen bei etwa einem Drittel der maximalen Objektiefe.

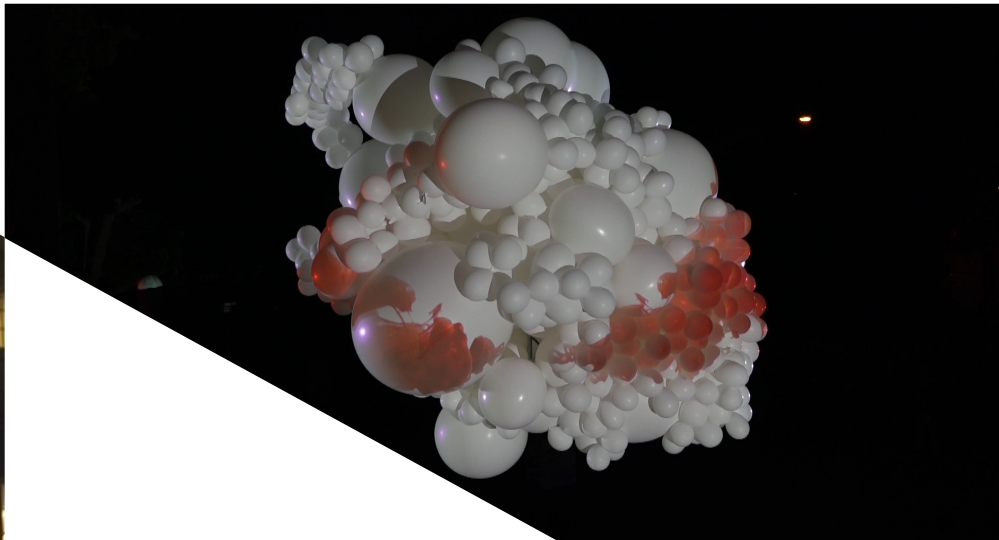


Abb. 14: Projektionen auf dem Goetheplatz in Bremen



In welcher Produktionsauflösung soll gearbeitet werden und welche Bildbereiche stehen im Fokus der Produktion und Projektion?

Es sollte geklärt werden, welchem Produktionsformat die einzelnen Projektionsflächen am Nächsten kommen und wie sich diese Seitenverhältnisse mit den Ausgabeformaten der Projektoren kombinieren lassen. Bei Objekten mit undefinierten Randbereichen sollten dringend Contenttestläufe durchgeführt werden um herauszufinden, in welchen Bereichen überhaupt Content sichtbar und erkennbar ist und ab welchen Randbereichen möglichst nur Beiwerk produziert werden sollte und wie diese bei einer 360° Projektion auf dem Projektionsobjekt miteinander harmonieren.

Wie können Übergänge zwischen den Projektoren realisiert werden und ist es möglich ein relativ instabiles Objekt sinnvoll zu mappen und zu maskieren?

In Randbereichen sollten möglichst austauschbare undefinierte Inhalte oder sehr einfache grafische Formen verwendet werden. Mit einem sauberen Mapping, Maskierungen und Softedges lassen sich besonders auf Objekten die in ihrer Kontur und Körpertiefe variieren akzeptable Ergebnisse erzielen.

Beim Mapping und Maskierungen auf undefinierte Randbereiche und instabile Oberflächen ist es sinnvoll die Pfade und Softedges eher ins Objektinnere zu verschieben und den Content etwas zu beschneiden,

um unschöne Projektionsartefakte im Hintergrund der Umgebung zu vermeiden.

Zusammenfassung:

Das Bespielen der Eröffnungsveranstaltung des Theaterfestivals „Mittenmang“ am Theater Bremen mit einer Ballonskulptur in der Mitte des Goetheplatzes sorgte aufgrund seiner Ausmaße und Beschaffenheit schon während des Aufbaus und als fertige Skulptur für Aufsehen und einen absoluten Eye-catcher.

Das Mapping der vor produzierten Show aus Film- und Grafikanimationen sorgte für einen runden Abschluss und ein absolutes Highlight zur Eröffnung des Festivals.

Für mich besonders interessant und nützlich waren dabei die technische Planung und Umsetzung, sowie die kreativen Konzepte und deren Umsetzung in der Gruppe. Die Voraussetzungen des Projekts, nämlich eine völlig antiautoritäre Herangehensweise, sorgten für positives kreatives Chaos und einen regen Austausch der Teilnehmerpotentiale sowohl technischer als auch konzeptioneller Art.

Diese zwei Teilbereiche werden in den folgenden Kapiteln noch näher behandelt und beschrieben, da sie mich in der Vorbereitung und Durchführung meines Projekts „Bunker Finkenau“ stark beeinflusst haben.

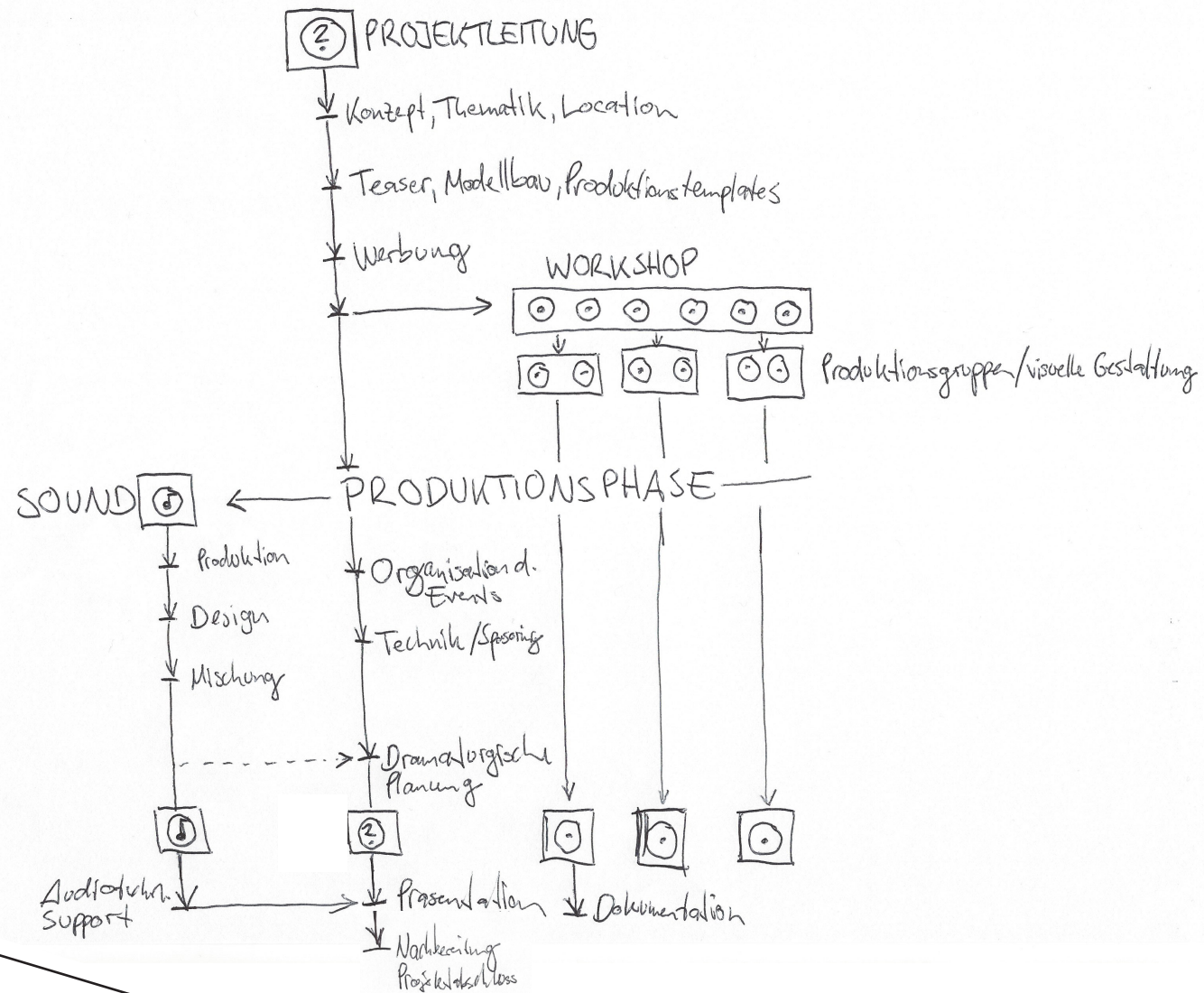


Abb. 15: Skizze Projektstrukturen Bunker Finkenau

2.3.1 Projektplanung - Vision vs. Gruppenprozess

Dieses Kapitel beschreibt wesentliche Prozesse bei der Konzeption und Planung aufwendiger audiovisueller Installationen. Die Schwerpunkte werden hierbei zwischen den zwei verschiedenen Herangehensweisen der Projektbeispiele „Mittenmang“ und „Bunker Finkenau“ herausgestellt.

Inspirierender Kreativprozess in der gleichberechtigten Arbeitsgruppe

Die Herangehensweise an das Projekt „Mittenmang“ war größtenteils künstlerisch und antiautoritär geprägt. Damit ist die Koordinierung und gestalterische Entscheidungsmacht gemeint. Das Theaterfestival „Mittenmang“ war als öffentliche Großveranstaltung der einzige gestalterische Rahmen für die Arbeitsgruppe der HAW Hamburg. Unter der Leitung des Produktionslabors und des Videolabors der HAW formte sich eine Gruppe, die während der Planungsphase gleichberechtigt Einfluss auf die gemeinsame kreative Gestaltung der Installationen nehmen konnte. Jeder Einzelne brachte Ideen und Inspirationen in die Planung mit ein. In allen Projektphasen hat die Gruppe über Entscheidungen, Vorgehensweisen und gestalterische Ideen entschieden. Im späteren Verlauf waren allerdings kleinere Arbeitsgruppen unabdingbar um ein unkoordiniertes Chaos zu vermeiden und überhaupt in die Produkti-

onsphase zu kommen.

Dies sorgte nach einem sehr inspirierenden Brainstorming für ein weitestgehend fokussiertes und zielorientiertes Projektfinale.

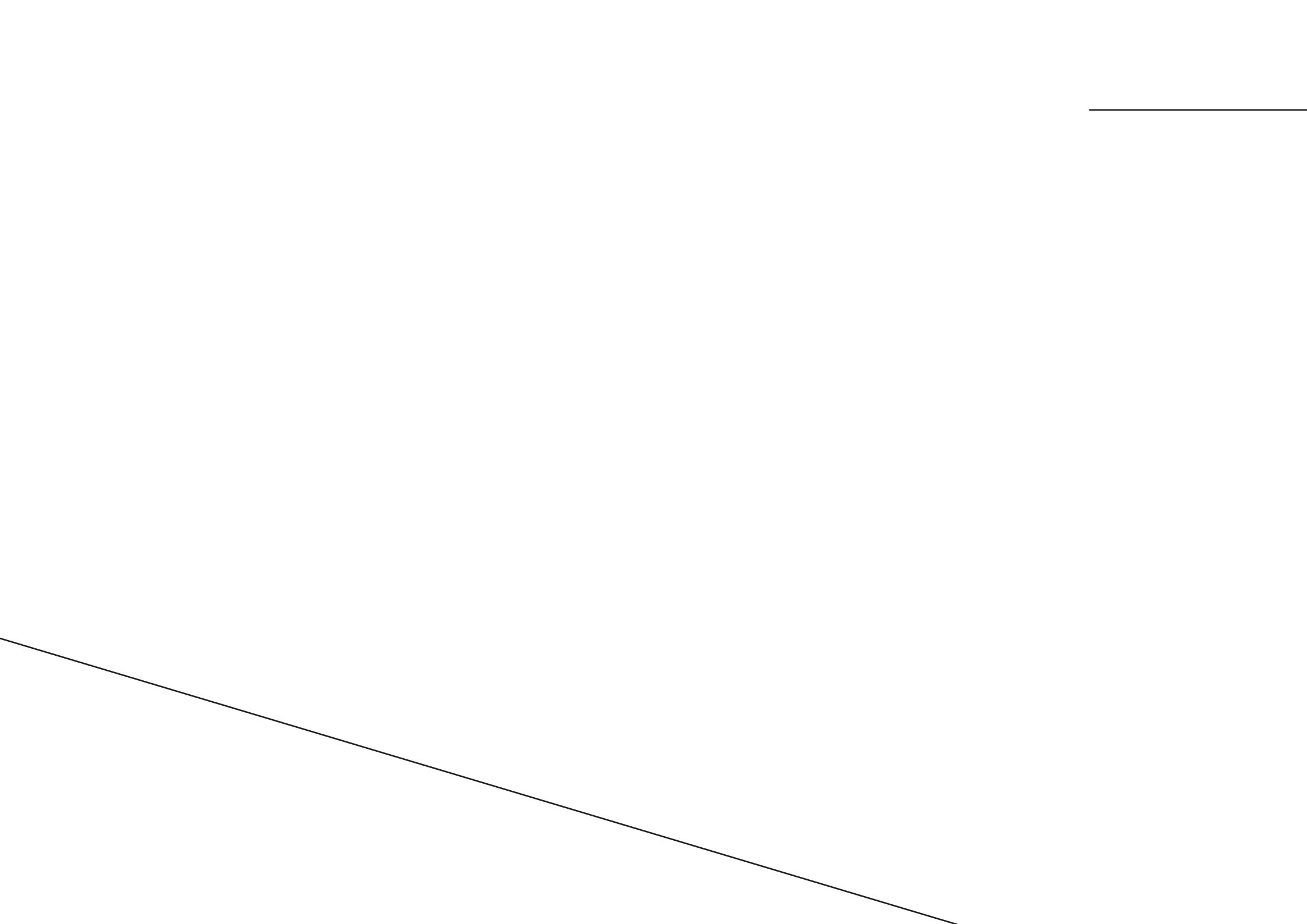
Sehr vorteilhaft an dieser Arbeitsweise kann dabei das kreative Potenzial sein, das die Teilnehmer mitbringen. Die gleichberechtigte Arbeit vereint jegliches kreatives Potenzial der ganzen Gruppe und sorgt während der Brainstormings für einen beschleunigten, kreativen Gedankenaustausch.

Nachteile dieser Methode sind, dass die individuellen Visionen oder Motivationen dabei zum Großteil nicht realisiert werden können und Entscheidungsprozesse zumeist mit einem sehr hohen Zeitaufwand verbunden sind.

Inspiriertes Kreativprojekt unter der Leitidee und Koordinierung einer Projektleitung

Eine grundlegend andere Herangehensweise kam beim Projekt „Bunker Finkenau“ zum Einsatz.

Hierbei wurde zunächst durch eine Projektleitung ein Projektkonzept erarbeitet. Thematisch wie auch technisch wurden dabei klare Rahmenbedingungen vorausgeplant und technische Voraussetzungen geschaffen. Die Idee dahinter war, einer Gruppe von Teilnehmern möglichst ideale Voraussetzungen und Rahmenbedingungen zu bieten. Alle Teilnehmer waren in die Planung und Durchführung mit eingebun-



den, der Fokus ihrer eigenen Arbeit lag jedoch auf der kreativen Interpretation der Projektthematik und der Vielfalt der Produktionstechniken und gestalterischen Ausarbeitungen.

Die Motivation dazu resultierte aus eigenen Projekterfahrungen. Ein konkreter Gedankenanstoß, eine Idee oder ein Auftrag sollten den Beginn einer Auseinandersetzung mit einer bestimmten Thematik erleichtern. Eine Teilnahme an dem Projekt stand natürlich frei, was ein grundlegendes Interesse der Teilnehmer an der Projektthematik sichern sollte.

Außerdem sollte der Wunsch danach befriedigt werden, die eigenen Ideen umsetzen zu können. Die einzelnen Teilnehmer sollten sich selbstständig in Gruppen zusammen finden und individuelle Umsetzungsideen entwickeln und ausarbeiten.

Außer den technischen Voraussetzungen, der Projektthematik und einigen Deadlines waren die Teilnehmer dabei keinerlei Entscheidungsmacht oder gestalterischer Wertung untergeordnet. Auch die Gruppengrößen waren völlig variabel um niemanden in seiner kreativen Freiheit einzuschränken oder Kompromissen unterzuordnen, mit der gleichzeitigen Möglichkeit sich sehr wohl mit anderen Meinungen und Inspirationen künstlerisch auseinandersetzen zu können.

Der wichtigste Unterschied zum kreativen Gruppenprozess besteht also meiner Meinung nach darin, dass dem beschleunigten kreativen Gestaltungsprozess in der Gruppe zwangsläufig viele Ideen zum Opfer

fallen, die hier eine Chance erhalten.

Das Projekt „Bunker Finkenau“ sollte jedem Teilnehmer die Möglichkeit und die Freiheit bieten, sich in einem gut geplanten Rahmenprojekt kreativ auszuleben und voll auf die gestalterische Umsetzung der Videoinhalte zu fokussieren ohne dabei von technischen oder organisatorischen Aufgaben und Hürden abgelenkt zu werden. Gleichzeitig sollten Möglichkeiten und Unterstützungen für interdisziplinäre Gruppenarbeiten geboten werden.

2.3.2 Technik und Umsetzung - Ein Lernprozess

Dieses Kapitel behandelt persönliche Lernprozesse bei der technischen Umsetzung audiovisueller Großinstallationen und medientechnischer Grundlagen in Vorbereitung auf die technische Planung und Betreuung von „Bunker Finkenau“.

Technisches Knowhow ist eine grundlegende Voraussetzung um Projekte dieser Art professionell durchführen zu können. In diesem Punkt spielte das Projekt „Mittenmang“ eine entscheidende Rolle in der Vorbereitung von „Bunker Finkenau“.

Die vier Festivaltage in Bremen wurden auf technischer Seite von ei-



2. Lernprozesse und Vorbereitungen



nigen Medientechnik Bachelor Studenten betreut. Von der technischen Planung bis zur praktischen Umsetzung vor Ort mangelte es nie an technischer Expertise. Einzig eine technische Leitung vor Ort war leider nicht eindeutig zu erkennen. Ein Konzept für den technischen Aufbau und klare hierarchische Strukturen ließ das Projekt gänzlich vermissen. Vorweg sei gesagt, dass alle Installationen am Ende pünktlich standen und die Technik einwandfrei funktionierte. Allerdings fehlte es oftmals an einer Instanz, die einen Plan, zeitlichen und technischen Überblick über den Arbeitsfortschritt sowie die Kommunikation mit den technischen Verantwortlichen vor Ort hatte.

Dies sorgte für einen teilweise sehr chaotischen Projektablauf mit erfolgreichem Ende. Der große Vorteil dieser Herangehensweise war die hohe Eigendynamik einzeln agierender Teams. Das Projekt war eine Art medientechnischer Spielplatz und glich einem einzigen Lernprozess, und zwar für alle Beteiligten. So hatte auch ich sehr lehrreiche und interessante Einblicke in die technische Durchführung der Einzelprojekte und konnte sogar persönlich auf Grundlage meiner neu gewonnenen Erkenntnisse selbst Einfluss auf Projektbereiche nehmen, die nicht in meinem primär vorgesehenen Arbeitsbereich lagen. So war es mir nicht nur möglich bei diesem Projekt meine Kreativität bei der Produktion audiovisueller Inhalte auszuleben, sondern gleichzeitig mein persönliches technisches Knowhow zur Durchführung solcher Installationen auf ein zumindest semiprofessionelles Level zu heben.

Jeder Projektteilnehmer hatte die Möglichkeit dabei von den Fähigkeiten und Ideen der Anderen zu profitieren und gleichzeitig selbst neue Ansätze zu entwickeln. Kreative Gestaltung, technische Umsetzung und handwerkliches Geschick waren vor Ort Hauptbestandteile dieses Lernprozesses.

Bei mir sorgte das Projekt für einen besonderen Schub des Selbstvertrauens. Für den Startschuss und die Umsetzung meines schon länger geplanten Projektes „Bunker Finkenau“ war es mehr als hilfreich diesen praktischen Realtest miterlebt zu haben. Technische Voraussetzungen, Zeitplanung, Projektstrukturen und verschiedene Problemstellungen waren keine Fremdkörper mehr. Im Gegenteil: Die Lust auf das Projekt und die Zusammenarbeit mit einigen Teammitgliedern aus dem vorangegangenen Projekt stieg deutlich. Schon beim nächsten Wiedersehen wurden Pläne und konkrete Termine für die Durchführung des Projekts vereinbart und somit das Projekt deutlich vorangebracht.

Neben den eigenen neugewonnenen Erfahrungen sorgte auch ein neues persönliches Netzwerk aus Medientechnikern und Kreativschaffenden für neue Motivation und neues Selbstvertrauen.



3. Projekt „Bunker Finkenau“

Am Anfang jeder Projektarbeit steht zunächst einmal eine Idee, Vision, Inspiration oder ein konkreter Auftrag. Zwischen Vision und konkreter Umsetzung kann eine Menge Zeit vergehen.

Es folgt eine detaillierte Projektbeschreibung meines Projekts „Bunker Finkenau“ vom Konzept über Workshop, Kommunikation und Werbung bis hin zur finalen Präsentation soll ein Überblick über das gesamte Projekt vermittelt werden.

3.1 Das Konzept

In diesem Kapitel wird das Konzept und die Kernidee des Projekts „Bunker Finkenau“ erläutert.

Die Grundidee des Projekts lässt sich in mehreren Stichpunkten beschreiben:

- Es sollte eine audiovisuelle Installation entstehen.
- Im Fokus standen dabei die thematische Auseinandersetzung mit dem Begriff „Gentrifizierung“.
- Um ein gesellschaftlich relevantes Ergebnis zu erhalten, sollten möglichst viele unterschiedliche Beiträge verschiedener Teilnehmer entste-

hen und als Gemeinschaftsprojekt präsentiert werden.

-Als Präsentationsmedium diente dabei die Fassadenprojektion, um Geschichte, Gegenwart, Zukunft und die unterschiedlichen Interpretationsansätze der Teilnehmer direkt auf der Architektur sichtbar zu machen, die es betrifft.

Besonders im Fokus stand dabei, die inhaltlichen Ansätze zur Umsetzung völlig offen zu halten und den Teilnehmern nicht nur bei der Wahl ihrer Produktionstechniken freies Spiel zu lassen, sondern ihnen Möglichkeiten und verschiedene Techniken vorzustellen, um inspirierend und motivierend Einfluss zu nehmen.

Ausgewiesene Ziele des Gesamtprojektes waren:

1. Durch die Mitarbeit verschiedener Teilnehmer aus unterschiedlichen Studiengängen und die freie Arbeitsweise ein inhaltlich möglichst gesellschaftlich relevantes Statement zum Thema Gentrifizierung zu präsentieren.
2. Allen Teilnehmern ein gut organisiertes Projekt Setup zu bieten, um im Rahmen eines Großprojekts Erfahrungen zu sammeln und sich einem möglichst großen Auditorium präsentieren zu können.



3. Projekt „Bunker Finkenau“



3. Eine Präsentation im Rahmen einer Großveranstaltung, in diesem Fall die Jahresausstellung der HAW Hamburg Departement DMI mit sehr hohen Besucherzahlen.
4. Ein möglichst interdisziplinäres Projekt zu bieten mit der Möglichkeit zur Teilnahme für jeden Interessenten.
5. Die Vermittlung von Herangehensweisen und Produktionstechniken zur visuellen Gestaltung gesellschaftlicher Themen und Denkansätze.
6. Die Förderung von Fähigkeiten der audiovisuellen Gestaltung.
7. Das experimentelle Erarbeiten organisatorischer und struktureller Konzepte und Abläufe zur Durchführung audiovisueller Großinstallationen.

3.2 Das Projektteam - Vertrauen und Netzwerk

Klare Strukturen, Aufgabenverteilungen, Arbeitsbereiche und Verantwortungshierarchien sind wichtige Voraussetzungen und helfen dabei, einen möglichst stressfreien und professionellen Projektverlauf zu ge-

währleisten.

Außerdem sorgt eine klare Aufgabenverteilung meiner Meinung nach für eine zielorientierte Bearbeitung der einzelnen Projektbereiche und dient ein weiteres Mal der Übersichtlichkeit des Gesamtprojektes.

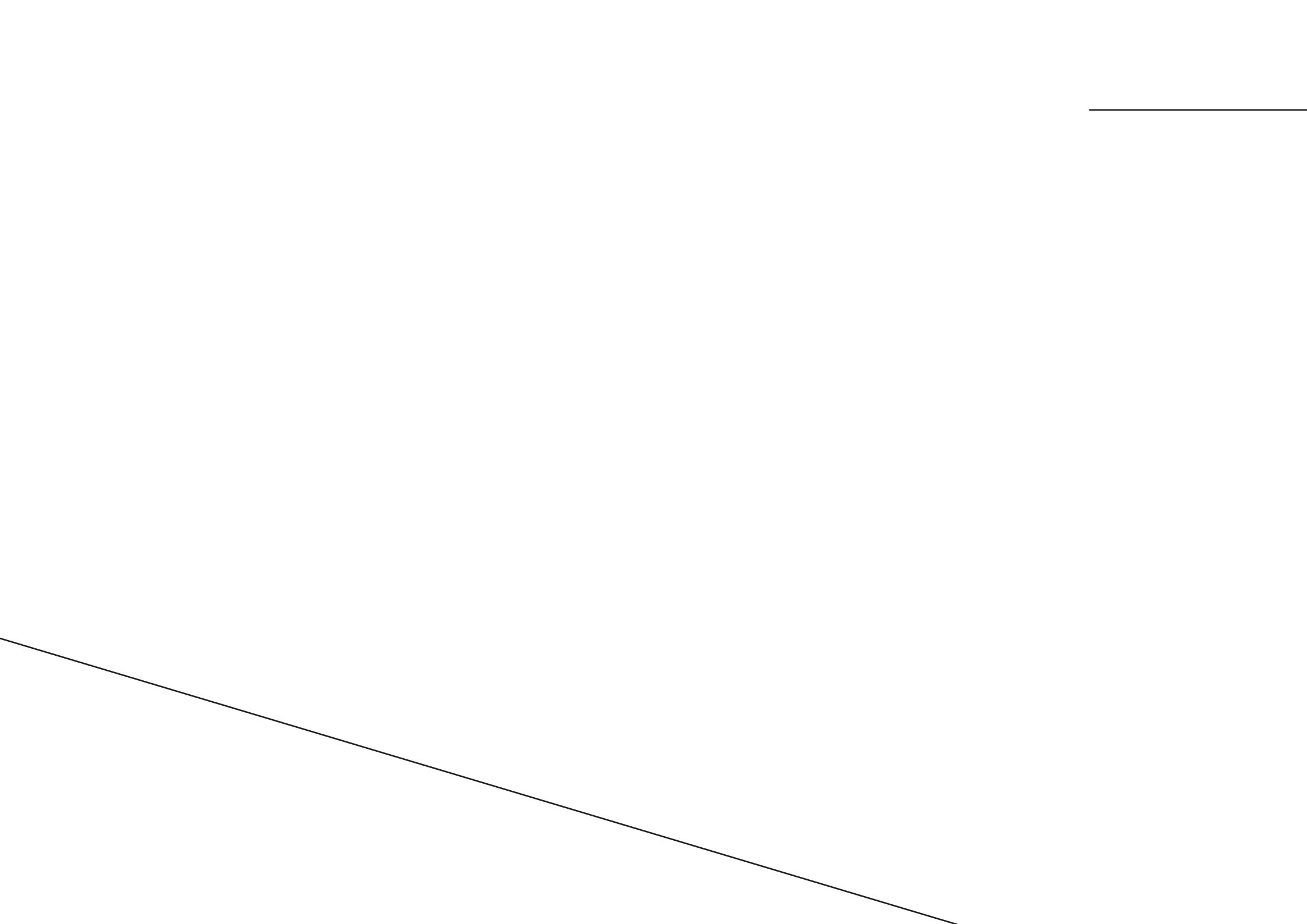
Das Projekt „Bunker Finkenau“ war in meinen Augen ein Pilotprojekt für mögliche interdisziplinäre Projektstrukturen an der HAW Hamburg und darüber hinaus. Dies hatte zur Folge, dass sämtliche Projektbereiche in meiner Person vereint waren. Daraus resultierten teilweise eingeschränkte Möglichkeiten die einzelnen Projektbereiche und ihre Ziele voll zu erfüllen.

Für zukünftige Projekte empfiehlt es sich ein Projektteam aufzubauen, eindeutige Treatments für jeden Teilbereich zu verfassen und klare Kommunikationsstrukturen einzurichten.

Nach den Erfahrungen aus dem Projekt „Bunker Finkenau“, bei dem sämtliche Projektbereiche in meiner Person vereint waren ergeben sich folgende Projektstrukturen und Empfehlungen für die Umsetzung vergleichbarer Projekte:

Projektleitung

Hier laufen alle Fäden zusammen. Die Projektleitung ist verantwortlich für sämtliche Entscheidungen, Kommunikationsbrücken, Abläufe, Deadlines und sonstige Organisation.



3. Projekt „Bunker Finkenau“



Konzept

Die Konzepte erarbeiten zum einen ein schlüssiges Konzept, aus dem sich Technik und audiovisuelle Inhalte herleiten lassen und sind zum anderen für das Verfassen sämtlicher Texte verantwortlich, die Konzept, Idee, Veranschaulichung und Kommunikation erfordern. Dazu gehören: Konzept, Anschreiben, Presseinformationen etc.

Kommunikation

Einer der wichtigsten Teilbereiche ist die Kommunikation. Ein professioneller Workflow kann nur dann hergestellt werden, wenn jeder Beteiligte einen Überblick über den Gesamtverlauf des Projektes hat und gleichzeitig ein klares persönliches Ziel definiert ist. Aufgabe des Kommunikationsteams ist es, regelmäßig und bei außerordentlichen Entwicklungen jeden Beteiligten ausreichend darüber zu informieren. Des Weiteren sollte durch ständigen Austausch zwischen Projektleitung, Kommunikation und allen anderen Gruppen ein Arbeitsstillstand vermieden werden. Zwischenziele, Deadlines und die Kommunikation zwischen den einzelnen Gruppen sind ebenfalls wichtige Aufgaben des Kommunikationsteams.

Content

Um die angestrebte Präsentation mit ansprechenden Inhalten zu füllen, werden audiovisuelle Contents benötigt. Sowohl Bild- als auch Tonge-

staltung bedürfen ausreichend Produktionszeit und -mittel.

Das Erarbeiten von Teilkonzepten, das Erstellen von Storyboards, Timings und das Aufteilen von einzelnen Produktionsabläufen fallen in diesen besonders wichtigen Aufgabenbereich. Sehr wichtig ist auch die Einbeziehung der Tongestaltung möglichst früh im Projektverlauf.

Technik

In ständiger Kommunikation mit Konzept, Content und Projektleitung erarbeitet die Technikgruppe ein funktionierendes Technikkonzept. Zu Beginn des Projekts ist es ihre Aufgabe technische Möglichkeiten zu recherchieren und vorzustellen. Im späteren Verlauf kommt es darauf an, das erarbeitete Konzept technisch durchzuplanen, zu testen und final zu installieren.

Dokumentation

Die Dokumentation aller Projektphasen, Entwicklungen, Tests und anderer Ereignisse ist die Grundlage jeglicher Reflexion und neuer Akquise.

(Weitere Ausführungen dazu im Kapitel 4. Dokumentation)

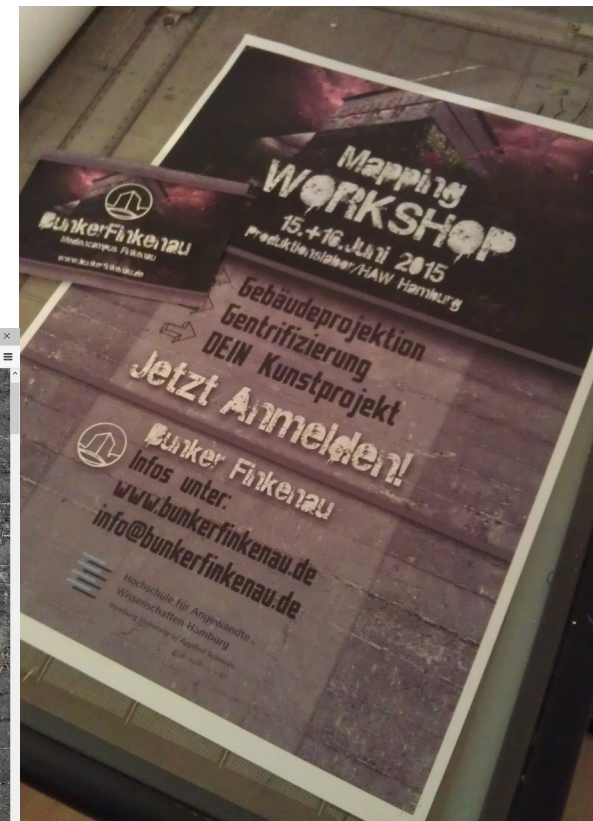
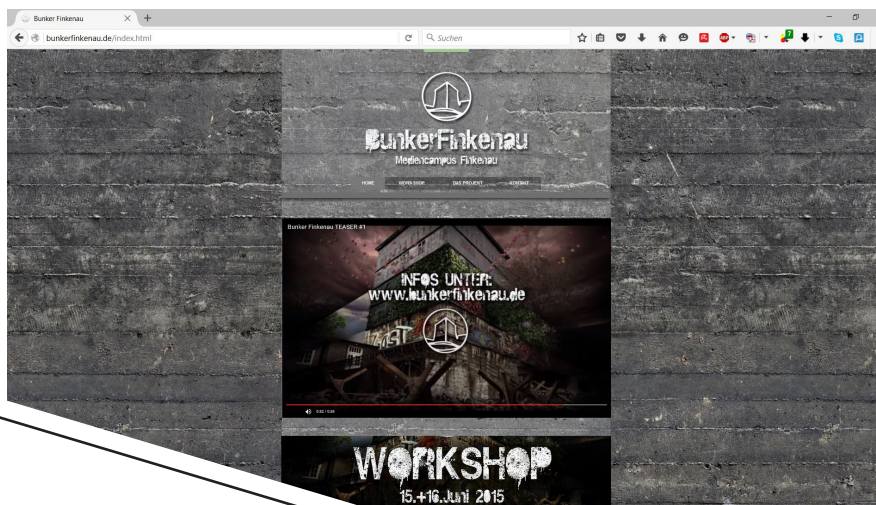


Abb. 16: Printmedien und Website Bunker Finkenau

3.3 Kommunikation I - Öffentlichkeitsarbeit

Grundlage für ein Funktionieren des in 3.1 erläuterten Konzepts war eine möglichst große Reichweite für Rezipienten, Interessierte, potentielle Teilnehmer, Unterstützer und Sponsoren zu erzeugen.

Es war notwendig über unterschiedliche Kanäle auf das Projekt aufmerksam zu machen und auch den Projektverlauf mit Hilfe von sozialen Medien und Plattformen zu begleiten und zu evaluieren.

Die erste Phase bestand grundlegend daraus Reichweite zu schaffen und Informationen zu vermitteln.

Um Interesse für dieses bislang unbekanntes Projekt zu wecken, diente ein vorbereitender Workshop. Es stellte sich als sehr hilfreich heraus, zunächst etwas Konkretes anzubieten um potentielle Teilnehmer für das Projekt zu begeistern. Ausgewiesen wurde ein Mapping Workshop unter dem Logo und dem Event „Bunker Finkenau“.

Beworben wurde dieser Workshop mittels Flyern und Plakaten an der HAW Hamburg sowie diversen Mailings und Facebook.

Eine Website diente zunächst als Informationsplattform und Anmeldeformular für den Workshop.

Gleichzeitig entstand eine Facebookseite, welche als projektbegleitendes Informationsmedium mit Fotos, Videos und weiteren Posts regelmäßig über Projektstatus, Fortschritte, Termine und Veranstaltungen informierte.

Social Media

Ein möglichst großes, interessiertes Auditorium ist das Ziel jeder kreativen Arbeit, besonders für große audiovisuelle Installationen unter freiem Himmel.

Öffentlichkeit und ein professionelles Auftreten im Vorfeld hilft dabei eine Spannungskurve bis hin zum Präsentationsevent aufzubauen und das Publikum neugierig zu machen. Heutzutage sind soziale Medien wie Twitter, Youtube, Vimeo, Instagram und vor allem Facebook probate Mittel um mit wenig Aufwand ein solches Projekt mit Bildern, Videos, Veranstaltungen, Terminen und anderen Informationen zu begleiten und im Laufe der Vorbereitungen eine breite Masse zu erreichen.

Für „Bunker Finkenau“ diente vor allem Facebook als Informationsplattform zum aktuellen Projektgeschehen.

(Siehe: www.facebook.com/BunkerFinkenau)

Des Weiteren war es hilfreich exklusive Kontaktadressen zur Verfügung zu stellen, um mit Teilnehmern, Sponsoren, Interessierten und untereinander kommunizieren zu können und dabei den Überblick über das Gesamtprojekt zu behalten.

Es entstanden eine Website und eine Infomail Adresse.

(www.bunkerfinkenau.de; info@bunkerfinkenau.de)

Evaluierung

Projekt „Bunker Finkenau“
Gebäudeprojektion, Gentrifizierung und DEIN Kunstprojekt

Du interessierst dich für **Fassadenmapping** und willst dich gerne mal kreativ an einem **coolen Spot** austoben?

Du interessierst dich für die Entwicklung im **urbanen Raum, Gentrifizierung** und alternative Wohn- und Lebenskonzepte?

Hier ist deine Chance an einem **Gemeinschaftsprojekt** teilzunehmen.

Dein Beitrag ist Teil einer **Projektionsinstallation**, die im **Sommer 2015 in Hamburg** stattfinden wird.

Als Projektionsfläche dient ein **Bunker**, der als Zeitzeuge dem ständigen Wandel im Städtebau widerstand.

Ob 3D-Animation, StopMotion, Realfilm oder Zeichentrick, das Projekt lebt von der technischen und kreativen **Vielfalt** der Teilnehmer.

Erwecke deinen Fassadenspot am Bunker zum Leben und sei teil eines projizierten **„Neubaus der Visionen“**.

Interessiert?

Dann melde dich unter:

info@mvdw.de

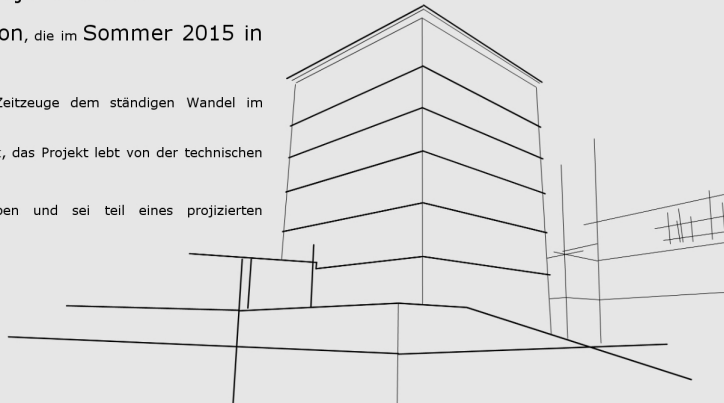


Abb. 17: Entwurf, Teilnehmeranschreiben

Die Evaluierung verschiedener Projektphasen war die Grundlage für einen harmonischen, funktionierenden Projektablauf. Eine vorausgehende Umfrage unter den Workshop Teilnehmern sorgte beispielsweise für eine detaillierte, zielgerichtete und selbstbewusste Vorbereitung des Mapping Workshops. Verschiedene Online Plattformen bieten gut strukturierte Onlineumfragebögen an, die sich übersichtlich auswerten und herunterladen lassen.

Für eine sinnvolle Evaluierung des Workshops selbst bot sich wiederum eine schriftliche Version direkt vor Ort an, um die momentanen Eindrücke unverfälscht aufnehmen und wiedergeben zu können.

Das Anschreiben

Bei dem Vorhaben Personen für das eigene Projekt zu gewinnen, war es hilfreich und wichtig einen Text zu verfassen, der gleichzeitig darüber informiert, worum es überhaupt geht, was von einem verlangt wird und was einem dafür geboten wird.

Hilfreich war dieses Anschreiben für Mailings mit Teilnehmern, Sponsoren und sonstigen Beteiligten.

Unterscheiden sollte man dabei zwischen kurzem Anschreiben und ausführlichem Konzept.

Dies sind einige hilfreiche Fragestellungen für das Verfassen eines sinnvollen Anschreibens:

-Wie lautet der Arbeitstitel des Projekts?

-Was sind die Kernpunkte des Projekts?

-Wen möchte ich erreichen?

-Wie beschreibe ich das Projekt in wenigen Sätzen?

-Projektbeschreibung vs. Direkte Anrede

3.4 Der Workshop - Von Begeisterung und Inspiration

Ausgewiesenes Ziel des Projektes „Bunker Finkenau“ war es, möglichst viele Teilnehmer für das Projekt zu begeistern, um als Präsentation ein gesellschaftlich relevantes Statement zum Thema Gentrifizierung zeigen zu können.

Um auf das Projekt aufmerksam zu machen und Teilnehmer dafür zu gewinnen, wurde ein vorbereitender Workshop organisiert und über unterschiedliche Kanäle publik gemacht.

Im Folgenden werden die Ziele des Workshops und die tatsächliche Umsetzung beschrieben:

1. Teilnehmer für das Projekt zu gewinnen.

Über social media und Print Kampagnen sollten Teilnehmer für das



Abb. 18: Fotos vom Workshop

3. Projekt „Bunker Finkenau“



Projekt generiert werden. Der Workshop sollte vorbereitend für die anschließende Arbeitsphase funktionieren und den Teilnehmern ein möglichst perfektes Projektsetup bieten.

Wichtige Stichpunkte dabei waren:

- Gute Projektidee
- Gute Vorbereitung (Modell, Templates, Technik, Termine, Räumlichkeiten, nette und kompetente Betreuung)
- Professionalität und Kompetenz
- Evaluierung der durchgeführten Arbeiten
- Motivation

2. Vorstellung des Konzepts.

Zu Beginn des Workshops stellten sich zunächst die Dozenten und Teilnehmer einander vor. Es wurden Namensschilder und Getränke verteilt um eine persönliche und angenehme Atmosphäre zu erzeugen. Es wurde ein Überblick über das Gesamtkonzept, die Inhalte und angestrebten Ziele des Workshops sowie die Gesamtanforderung des Projektes vermittelt.

3. Einblick in die technische Thematik.

Es wurden technische Fakten, unterschiedliche Herangehensweisen und beispielhafte Projekte zum Thema Projection Mapping präsentiert. Es sollten unterschiedliche technische Möglichkeiten aufgezeigt wer-

den, vergleichbare Projekte zu planen, vorzubereiten und zu präsentieren.

4. Einführung in die inhaltliche Thematik.

Ein kurzer Einblick in die Projektthematik mit anschließendem Brainstorming in Gruppen sorgte für eine frühzeitige Auseinandersetzung mit der Thematik und sollte den kreativen Prozess fördern. Um ein möglichst gesellschaftlich relevantes Gruppenergebnis zu erzeugen war es dabei wichtig lediglich Fakten und Informationen zu vermitteln und nicht wertend oder richtungsweisend zu agieren sondern inspirierend zu wirken.

5. Vorstellung unterschiedlicher visueller Produktionstechniken.

Als weitere Inspirationsquelle wurden diverse Video- und Grafikanimationsprogramme und unterschiedliche Techniken zur visuellen Gestaltung vorgestellt. Anhand von Beispielen für Realbildfilm, Zeichentrick, Stopp-Trick, 2D Grafik, 3D Grafik und generativen grafischen Oberflächen (Processing, VVVV) sollten weitere Anreize zur Umsetzung der erarbeiteten Ideen und Ansätze gefördert werden. Es sollten sinnvolle Verbindungen zwischen Ideen zur thematischen Bearbeitung und der technischen Umsetzung entstehen.

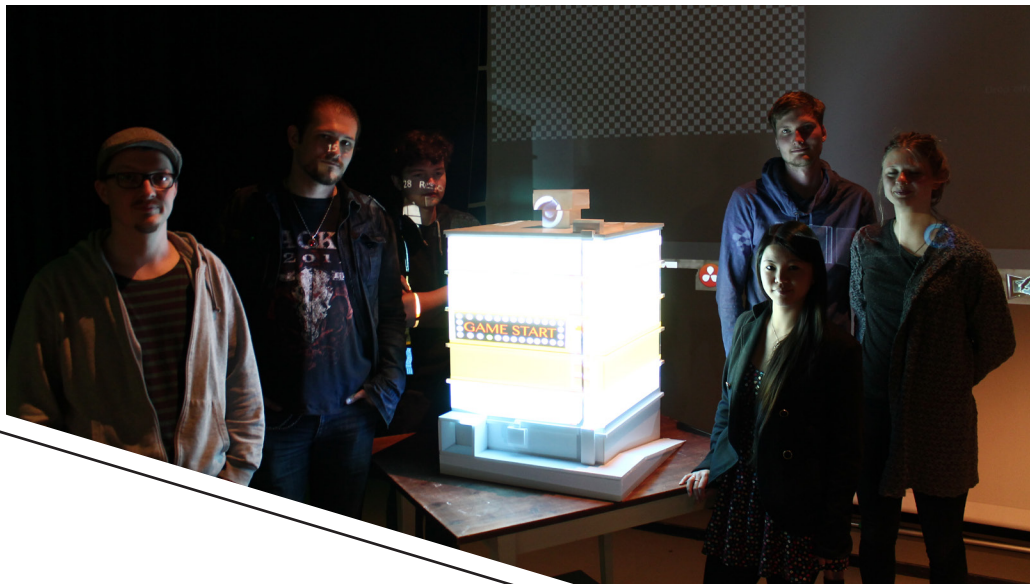


Abb. 19: Fotos vom Workshop

3. Projekt „Bunker Finkenau“



6. Interdisziplinäre Gruppenbildung und Aufgabenverteilung.

Die Projektteilnehmer sollten sich in Produktionsteams zusammen finden. Ziel der möglichst interdisziplinären Gruppen war es, sich gegenseitig mit unterschiedlichen Denkansätzen, kreativen Vorstellungen und technischen Fähigkeiten zu bereichern, um allen einen nachhaltigen Mehrwert aus der Gruppenarbeit ziehen zu lassen. Es sollten Ideen, Produktionstechniken, Konzepte und Aufgabenverteilungen erarbeitet werden.

Diese Phase markierte den größten Teil des Workshops und wurde kontinuierlich durch Hilfestellungen und technischen Support von den Dozenten unterstützt.

7. Mapping Praxis am Modell

Jeder Workshop Teilnehmer hatte die Möglichkeit seine eigenen Inhalte auf das Projektmodell zu mappen und bekam einen Einblick in die verwendete Ausspielsoftware und Vorgehensweise. Es sollte eine Vorstellung des angestrebten Ergebnisses beim Präsentationsevent erzeugt werden. Besonders dreidimensionale Inhalte sorgten hierbei für einen beeindruckenden Effekt.

8. Über den Workshop hinaus Begeisterung und Motivation für das Projekt zu schaffen.

Im Laufe des Workshops sollte die Einzigartigkeit, sowie das sorgfältig

vorbereitete Teilnahme Setup, die Professionalität des Projekts unterstreichen. Durch die lockere aber strukturierte Arbeitsatmosphäre, das Zusammenfinden in interdisziplinären Arbeitsgruppen, das entstehen neuer Produktionsideen und das Kennenlernen neuer Produktionstechniken sollte die Begeisterung und Motivation der Teilnehmer gesteigert werden. Der Workshop sollte bei jedem Teilnehmer die Lust zum Weiterarbeiten und das Projekt selbst wecken.

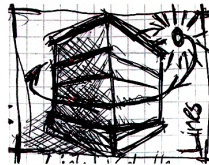
9. Präsentation der im Workshop entstandenen Ideen und Ansätze.

Am Ende des Workshops sollte jede Gruppe ihre Grundidee, das Gruppenkonzept, die angestrebte Ästhetik und Produktionstechniken vor der Projektgruppe präsentieren. Dies sorgte für einen Überblick über das Gesamtprojekt und einen erneuten inspirierenden Anreiz für alle Projektteilnehmer.

Nötige Voraussetzung für die Durchführung eines Workshops ist natürlich eine geeignete Räumlichkeit.

Der Mapping Workshop von „Bunker Finkenau“ fand im Produktionslabor der HAW Hamburg statt. Dies hatte mehrere Vorteile:

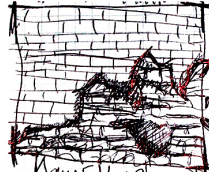
- Viel Platz für viele Teilnehmer und mögliche Projektionstests
- Technik und technischer Support direkt vor Ort
- Direkte Nähe zum Projektionsobjekt, „Bunker Finkenau“



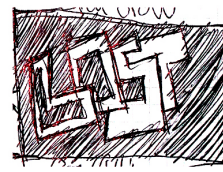
Licht und Schatten
Punkte, Linien, Flächen



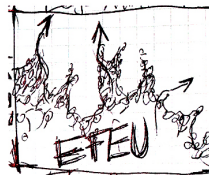
Blitze und Logo



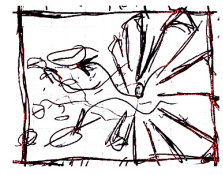
Mauer Morph / Krieg



Graffiti



Efeubewuchs



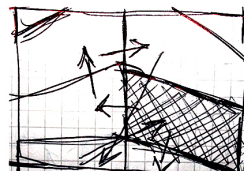
Windstoß / Efeu weg



Fenster erscheinen
dahinter



Ballons fliegen daraus



Bunker Bingo

Abb. 20: Skizze, Storyboard, Intro BF

3.5 Produktionsphase

„CONTENT IS KING“

(Kommentar von Prof. Dr. U. Schmidt nach der Jahresausstellung 2015)

Die Inhalte, der Content, sind aus kreativer Sicht der wichtigste Teil audiovisueller Installationen. Dabei sollten verschiedene Kriterien beachtet und berücksichtigt werden..

Es kommt natürlich auf die Idee an. Konzept, Dramaturgie, Story, Thema und Message stehen dabei im Fokus.

Mit welchem Thema beschäftige ich mich?

Wie orientiere ich mich inhaltlich?

Wie baue ich eine sinnvolle Dramaturgie auf?

Gibt es eine interaktive Komponente?

Gibt es einen roten Faden/verständlichen Ablauf?

Außerdem spielt auch die technische Umsetzung eine wichtige Rolle.

Welche Produktionstechniken kommen zum Einsatz?

Grafik vs. Realbild

Schnitte vs. Übergänge

Ist eine reine Videopräsentation geplant oder sollen durch zusätzliche Module wie beispielsweise Kinect, Arduino, Laserscan oder Game Engines interaktive Elemente aktiv Einfluss auf den Präsentationsverlauf nehmen.

Wie müssen die Inhalte dafür vor produziert werden?

Pre-Render vs. Live Render Engine

Erst die Kombination aus einer klar verständlichen und reizvollen Idee, einem gut durchdachten und Live erprobten Technik Setup und einer akkuraten und gut geplanten Produktionsumsetzung ergibt ein professionelles und hochwertiges Gesamtergebnis.

Besondere Arbeitszeiten sollten für Ideenentwicklung, Konzept, Look und technische Tests eingeplant werden. Außerdem sind für Rendereinstellungen und die finalen Renderings realistische Zeiten zu erproben und zu berücksichtigen.

Besonders bei Großprojekten, an denen mehrere Personen bei der Erstellung der Contents beteiligt sind, kommt es essenziell auf ein gelungenes Konzept, einen angestrebten Gesamtlook und ein realistisches Zeitmanagement an.

3.6 Kommunikation II - Betreuung und Motivation

Um einen professionellen und reibungslosen Projektablauf zu gewährleisten, war es essenziell notwendig mit allen Beteiligten Personen



3. Projekt „Bunker Finkenau“



ständig in Kontakt zu stehen.

Sponsoren, Unterstützer und sonstige Personen

Die Einbindung der Sponsoren in einige organisatorische Projektabläufe steigert das Vertrauensverhältnis und die Bereitschaft zur finanziellen und technischen Unterstützung.

Des Weiteren ist es besonders bei studentisch organisierten Projekten wichtig sämtliche relevanten Professoren, Dozenten und andere Förderer von Anfang an in die Projektarbeit einzubinden, um potentielle Fördermöglichkeiten, Finanzierungen und Raumplanungen möglichst frühzeitig abwägen und planen zu können.

Außerdem ergeben sich bei jedem Projekt neue Kontakte, die für einen reibungslosen Projektablauf sehr nützlich und teilweise dringend notwendig sind. Beispielsweise zuständige Techniker, sonstige Organisatoren, Presse und andere Öffentlichkeit, etc..

Die ständige Kommunikation über Telefonate, Mailings, persönliche Treffen und soziale Medien sorgt dafür, einen Überblick zu behalten und die einzelnen Zahnräder am Laufen zu halten.

Die Teilnehmer-Teams

Regelmäßiger Kontakt zu den Projektteilnehmern war unabdingbar um die Motivation am Leben zu erhalten und sich selbst von den Zwi-

schwierigkeiten der Arbeit überzeugen zu können und im Zeitplan zu bleiben.

Bei der Bearbeitung bestimmter Projektbereiche in Arbeitsgruppen (im Beispiel „Bunker Finkenau“ die Produktion der Contents) war es hilfreich ebenfalls Strukturen zu etablieren. Es wurde zwischen Gruppenphasen und klar aufgeteilten Arbeitsphasen differenziert. Bei der Content Produktion beispielsweise machte es Sinn in der Gruppe zu „brainstormen“ und zunächst alle Ideen gelten zu lassen und sich gegenseitig kreativ zu bereichern.

Es stellte sich als sinnvoll heraus hierbei mehrere Runden durchzuführen und sicherzustellen, dass jeder die Möglichkeit hatte seine Ideen während längerer Pausen zu vertiefen und auszuarbeiten.

Für die Gruppenarbeit wurden folgende Ziele angestoßen: Konzept/Treatment; Storyboard/Recherche; Kommunikation/Dokumentation; Modelling/Animation.

Es wurde für jede Gruppe ein Sprecher bestimmt, der als Kommunikator zwischen Gruppe und Projektleitung fungierte. Praktische Hilfsmittel dafür waren Dropbox, GoogleDocs und Email Verkehr.

Betreuung

Bei der Projektarbeit in Gruppen war es besonders wichtig eine klare Struktur vorzugeben und einen professionellen Projektablauf vorzuleben.

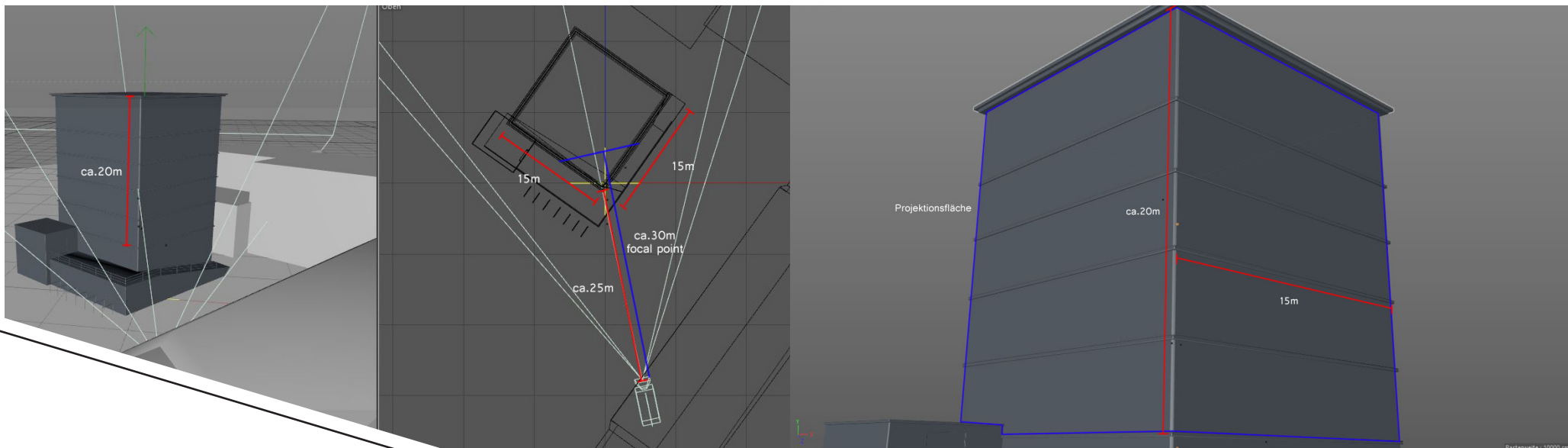


Abb. 21: 3D Skizze, Projektionsfläche Bunker Finkenau

Die regelmäßige Präsenz der Projektleitung bei allen Projektteilnehmern und Mitarbeitern war essenziell. Regelmäßige Meetings, Mailings, Evaluationen und differenzierte Auseinandersetzungen mit den einzelnen Teammitgliedern und Produktionsbereichen sorgte für einen professionellen Umgang und das Einhalten von Absprachen und Deadlines.

Ich reflektierte regelmäßig sämtliche Projektabläufe und prüfte diese auf ihren eigenen Zeitplan, Prognosen und Möglichkeiten zur Unterstützung um allen Mitarbeitern motivierend, Ratgebend und hilfreich zur Seite zu stehen.

Hilfreich waren sinnvolle Kommunikationswege untereinander und zu externen Beteiligten.

Im Idealfall sorgt ein gut strukturiertes Projekt für eine funktionierende Eigendynamik der Projektteilnehmer und steigert die Motivation.

3.7 Technik und Sponsoring

Für eine reibungslose Durchführung aller Projektphasen ist es notwendig verschiedene vorbereitende Maßnahmen durchzuführen:

Die Projektionsfläche

Eine genaue Definition der zu bespielenden Projektionsfläche ist für eine professionelle Vorbereitung des Projection Mapping unabdingbar. Das heißt, es muss klar definiert sein, welche architektonischen Flächen mit Inhalten bespielt werden sollen. Dabei kommt es auf die genauen Maße (Höhe, Breite und gegebenenfalls Tiefe) der Zielfläche an.

Außerdem sollte bereits im Vorfeld geklärt sein, welche Technik verwendet wird. Dabei kommt es gerade bei der Auswahl der Projektoren auf die Projektionsabstände, Umgebungslichter und Präsentationsdatum- und Uhrzeit an.

Faktoren sind hierbei Lichtstärke, Brennweite, native Projektionsauflösung und Kontrastwerte. Außerdem ist der Beamer Standort und damit verbundene organisatorische Aufwände zu beachten.

Leitfragen waren für das Projekt hierbei:

1. Welcher Projektor ergibt für das geplante Projekt Sinn?
2. Welche Optik benötige ich, um meine Projektionsfläche mit dem geplanten Projektionsabstand in Einklang zu bringen?

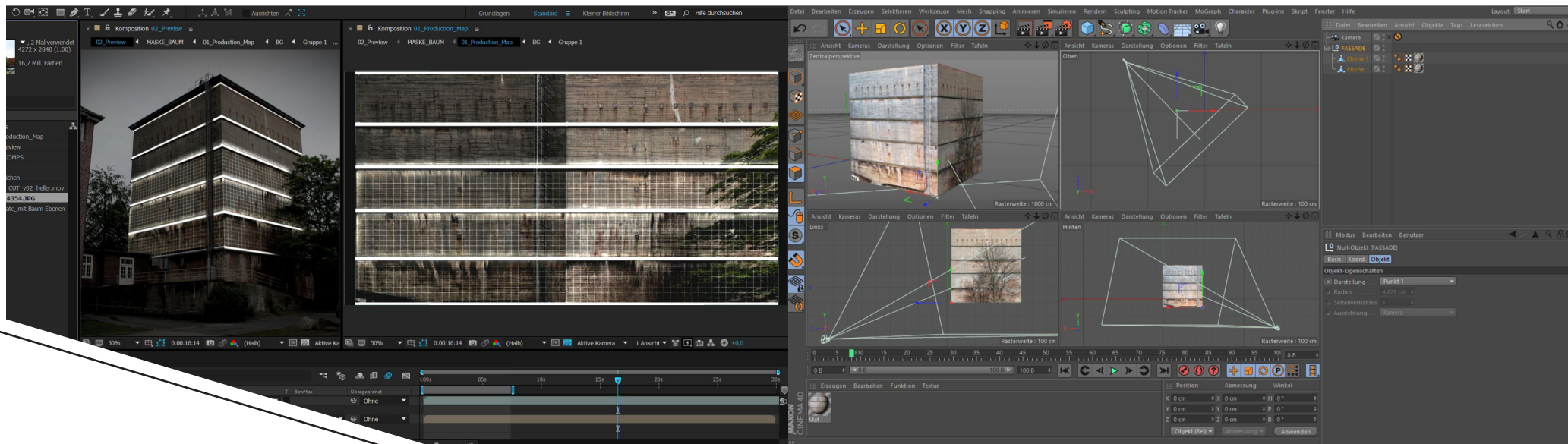


Abb. 22: Templates Bunker Finkenau; 2D (links), 3D (rechts)

3. Projekt „Bunker Finkenau“



3. An welchem Datum und zu welcher Uhrzeit ist die Projektion geplant, und mit welchen Lichtverhältnissen muss ich rechnen (Tageslicht, Umgebungslichter, etc.)? Welche Lichtstärke brauche ich, um das gewünschte Bild zu erhalten?

4. Welches Seitenverhältnis hat die Projektionsfläche, und auf wie viele Projektoren lässt sich die Fläche idealerweise aufteilen um ein möglichst optimales Bild für das Auditorium zu schaffen?

5. Woher bekomme ich Baupläne oder wie errechne ich die Maße die ich benötige?

6. Welche Auflagen muss ich erfüllen um am gewünschten Ort eine solche Installation präsentieren zu können?

7. Wer sind die richtigen Ansprechpartner um weitere organisatorische Fragen zu klären? (Wo kann ich den Projektor installieren, und wie sichern? Wie und wo bekomme ich Zugang zu nötigen Stromanschlüssen und Sicherungen?)

8. Sollen 3D Inhalte zum Einsatz kommen?

9. Wo wird der Sweetspot für das Auditorium sein?

10. Mit welchen Produktionstechniken, welcher Produktions- und Ausspielsoftware soll gearbeitet werden?

11. Welche Hardware benötige ich? (Ausspielrechner, Medienserver, Grafikkarten, Bildmischer, MIDI Controller, Sound Equipment, etc.)

Templates

Bei der Produktion visueller Inhalte sollten zunächst funktionierende Produktionsabläufe erarbeitet werden. Fragestellungen hierbei sind:

1. Werden zweidimensionale oder dreidimensionale Inhalte produziert?

2. Welche Produktionsauflösung ergibt sich aus der Projektionsfläche und der verfügbaren Technik?

3. Wie viele Mitarbeiter werden an der Produktion beteiligt sein?

4. Wie können sinnvolle Produktionstemplates aussehen um ein gemeinsames Arbeiten zu ermöglichen?

Bei der Erstellung von Produktionstemplates gibt es verschiedene Ansätze. Im Wesentlichen unterscheidet man zwischen der direkten



Abb. 23: Technik Sponsoring der Firma CARL

TIPP:

„Oftmals bleiben für Outdoor Projektionen geeignete Projektoren in den Wintermonaten und besonders unter der Woche ungenutzt und sind somit prädestiniert für Low Budget oder Studentenprojekte. Hilfreich ist es auch die geplante Installation in ein größeres Event zu integrieren und so ein möglichst großes Auditorium sicherzustellen. Dies erleichtert auch den Umgang mit behördlichen Auflagen und ein strukturiertes Rahmenprogramm.“

3. Projekt „Bunker Finkenau“



Projektion von Videoinhalten die bereits auf die Projektionsfläche angepasst sind und dem Aufteilen der Fläche in sinnvolle Einzelflächen, die dementsprechend vor produziert und einzeln gemappt werden.

Der große Vorteil dabei ist die größere Flexibilität. Dieser Ansatz gibt einem die Möglichkeit die einzelnen Projektionsflächen und Mappings individuell anzupassen. Bei der Produktion der Inhalte arbeitet man dabei auf der „flachen“ Projektionsfläche und kann in Vorschaukompositionen einen Eindruck über das tatsächliche Mapping bekommen.

Außerdem kann einem diese Technik in den finalen Zügen des Projekts Renderzeiten sparen, wenn es darum geht einzelne Bereiche der Projektion anzupassen oder zu optimieren.

Für das Projekt „Bunker Finkenau“ sind jeweils ein 3D Template und ein 2D Template entstanden. Die 3D Szene besteht lediglich aus 3 Elementen: Linke Projektionsfläche, rechte Projektionsfläche und Kamera (steht in Position des Sweetspots des Auditoriums). Das 2D Template ist in Adobe AfterEffects entstanden. Es besteht aus einer Komposition in der beide Projektionsseiten des Bunkers als „Guide Layer“ flach nebeneinander liegen und als Produktionshintergrund und Renderkomposition verwendet werden kann. In einer weiteren Komposition ist die Renderkomposition als Vorschau auf einem Foto des Bunkers eingearbeitet um einen Eindruck von der Projektion im Raum zu bekommen.

Gut aufbereitete Templates, Conform- und Renderabläufe sorgen für optimale Produktionsabläufe bei der Arbeit in Gruppen auf mehreren Rechnern und unterschiedlichen Systemen.

Sponsoring

Die finanzielle Ausstattung spielt immer eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung von Großinstallationen. Besonders die notwendige Technik erfordert meist große finanzielle Mittel. Gerade bei Low oder No Budget Produktionen kann dieser Faktor schnell zu einem scheinbar unüberwindbaren Problem werden. Scheinbar, denn es gibt oftmals andere Möglichkeiten an teure Projektoren zu kommen, als den vollen Mietpreis dafür zu bezahlen. Viele Event- oder Konferenztechnik Unternehmen haben Interesse daran über Sponsorings die Möglichkeit zu haben sich potentiellen neuen Kunden zu präsentieren und durch kreative Produktionen auch auf sich und ihren technischen Support aufmerksam zu machen. Auch nicht kommerzielle, studentische Projekte sind potentielle Neukunden für zukünftige Projekte mit eventuell größeren Budgets. Oftmals gibt es ungenutzte Technikbestände, die gerade während der Wintermonate oftmals ungenutzt bleiben.

Es lohnt sich also ein schlüssiges und interessantes Projektkonzept auszuarbeiten, um sich potentiellen Sponsoren möglichst professionell präsentieren zu können und so die Chance auf ein erfolgreiches Sponsoring deutlich zu steigern. Auch hierfür sollte ein schlüssiger Aufbau-

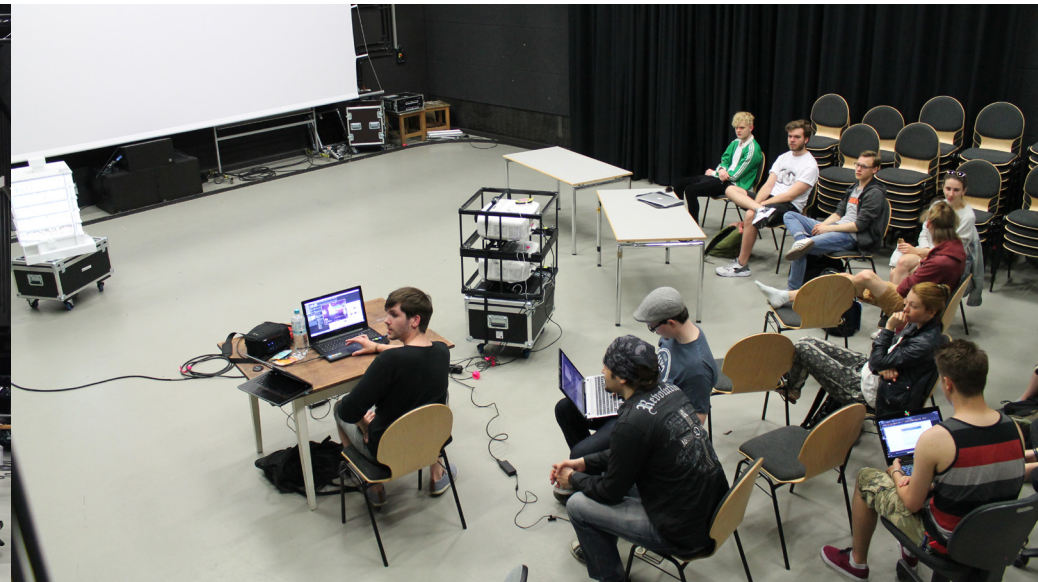


Abb. 24: Fotos; Zwischentreffen zur dramaturgischen Planung

plan inklusive den Maßen, Abständen und dem geplanten Techniksetup als 3D Skizze angefertigt werden.

Eine weitere Möglichkeit ist es, Sponsoren aus völlig anderen Sparten anzusprechen und die Projektionsfläche, Printmedien, Social Media und das Präsentationsevent an sich als Chance zur Präsentation und Vermarktung anzubieten.

Zeitlich sollten potentielle Sponsoren so früh wie möglich in der Projektplanung einbezogen werden. Es sollte allerdings ein Konzept und die angestrebten Sponsorenleistungen abgeklärt sein.

3.8 Dramaturgische Planung

Grundlage jeder audiovisueller Präsentation ist eine schlüssige Präsentationsdramaturgie. Die Choreografie der produzierten Inhalte, das Erzeugen von Spannungskurven, Plotpoints und einem logischen Gesamtablauf sind ausschlaggebend für den wichtigsten Faktor jeder kreativer Arbeit. Die Wahrnehmung und Reaktionen des Auditoriums ist die Belohnung für jeden kreativen Prozess. Besonders bei der Produktion audiovisueller Großinstallationen ist der Moment der Präsentation zumeist relativ kurz im Verhältnis zur vorangegangenen Arbeit. Es ist also besonders wichtig diesen vergleichsweise kurzen Moment sorg-

fältig zu planen.

Für die Präsentation von „Bunker Finkenau“ lag mir dieser Prozess deshalb besonders am Herzen. Aufgrund der verschiedenen Produktionsgruppen und den unterschiedlichen Interpretationen und Umsetzungen zur Gentrifizierungsthematik und den verschiedenen Produktionstechniken war es besonders wichtig in einer möglichst großen Gruppe von Beteiligten eine Dramaturgie für den Präsentationsablauf festzulegen.

Ein Abschlusstreffen einige Tage vor der finalen Präsentation diente zum Sammeln der bis dahin fertig produzierten Contents und Zwischenstände, der Präsentation am Bunkermodell vor allen Teilnehmern und der abschließenden Dramaturgie-Runde. Alle Beteiligten sollten einen finalen Eindruck aller produzierten Inhalte bekommen.

Es sollte ein Eindruck davon entstehen wie die eigenen Produktionen auf dem Präsentationsobjekt als Mapping funktionieren und wirken. Anschließend wurde in einer Gruppendiskussion ein sinnvoller Präsentationsablauf festgelegt mit dem alle einverstanden waren.

Mein persönlicher Ansatz war es, ein In- und Outro zu produzieren welches in die Thematik einführt und am Ende alle Beteiligten und die einzeln produzierten Inhalte nochmals namentlich benennt und vorstellt. Aufgrund der unterschiedlichen ästhetischen Umsetzungsansätze sollte außerdem ein Übergangselement entstehen, das zwischen den einzelnen Elementen überleitet und so ein schlüssiges Gesamter-

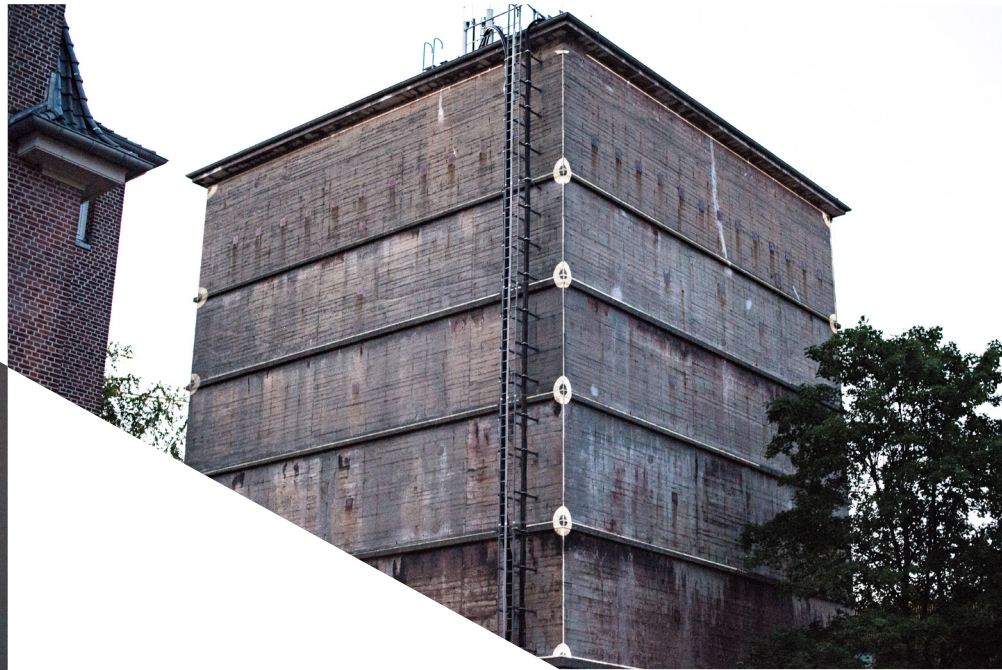


Abb. 25: Mappingmaske auf der Bunkerfassade

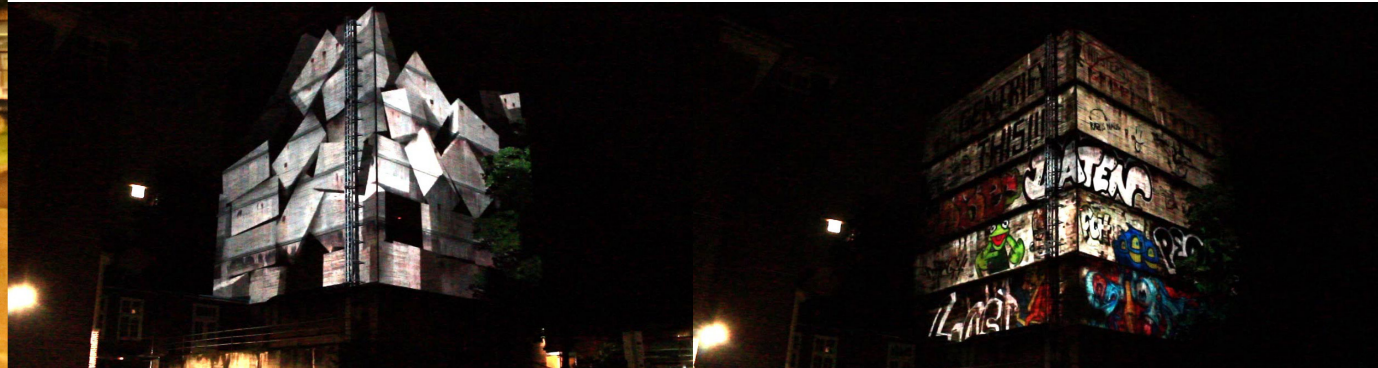


Abb. 26: Testlauf und Generalprobe am Bunker

gebnis erzeugt wird.

Auch dieser Ansatz wurde schon während der Workshopphase als Vorschlag angesprochen und traf auf große Zustimmung.

So wurde eine komplett demokratisch geplante Dramaturgie für die Präsentation des Projekts festgelegt.

3.9 Präsentation

Dieses Kapitel behandelt die Projektphasen der direkten Vorbereitung des Präsentationsevent und der finalen Präsentation.

3.9.1 Generalprobe

Lassen es der zeitliche Rahmen und die technischen Möglichkeiten zu, bereits vor der Veranstaltung eine Generalprobe durchzuführen, ist es ratsam diese Möglichkeit zu nutzen.

Die Funktionsweise des geplanten technischen Setups, der Templates und der produzierten Inhalte sollte überprüft werden, sowie das Mapping der geplanten Show, die exakte Beamer Position und die optimalen Einstellungen zur Wiedergabe der Contents.

Für das Projekt „Bunker Finkenau“ standen einige Tage vor der Präsentation zumindest der Ausspielrechner und der Projektor für die Präsentation zur Verfügung.

Dies ermöglichte es, einen genauen Standort für den Projektor zu be-

stimmen und zu markieren. Außerdem konnten Kabelwege und Entfernungen ausgemessen und getestet werden.

Der Projektor wurde mit dem passenden Objektiv versehen und für die Projektion auf die Bunkerfassade optimal eingestellt. Die Einstellungen wurden notiert und im Gerät gespeichert, um möglichen Pannen vorzubeugen.

Des Weiteren konnte ein Mapping eingerichtet und einige Probeläufe der geplanten Show durchgeführt werden.

Dieser Probelauf sorgte für beruhigte Nerven und brachte mich auf eine weitere hilfreiche Idee für den Präsentationstag. Ich fertigte eine optimierte Mappingmaske an. Vergleichbar mit Schnittmarken im Printbereich konnten markante Stellen der Bunkerfassaden mit Markierungen versehen werden und erleichterten ein unauffälliges Finetuning des finalen Mappings am Präsentationstag.

Diese Abläufe stellten eine möglichst stressfreie und gut vorbereitete Präsentation sicher und beruhigten die Nerven aller Beteiligten. Außerdem ließen sich diese Proben bereits für dokumentarische Zwecke nutzen.

3.9.2 Event

Das große Finale jeder Projektplanung ist das Präsentationsevent vor Ort. Je nach Projekt, Auftrag und Zeitmanagement beginnt ein Großteil

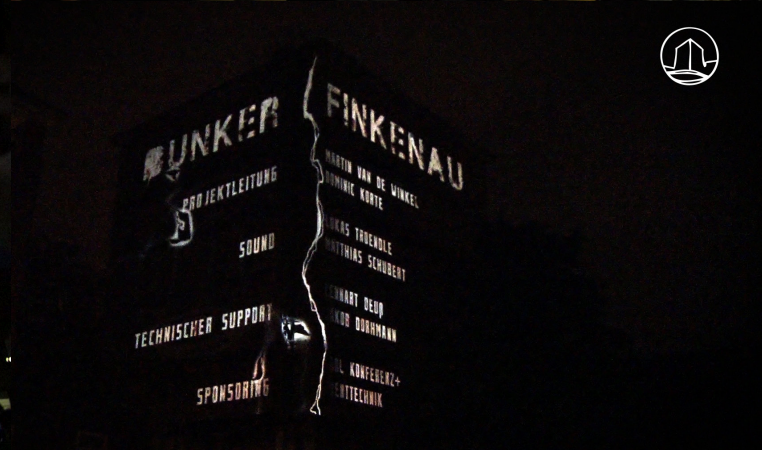


Abb. 27: Präsentation Bunker Finkenau
HAW Rundgang 2015
Quelle: Facebook, Bunker Finkenau

3. Projekt „Bunker Finkenau“



der Arbeit erst am Tag der Präsentation.

Dient beispielsweise ein selbst geplantes Objekt als Projektionsfläche kann dies zu unterschiedlichen Szenarien führen.

1. Objekt bereits am Vortag montiert und installiert
2. Objekt vormontiert / Transport & Installation
3. Objekt Teile vormontiert / Transport & Montage vor Ort
4. Objekt geplant / Konstruktion und Montage vor Ort

Von Punkt 1. bis 4. steigt dabei das allgemeine Stress Potential in der Projektgruppe und die einzukalkulierende Arbeitszeit für die Objektkonstruktion, Installation, Ausrichtung, Mapping, Maskierungen, Projektor Ausrichtung etc. am Präsentationstag.

Je nach Material, Größe und Transportfähigkeit des Objekts sowie Rahmenbedingungen und Auflagen für Ort, Event und Präsentationsrahmen variieren die Möglichkeiten einer Vorabinstallation und des Objekt Transports.

Ganz andere Voraussetzungen bietet eine reine Fassadenprojektion. Das Objekt ist in diesem Fall bereits vor Ort und lediglich die Projektoren müssen passend ausgerichtet werden. Ist dies ebenfalls vorab möglich lässt sich ein Setup für den Präsentationstag gut vorbereiten und einrichten.

In beiden Fällen ist jeglicher Technikaufbau, Soundausgabe, Projek-

toren, Signalwege, Ausgabemodule, Rechner, Regie, Witterschutz, Sicherheitsbestimmungen etc. in die Zeitplanung mit einzurechnen.

„Bunker Finkenau“

Die Zusammenführung der finalen Contents und vor allem der Tonmischung dauerten bis wenige Stunden vor Beginn der Show an.

Aufgrund der gut strukturierten Vorbereitung und der Möglichkeit einiger Probeläufe direkt vor Ort, verlief der Präsentationstag von „Bunker Finkenau“ auf technischer Seite weitestgehend planmäßig. Da die Installation allerdings während der Jahresausstellung 2015 der HAW Hamburg stattfand, war sie technisch in das restliche Show Programm der Ausstellung eingebunden. Vor allem die Soundanlage die für „Bunker Finkenau“ vorgesehen war, war mit der medientechnischen Planung der ebenfalls auf dem Innenhof des Campus stattfindenden Party verbunden. Dieser zuvor nicht erprobte Faktor sorgte kurz vor Beginn der geplanten Show für technische Probleme mit der Auspielungssoftware und eine Verzögerung der angekündigten Show von circa 30 Minuten. Dies zeigte mir, dass auch bei gut geplanten und generalerprobten Projekten spontan Probleme auftauchen können und es immer sinnvoll ist medientechnischen Support zur Verfügung zu haben. Bis auf einige Lautstärke Vorgaben, lief die Präsentation am Ende problemlos und war eines der Highlights des Abends.



Abb. 28: Fotos, Dokumentation des Events

4. Dokumentation

Für die Vor- und Nachbereitung, sowie eine reflektierte Durchführung des angestrebten Projektziels, ist es nicht nur hilfreich, sondern überaus wichtig, möglichst alle Abläufe und Vorgänge im Projektverlauf zu dokumentieren.

Notizen über Fortschritte, Vorkommnisse und weitere Pläne, sowie Fotos und Videos von geeigneten Vorgängen wie Meetings, Zwischentreffen, Workshops, Techniktests, Generalproben, typische Arbeitsabläufe und das Event selbst sind wichtige Helfer bei der Strukturierung und Reflexion der eigenen Arbeit.

Auch geordnete Kommunikationsverläufe helfen, sich gegebenenfalls auf bestimmte Absprachen und Daten beziehen zu können.

Außerdem sind Bilder und Videos wichtig, um sich präsentieren zu können und der Einmaligkeit solcher Projekte eine verewigte Komponente hinzuzufügen.

Mehrfache Datensicherung stellt die Grundlage für eine professionelle Nachbearbeitung des Projekts.

Während der Projektarbeit von „Bunker Finkenau“ habe ich eine Art Projekttagbuch geführt, in dem genau diese Dinge festgehalten wurden: Pläne, Termine, Deadlines, Treffen, Telefonate, Kosten, Überlegungen, Namen und Kontakte.

Des Weiteren habe ich persönlich jedes wichtige Treffen, Ortsbegehungen und andere Termine mit meiner Spiegelreflexkamera festgehalten oder festhalten lassen.

Für die spannende Schlussphase des Projekts, also ca. 72 Stunden vor der Show, habe ich aus den Teilnehmerteams ein Dokumentionsteam zusammengestellt, welches mit diversen Filmkameras ausgestattet war um die Generalprobe und das Event ausreichen zu dokumentieren.

Auch dafür lohnt es sich frühzeitig Zeit zu investieren, um geeignete Kamerapositionen und die grundlegenden Funktionsweisen der Kameras herauszuarbeiten und für die wichtigen Momente gewappnet zu sein.



5. Reaktionen

Schon vor und während des Projekts „Bunker Finkenau“ kam es zu unterschiedlichen Reaktionen auf die Projektidee, den Workshop, die Planung und Präsentation.

Nach den King-Arthur Präsentationsrunden im ersten Semester meines Master Studiums sprach ich von der Idee in einem Gruppenprojekt einen Hochbunker mit Videoprojektionen verschiedener Teilnehmer zu bespielen. Diese noch eher unkonkreten Projektideen stießen bereits auf positive Resonanz und sorgten für einige interessante Gespräche mit Kommilitonen über Videoproduktion und Projektionsinstallationen. Dies zeigte mir bereits zu Beginn meiner Auseinandersetzung mit dem Thema, dass ein gewisses Interesse an einem solchen Gruppenprojekt nicht nur bei mir besteht, sondern in einer konkreteren Phase durchaus auf Anklang und Beteiligung stoßen würde.

Diese Art von Reaktionen und auch aktive Kommunikation über Ideen und Vorgänge sind durchaus förderlich bei der weiteren Ideen- und Konzeptentwicklung und rechtfertigen diese gleichzeitig mit gesellschaftlicher Relevanz.

Ein beträchtlicher Zeitraum während der Projektvorbereitungen befasste ich mich mit der Produktion des Projekt Teasers.

In dieser noch sehr frühen Projektphase begann ich ein sechsmonatiges Praktikum im Bereich Motion Design und Grafikanimation. Dort hatte ich die Möglichkeit auch an eigenen Projekten zu arbeiten und mich weiterzubilden. Dies erweiterte meine Fähigkeiten und Möglichkeiten einen anspruchsvollen Teaser zu produzieren und wertete diesen deutlich auf.

Während dieser Zeit erfuhr ich zwar Anerkennung für die Qualität und Idee des entstandenen Films, aber verspürte gleichzeitig eine Art Skepsis dem Projekt gegenüber. Vermutlich war dies der sehr langen Vorbereitungszeit geschuldet, in der es nicht viele Neuigkeiten oder Fortschritte aus dem Projekt zu berichten gab. Fragen wie: „Aber das Projekt soll schon noch stattfinden, ja?“ ließen mich dies schlussfolgern. Nach Fertigstellung des Teasers begann der sichtbarere Teil des Projekts. Modellbau und Template Entwicklung sowie Gespräche mit potentiellen Projektpartnern wie der Geschäftsführung von Urbanscreen und Dominik Korte sorgten wieder für größeres Aufsehen und Interesse an dem Bunker. Erste Interessenten bekamen von dem Projekt mit und engagierten sich bereits bei den Vorbereitungen. Im Verlauf des Projekts „Mittenmang“ ergaben sich dann die notwendigen Kontakte zu Laborleitungen und Tutoren der Hochschule, um einen reibungslosen Ablauf gewähren zu können. Dies war ausschlaggebend für mich den Stein endgültig ins Rollen zu bringen und die Jahresausstellung 2015 an der HAW als Deadline und Präsentationsevent anzuvisieren.



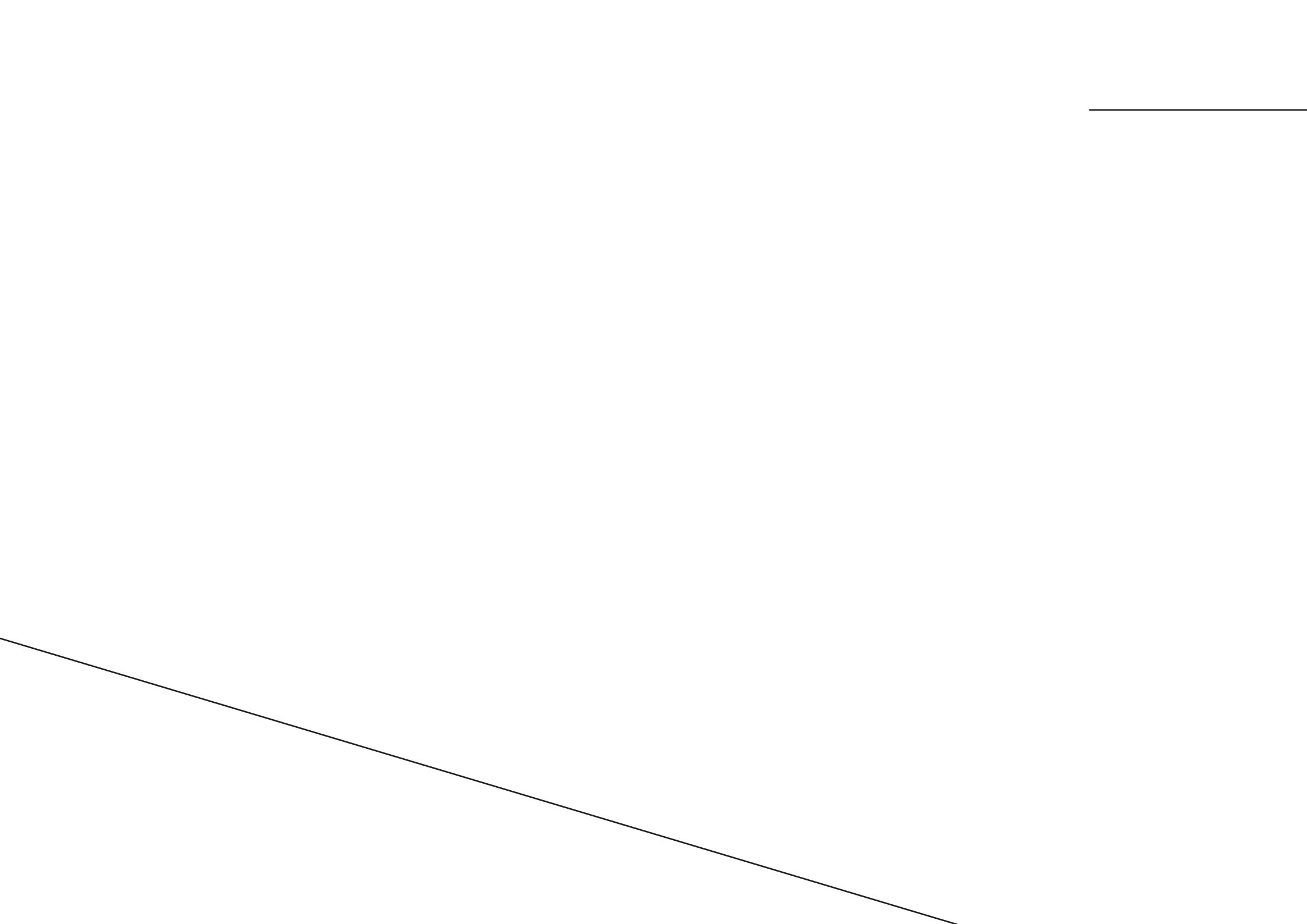
5. Reaktionen

In Folge des „Mittenmang“ Projekts ergab sich umgehend ein Termin für den vorbereitenden Workshop für „Bunker Finkenau“. Die Motivation für den Workshop war gleichzeitig das Projekt wieder interessanter zu machen und in die Öffentlichkeit zu stellen und natürlich kurzfristig noch möglichst viele Teilnehmer für mein Vorhaben zu begeistern. Schon die Idee und die Kommunikation im Vorfeld des Workshops, sowie die Erstellung der Website, Facebookseite und der Evaluierungen sorgte für Begeisterung und gesteigertes Engagement aller Beteiligten und Interessierten. Ich erfuhr viel Unterstützung von Christina Becker, der Produktionslaborleitung und einigen Tutoren wie Lennart Deuß, Jakob Dohrmann und Dominik Korte, der als Partner in der Projektleitung unter anderem den Workshop mit mir betreute.

Großes Lob über die sehr strukturierte Durchführung des Workshop bekam ich von allen Professoren aus dem Masterstudiengang, die während dieser Zeit davon mitbekamen und im Besonderen Christina Becker, die immer wieder Interesse an einer Wiederholung eines solchen Projektes unter meiner Leitung zeigte. Auch von den Workshop Teilnehmern bekam ich durchweg positives Feedback. Ein schriftlicher Auszug daraus ist im Anhang zu finden.

Nach der Präsentation zur Jahresausstellung wurde ich mit Lob und positiven Reaktionen belohnt. Familie, Freunde, Professoren, Kommilitonen, Helfer, Arbeitskollegen, Sponsoren und Beteiligte waren begeistert von der Wirkung der Bilder und der Umsetzung und Dramaturgie

der präsentierten Show. Für mich selbst war der Moment der Präsentation einer der Speziellsten die ich bisher erlebt habe. So viele Zuschauer, die mit ihren Fotoapparaten und Smartphones die Show dokumentieren wollten und durch Zwischenjubel ihrer Begeisterung Ausdruck verliehen, sorgten für Gänsehautmomente bei mir.



6. Reflexion

Dieses Kapitel befasst sich mit Reflexionsprozessen in der Vorbereitung und Durchführung des Projekts „Bunker Finkenau“, sowie einer nachbereitenden Reflexion des Projekts.

Die ständige Reflexion von Planungs-, Arbeits- und Produktionsprozessen ist ein hilfreicher und wichtiger Prozess zur Einschätzung und Optimierung wissenschaftlicher und kreativer Projekte.

Während der Arbeit an nicht angeleiteten Projekten in denen überwiegend autodidaktisch gearbeitet und geforscht wird, müssen ständig Entscheidungen getroffen werden. Manchmal sind dies die richtigen Entscheidungen, die das angestrebte Ziel sofort und unmittelbar vorantreiben. In anderen Fällen werden zunächst falsche Entscheidungen getroffen, die auf nicht wissenschaftlich gestützten Annahmen beruhen. In diesen Fällen passieren unmittelbare Lernprozesse, die eine neue Annahme zur Folge haben. Doch egal ob wissenschaftlich gestützt oder nicht: Fehlerhafte Einschätzungen sorgen automatisch für Lernprozesse und in logischer Konsequenz auch für eine sensiblere und detailliertere Betrachtung der Projektumstände und Voraussetzungen. Reflektiert man also die eigene Arbeit, sorgt dies für Erkenntnisse und optimierte Vorgehensweisen in der Zukunft. Reflexion hat also etwas mit Grundwissen, Vermutungen, Experimenten und Prozessoptimie-

rung zu tun und ist somit Grundlage jeder wissenschaftlicher Arbeit und dem eigenen Streben nach Wissen und Professionalität. Es bedeutet nicht nur immer wieder Dinge auszuprobieren und daraus Rückschlüsse für eine Prozessoptimierung zu erhalten, sondern auch logische Annahmen zu formulieren und vorhandenes Wissen zu nutzen um ein angestrebtes Ziel zu erreichen.

Diese Definition von reflektierter Arbeit resultiert aus meiner persönlichen Reflexion der in dieser Arbeit beschriebenen Projekte „Mittengang“ und „Bunker Finkenau“. Schon die ersten Ideen dieser Projektarbeit waren das Resultat vorangegangener Projekte und daraus reflektierter Wünsche und Vorstellungen für zukünftige Arbeiten.

Wie zu Beginn dieser Arbeit beschrieben, war der nächste Schritt nach der Produktion von Videofilmen unterschiedlicher Macharten, die Produktion von medialen Inhalten im Zusammenhang mit einem realen Projekt mit gesellschaftlicher Relevanz und einem realen Auditorium. Der Schritt von technischen und ästhetischen Schaffens- und Reflexionsprozessen hin zu thematischer Auseinandersetzung und technischer Umsetzung bewusst gewählter und produzierter Videoinhalte. Die Entscheidung eben dieses Zielprojekt selbst zu verwirklichen, war einer der Entscheidenden, die unmittelbar funktionierten und nur so funktionieren konnten. Kommt man an den Punkt nicht mehr ästheti-



sche und produktionstechnische Fragen in den Vordergrund zu stellen, sondern diese in einen idealen und relevanten Zusammenhang zu stellen, ist die logische Konsequenz eine eigenverantwortliche Produktion. Ausschlaggebend war auch die Entscheidung für eine passende Location. Zunächst geplant war eine Umsetzung am Kulturenergiebunker Altona, kurz „KEBAP e.V.“. Dieser eingetragene Verein engagiert sich für die kulturelle Gestaltung in Altona und eine effiziente Energieversorgung der Stadt durch selbst produzierte Fernwärme. Durch einen zufälligen Kontakt stieß ich auf diesen Verein und den Bunker in Altona als mögliche Projektionsfläche. Nach ersten Begehungen vor Ort und Treffen mit der Vereinsführung schien die Lokalität ideal für eine Umsetzung meines Projektes. Zum einen bot der Bunker eine tolle Projektionsfläche, zum anderen passte die Vereinsphilosophie und die damit verknüpfte Geschichte des Bunkers ideal in den thematischen Zusammenhang des Projekts und unterstützte die gesellschaftliche Relevanz einer solchen Veranstaltung, gleichermaßen als Ergänzung der Aktivitäten von KEBAP und wirkungsvolle Öffentlichkeitsarbeit für den Stadtteil und dessen Potential.

Dem gegenüber standen Interessenkonflikte zwischen KEBAP und meiner angestrebten kreativ unabhängigen Arbeit. Außerdem stellten technische Umsetzbarkeit vor Ort und öffentlicher Rahmen der Veranstaltung schwierige Voraussetzungen da.

Eine offensichtliche Alternative war der Bunker auf dem Mediencam-

pus Finkenau, auch bekannt als „Bunker Finkenau“. Der Grund warum ich nicht von Anfang an diese sehr viel näherliegende Variante in Betracht zog, war vermutlich dem Drang der völligen Selbstständigkeit und Unabhängigkeit von jeglicher Entscheidungsgewalt geschuldet.

Diese Befürchtungen erwiesen sich jedoch als unbegründet. Die Entscheidung weg vom Altonaer Kulturbunker hin zum Bunker in der Finkenau war eine wichtige Grundlage für die erfolgreiche Realisierung des Projekts.

Die Umsetzung eines Workshops in direkter Umgebung des Projektionsobjekts, direkter Zugang zu Technik und Stromanschlüssen sowie die Einbindung des Projektes als einer der Höhepunkte der Jahresausstellung „RUNDGANG 2016“ der HAW Hamburg sind nur einige Vorteile die sich daraus ergaben.

Auch bei der Produktion des Teasers war zunächst eine sehr einfache Variante geplant, die hauptsächlich aus einfachen zweidimensionalen Grafik- und Typografie Animationen bestehen sollte. Das Praktikum bei Picturelock, welches ich zu dieser Zeit absolvierte, hatte großen Einfluss auf meine Fähigkeiten im Bereich Grafikanimation und Filmproduktion sowie mein persönliches Empfinden für Anspruch, meinen persönlichen Ehrgeiz und somit auf die finale Umsetzung des Teasers als aufwendige dreidimensionale Animation.



In dem ursprünglichen Konzept war es vorgesehen, dass einzig auf Grund des Teasers und diverser Email Verteiler über einen längeren Zeitraum genügend Projektteilnehmer generiert werden, die eigenverantwortlich Beiträge produzieren. Es sollte im Wesentlichen auf digitalem Wege kommuniziert werden.

Da dieses Vorhaben ein Eigeninteresse, Engagement und Entscheidungshilfe an genau so einem Projekt zu genau diesem Zeitpunkt voraussetzt, entschied ich mich dazu zusätzlich zu den geplanten Werbemaßnahmen wie Website, Facebook, Teaser, Mailings, Plakaten und Flyern zunächst etwas Reales anzubieten. Etwas was den Teilnehmern schon vor Beginn die Angst davor nimmt überhaupt teilzunehmen. Eine Veranstaltung die alle Interessierten in einen Raum bringt, miteinander kommunizieren lässt und so zu einem Projektteam entwickeln lässt. Der Workshop war im Wesentlichen dazu gedacht, möglichst viele Menschen möglichst schnell für ein Projekt zu begeistern, ohne ihnen von Anfang an etwas abzuverlangen, sondern Ihnen zunächst einmal etwas anzubieten und die Möglichkeiten einer aktiven Projektteilnahme aufzuzeigen. Die Teilnehmer sollten sich schon vorher miteinander vernetzen und gegenseitig von ihren individuellen Fähigkeiten profitieren. Während des Workshops wurden dann nötige Wissenslücken von der Projektleitung gefüllt und Projektteams aufgeteilt. Vorwissen oder bestimmte Studiengänge waren bewusst und gewollt keine Voraussetzungen für eine Teilnahme. Es sollte vielmehr ein Austausch verschie-

denster Ansätze, Wissen und Fähigkeiten stattfinden um in einem interdisziplinären Projekt das Potential des Mediacampus Finke-
nau und darüber hinaus auszuschöpfen und zu präsentieren.

Bei diesem Prozess sind überwiegend richtige Entscheidungen getroffen worden. Nur so kann ich es mir erklären, dass innerhalb von 6 Wochen ca. 40 Beteiligte aktiviert werden konnten, aktiv in einem Projekt engagiert zu sein, obwohl die meisten von ihnen mitten in der wichtigen Klausuren Phase waren und niemand Credit Points oder ähnliches dafür erhielt. Die Begeisterung, die ich erfolgreich weitergeben konnte, die Erfahrungen im Austausch unterschiedlicher Studiengänge und das beeindruckende Ergebnis des Projekts waren der Lohn für vier anstrengende Produktionswochen. Darüber hinaus meldeten die Teilnehmer bereits während des Projekts Interesse an einer Wiederholung an.

Dieser für mich sehr große Erfolg sorgte unmittelbar für Ideen und Möglichkeiten einer erneuten Umsetzung mit verbesserten Voraussetzungen und wesentlich mehr Zeit. Ein wichtiger Faktor dabei ist der Bekanntheitsgrad des Projekts und das Vertrauen der Teilnehmer und aller Interessierten darauf, dass eine Projektarbeit unter meiner Leitung auch ohne professionelles Vorwissen erfolgreich durchgeführt wird und Unterstützung verdient.

Dies ist ein besonders selbstbewusster Punkt, der aus der Reflexion verschiedener persönlicher Erfahrungen resultiert. Vertrauen und



Wertschätzung der eigenen Arbeit sind Resultate erfolgreicher Projektarbeit.

Abschließend kann ich sagen, dass es sich auf jeden Fall lohnt seine Träume und Ideen zu verfolgen. Man sollte sich nicht von Hürden einschüchtern lassen, die einem zunächst unüberwindbar erscheinen, sondern vor allem Entscheidungen treffen, ohne Angst davor zu haben, die Falschen zu treffen, denn auch diese bringen einen am Ende weiter und an ein Ziel.

Vergleiche ich abschließend die kreativen Prozesse der vorgestellten Projektbeispiele, komme ich zu dem Schluss, dass sich beide Projekte ähneln und weniger unterschiedlich sind als ich zunächst angenommen hatte.

Unterschiede stelle ich in zwei Punkten besonders fest.

Die Motivation der Projektarbeit „Mittenmang“ war vermutlich hauptsächlich, Studierenden die Möglichkeit einer medientechnischen und kreativen Projektarbeit zu ermöglichen und weniger auf individuellen Bestrebungen.

Dies gilt zwar auch für „Bunker Finkenau“, jedoch spielte meine Motivation, dem Projekt meinen persönlichen Stempel aufzusetzen und zu einem möglichst erfolgreichen Abschluss zu bringen eine entscheidende

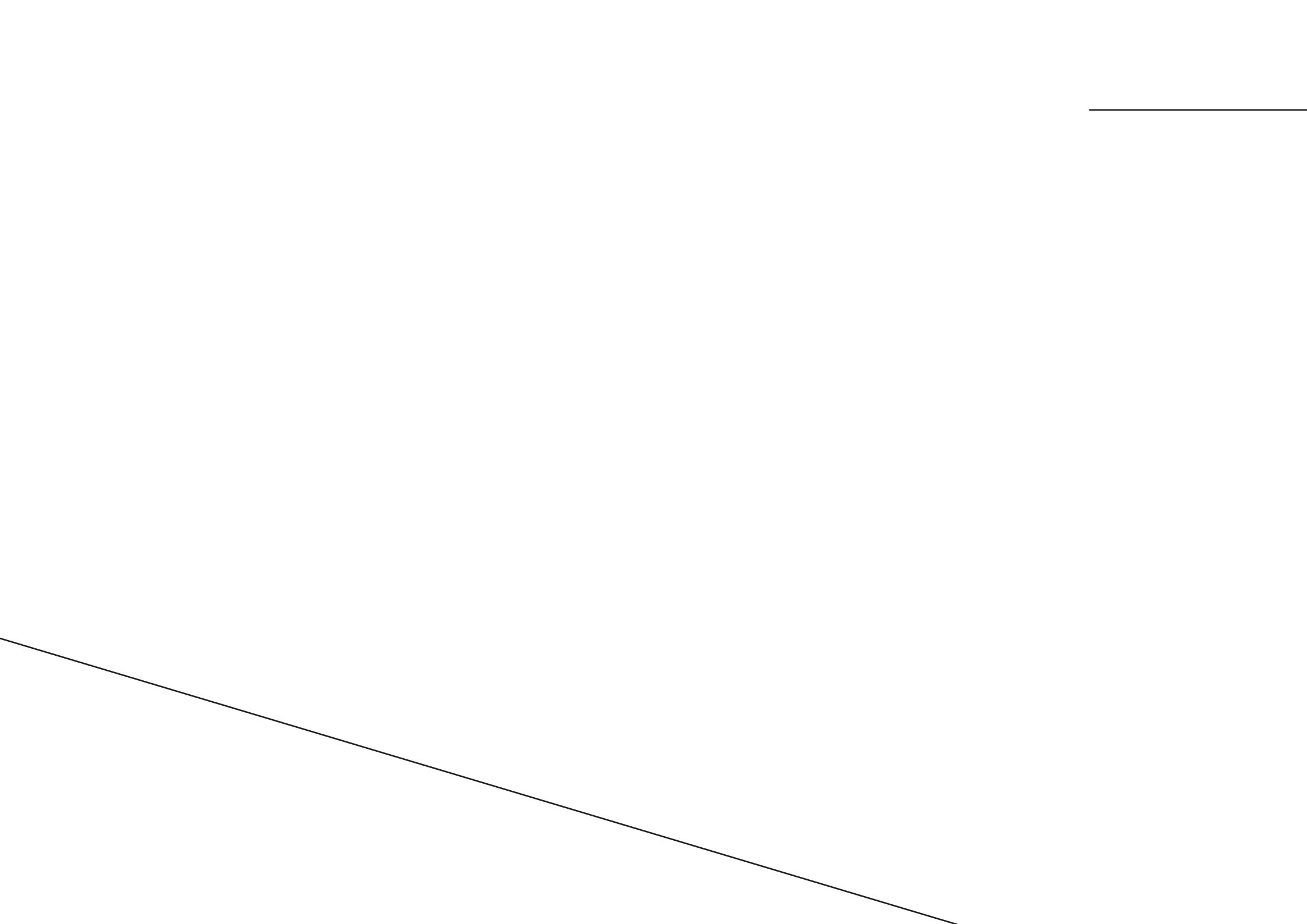
de Rolle.

Daraus resultiert ein völlig anderer Blickwinkel auf die beiden betrachteten Projekte und Prozesse.

Bei „Mittenmang“ befand ich mich in der Position eines Projektteilnehmers mit kreativen Freiheiten und der Unterordnung einer Gruppenentscheidungsgewalt. Durch die freien Strukturen keimte in mir lediglich der Wunsch danach, in eigenen Projekten als Projektleitung die Entscheidungsgewalt über organisatorische Prozesse zu haben.

Die strukturelle Umsetzung von „Bunker Finkenau“ resultierte also gewissermaßen aus Erfahrungen von „Mittenmang“. Lediglich mein persönlicher Blickwinkel und der Versuch Prozesse zu optimieren und meine eigenen Präferenzen mit einfließen zu lassen unterscheiden beide Projekte in meiner persönlichen Reflexion.

Als besonders erfolgreich habe ich auch die Arbeit in interdisziplinären Arbeitsgruppen empfunden. Ein Modell, das beispielhaft für künftige Studienstrukturen sein sollte.



7. Ausblick

In diesem Kapitel geht es um mögliche Änderungen und Optimierungen für eine erneute Durchführung eines vergleichbaren Projektes wie „Bunker Finkenau“.

Es soll kein konkretes Projektkonzept vorgestellt werden, sondern lediglich bestimmte Prozesse und Voraussetzungen angesprochen und weitergedacht werden, die ein vergleichbares Projekt optimal ergänzen würden.

Der grundsätzliche Ablauf des Projekts war erfolgreich und wird durch seinen Erfolg gerechtfertigt. Der Anspruch an eine erneute Durchführung wäre allerdings ein weitaus höherer. Die konzeptionelle und technische Durchführung waren in ihrem Ansatz und ihrer Qualität durchaus zufriedenstellend, allerdings könnte eine Erweiterung des Projektangebots und der Rahmenbedingungen auch eine deutliche Qualitätssteigerung mit sich bringen. Ein besonders wichtiger Faktor dabei spielt die zeitliche Dimension.

Der Zeitraum von 4 Wochen für die Produktion der Videoinhalte in den Teilnehmergruppen war nicht nur vom Zeitpunkt unglücklich gewählt, sondern insgesamt recht knapp bemessen. Der Aufwand den eine solche Produktion normalerweise mit sich bringt, übersteigt diesen Zeitraum deutlich. Eine Semester füllende, begleitete Projektphase würde

Raum für professionellere und inhaltlich anspruchsvollere Ideenentwicklungen und deren Durchführung bieten.

Des Weiteren birgt die Förderung interdisziplinärer Projekte mit der Vergabe von Credit Points enorme Potentiale in Sachen Kreativität, Wissensaustausch und Kombination, sowie der Fächer- und Studiengang übergreifenden Projektarbeit und damit auch der Außenwirkung der gesamten Fakultät. Sollen Studenten auf eine Laufbahn als Akademiker in der Medienbranche vorbereitet werden, ist die interdisziplinäre Projektarbeit schon während des Studiums die logische Herangehensweise auf dem Weg zur professionellen Arbeit in der realen Wirtschaft. So wird nicht nur eine Ausbildung der eigenen Profession gewährleistet, sondern auch ein Verständnis für die Kombinatorik verschiedener Potentiale vermittelt.

Um diese Punkte bei der Projektarbeit möglichst professionell gewährleisten zu können, ist die Zusammenarbeit von Lehrenden aus unterschiedlichen Fachbereichen als Wissensvermittler, Ansprechpartner und Betreuer während der Projektphase unabdingbar. Verantwortungsbereiche neben der Projektleitung wären Produktionsleitung und Management, Tonproduktion und Sounddesign, Ästhetik und Dramaturgie, visuelle Produktionsmedien und Medientechnik. Nach einigen Runden in der gesamten Gruppe um grundlegende, organisatorische Voraussetzungen zu klären und ein sinnvolles Projektteam zu bilden (siehe 3.2; „Das Projektteam - Vertrauen und Netzwerk“) beginnt die



Arbeit in den aufgeteilten Projektbereichen. Idealerweise finden anschließend in ihrer Reihenfolge sinnvolle Blockseminare zu den verschiedenen Schwerpunkten statt.

Im Folgenden wird ein vorstellbarer Projektverlauf beschrieben.

Die Aufnahme des interdisziplinären Projekts ins Vorlesungsverzeichnis rechtzeitig vor Semesterbeginn ist die erste Voraussetzung. Gleichzeitig müsste das Projekt auch darüber hinaus beworben werden, um eine Mindestgruppengröße zu gewährleisten.

Im ersten Monat sollten wöchentliche Treffen stattfinden, um den grundlegenden Projektverlauf zu vermitteln, Aufgaben zu verteilen und Ideen zu entwickeln bezüglich der Thematik und Umsetzung.

Ab dem zweiten Projektmonat sollten monatliche Treffen in der gesamten Gruppe ausreichen.

Als Nächstes beginnt die aktive Projektphase. Die einzelnen Gruppen und Projektbereiche erarbeiten Konzepte und organisieren notwendige Vorbereitungen und Voraussetzungen.

Gleichzeitig beginnen die Workshops als Blockseminare. Es finden jeweils zweitägige Workshops zu folgenden Themen statt: Video- und Filmproduktion; Tonproduktion und Sounddesign; visuelle Produktionsmedien und Medientechnik.

In der Folge begleiten qualifizierte Projektbetreuer die Teilbereiche. Die HAW verfügt in den höheren Semestern der unterschiedlichen Ba-

achelor- und Masterstudiengänge über ein riesiges Potential an qualifizierten Studenten für diese Aufgaben. Die Motivation vor dem Einstieg in das Berufsleben nochmal die eigenen Fähigkeiten im Rahmen eines solchen Projektes zu erproben und weiterzuentwickeln ist meist recht hoch. Jeder Projektteilnehmer, ob Lehrender, Betreuer oder Student wird am Ende von dem Projekt profitieren. Wichtig sind auch flexible Treffen zur Projektbegleitung der einzelnen Teilnehmergruppen und regelmäßige Treffen der organisatorischen Projektbereiche zum klären von Sponsorings, Technikbeschaffung, Logistik, dem Projektstatus und dem weiteren Projektverlauf bis hin zum Präsentationsevent.

Die Begleitung des Projekts durch ein Dokumentationsteam in Zusammenarbeit mit dem Team „Öffentlichkeitsarbeit“ hilft bei der Nachbereitung und Reflexion.

Während abschließender Treffen in der gesamten Gruppe sollten die Beiträge gesammelt, eine Dramaturgie erarbeitet und die Präsentation geplant werden (Technik, Aufbau, Abbau, Dokumentation, Moderation, Generalprobe und Präsentation).

Nach der Präsentation sollten Treffen zur Reflexion des Projekts und Planung der Dokumentationsproduktion das Projekt abrunden und zu einem finalen Abschluss bringen.



7. Ausblick

Dieser exemplarische Projektablauf beruht hauptsächlich auf den Erfahrungen und Wünschen die aus dem Projekt „Bunker Finkenau“ hervorgegangen sind.

Eine Weiterentwicklung ist die logische Konsequenz aus diesem reflektierenden Prozess.

Mein persönliches Interesse liegt dabei in den Bereichen Virtual Reality, 360 Grad Video, Projektion und Sound, sowie Interaktivität in audiovisuellen Großinstallationen.

Besonders reizvoll neben den Herausforderungen der technischen Umsetzung ist dabei die Möglichkeit den Betrachter noch tiefer in die Installation einzubinden und so auch die Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Thematiken zu fördern.



Glossar

Glossar

deutsch

english original

Projection Mapping

„Video-Mapping (auch 3D-Mapping, Projection Mapping oder einfach Mapping genannt) ist eine besondere Form der Augmented Reality (AR) oder eine durch den Entwickler geschaffene Realität, eine Art Entwicklung der Disziplin, die sich durch eine größere Vollständigkeit und Konsistenz auszeichnet.

Der Begriff `Mapping` wird seit den Anfängen des Video Mapping verwendet um ihm eine bestimmte Bezeichnung zu geben. Er erweist sich jedoch als rein technisch und etwas simpel.

In letzter Zeit jedoch, wenn es um Video-Mapping geht, spricht man zusätzlich zu Augmented Reality von `Architectural Dressing`. Ein neuer Begriff, welcher der Disziplin unterschiedliche Konnotationen und eine viel tiefere Bedeutung zuschreiben kann. Zum Beispiel etwas ethischem, dem Ergebnis von Zeit und zur Bestimmung der Effekte, die durch solche Praktiken hervorgerufen werden.“

(Frei übersetzt)

„Video mapping (also called 3D mapping, projection mapping, or simply mapping) is a particular form of Augmented Reality (AR), or reality created by the developer, a kind of development of the discipline characterised by greater completeness and consistency.

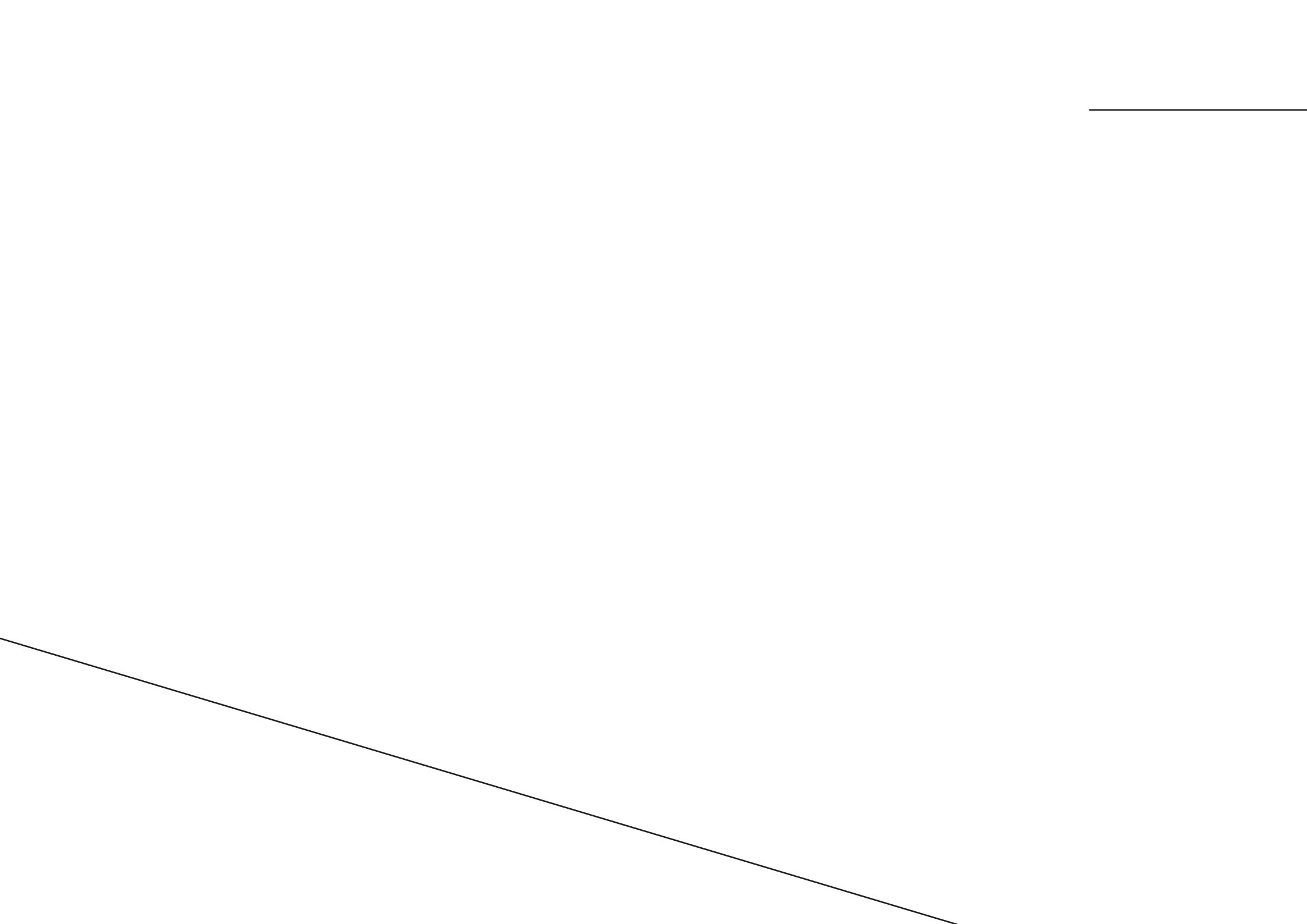
The term `mapping` has been used since the origins of video mapping to give it a particular connotation which, however, turns out to be purely technical and somewhat simplistic.

Lately, though, when talking about video mapping, in addition to Augmented Reality we refer to `Architectural Dressing`, a new term that can attribute to the discipline different connotations and a much deeper meaning, to some extent ethical, the result of time and of determining the effects produced by such practice.“

(Augmented reality in public spaces; Donato Maniello; S.15)

Yuppie

Junger, karrierebewusster, großen Wert auf seine äußere Erscheinung legendender Stadtmensch, Aufsteiger.



Glossar

Englisch: Yuppie, gebildet aus den Anfangsbuchstaben von: young urban professional (people)

(<http://www.duden.de/rechtschreibung/Yuppie>)

Gentrifizierung

Die Gentrifizierung (von engl. Gentry: niederer Adel), teils auch: Gentrifikation (von engl. Gentrification), ist ein in der Stadtgeographie angewandter Begriff, der einen sozialen Umstrukturierungsprozess eines Stadtteiles beschreibt. Dabei handelt es sich um Veredelung des Wohnumfelds sowohl durch Veränderung der Bevölkerung, wie in aller Regel auch durch Restaurierungs- und Umbautätigkeit.

(<https://gentrifizierung.wordpress.com/about/>)

Teaser

1.(Werbesprache) kurzes Werbeelement, das die Neugier des Kunden wecken soll (z. B. ein kleiner Film-, Musik- oder Textausschnitt)

2.(EDV) als Blickfang auf einer Webseite verwendetes grafisches Element

englisch teaser, zu: to tease = necken, reizen

(<http://www.duden.de/rechtschreibung/Teaser>)



Glossar

Camera Calibrator

Mit der Kamera-Kalibrierung in Cinema 4D, passen Sie Ihre 3D-Kamera für praktisch jedes Bild an.

Ziehen Sie einfach Linien oder Gitter auf der Oberfläche des Bildes und der Fluchtpunkt, Brennweite und Ausrichtung der Kamera werden berechnet.

Bestimmen Sie die Position der Kamera die Skalierung der Szene, indem Sie bekannte Längen für jede eingefügte Linie hinzufügen.

Erstellen sie einfach ein Hintergrundobjekt oder ein Kamera-Mapping-Tag um das Bild als Teil einer 3D Umgebung zu nutzen.

(Frei übersetzt)

Match your 3D camera to virtually any image with the Camera Calibrator in Cinema 4D.

Simply draw lines or grids on top of the image, and the vanishing point, focal length and orientation of the camera will be calculated.

Add a Pin to solve the camera's position, and set the scene scale by adding known lengths for any line.

Quickly create a background object or generate a camera mapping tag to begin using the image as part of a matte environment.

(<http://www.maxon.net/products/cinema-4d-visualize/more.html>)

Global Illumination

Global Illumination (GI) ist ein System, das berechnet wie Licht von Oberflächen auf andere Oberflächen abprallt (indirektes Licht) und nicht nur die direkte Beleuchtung einer Lichtquelle auf ein Objekt berücksichtigt (direktes Licht). Das Erzeugen indirekter Beleuchtung ermöglicht Effekte, welche die virtuelle Welt realistischer und mit einander verbunden erscheinen lassen, da Objekte ihre Erscheinung gegenseitig beeinflussen. Ein klassisches Beispiel ist „Farbbluten“, wo zum Beispiel Sonnenlicht ein rotes Sofa trifft und rotes Licht auf der Wand dahinter verursacht. Ein weiteres Beispiel ist, wenn Sonnenlicht an der Öffnung

Global Illumination (GI) is a system that models how light is bounced off of surfaces onto other surfaces (indirect light) rather than being limited to just the light that hits a surface directly from a light source (direct light). Modelling indirect lighting allows for effects that make the virtual world seem more realistic and connected, since objects affect each other's appearance. One classic example is 'color bleeding' where, for example, sunlight hitting a red sofa will cause red light to be bounced onto the wall behind it. Another is when sunlight hits the floor at the opening of a cave and bounces around inside so the inner parts of the



Glossar

auf den Boden einer Höhle trifft und im Inneren von Wand zu Wand springt, so dass die inneren Teile der Höhle ebenfalls erleuchten.

(Frei übersetzt)

Ambient Occlusion

Ambient Occlusion ermöglicht es Ihnen, die weichen Schatten zu simulieren, die in Ritzen und Spalten ihrer 3D-Objekte auftreten wenn indirekte Beleuchtung auf die Szene geworfen wird.

Die weichen Schatten, die von Ambient Occlusion erstellt werden, können dazu beitragen, die Trennung zwischen Objekten in der Szene zu definieren, und fügen ihren Renderings eine weitere realistische Ebene hinzu.

(Frei übersetzt)

VVVV

vvvv ist eine hybrid visuell/Text Live-Programmierungsumgebung für einfaches Prototyping und Entwicklung.

Es soll die Handhabung von großen Medien Umgebungen durch physikalischen Schnittstellen, Echtzeit Motion Graphics, Audio und Video, erleichtern, die gleichzeitig mit vielen Benutzern interagieren können.

Verantwortlich für die Entwicklung ist die vvvv Gruppe.

(Frei übersetzt)

cave are illuminated too.

(<http://docs.unity3d.com/Manual/GIIntro.html>)

Ambient occlusion allows you to simulate the soft shadows that occur in the cracks and crevices of your 3D objects when indirect lighting is cast out onto your scene.

The soft shadows that are created from ambient occlusion can help to define the separation between objects in your scene and add another level of realism to your render.

(digitaltutoros.com)

vvvv is a hybrid visual/textual live-programming environment for easy prototyping and development.

It is designed to facilitate the handling of large media environments with physical interfaces, real-time motion graphics, audio and video that can interact with many users simultaneously.

Responsible for its development is the vvvv group.

(vvvv.org)



Glossar

Ventuz

Ventuz ist eine Steuerungssoftware für die Echtzeit Grafik Content Erstellung, Authoring und Playout. Es wurde für die High-End-Produktion audiovisueller Inhalte einschließlich interaktiver Präsentationen und Veranstaltungen, sowie Videowänden entworfen.

Außerdem für On-Air-Broadcast-Grafik und In-Studio Beleuchtung und Inszenierung.

Ventuz vereint robuste Stabilität und hohe Funktionalität, die in komplexe Hard- und Software-Systeme integriert werden kann.

(Frei übersetzt)

Ventuz is a real-time graphics content creation, authoring and playout control software. It is designed for high-end audiovisual content production including interactive presentations and events, video walls,

on-air broadcast graphics and in-studio lighting and staging.

Ventuz combines robust stability and streamlined functionality that can be easily integrated into complex hardware and software systems.

(ventuz.com)

Softedging

Wenn zwei Projektoren nebeneinander gesetzt werden, um auf einem größeren Bildschirm zu projizieren, müssen die Projektoren mit Überlappung eingerichtet werden, um Lücken zwischen den Projektionen loszuwerden. In solchen Fällen müssen beide Bilder richtig „überblendet“ werden, sodass die Überlappung nicht wahrnehmbar ist.

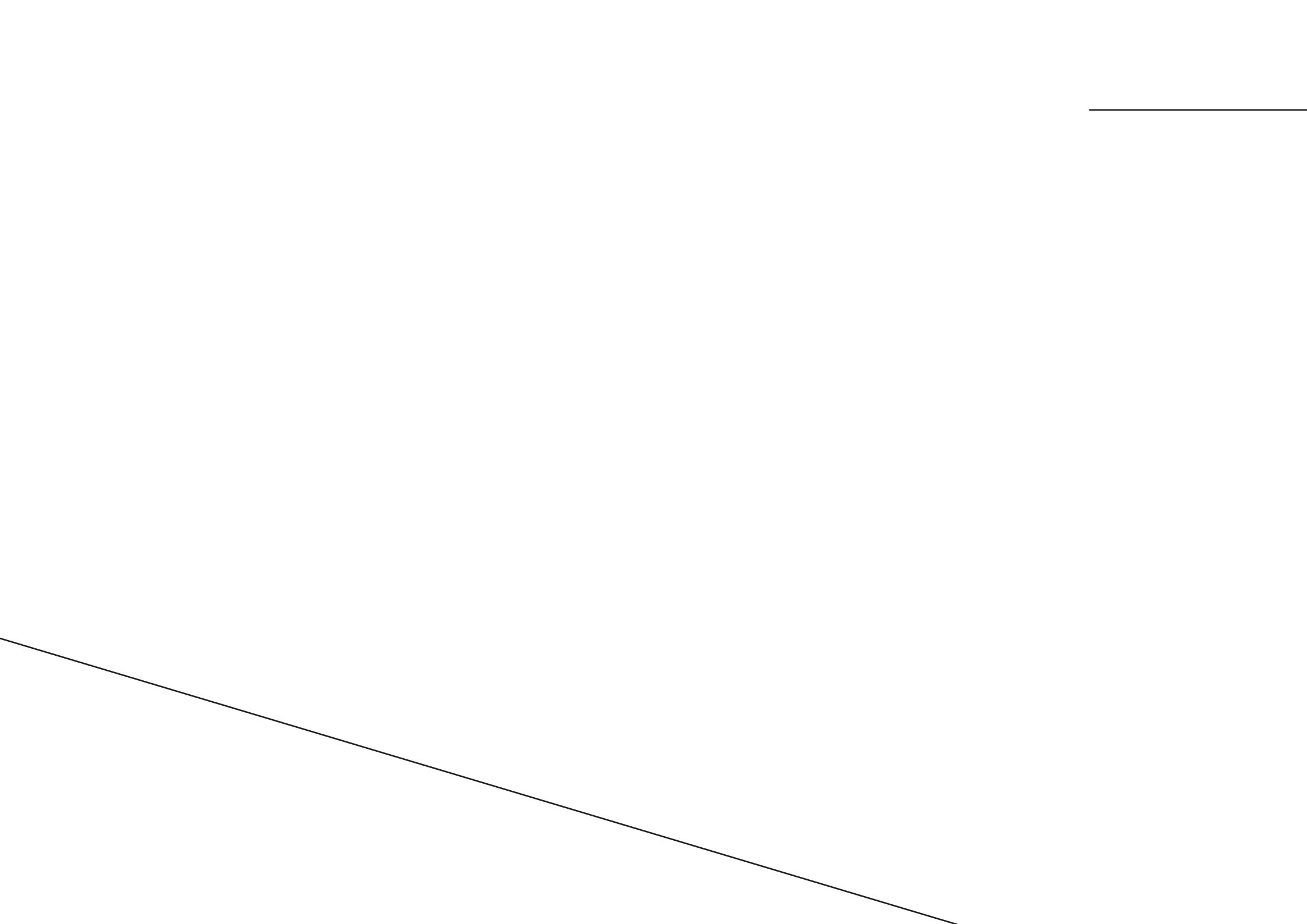
(Frei übersetzt)

If two projectors are put next to each other to project on a larger screen, the projectors need to be set up with overlap to get rid of cracks between the projections. In such cases, both images must be „crossfaded“ correctly so that the overlap is unnoticeable.

(http://www.ventuz.com/support/help/V4_06/WarpingSoftEdgingMasking.html)

Stopp-Trick/Stopmotion

Auch: Stopp-Trick; engl.: stop action, stop-action cinematography; manchmal: time-lapse cinematography; stop motion; intermittent movement, substitution shot



Glossar

Der Stopp-Trick ist der vermutlich älteste Spezial-Effekt der Filmgeschichte. Er bezeichnet das Verfahren, während einer Aufnahme die Kamera anzuhalten, Veränderungen im Bild vorzunehmen und die Kamera wieder einzuschalten. In der Zeit, in der die Kamera stillsteht, können Personen und Sachen ausgetauscht werden. Im Film sieht man dann an Stelle von Autos Explosionsflammen, aus alten werden junge Frauen, Frösche verwandeln sich in Prinzen und dergleichen mehr. Ausgiebigen Gebrauch vom Stopp-Trick machte Georges Méliès in seinen magischen und phantastischen Filmen wie z.B. *Le Voyage dans la Lune* (1902). Sobald Filmkameras auch Einzelbilder aufnehmen konnten, entwickelte sich aus dem Stopp-Trick die Stopmotion, die Animation von Einzelbildern. Der Stopp-Trick kann in der Kamera ausgeführt werden oder nachträglich beim Schnitt. Im Spielfilmkontext wird er Jump Cut genannt.

(<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=-det&id=1895>)

Processing

Processing ist ein flexibles Software Skizzenbuch und eine Sprache um zu lernen im Kontext der bildenden Kunst zu codieren. Seit 2001 hat Processing Software Kompetenz innerhalb der bildenden Kunst gefördert und visuelle Kompetenz in Technologie. Es gibt Zehntausende von Studenten, Künstler, Designer, Forscher und Hobbyisten, die Pro-

Processing is a flexible software sketchbook and a language for learning how to code within the context of the visual arts. Since 2001, Processing has promoted software literacy within the visual arts and visual literacy within technology. There are tens of thousands of students, artists, designers, researchers, and hobbyists who use Processing for



Glossar

processing fürs Lernen und Prototyping verwenden.
(Frei übersetzt)

Kinect

Kinect ist Microsofts Bewegungssensor Add-On für die Xbox 360 Spielekonsole. Die Vorrichtung stellt eine natürliche Benutzerschnittstelle (NUI), mit der Benutzer intuitiv und ohne zwischengeschaltetes Gerät interagieren können, wie beispielsweise einem Controller.

Das Kinect-System identifiziert einzelne Spieler durch die Gesichtserkennung und Spracherkennung. Eine Tiefenkamera, die in 3D „sieht“, schafft ein Skelett Bild eines Spielers und ein Bewegungssensor erfasst seine Bewegungen. Spracherkennungssoftware erlaubt es dem System gesprochene Befehle zu verstehen, und Gestenerkennung ermöglicht die Verfolgung von Spielerbewegungen.

Obwohl Kinect für Spiele entwickelt wurde, wurde die Technologie in vielfältigen realen Anwendungen und Bereichen wie Digital Signage, virtuelles Shopping, Bildung, Gesundheitsdienstleistungen und anderen Bereichen der Gesundheits-IT angewendet.

(Frei übersetzt)

Arduino

Arduino ist eine Open-Source-Prototyping-Plattform auf Basis von einfach zu bedienender Hard- und Software. Arduino-Boards sind in der

learning and prototyping.
(<https://processing.org/>)

Kinect is Microsoft's motion sensor add-on for the Xbox 360 gaming console. The device provides a natural user interface (NUI) that allows users to interact intuitively and without any intermediary device, such as a controller.

The Kinect system identifies individual players through face recognition and voice recognition. A depth camera, which “sees” in 3-D, creates a skeleton image of a player and a motion sensor detects their movements. Speech recognition software allows the system to understand spoken commands and gesture recognition enables the tracking of player movements.

Although Kinect was developed for playing games, the technology has been applied to real-world applications as diverse as digital signage, virtual shopping, education, telehealth service delivery and other areas of health IT.

(<http://searchhealthit.techtarget.com/definition/Kinect>)

Arduino is an open-source prototyping platform based on easy-to-use hardware and software. Arduino boards are able to read inputs - light



Glossar

Lage Eingänge zu lesen - Licht auf einem Sensor, ein Finger auf einem Knopf oder eine Twitter-Nachricht - und diesen in ein Ausgangssignal zu kanalisieren - einen Motor zu aktivieren, eine LED aktivieren, online etwas zu veröffentlichen. Sie können Ihrem Board, durch das Senden einer Reihe von Anweisungen an den Mikrocontroller auf dem Board, Befehle übermitteln. Dazu verwenden Sie die Arduino-Programmiersprache (basierend auf Wiring) und die Arduino Software (IDE), basierend auf Processing.

(Frei übersetzt)

Modeling

Modeling beschreibt den Prozess eine vorhandene Form in ein vollständiges 3D-Mesh zu Formen. Die typischste Möglichkeit ein 3D-Modell zu erstellen ist ein einfaches Objekt zu nehmen, ein so genanntes „primitive“, und es in eine detaillierte und raffinierte Form zu erweitern oder wachen zu lassen. Ein „primitive“ kann alles sein, von einem einzigen Punkt (einem so genannte vertex), eine zweidimensionale Linie (edge), eine Kurve (Spline), oder ein dreidimensionales Objekt (Flächen oder Polygone).

Mit den Besonderheiten der von Ihnen gewählten 3D-Software, können diese „primitives“ manipuliert werden, um ein Objekt zu erzeugen.

(Frei übersetzt)

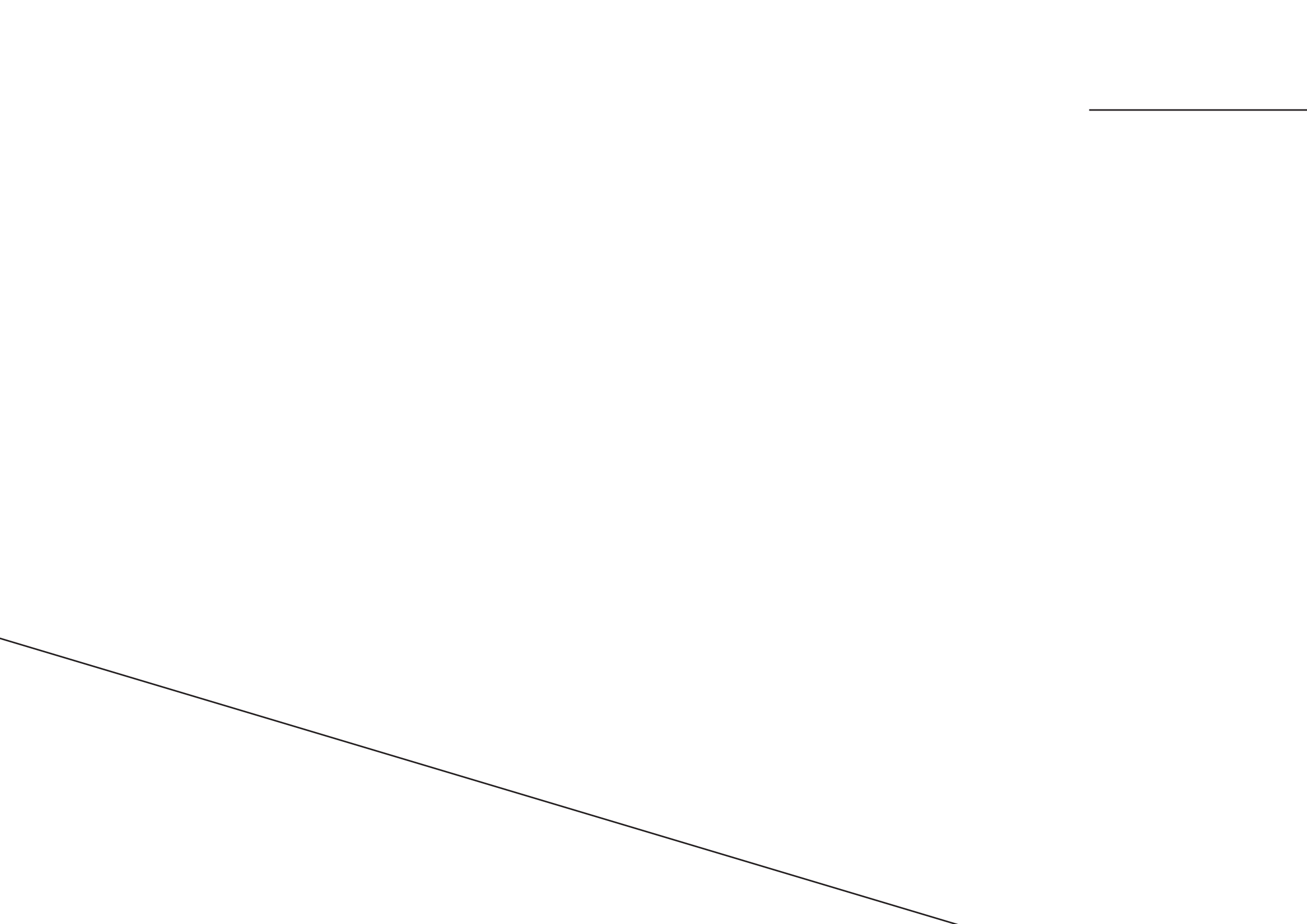
on a sensor, a finger on a button, or a Twitter message - and turn it into an output - activating a motor, turning on an LED, publishing something online. You can tell your board what to do by sending a set of instructions to the microcontroller on the board. To do so you use the Arduino programming language (based on Wiring), and the Arduino Software (IDE), based on Processing.

(<https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction>)

Modeling is the process of taking a shape and molding it into a completed 3D mesh. The most typical means of creating a 3D model is to take a simple object, called a primitive, and extend or „grow“ it into a shape that can be refined and detailed. Primitives can be anything from a single point (called a vertex), a two-dimensional line (an edge), a curve (a spline), to three dimensional objects (faces or polygons).

Using the specific features of your chosen 3D software, each one of these primitives can be manipulated to produce an object.

(<http://www.animationarena.com/introduction-to-3d-modeling.html>)



Glossar

Treatment

Im Film ist ein Treatment...eine zwischen Exposé und Drehbuch liegende schriftliche Fixierung eines Filmablaufes bzw. Filmkonzeptes...

Diese Definition lässt sich auch auf Projektstrukturen adaptieren. Ein Treatment beinhaltet eine vorläufige Definition der Projektidee und erste Ideenskizzen.

(<http://www.ccvision.de/de/etat-kalkulator/werbeabc/t.html>;

Ergänzt durch Martin Van de Winkel)

Template

Ein Template ist eine Mustervorlage oder Schablone für ein Dokument, das die wesentlichen Layout-Elemente enthält und mit Grafiken und Texten gefüllt werden kann.

Ein Template bildet als vordefinierte Datei das Grundgerüst für das Layout von Dokumenten, Broschüren, Buch- und Zeitungsseiten, Anzeigen oder Webseiten, Glückwunsch- oder Umzugskarten usw. und wird vom Anwender mit Inhalten gefüllt. Eine solche Mustervorlage kann textliche und/oder grafische Elemente enthalten. Der Anwender kann in ein solches Template Texte, Fotos Grafiken oder andere multimediale Dateien einfügen.

(<http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Template-template.html>)

Sweetspot

Im Projection Mapping bezeichnet man als Sweetspot ein Areal zur optimalen Wahrnehmung der audiovisuellen Inhalte.

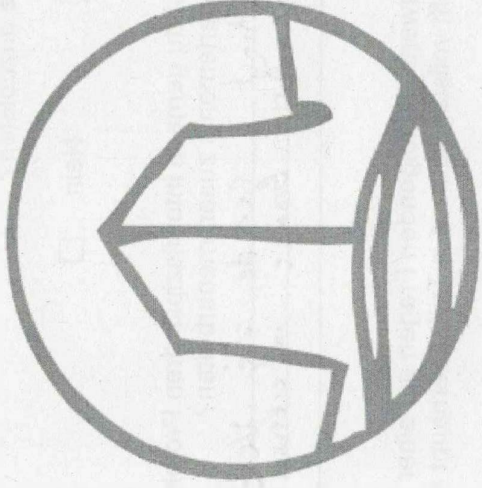
Besonders Surround Sound und visuelle, räumliche Effekte sind nur in einem bestimmten Bereich optimal wahrnehmbar.

Bei der Produktion von 3D Animationen wird im Vorfeld ein Sweetspot definiert, von wo aus auch in der 3D Szene die Animation abgefilmt wird, um bei der Wiedergabe einen möglichst realistischen Blickwinkel und parallaktischen Effekt zu erzielen.

(Definition von Martin Van de Winkel)

Der letzte Zugriff für sämtliche Internet URLs, die als Quellen angegeben wurden, ist auf den 25.04.2016 datiert.

Materialanhänge



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

- Arbeiter ohne Einschränkungen

- Hilfestellung

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

- Zeitraum (unmittelbar vor Prüfungsjahre)

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Unbedingt! Gerade die Verknüpfung versch. Fachbereiche macht das ganze interessant.

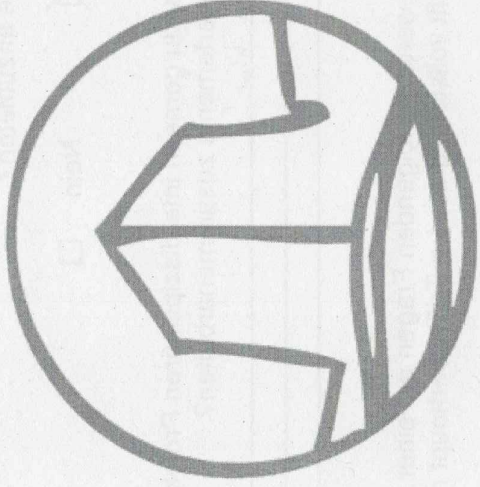
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Ja. Na klar!

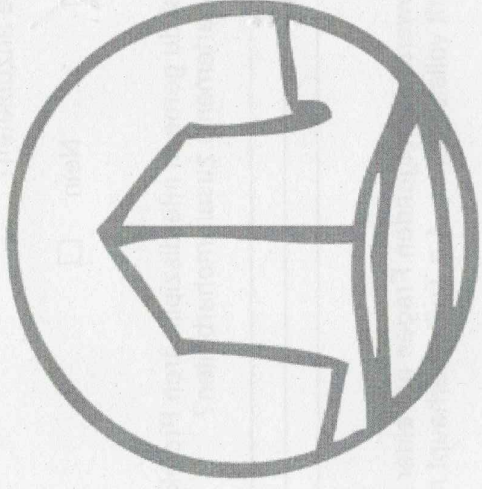
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin _____



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

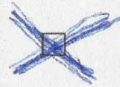
Den Umgang mit der Software zu lernen

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Leistungsstarke Rechner für jeden wären super

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja



Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

JA

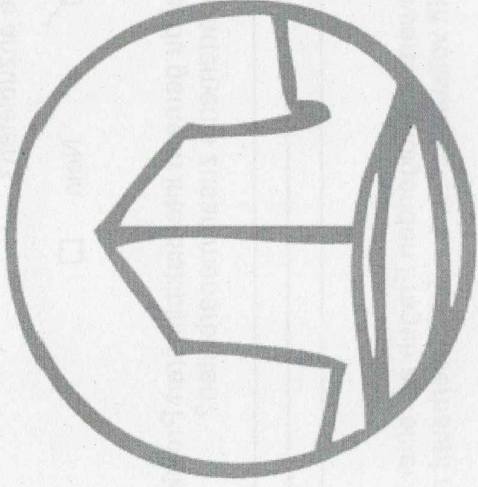
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Michael Konieczka
Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

- dass wir so frei arbeiten konnten
- dass wir so alles mit mapping machen kann

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Ich habe viel gelernt, Danke! :)

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Ja

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

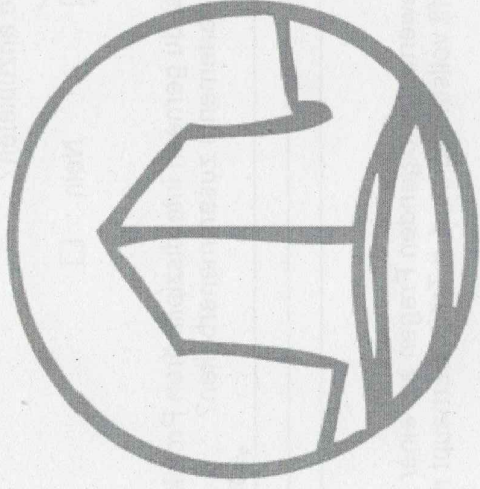
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Klara

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

*Ich habe auf anderen Wege neue Dinge kennengelernt.
Die Idee darüber ist super!*

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

*Ich würde mir meinen Team nicht wünschen - aber hatten
andere Grundlagen.
Hätte eine Woche vorher eine Information bekommen.
Womöglich sich beschäftigen kann.*

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja



Nein



Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten? *Ja*

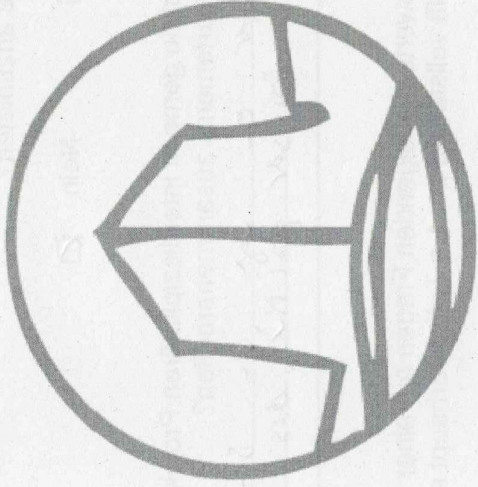
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Das quasi alles was im Vorhinein erstellt wird auf ein
Abjekt projiziert werden kann.
Vielfalt der Möglichkeiten / Programme ist neugierig.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Der für Anfang d.o.d. sehr hilfreiche Content war aber immer
zu reduzierend
Vielleicht wäre auf ein komplett kleinstmögliches erfordern
fokussiert
Allerdings schon mit den unterschiedlichen Wissen d. Teilnehmer

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Sicher e sehr die Studiengänge oder aber Uni für wird aber sehr positiv, das die Teilnehmer möglichst sein!

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

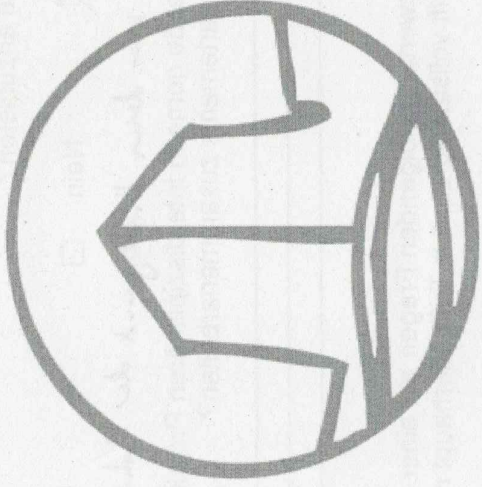
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Fiki

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15. + 16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Möglichkeit Neues auszuprobieren und Möglichkeiten der Technik kennen zu lernen.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Für mich als totale Anfänger war der Schwerepunkt zu sehr auf den Projekt und der Content Produktion.

Mehr Ausprobieren und Einfachere Sachen zu erzeugen würde mich leichter ins machen bringen.

~~Wäre~~ Vor dem Hintergrund der Jahresausstellung entsteht ein gewisse Druck etwas fertig zu bekommen und das Spiel und Ausprobieren kommt zu kurz.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Aber mehr Handwerkszeug und weniger Materialproduktion

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Eben vor dem Hintergrund der Jahresausstellung. Mehr Zeit.

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Ja.

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

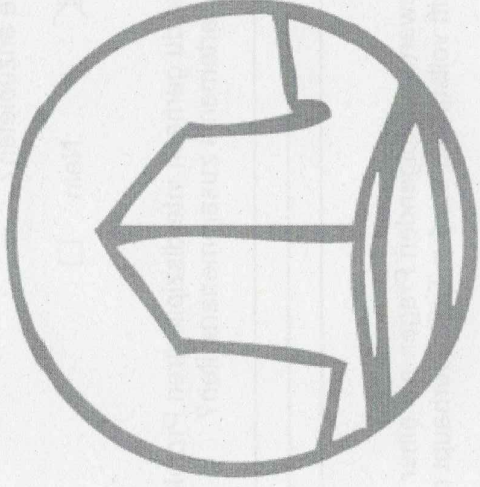
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Christina

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15. + 16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Grundsätzlich einen Einblick / Start in das Thema
Projektion Mapping zu bekommen, was das, was ich mir erhoffte
haben. Überblicke über den Arbeitsprozess was sehr sinnvoll.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Die Ambition, ein größeres Projekt ohne relevante Vorkenntnisse
zu realisieren, war gemagt.

Beim nächsten Mal könnte man vielleicht noch betonen auf
Vorkenntnissen freuen und den Workshop insgesamt auf
das jeweilige Leistungsniveau anpassen.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja

Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

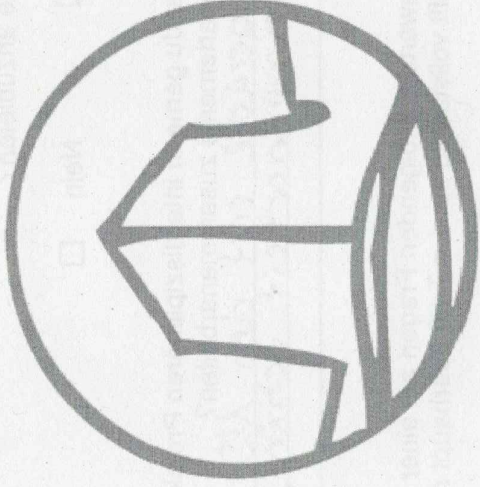
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin _____



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

*Ich fand gut das man gleich an
eigenen Köhnten arbeiten durfte. So
hat man eine intensivere Auseinandersetzung
mit dem Material*

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

*Wir hätte es besser gefallen wenn kein
Thema vorgegeben wäre.*

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Ja, gerade mit den MS-Studenten wäre mehr
Zusammenarbeit schön.

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

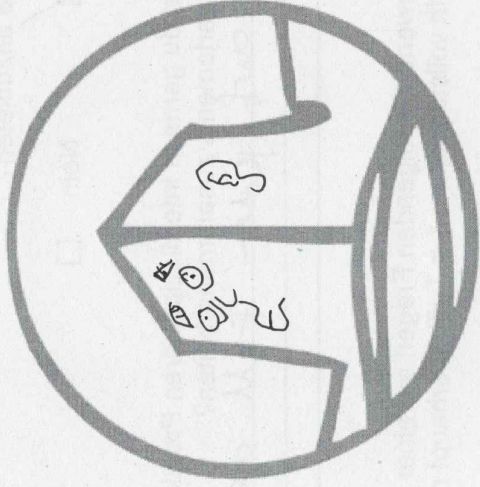
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Jan Heumann

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Die schöne Gruppenatmosphäre, die Motivation,
die schnellen Ergebnisse, die Programmführungen

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Sehr kurze Brainstormingphase, aber das wusste
ja so selber wir 2 Tagen Workshop.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?


Ja auf jeden Fall, dies ist wichtig und bringt viel

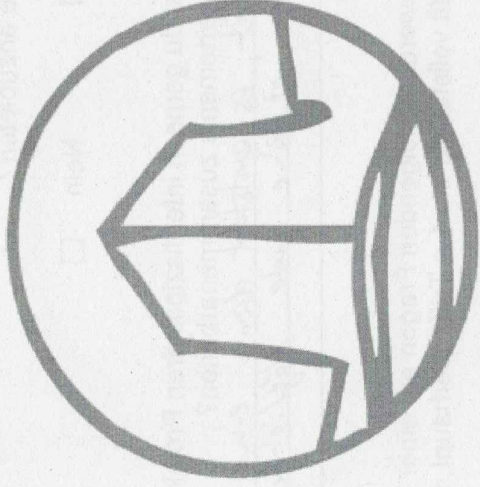
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

 
Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Die Möglichkeit ein lang beobachtetes Interesse in
einen relevanten context zu bringen.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Gerne mehr "reines" Mapping. an.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Nein, da entsteht dann eine bunte Mischung aus Herangehensweisen und es ist eine gute Möglichkeit sich auszutauschen

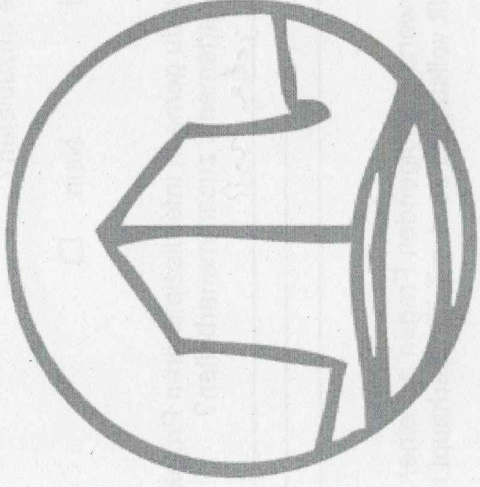
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu			Trifft überhaupt nicht zu	
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Die Möglichkeit für ein reales Projekt mit gegebenem Thema
etwas zu entwickeln und auszuwerten
Aber auch die Möglichkeit mehr über das Thema zu lernen

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Fands super

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Auf jeden Fall

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

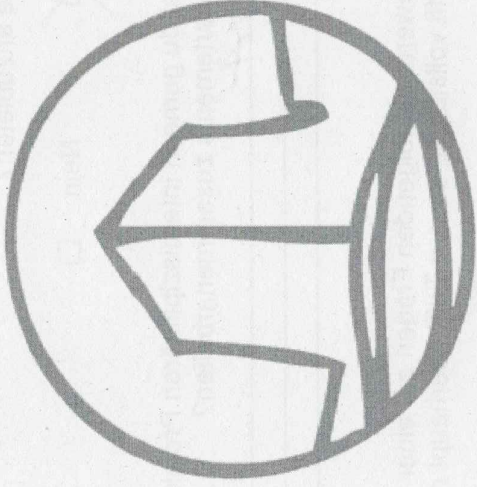
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Flo Schötle

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Präzisioniertes Arbeiten auf alle
persönliche Belange eingegangen.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

viel zu kurze dem 1ten Tag ein jeweiliges
Bearbeitungsprogramm und jeder Tag
erste Arbeitsschritte machen und anpassen.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Definitiv
Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja

Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

JA

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

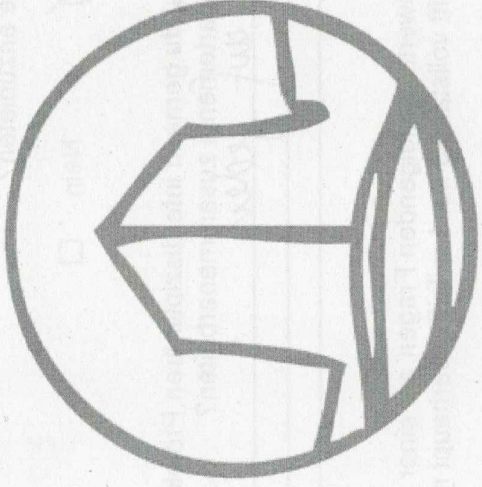
Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

THEA

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

schöne Beispiele (evtl. abendabendene
Videos.) gute Moderation, viel Freiheit,
gute Gruppenarbeit

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

eventuell noch ein/zwei Tage länger.

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departments zusammenarbeiten?

ja auf jeden.

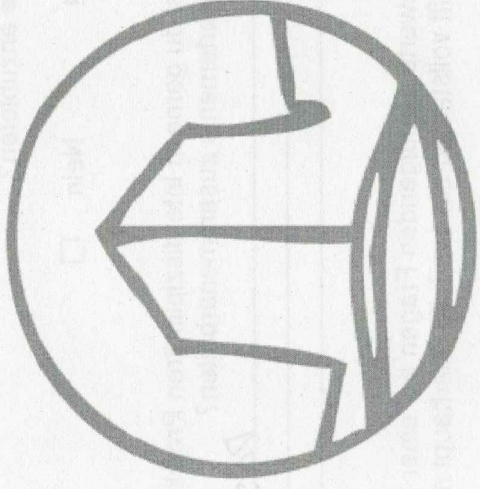
Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Workshopsleiter waren korrekte Leute.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

JANNIK
Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin



Workshop „Bunker Finkenau“

15.+16.6.2015

Produktionslabor HAW Hamburg

Ein Blick zurück auf den Workshop

Was hat mich an dem Workshop begeistert?

Das gesamte Konzept Mapping, Programme
kurz lernen etc.

Was hat mir nicht so gut gefallen oder was gibt es noch zu verbessern?

Dass leider Themen gebunden war!

Wäre es in deinen Augen sinnvoll solche Workshops in Zukunft öfter anzubieten?

Ja

Nein

Hältst du es für sinnvoll vergleichbare Projekte als Semester füllende, studienrelevante Projekte anzubieten?

Ja Nein

Würdest du gerne in interdisziplinären Projekten mit Studenten anderer Studiengänge und Departements zusammenarbeiten?

Das wäre super!

Bitte bewerte die folgenden Fragen auf einer Skala von 5 bis 1
(5 = Trifft vollständig zu, 1 = Trifft überhaupt nicht zu)

Folgende Aussagen treffen zu	5	4	3	2	1
	Trifft vollständig zu				Trifft überhaupt nicht zu
Die Workshopinhalte entsprachen der Einladung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der inhaltliche Aufbau war logisch, der „rote Faden“ war erkennbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe neue Erkenntnisse erworben und neue Erfahrungen gemacht	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Leiter waren gut vorbereitet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Inhalte wurden verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es gab genügend Raum für eigenes Erarbeiten und Übungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Unterlagen waren gut aufbereitet und sind für mich nutzbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich werde Erkenntnisse aus dem Workshop in Zukunft anwenden können	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben!

Diese Angabe ist selbstverständlich freiwillig:

Name des Teilnehmers/der Teilnehmerin

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Déshérence; AntiVJ 2009

Abb. 2: Frühere Projektarbeiten; Martin Van de Winkel

Abb. 3: Werbebanner und der Bunker

Abb. 4: Bilder, Spiel „Doorgeverke“

Abb. 5: Kapitel 2. Lernprozesse und Vorbereitungen

Abb. 6: Photoshop Varianten des Bunkers

Abb. 7: Photoprojektion mit dem Camera Calibrator Tag in Cinema4D

Abb. 8: Filmstreifen Teaser

Abb. 9: Styroporskulptur 360° Projektion m Produktionslabor

Abb. 10: Ballontests im Lichtlabor

Abb. 11: Originale Baupläne des Bunkers und das Modell

Abb. 12: 3D Skizze, Aufbau Ballonbaum; Mitenmang

Abb. 13: Aufbau vorm Theater in Bremen

Abb. 14: Projektionen auf dem Goetheplatz in Bremen

Abb. 15: Skizze Projektstrukturen Bunker Finkenau

Abb. 16: Printmedien und Website Bunker Finkenau

Abb. 17: Entwurf, Teilnehmeranschreiben

Abb. 18: Fotos vom Workshop

Abb. 19: Fotos vom Workshop

Abb. 20: Skizze, Storyboard, Intro BF

Abb. 21: 3D Skizze, Projektionsfläche Bunker Finkenau

Abb. 22: Templates Bunker Finkenau; 2D (links), 3D (rechts)

Abb. 23: Technik Sponsoring der Firma CARL

Abb. 24: Fotos; Zwischentreffen zur dramaturgischen Planung

Abb. 25: Mappingmaske auf der Bunkerfassade

Abb. 26: Testlauf und Generalprobe am Bunker

Abb. 27: Präsentation Bunker Finkenau, HAW Rundgang 2015

Quelle: Facebook, Bunker Finkenau

Abb. 28: Fotos, Dokumentation des Events

Literaturverzeichnis

Twickel, Christoph:

„Gentrifidingsbums oder eine Stadt für alle“

Edition Nautilus, Verlag Lutz Schulenburg

4. Auflage Mai 2013

Maniello, Donato:

„Augmented reality in public spaces - Basic techniques for video mapping“

Volume 1 - New Technologies for the Arts

Le Penseur Publisher

1st edition June 2015

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Martin Van de Winkel

