

AB IN DIE HÖLLE (hölle hölle hölle)



KONZEPT

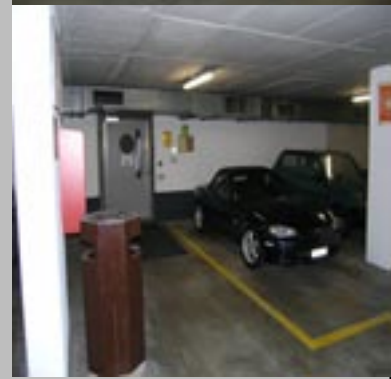
ABLAUF

WEG

TECHNIK

K o n z e p t

Bei der Wahrnehmung eines Raumes spielen zwei Faktoren eine wichtige Rolle: Was man sieht und was man hört. Die Dimensionen von einem stockdunklen Raum können von bloßem Auge kaum abgeschätzt werden. Nimmt man aber die Ohren zur Hilfe, ist dies schon besser möglich: In einem grossen Raum hallt der Ton länger nach als in einem kleinen, zudem kann mit absorbierenden Materialien die Wahrnehmung getäuscht werden. Aber auch ein beleuchteter Raum wirkt nicht immer gleich: Je nach Lichtstärke oder -farbe, je nach Beleuchtungsart entsteht ein anderer Eindruck. Mit unserem Film wollen wir testen, wie weit die Raumwahrnehmung mit den einfachen Mitteln, die uns in der roten Hölle zur Verfügung stehen, verzerrt oder getäuscht werden kann. Wie nimmt man die rote Hölle wahr, wenn sich Ton und Beleuchtung verändern? Ist es möglich, durch die Projektion von Bildern eines anderen Raumes und den passenden Licht- und Toneffekten den Betrachter aus der roten Hölle in diesen Raum zu „entführen“?



back

A b l a u f

Der Betrachter stellt sich vor der Leinwand in der Roten Hölle auf. Der Film wird gestartet: Man sieht eine Kamerafahrt durch das HIL-Gebäude, Ziel dieser Fahrt ist die Rote Hölle selbst, wo der Betrachter auf sich selber trifft, wie er sich den Film anschaut. Bei jedem Übergang von einem Raum in den nächsten ändert sich der Ton und das Licht: In der Garage zum Beispiel hallt es mehr als im Lift, im Korridor ist es dunkler wie im Zeichensaal. Diese Effekte werden durch die Mittel in der Roten Hölle zusätzlich verstärkt: Spots und Leuchtstoffröhren werden an- und abgeschaltet, der Ton aus den Lautsprechern bekommt mehr oder weniger Nachhall.



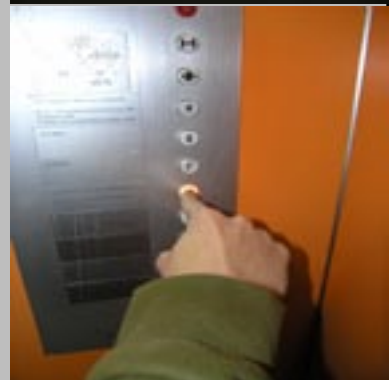
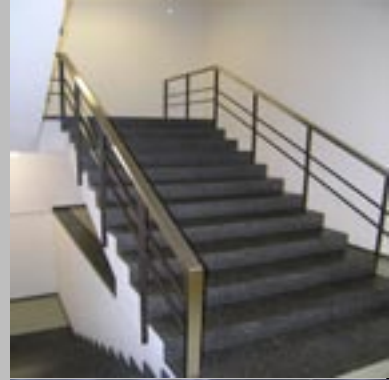
back

W

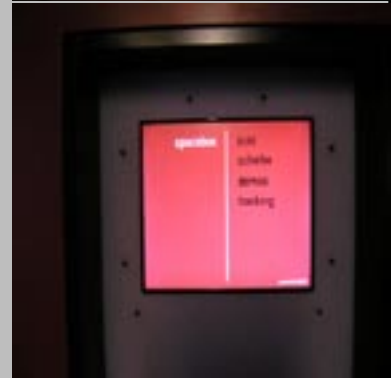
e

g

Die Kamerafahrt startet in der Tiefgarage des HIL-Gebäudes. Von dort gelangt man über eine kurze Treppe in den Korridor im B-Geschoss. Über die breite Innentreppe kommt man ins D-Geschoss. Dort wird der Lift ins E-Geschoss genommen, von wo aus man schliesslich in die Rote Höhle gelangt. Schlussbild ist eine Person, die in der Höhle steht und die Leinwand betrachtet.



back



T e c h n i k

Die Raumbespielung folgendermassen aufgebaut: Wir fügen unseren Film in ein Flash-Dokument ein. Der Betrachter muss nur dieses Dokument öffnen, von diesem Zeitpunkt läuft alles von selber ab. Bei jedem Übergang von einem Raum in den nächsten wird ein Keyframe gesetzt. In jedem von diesen Keyframes wird per ActionScript ein Befehl an die Rote Hölle gesandt: Je nach Situationen werden Spots und Leuchtstoffröhren ein- oder ausgeschaltet. Der Ton wird schon vorher bearbeitet und mit mehr oder weniger Nachhall versehen und läuft dann parallel zum Film linear ab.

Samuel Zumsteg & Christoph Widmer

back