



Leitung und Konzeption

Astrid Busch | Dozentin für Film | FH Dortmund

Harald Opel | Dozent für Film | FH Dortmund

Thomas Tünnemann | Professor für Gestalten | FH Aachen

Herausgeber: Prof. Dipl.-Ing. Thomas Tünnemann

Lektorat: Gunnar Götschenberg | Frank Moers

Druck und Bindung: Print Production | Aachen

Ausstellungsorganisation Christian Mertmann

ISBN: 978-3-9811003-5-8

Modul M 1 | Gestalten

Prof. Dipl.-Ing. Thomas Tünnemann

Fachbereich Architektur

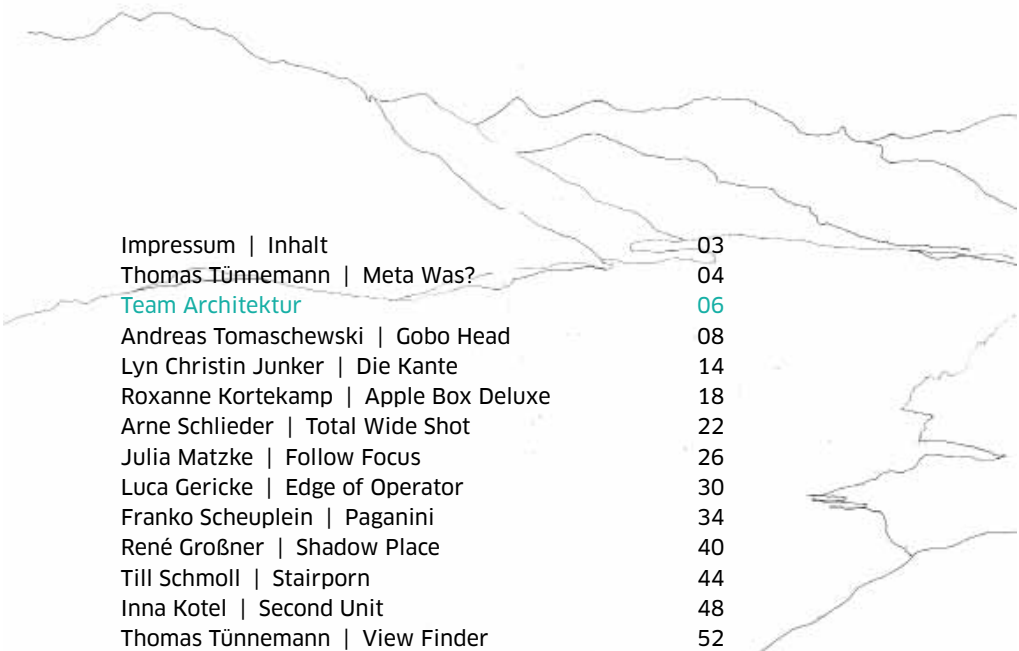
FH Aachen | University of Applied Sciences

Bayernallee 9

52066 Aachen

Formine 2011

Meta Raum



Impressum Inhalt	03
Thomas Tünnemann Meta Was?	04
Team Architektur	06
Andreas Tomaschewski Gobo Head	08
Lyn Christin Junker Die Kante	14
Roxanne Kortekamp Apple Box Deluxe	18
Arne Schlieder Total Wide Shot	22
Julia Matzke Follow Focus	26
Luca Gericke Edge of Operator	30
Franko Scheuplein Paganini	34
René Großner Shadow Place	40
Till Schmoll Stairporn	44
Inna Kotel Second Unit	48
Thomas Tünnemann View Finder	52
Team Film	56
Astrid Busch Verirrt im Metaraum	58
Fimteam Dortmund Metaraum?	60
Harald Opel Pappe trifft Film	62
Till Schmoll Protagonist	64
Projekte Allgemein	68
Ausblicke Momentaufnahmen	68
Auf die Küche Kulinarisches	70
Liegenbleiben Schlafmützen & Späne	74
All of the Lights Nachtaktionen	76
Thomas Tünnemann Geht doch!	78
Meta Raum Die DVD zum Film	80

Meta Was?

Filmraumexperimente

Die Geschichte in der Geschichte, der Raum hinter dem Raum, die Story in der Story. Planerische Prozesse in der Architekturausbildung lassen im durchorganisierten Studienablauf oft wenig Raum für die metaphysischen Aspekte und die erzählerischen Intentionen räumlichen Schaffens.

Diese Meta Räume aufzuspüren und zunächst in einem Holzmodell erfahrbar zu machen war das plastische Initial eines Workshops im italienischen Formine, einem Bergdorf, hoch über dem Lago Maggiore. Dabei ist der Ort selber Programm, Kulisse und Inspiration für diesen interdisziplinären Workshop der FH Aachen | Studiengang Architektur | Modul Gestalten und der FH Dortmund | Studiengang Film | Studienrichtung Kamera.

Aus dem labyrinthischen Hotelkomplex waren räumliche Situationen herauszulösen und in einem hölzernen Objekt umzusetzen. In diesen räumlichen Plastiken sollte dabei nicht nur die ausgewählten Situationen plastisch visualisiert werden, auch das Hintergründige, Eigenartige, das Metaräumliche war sichtbar umzusetzen.

Zehn Architekturstudierende schafften in diesem modellorientiertem Vorlauf zunächst die Basis für ein filmisches und räumliches Experiment.

Gemeinsam mit acht Studierenden des Studienganges Film der Hochschule Dortmund werden zu den gebauten Objekten Storyboards entwickelt und in einem Film realisiert. Der Hotelflur mit der Fokussierung auf die unterschiedlichen Farben der Zimmerfußböden, ein Treppenabgang, das labyrinthische Treppenhaus mit seinen surrealen Raumzuschnitten, die terrassierten Aussenbereiche, perspektivische Raumfluchten und verwirrende Wegführungen sind in das erzählerische Gerüst einer Filmstory zu integrieren, gebauter und filmischer Raum verschmelzen und lösen den Blick vom Vordergründigen auf das Metaräumliche, das Erträumte und Ungedachte.

Das sich dabei Studierende zweier Fachrichtungen nicht nur thematisch, schauspielerisch sondern auch kulinarisch und sprachlich inspirieren konnten, war eine der erfrischenden und grandiosen Erfahrungen dieses Kooperationsworkshops.

Mit Astrid Busch und Harald Opel, den Filmdozenten der Hochschule Dortmund, teile ich dabei nicht nur die Neugier und Experimentierfreude bei der Entwicklung unserer jeweiligen Lehrkonzeptionen.

Auch die humorvolle Ernsthaftigkeit in den interdisziplinären Diskussionen zwischen zwei Fachrichtungen haben die Gedanken und Herzen beflügelt.



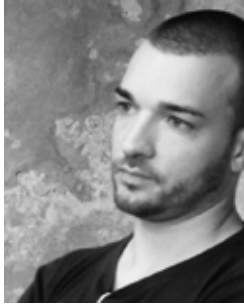
Besetzung FH Aachen



Thomas Tünnemann



Rene Großner



Till Schmoll



Luca Gericke



Julia Matzke



Inna Kotel



Lyn Christin Junker





Franko Scheuplein



Andreas Tomaszewski



Arne Schlieder



Roxanne Kortekamp



Lina Stuzmann



Hermann Stuzmann



Gobo Head

Andreas Tomaschewski

Mir fiel sofort diese kleine Ecke hinter dem Haus auf.

Das „Vogelhaus“ mit Pultdach, daß als Holzlager dient.

Der Rundbogen der nachträglich abgestützt werden musste und die rote Hauswand, bei der der abblätternde Putz schon längst zum Fassadenthema geworden ist.

Schnell fällt auf, wie abenteuerlich die Stütze in den Rundbogen „ben“ wurde, sodass jedem Statiker bei diesem Anblick die verbliebenen Haare am Mönchskranz zu Berge stehen. Geht man die Treppe hinunter, wird sofort klar: „Hier stimmt was nicht!“. Auftritt und Steigung stehen in keinerlei Verhältnis zueinander und variieren scheinbar nach Belieben.

Auch die Tür- und Fensteröffnungen scheinen - entgegen dem Architektenstandard - keiner Proportionalität zu folgen.





Vogelhaus 2.0

Eine Szene in der Perspektiven nicht zu stimmen scheinen.

Proportionen werden falsch wahrgenommen und scheinen bei längerem Beobachten zu verschwimmen.

Was zeichnet diese Szene aus?

Und wie lässt sie sich umsetzen?

Nach einigen Skizzen, um Proportionen festzuhalten, wurde die Szene als Rohling in Pappe angefertigt.

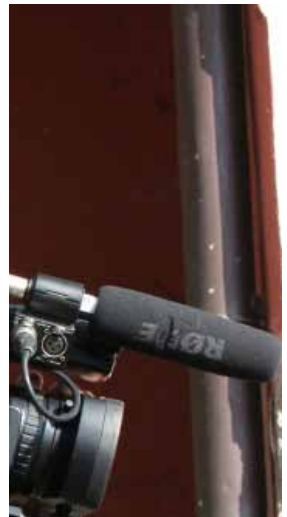
Diese diente als Vorlage für die Filmcrew der Dortmunder Fachhochschule, um den Plot abzustimmen und erste Eindrücke zu Form und Raum zu bekommen.

Im nächsten Schritt wurde die finale Holzplastik angefertigt.

Im Fokus der Arbeit steht der zentrale Treppenlauf und die in ihrer Größe verzerrten Öffnungen in den beiden Gebäuden. Türen und Fenster die in Größe und Form in einem unausgeglichem Verhältnis stehen und die räumliche Wahrnehmung täuschen.









Die Kante

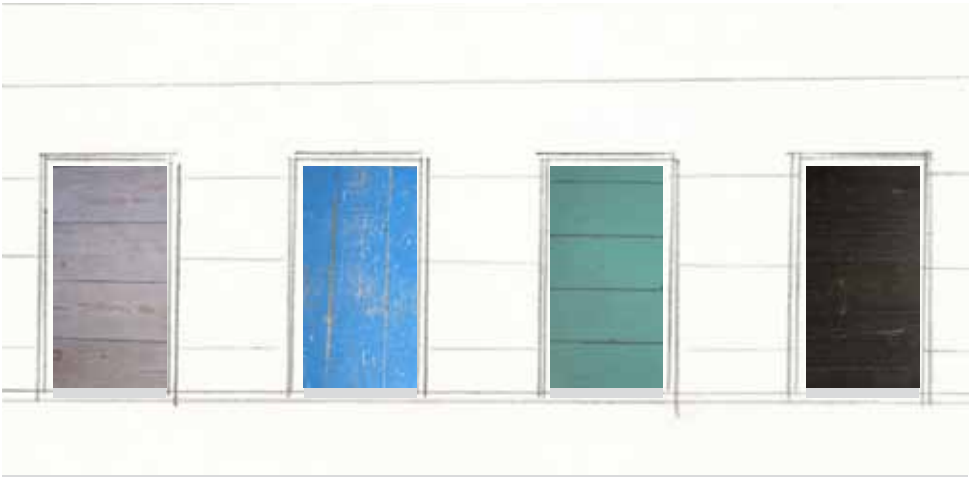
Lyn Christin Junker

Schon bei der ersten Führung sprang er ins Auge. Der Flur- typisch Jugendherberge!
Tür an Tür an Tür. Doch wer das dachte, lag falsch.

Noch im gleichen Moment wird bewusst: so schlicht der Flur sich auch gibt, in den
Zimmern sprießt es nur so vor Farben.

So wohnen also die einen im Blauen, die nächsten im roten und andere wiederum im
türkisenen Zimmer.

Im Laufe der Woche stellte sich die Frage, wem eigentlich diese Zimmer gehören, in
denen man wohnt und was hier wohl schon alles passiert sein mag. So erzählt jeder
Raum eine Geschichte und nimmt kleine und große Geheimnisse in sich auf.

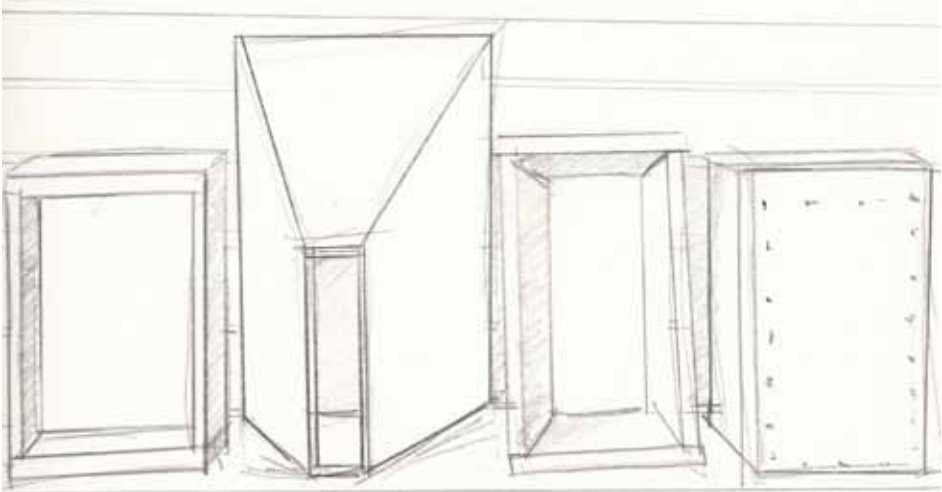


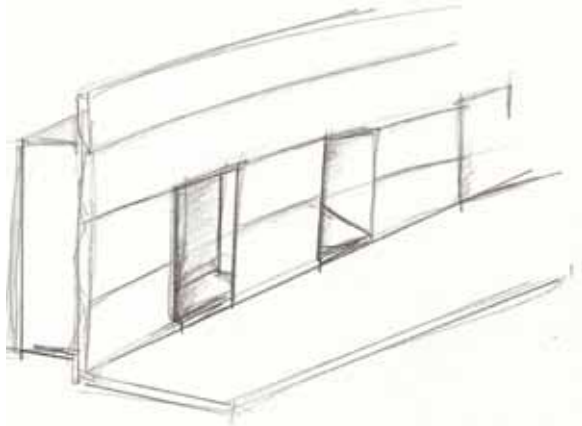




Dies war der Anlass für mein Projekt. Schlicht, einfach, und doch hinter jeder Türöffnung eine Überraschung.

Ein Moment der Verwunderung, eine kleine Freude, nachdem uns das Haus mit all seinen verworrenen Wegen aufgenommen und verschlungen hat.





Ein ewiges Labyrinth von
Wegen, Treppen und
unterschiedlichsten Räumen.

Und zum Ende wohne ich doch
nur im blauen Zimmer.



Apple Box Deluxe

Roxanne Kortekamp

Korte Trip to Italy Oct 14th - 23rd 2011

Es war einmal ein Balkon. Mehr schief als eben. Zu klein für den Frühstückstisch. Und von seinem Geländer platzte der Lack. Da er nicht alleine war und die Konkurrenz reicher an Platz und optischem Komfort, kam es dazu, dass er fast vergessen wurde. Eines schönen Tages im Oktober machte ein Mädchen eine Fotografie der Hauswand aus der er ragte. Ohne es zu merken, wurde der Balkon dabei sehr wichtig für das Mädchen; ein auffälliges Wesen, das vom Balkon herunter schaute, erweckte ihre Neugier.

Sie beschloss die Rätsel rund um diesen Ort zu lösen.

Als die Sonne erneut aufging machte sie sich auf den Weg nach oben. Über Steinstufen stolpernd, Wendeltreppen kreisend und duckend unter niedrigtragenden Balken suchte sie ihr Ziel. Endlich angekommen schien es sie sofort wieder herunterzuwerfen.

Die Höhe und die Neigung hatten ihr einen Streich gespielt.

Nach dem ersten Schreck sah sie wie wunderschön es dort war. Über den Dächern und doch mittendrin. Das Lachen der Vögel hören und selbst genussvoll schweigen. Unter ihr spielte das Leben und gleichzeitig ruhte es sich hier aus.

Vor lauter Wonne vergaß sie das Wesen und erschreckte sehr, als dieses sie ansprach. Es hatte den Balkon schon vor langer Zeit für sich entdeckt und kam dorthin wann immer es ihm nach ein wenig Verweilen war. Damit dies so bleiben konnte, nahmen die zwei Abschied voneinander.

Fortan hielt das Mädchen den Balkon immer im Blick, mit dem Gewissen, dass all der Irrsinn der gebaut und geredet wird, unter Beobachtung ist und damit an anderer Stelle einen heilenden Effekt hat.

Ihr blieb die Gewissheit:

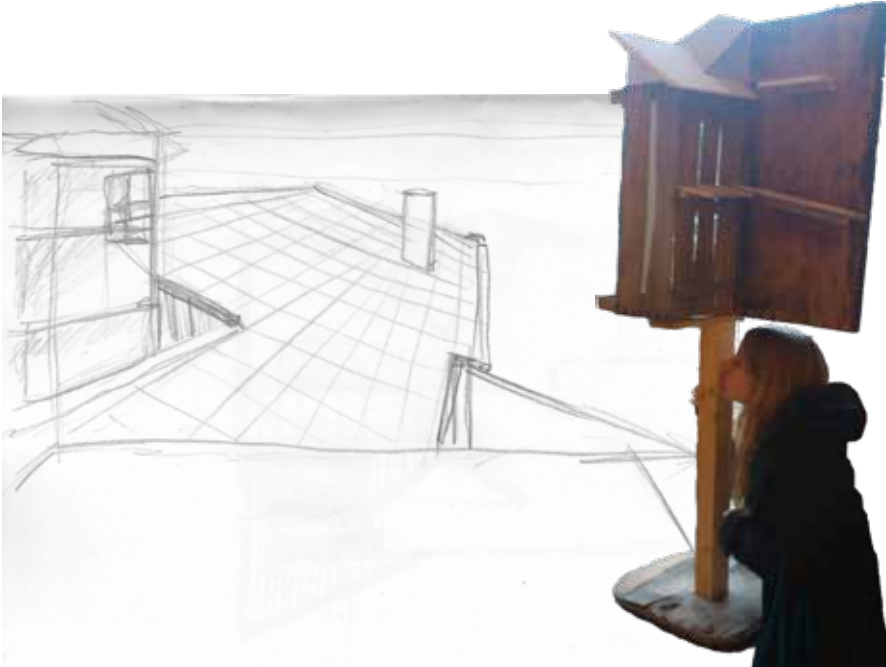
Am Ende ruht alles auf einem Stuhl.





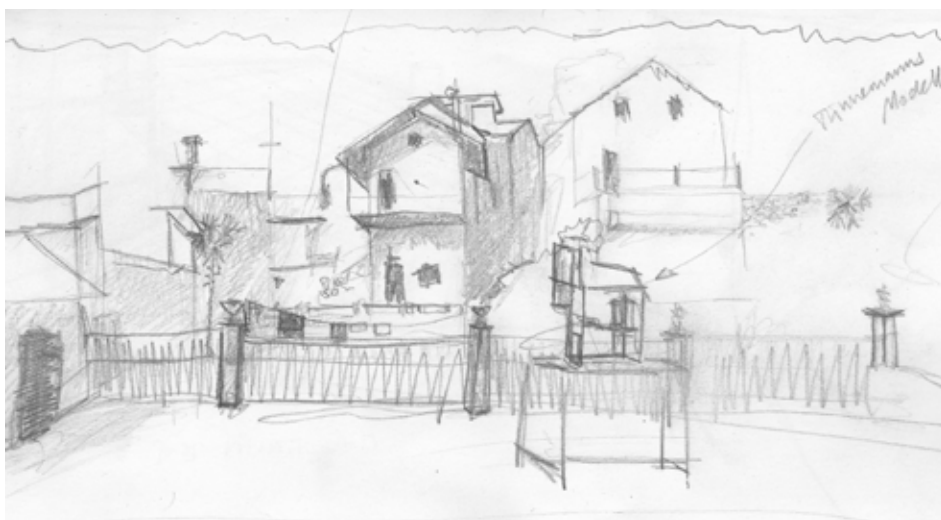


Das Arbeitsmodell als Hilfestellung zur Interaktion zwischen Kamera- und Architekturstudent. Probeaufnahmen, Abstimmung der Größe, Vertiefung der Inhalte. So der Plan. Dem Überschuss an Impressionen zum Dank, entstand vorläufig ein dreipappiges Modell inklusive großem Kompositionsspielraum - filmisch, als auch im Endmodell. Und dann: Bei der Sichtung des zum Einsatz stehenden Materials konkretisiert sich die Idee in Sekunden: eine alte Apfelkiste und ein Ü - Ei Setzkasten. Zusammengesetzt zu einem rechten Winkel stellen sie den Raum unterhalb des Balkons naturgemäß dar. In der Rückansicht zeigt sich die primitive Kleinteiligkeit hinter der Fassade. Zur Stabilisierung dient ein beinloser Stuhl, Abbild des als Ruhepol dienenden Stuhls auf dem Balkon selbst.





Die Apple Box Deluxe - gebohrt, gefilmt, fotografiert. Und dazu ein Accessoire aus ihrem Geburtsort.



Total Wide Shot

Arne Schlieder



Der sensationelle Ausblick über den Lago Maggiore in Formine war Anreiz für mich, dass als Thema meiner Arbeit zu machen. Entstanden ist ein Modell, welches die Dachterrasse anschneidet und das angrenzende Treppenhaus zu den Schlafräumen darstellt.

Die Faszination für mich, liegt in dem Wechselspiel zwischen dem Offenen und dem Geschlossenem.

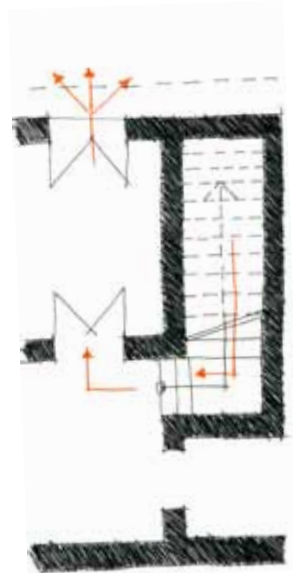
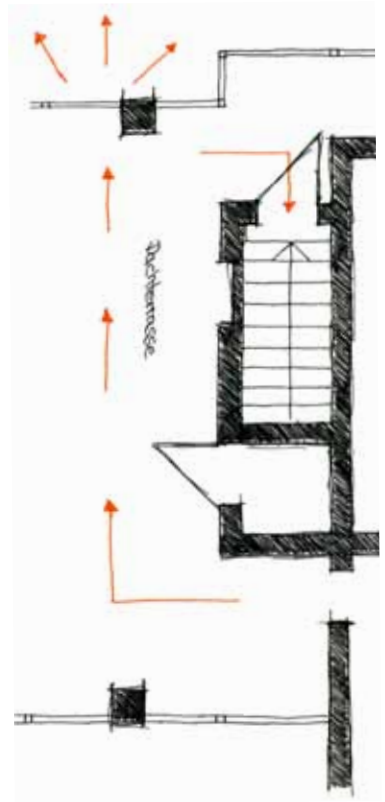
Erschlagen von dem überwältigendem Ausblick von der Dachterrasse aus, kehrt man dem Panorama den Rücken zu, wird von dem Treppenhaus in das "Dunkle" gezogen, um im Schlafräum durch die doppelflügligen, bodentiefigen Fenster wieder das Panorama erleben und genießen zu dürfen.

Über erste maßstabslose Grundrisszeichnungen und perspektivischen Ansichten habe ich mir einen Eindruck über die ausgewählte Szene verschafft und den Ablauf skizzenhaft dargestellt.

Im zweiten Schritt ist ein Pappdumie entstanden, welcher als Arbeitsmodell und als Vorlage für das entstandene Holzmodell diente und später im Kamin in Flammen aufging.









Follow Focus

Julia Matzke



Location: Hoch über dem Lago Maggiore, fast schwebend, befindet sich das Dorf Formine, in dem die Künstlervilla steht.

Ihre volle Pracht entfaltet sich in ihrem Inneren.

Dort reihen sich unique eingerichtete Gemache, spannende Badelandschaften und gruselige Verliese aneinander.

Auf der großen Panoramaterrasse fühlt man sich wie ein König, auf der Kleinen wie ein geborgener Schatz.

Schnell lässt sich die Orientierung im Labyrinth der Flure und Treppen verlieren.

Steinig führen sie um das Haus herum, in es hinein und in ihm umher.

Objekt: Doch ein Weg unter den Vielen war besonders tückisch. Gelegen war dieser außerhalb des Hauses und verband die Küche mit dem EG des Hauses.

Da das Haus in den Hang gebaut ist, ergeben sich nicht einfach nur Steigungen. Durch den unebenen, steinigen Belag wurde der Rundgang zu einem endlosen Hindernislauf.

Jedes Mal wenn ich diesen Weg passierte, ob tags, ob nachts, noch/schon müde, betüdelte oder im vollen Besitz meines Bewusstseins: der Weg forderte all meine Konzentration.

Somit kam es dazu, dass mein Modell diese Situation wiederspiegelte.

Links das Haus, rechts eine Mauer und dazwischen fluchtend der unebene Weg.





Beteiligte: Architekten und Filmer:
2 Welten treffen aufeinander
(oder vielleicht doch dieselbe ?)

Ziel war ein gemeinsames Projekt zu realisieren.

Dabei handelte es sich um einen kleinen Film.

Die Häuslebauer machten sich an die Arbeit, mystische Ecken und Räumlichkeiten des Hauses aufzuspüren, um diese zuerst aus Pappe, dann aus Holz nachzubauen.

Diese „Kulissen“ waren der Schnittpunkt zwischen den Architekten und den Filmern, welche die schwierige Aufgabe hatten unsere Ergebnisse in Ihren Film einzubauen.

Durch Farbveränderungen und Ergänzungen gelang es Realität und Modell zu verschmelzen.



Edge of Operator

Luca Gericke

„EDGE“ engl. für Rand, Kante, Schneide

„OPERATOR“ ist in verschiedenen Bereichen ein Mensch, der technische Operationen ausführt. Bezogen auf den Film: Mensch, der die Kamera bedient und ihre Eigenschaften einstellt.

Transformation von Architektur und Film:

Aufregend, inspirierend, technisch, künstlerisch - Formine

Viele versteckte Orte durchziehen das kleine Künstlerdorf und es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken. „Edge of Operator“ steht für eine Zusammenfassung aus einer interessanten Ecke des Hauses und einem der oft gefallenen Fachausdrücke der Filmcrew. Fachbegriffe, die als lustig empfunden wurden und aus denen eine eigene „Forminesprache“ generiert wurde, die sich durch den Workshop zog.

Aus Niggeleien wurden die Filmer oft als Operator bezeichnet und so in ihrem Stolz als kreative Köpfe gekränkt, da sie sich als Künstler verstehen.

Der Ort war für mich etwas besonderes, weil die Hausecke von außen recht unscheinbar ist, im Inneren die Zimmer aber alle unterschiedlich waren und immer wieder ein anderes faszinierendes Bild lieferten. Je nach Sonneneinstrahlung oder Schattenschlag verzerrte sich die Sicht in die Räume.

Die Zusammensetzung aus „Edge“ & „Operator“ steht also vor dem Hintergrund, dass sich die Gebäudeecke von außen nicht kreativ deuten lässt und sie in der normalen Ansicht recht öde und trist wirkt.

Wie die Arbeit eines Operators, der keine künstlerischen Einflüsse auf einen Film hat. Geht man jedoch in die einzelnen Zimmer hinein, so findet man dort verschiedenste Farbzusammensetzungen, interessante Zusammenwürfelungen von Mobiliar und Eindrücke, wie die Künstler dort ihre Zeit verbringen.

Man sieht Treppen die ins Nichts führen und Vorhänge, die den Zimmern eine andere Flucht geben.





Ideen und einem Ort sammeln und skizzieren
Erste Entwürfe aus Pappe
Umsetzung der Modelle in Holz
Teamwork an Säge und Schraubern
Arbeiten am Modell // Foto und Film



Paganini

Franko Scheuplein

Paganini bezeichnet ein kleines Holzbrettchen, welches als Unterlage unter die Schienen des Keraschlittens platziert wird, um Höhendifferenzen auszugleichen.

Die Arbeit beschäftigt sich mit den Außenanlagen des Wohnortes, den Terrassen. Wie Paganinis unter der Kamera, wirken sie wie nach und nach unter das Gebäude geschoben; erweitern an der einen Stelle den Kräutergarten um ein weiteres Plateau, bieten Liegeflächen im Verborgenen, auf denen man sich im weichen Gras sonnen kann oder nehmen sogar eine ganze Laube mit Sitzrunde auf.

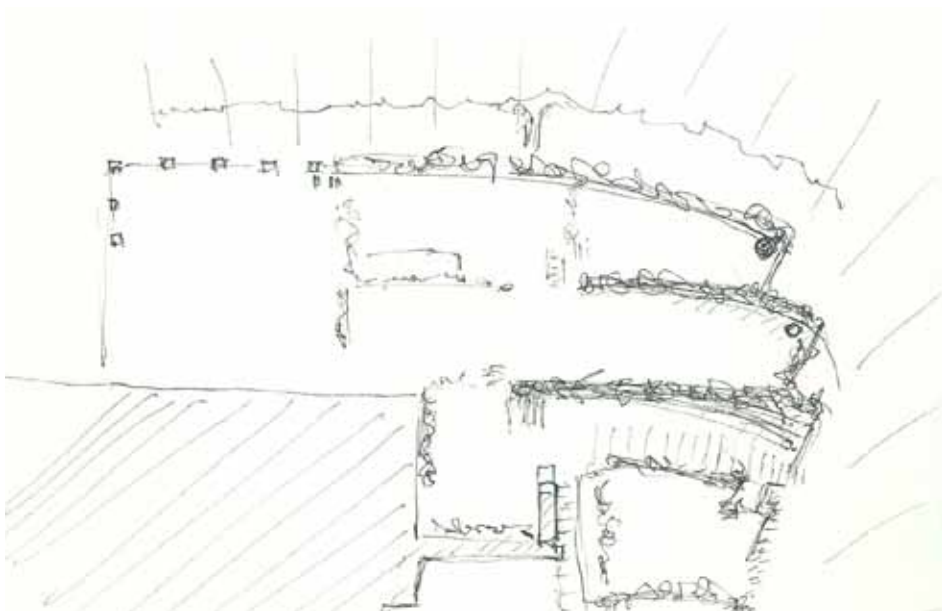
Im ersten Arbeitsschritt wurde die Perspektive auf die Terrassen aus der erhöhten Position im Haus untersucht. Optische Krümmungen und verzerrte Fluchten wurden im nächsten Schritt in einen neuen Grundriss übernommen und boten die Grundlage für das Geländemodell. Dabei veränderten sich die tatsächlich vorhandenen Flächen in ihren Proportionen. Teilweise verschwanden sie oder verschmolzen miteinander.

Durch die Auswahl des verwendeten Materials im Holzmodell, verstärkt durch die konsequente Krümmung der Geraden und die Übertreibung der Höhendifferenzen der einzelnen Ebenen, entstand ein dynamisches Werkstück, dass dem ruhigen, fest verkeilten Charakter der Terrassen widerspricht und so das Thema in einen neuen Kontext stellt.

Den Höhepunkt dieses Ansatzes bildet die Projektion der bewegten Bilder des Kamerateams auf die glatten Oberflächen des Modells, deren Thematik sich mit Flucht und Hast auseinandersetzt.











Shadow Place

René Großner



Haupteingangsbereich Formine - warum?

Aufgabe war es, sich einen Ort, mit dem man sich auf irgendeine Art und Weise verbunden fühlte, auszuwählen. Nach kurzer und gründlicher Auseinandersetzung mit seinem gewählten Ort oder Bereich des Hauses, wurde dieser dann aus Pappe nachgebaut. Hierbei konnte man dann eigene Überlegungen und Veränderungen passend zum Gedanken und Empfinden ergänzen.

Nachdem das Pappmodell oder auch Arbeitsmodell fertig war, gab es ein Meeting mit den Studenten der FH Dortmund. Hier wurde dann unsere Idee, die man mit dem Ort oder Raum verbunden hat, vorgestellt und mit ihnen zusammen besprochen. So konnten sie sich mit in die Situation hineinversetzen und noch weitere Möglichkeiten zur Änderung vorschlagen. Nach der Besprechung wurde das Modell dann unter Berücksichtigung der Ideen der anderen Studenten in ein Holzmodell umgesetzt.



LAGO MAGGIORE | ITALIEN

LAGO MAGGIORE | ITALIEN



Nach dem einzelne Modelle fertig waren, begannen die Studenten der FH Dortmund auch recht zügig mit ihrer Arbeit des Projekts. Es wurden auch gerade für uns Architekturstudenten einige interessante Einblicke in ihre Arbeitsschritte geboten. Es entstanden viele interessante Szenarien, manche wurden mit Pappfiguren bespielt, um Schattensilhouetten aufzuzeichnen oder in manch anderen wurden bereits fertige Aufzeichnungen hinein projiziert. Besonders interessant war es auch, zum Ende der Projektwoche, die eigenen Modelle als Bestandteil im Film der Studenten aus Dortmund zu sehen.

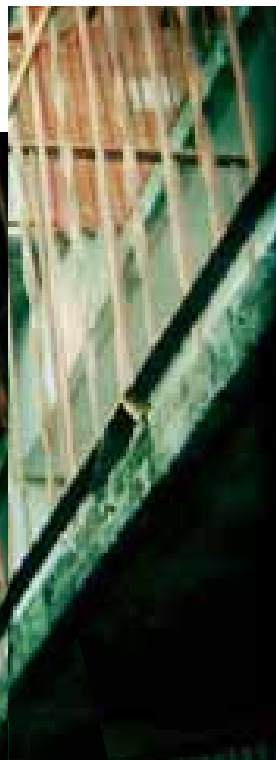


Stairporn

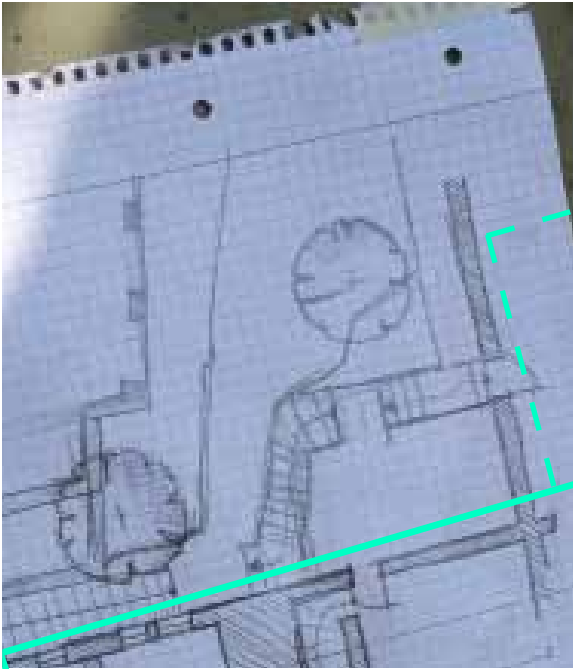
Till Schmoll

Meine Rauminterpretation ergab sich aufgrund der Information, die wir lange vor der eigentlichen Fahrt an den Lago Maggiore bekamen. Nämlich, dass das Wegesystem in Formine verwirrend ist. Dies machte mich neugierig und weckte in mir die Idee, dieses neu zu interpretieren. Nach meiner Ankunft und dem Besetzen des größten Schlafrums machte ich mich auf den Weg das System zu erkunden. Was anfänglich noch irreführend wirkte, wurde - um so häufiger man es erlebte bzw. Wege ablief - mit jedem Schritt klarer.





Mich interessierte das System und bereits nach einmaligem Beschreiten wusste ich, dass dies wirklich mein Thema für eine Neuinterpretation des Raumes sein sollte.

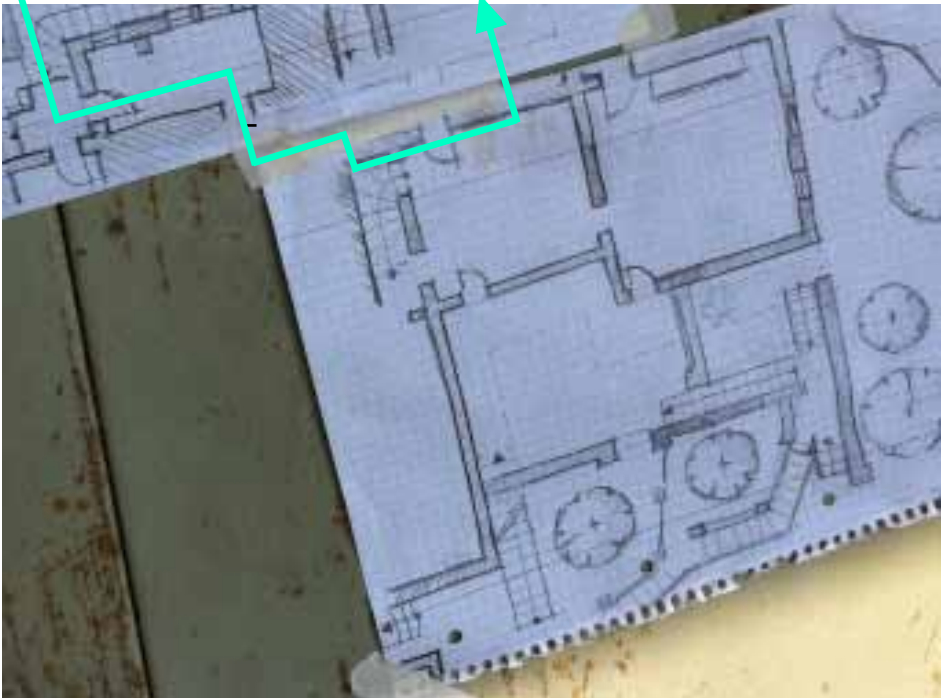


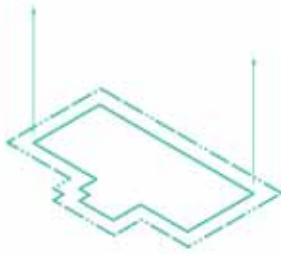
Um mir das gesamte Wegesystem vor Augen zu halten, schritt ich es Stück für Stück ab und skizzierte mir einen unmaßstäblichen Grundriss.

Dabei ergab sich die Form einer verschobenen Acht, deren Mittelpunkt der allseits beliebte Balkon war.

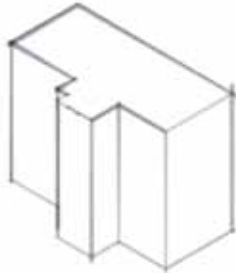
Meine anfängliche Idee war, dieses gesamte Wegesystem als komplexe Einheit von meinem groben Arbeitsmodell durch eine Drantplastik abzugreifen und als freie Raumskulptur zu behandeln.

Doch merkte ich während der ersten Versuche schon, dass es viel zu groß und komplex werden würde.

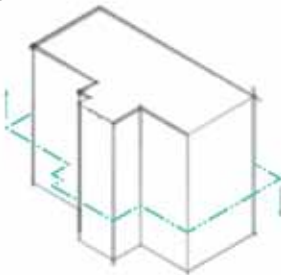




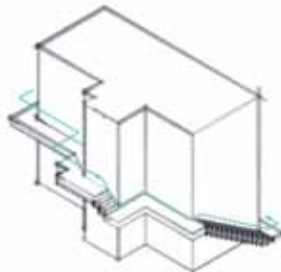
1) Alles Linker Hand der Erschließung extrudieren



2) Erschließung auf Höhenniveau bringen



3) Abtreppung vornehmen



Also musste ich umdenken und betrachtete es ausschnittsweise, sodass ich alle Bauteile die links von der Erschließung/dem Wegesystem lagen, als Vollvolumen definierte und für mein weiteres Vorgehen nutzte. Bei meinem Entwurf formt sich über den beschrifteten Weg eine neue, in Korrespondenz zu Formine stehende Architektur. Ich übernahm prägnante Öffnungen der Gebäude, um diese Beziehung zu unterstreichen. Gefasst wird das Volumen durch eine Treppe, welche die gleichen Höhenschritte beinhaltet wie das eigentliche Wegesystem. Dadurch entsteht ein ähnlicher Effekt wie ihn M.C. Eschers Treppen besitzen, da es keinen fest definierten Anfang bzw. Ende gibt.

Second Unit

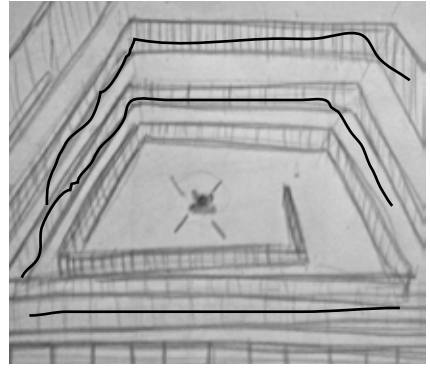
Inna Kotel



„META - RÄUME“

hie das Thema. Und so begann der Prozess und wir vertieften uns in den inneren Organismus des Hauses, auf der Suche nach den besonderen metaphysischen Eigenschaften. Es fiel schwer. Nach langen Überlegungen stand ich verzweifelt und beobachtete das Haus von auen und plötzlich kam die Idee, diese verwinkelte, um das Haus schlängelnden Balkone und Treppen zu meinem „Meta-Raum“ zu wählen. Diese Elemente werden als solitäre, unabhängige Einheit vom Haus losgelöst und ins Innere des Hauses integriert, so das dieses ein Bild einer endlos schraubenden Spirale erzeugen. Ein endloser Aufgang.





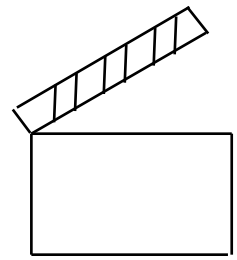


FILM - FILM - FILM

Und dann kamen die Filmleute.

Nach der überlegten Handlung, wird das Haus personalisiert
und spielt mit der Wahrnehmung des Hauptdarstellers,
verwirrt ihn.

Also metaphysisch überkreuzten sich unsere Denkweisen.
Das Resultat empfiehlt sich im Film anzuschauen!

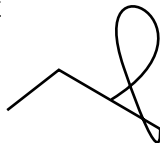


FORMINE ODER FORMINE
AUF UND AB DIE ZEIT VERGEHT
UND DURCH GEFÜHLESERPENTINEN
MAN ENDLICH IN DAS GLEICHGEWICHT GERÄT

IN RECHTER HAND DIE BOHRMASCHINE
IN LINKER TASCHE LINEAL
WIR BAUEN UNS DIE FANTASIEN
SIND WIR IM FILM ODER REAL ?

DAS ABENDESSEN WIRKT SO MAGISCH
VERBREITET UNS BERAUSCHEND LUFT
VERLÄUFST DU DICH IN HAUSFLUREN
DANN WEIßT DU, DASS DER SCHLAFSACK RUFT !

DURCH SONNE UND KÄLTE VERSCHÄRFTE SINNE,
IN FORMINE ODER FORMINE



View Finder

Thomas Tünnemann



Die Verbindung zwischen Speisesaal und grosser Terrasse - ein kleiner Balkon - ein Durchgang eher. Eine gusseiserne Spindel dreht dich in ein anderes dieser vielen, ineinander verschachtelten Geschosse. Von der Bank aus kann man in das Kaminzimmer sehen. Hier willst du bleiben.

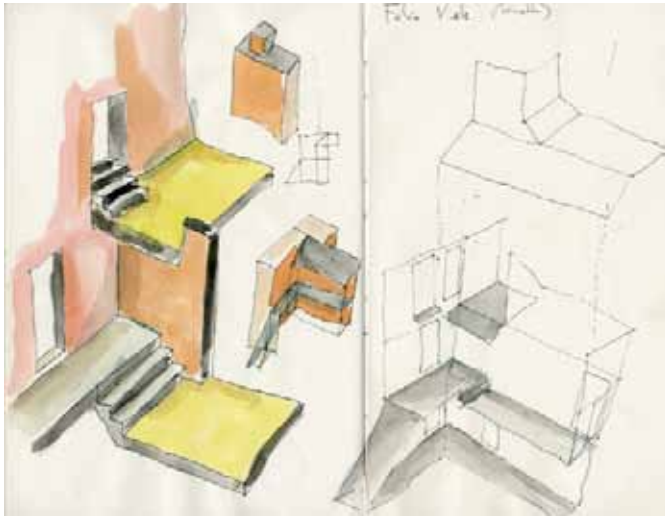
Tagsüber ist die Aussicht gerahmt. Die Küche ist nah. Alles muss an dir vorbei. Auf dem kleinen Tisch einige persönliche Utensilien verteilt, täuscht sich Beschäftigung vor. Dabei streift der verträumte Blick durch die zitternden Palmenblätter über den Lago nach Canobbio. Einige Sportboote ziehen Linien durch den See. Die Fähre nach Luino legt im Hafen an. Am frühen Abend wartest du in Gesellschaft auf die Essensglocke. Aperitiflaune, Küchenduft und Gesprächsgeplänkel.

Ach, diese leichten Abende! Die Luft ganz frisch und kalt. Schnell steigen die Abendschatten an den noch sonnenbeschienenen Hängen. Am Himmel zeichnen die Flieger nach Mailand luftige Kreuze in das Blaurosa. Die Glocke bimmelt zu Tisch.

Dann der Cafe Corretto, die Zigarette. Irgendwer wird schon die Karraffe Rotwein vom Tisch mitbringen. Der Lago, ganz dunkel jetzt. Ein glitzerndes Band fährt die Uferstrasse nach. Die Lampe über meinem Platz schneidet einen Kreis in die Nacht.

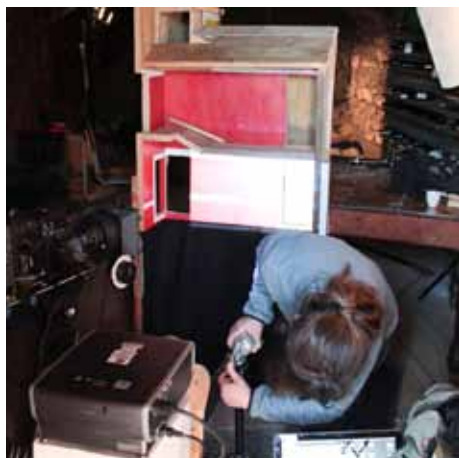
Lachen und Getuschel am Geländer. Jemand stellt Wein auf den Tisch. Wir rutschen alle dichter auf die Bank, auf die Stufen, an das Geländer. Gespräche - Gläser klirren. Über das Stromkabel huschen Siebenschläfer. Wir fliegen in die Nacht. Der Kamin ist ein Briefkasten. Ein kleiner Vogel wartet auf deinen Brief. Er wohnt im Dach - schon immer. Ich habe hier auf dich gewartet. Schon immer.





Der kleine Durchgangsbalkon bildet in dem räumlichen Verschachtelungskunstwerk des Hauses eine Schnittstelle. Nach mehreren Skizzen und unmaßstäblichen Aufmaßen fokussiert ein Holzmodell die wesentlichen Aspekte dieses Ortes. Mehrere Türen führen in verschiedene öffentliche Hausbereiche. Eine Treppe erschließt den unteren Gartenhof. Eine enge Spindel führt in die oberen Geschosse. Die eine Front des Modells bildet in Formähnlichkeit und Farbigkeit diesen Ort nach. Zwei von hier aus erschlossene Räume bilden zur anderen Seite kleine Kisten aus. Die andere Modellfront zitiert in ihrer Farbigkeit die vom Balkon aus zu sehende Villa. In einem Briefkasten lässt sich hier Post einwerfen. Der Dachraum ist ein Vogelhaus.

„Ein kleiner Vogel wartet auf deinen Brief.
Er wohnt im Dach - schon immer.
Der Kamin ist ein Briefkasten. Ich habe hier auf dich gewartet.
Schon immer.“



Besetzung

FH Dortmund



Astrid Busch



Daniel Schlichter



Evin Bilmen



Martin (Martn) Demmer



Tobias Bieseke





Harald Opel



Lukas Raber



Felix Brückner



Lisa Maria Müller



Jan - Malte Enning



Cristian Spieß



Knoll



Verirrt im Metaraum

Dipl. Des. Astrid Busch

FH Dortmund | Dozentin für Film

Ein Experiment auf das sich 19 Studierende der FH Aachen und der FH Dortmund eingelassen haben. Film trifft auf Architektur.

Filmer lassen normalerweise Räume bauen, die ihre Geschichten transportieren, doch was passiert, wenn Räume gebaut werden und die Geschichten darin müssen erst entdeckt, gefunden und erzählt werden? Was passiert, wenn Modelle mit dem Realraum verknüpft werden?

Bekannte Strukturen des Arbeitsprozesses werden verlassen, ein Abenteuer sich auf etwas Neues einzulassen. Allen ist etwas unheimlich, wir verlassen das was wir kennen, das worin wir uns wohl fühlen. Wir werden zu Reisenden, durch 3-dimensionale Modelle mit relativen Größen konfrontiert. Größen werden immer in Relation zu ihrer Umgebung wahrgenommen, Größen haben wir gelernt, was passiert wenn diese Relationen aufgehoben werden. Ein Experiment.

>>...Ein Balkon. Eine Frau betritt die Szenerie, links eine offene Tür, wir sehen hindurch in einen undefinierten Raum. Plötzlich erkennen wir eine Bewegung, ein Mann kommt aus dem Hintergrund auf die Tür zu, er wird immer größer.

Ein Kopf blickt auf den Balkon hinaus, der Kopf so groß wie die Frau selbst auf dem Balkon... <<

Hier löst sich die Realität auf. Wir befinden uns in einer surrealen Szenerie.

Den Raum, den wir bislang als real empfunden haben, löst sich auf, wir erkennen die Projektion, die hölzernen Oberflächen des Modells. Der Mann, real in die Szene gesetzt, wirkt zuerst künstlich hineinkopiert, doch gerade er ist real. Wir verlassen die bekannte Rezeption und erkennen, dass wir uns in gebauten Welten befinden.



Doch wo ist nun die Metaebene?

Die Entstehung der filmischen und architektonischen Arbeiten werden im Laufe des Erzählens miteinander verwoben. Die Figuren bewegen sich nicht alleine im fiktiven Raum, wir erleben den Prozess, der Entstehung der Modelle und der Entstehung des Films. Ein Projekt, das die Situation, in die die Studierenden geworfen wurden, reflektiert. Der Zweite Blick auf die eigenen Ideen und die eigene Arbeit.

>> ...Ein Mann sucht Zuflucht in einem alten Haus, er bricht ein und verletzt - infiziert sich. Er entdeckt das Haus, den Ort, er findet surreale Räume, sucht und wandert durch den Ort. Das Haus nimmt ihn gefangen, er trifft auf ein Gegenüber und beide versuchen im Laufe der Geschichte zusammenzukommen...<<

Ein Abenteuer mit ungewissem Ausgang.
Ein Suchen, Entdecken, Verwerfen, frustriert sein, und dann doch wieder eine Idee, ein Weg.
All das gehört zu einem kreativen Prozess.
Am Anfang einer intensiven Woche wurde zuerst der Ort entdeckt. Die Architekturstudenten bauten Modelle, die Filmstudenten befassten sich mit den gebauten Räumen und erdachten Geschichten, die darin spielen könnten. Der bewusste Einsatz von Modellen, die mit Holzlatten zusammengeagelt wurden, Laien-Schauspieler, begrenztes Filmequipment, bestimmten das Arbeiten und gaben dem Film die Form.
Kultivierter Trash mit Metaebene.



Metaraum? Filmstudierende der FH Dortmund

Filmstudenten der FH Dortmund in einer neuen Mission, sie treffen Architekturstudenten der FH Aachen und wollen ein gemeinsames Projekt machen.

Wie das aussehen soll weiß keiner, aber man muss halt irgendwie flexibel sein.

Entgegen den sonstigen Gewohnheiten suchen sie diesmal also nicht nach spannenden Ereignissen, ästhetischen Augenblicken oder authentischen Emotionen sondern sie stehen vor Wänden und suchen nach dem sogenannten Metaraum.

Erstmal ziemlich flach, hart, und eigentlich kann keiner so ganz genau erklären, was dieser Metaraum eigentlich ist.

Auf der einen Seite ist er die Seele des Menschen, die zu örtlicher Topographie wird, auf der anderen Seite ist er in echt nie da gewesen, sondern war nur in den Köpfen der Menschen. Es ist angeblich ein Geister-Raum, in dem die Wirklichkeit aufhört, der sich ständig in seinem Bauplan verändert, mit einem schmalen Briefkasten, in den sich hier und da Worte und auch Bilder verirren, über dem ein kleines Vögelchen in einem Haus wohnt.

Aha, super! Mit einem Glas Rotwein wird das bestimmt eine spannende Angelegenheit.

Also entführen die Studenten der FH Dortmund einfach zwei Architekturstudenten, hier und da ein paar Modelle, Verschnitt-Reste, Baupläne, Seile, Architektur-Ideen und auch Skizzen, und versuchen einen bildlichen Eindruck von diesem Metaraum zu erschaffen. Dabei setzen sie ihr wichtigstes und liebstes Werkzeug ein: Licht. Licht als Bild auf den Kamerasensoren, als Projektionsmittel, um Dunkles hell zu machen.

Um ein bisschen Spannung zu erzeugen, testet man auch die Feuerfestigkeit der Architekturmodelle.

Dies bringt den Metaraum in Bewegung, die Realitäten zerfallen, Grün wird aufgespannt, die Hintergründe verändern sich, Vespas fahren durch die Gegend, Studenten spuken als Geister durch Formine, halb nackte Menschen umarmen sich in Zuversicht, Kameras werden zu Toren in den Metaraum, ein Verschollener verwandelt sich in eine Zeichentrickfigur und irrt durch ein Labyrinth.

Er tut einer Frau, die den Metaraum bewohnt, leid und sie will ihm helfen.

Dies versetzt den Raum in Aufregung und er beginnt vor Zorn zu beben. Zusammen flüchten die beiden als Geister durch die Architekturmodelle und kurz bevor alles in sich zusammenstürzt, wagen sie den Sprung, überwinden die Schwelle und landen in der Realität.

Zurück bleiben nur ein paar Modelle und ein kleines bewegtes Bild als Lichterprojektion, von dem man nicht weiß, wieviel Wirklichkeit und wieviel Metaraum da eigentlich drin ist.



Pappe trifft Film

Dipl. Des. Harald Opel

FH Dortmund | Dozent für Film

Seit mehr als 15 Jahren überfallen wir als „Filmcrew“ einmal jährlich das kleine italienische Bergdorf Formine und biegen und zerren mit Mitteln der Filmmontage, Lichtführung, Bildkadrierung und Soundeffekten an dessen Räumen und Fassaden.

Während sich der Film durch die Möglichkeiten digitaler Technik immer mehr die Nutzung virtueller Räume erschließt und die Frage nach den Grenzen des filmischen Raumes aufwirft, bestand für uns der Scharm des alten Dorfes mit dem wunderbaren Blick über das Tal des Lago Maggiore gerade darin, Raum und Zeit mit rein dramaturgischen und experimentellen Stilmitteln sowie analogen Techniken zu verändern.

Dieser etwas anachronistische Ansatz ist für eine bestimmte Phase in der Filmbildung wichtig und wird aufgrund der Abgeschlossenheit des Ortes, der sehr eigenen Einfachheit der Räume und der gemeinschaftlichen Verantwortung für das leibliche Wohl zu sorgen, besonders existenziell erlebt.





Nun traf dieser filmische Umgang mit Formine auf eine Gruppe Architekturstudierende, die, durch die Gestaltungsaufgabe ihres Professors Thomas Tünnemann, sich ebenfalls mit analogen Mitteln mit den Eigenheiten der Räume in und um den Ort auseinander setzen. Was dabei entsteht sind unter anderem Modelle aus Pappkarton oder auch Holzbrettern, statisch geprüft und abgenommen, die versuchen, nur das wesentliche eines Treppenaufganges oder einer Hausecke oder eines Flures hervorzuheben, wobei Maßstäblichkeit oder parallele Kanten eher störend wirken. Perspektiven werden verschoben, der Raum wird manipuliert, Räume in neue Zusammenhänge gebracht.

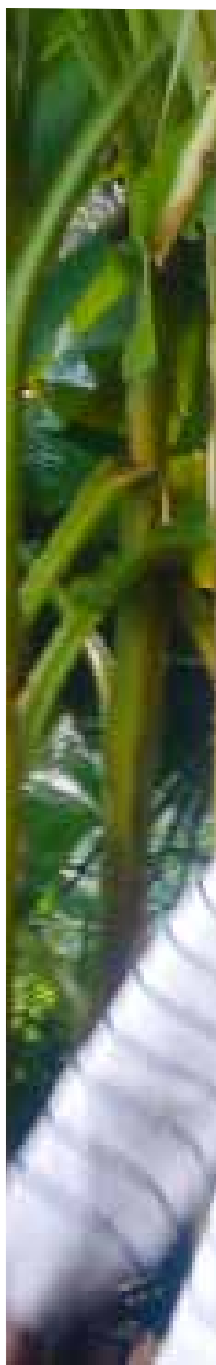
Es entsteht auch dabei ein neuer filmischer Raum, ein Miniatur-Modell-Raum, der mit seinen Durchblicken und Fenstern, zu groß geratenen Treppenstufen und sich verengenden Gängen nach einer comicartigen Erzählung der Taten eines neuen Superhelden schreit.

Das ist der Grund für das Experiment, Architekturstudenten und Filmstudenten an einem gemeinsamen Projekt arbeiten zu lassen. Für beide Gruppen ist der Raum an sich ihr Betätigungsfeld. Nur die Sicht auf diese Räume scheint zunächst aus unterschiedlichen Perspektiven zu geschehen. Das Projekt versucht durch die ganz praktische Herausforderung eigene Ansprüche an ein Modell und eigene Ansprüche an einen filmischen Raum und der darin stattfindenden Erzählung eine gemeinsame Form zu geben und allen Beteiligten einschließlich der Professoren und unseres „Herbergvaters“ und „Hotelpartiers“ Hermann Stuzmann einen Metaraum entdecken zu lassen. Dabei hilft schon auch mal ein Glas Wein.

Protagonist Als Kind...

...wünschte ich mir, später einmal Schauspieler zu werden. Über die Jahre verblasste dieser Wunsch und ich geriet in die Sparte des Bauwesens. In diesem Berufsbild fühlte ich mich in den letzten Jahre auch sehr wohl, jedoch freute ich mich, in Formine einmal die Chance zu erhalten, in mein ursprüngliches Wunschberufsbild hineinzuschnuppern. Nach der Erfahrung in Formine kann ich behaupten, den richtigen Berufsweg eingeschlagen zu haben. Denn Schauspielern macht nicht nur Spaß, nein, Protagonist sein heisst: Warten, Warten, sich dann schlagartig in eine Situation hineinzusetzen und sie realistisch spielen. Doch mir als ungeübten Laien fiel dies sehr schwer und war auch nicht so spannend, wie ich mir erhofft hatte. Schon alleine den plötzlichen Identitätswechsel zu meistern und sich detailliert und spezifisch in eine andere Person bzw. Situation hineinzusetzen, war komplizierter als gedacht, sodass ich manche Situationen vorher ausprobieren musste, um sie spielen zu können. Als Beispiel musste ich mich körperlich vor einer Szene auspowern, um erschöpft wirken zu können.







Noch schwieriger für mich war es unrealistische Sachen, wie eine Teleportation oder sogar das Erleben eines Erdbebens, zu spielen, da dies Dinge sind, in die man sich nicht vorher hineinversetzen, sie nicht ausprobieren kann.

Hinzu kommt, dass die Filmstudenten bei ihrer Kameraarbeit leider genauso Detailverliebt sind wie Architekturstudenten, sodass wir oft die Szenen vier bis sechs mal drehen mussten. Mir als Darsteller fiel somit die Rolle zu, mich, um beim Beispiel zu bleiben, vier bis sechs mal auszupowern, um realistisch zu wirken.

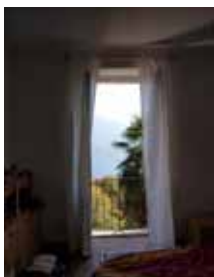
Oft liegen zwischen den Einstellungen große Zeiträume in denen man als Protagonist das Gefühl bekommt, seine Zeit zu vergeuden oder anfängt in einer Außenszene die Kälte zu spüren, während technische und gestalterische Maßnahmen besprochen und getroffen werden. Positiv und interessant an dem Einblick in das Berufsfeld des Schauspielers war jedoch kennenzulernen, wie Filmleute arbeiten bzw. worauf sie Wert legen. Ihre Detailversessenheit, Perfektion in der Bildkomposition aber vor allen auch ihr, durch Technik geprägtes Fachvokabular, welche uns oft zum lachen brachte. Beispiel dafür waren der ominöse silberne Koffer mit den Optics vom Operator, die Gobo Heads oder der Watchman (Wobei es sich nicht um einen Comichelden handelt).



Ausblicke

Momentaufnahmen





„Auf die Küche!“

Kulinarisches

Gemäß der Tradition der Veranstaltung wurde die tägliche Zubereitung der Mahlzeiten über einen Kochplan geregelt, der auch die Versorgung mit Lebensmitteln durch eine Wanderung ins Tal beinhaltet.

In Dreiergruppen wurden Rezepte überlegt und zubereitet. Die lange Tafel wurde eingedeckt und Wein beim ortsansässigen Kelter geholt, sodass sich die hungrige Gruppe pünktlich um 19.00 Uhr zu Tisch setzen konnte.

SAMSTAG | Astrid, Harald, Thomas
Spagetti mit Kapern & Tomatensauce, Rollbraten

SONNTAG | Franko, Rene, Luca
Zucchini-suppe, gebratene Gnocchi mit Gemüse, warme Brownies mit Vanilleeis

MONTAG | Tobias, Martin, Christian
Mozzarellasalat, Pizza al Gusto, Bratapfel aus dem Ofen





DIENSTAG | Evin, Lisa, Daniel
Bunter Nudelaufwurf, gebratenes mediterranes Gemüse,
Couscous Salat, Kaiserschmarrn

MITTWOCH | Andreas, Roxy, Lyn
Feldsalat mit Früchten, Antipasti, Hähnchen mit Kartoffeln,
Schokopudding mit hausgemachtem Pflaumenkompott

DONNERSTAG | Julia, Inna, Arne
Kürbissuppe mit krossen Croutons, Ruccola-Tomaten Salat,
Hähnchenkeule mit Reis & Gemüse, Obstjoghurtdessert

FREITAG | Amerita, Harald, Astrid
Ruccolasalat, gefüllte Paprika & Reis, Aubergine & Zucchini,
Möhren-Mandeldessert

SAMSTAG | Lukas, Felix, Jan-Malte
Spagetti Bolognese, Zucchini-gemüse





6 Männer. 1 Ofen.

„Kameraden! Antreten zum Gemüse schnibbeln.“





„Der Wein ist leer!!!“

„Das ist schon mein 28. Glas Wein. Kann mir noch jemand nachschenken?“



„Jetzt bekommen wir wieder nur dieses vegane Zeug!“



Liegegeblieben Schlafmützen & Späne



„Wo gehobelt wird, fallen auch Späne. Von nichts kommt nichts. Viel bringt Viel.“
Die allseits bekannten Sprichwörter, mit denen im Volksmund Arbeit schöngeredet wird kommen nicht von ungefähr. Dass im Workshop fleißige Hände angepackt haben, sah man vor allem an den Spuren, die hinterlassen wurden. Nicht nur an den Arbeitsplätzen, an denen die Modelle gebaut wurden; auch an anderen Orten, die zum Beispiel in den Pausen aufgesucht wurden, blieben Spuren zurück. Die Brotkrümel auf der Küchenplatte, plattgelegene Grasflächen auf dem Rasen, die Kippenstummel auf dem Balkon. All diese Spuren stehen für die Zeit, die jemand an diesem Ort verbracht hat; in der er gedacht, gemacht und wieder geändert hat - und wurde für die anderen sichtbar.



All of the Lights

Nachtaktionen



Die ursprüngliche Idee sich in nächtlichen Landschaftsmotiven zu erfahren, wandelte sich schnell in Choreographien, welche dann in Langzeitbelichtungen festgehalten wurden. Taschenlampen und vorhandenen Gegenstände dienten dabei als eingebaute Requisiten.



Geht doch!

Brett vorm Kopf

Reduktion, Klarheit, Einfachheit und Zurücknahme.
Kein Betroffenheitskitsch, keine üppige Bildhaftigkeit,
nie Schnörkel oder Dekor und bloß nichts Organisches!
Streng ist der Ton an den meisten Architekturschmieden, in denen
mehrheitlich erst mal gestutzt und zurückgeschnitten wird, was
der Studierende so alles aus Film, Fernsehen und Familie
mitgebracht hat.
Schmerzhaft wird erfahren, dass oft nur ein abenteuerliches
Begründungspamphlet die Lieblingsidee über die nächste
Korrekturrunde rettet. Wenn überhaupt!
Aus dieser Erfahrung entwickelt sich häufig ein sonderliches
Begründungssystem, das sich über die zumeist ganz ursprünglich
empfundene, ersten Ideen legt.

„Oh Mann!!
Ist das jetzt endlich wenig
genug!?“

Genervte Frage eines
Studierenden





„Leute! Tempus fugit!...
Und damit ist keine Pizza
Funghi gemeint!“

Ungeduldiger Ausruf
beim Herunterlassen der
Teleferica

Veranstaltungen wie dieser Workshop haben vor allen Dingen das Ziel, den eigenen Methoden und Begründungsblockaden auf die Schliche zu kommen.

Sich selbst, in fröhlicher Abgeschlossenheit neu denken und fühlen zu können.

An einem einfachen Projekt die eigenen Grenzen und Tabus erkennen und überwinden und sich dabei in meist anregender und bester Gesellschaft zu befinden, ist eines der ausdrücklichen Ziele dieser Veranstaltungen.

Vieles von dem was hier erfahren wird, lässt sich oft nicht direkt in den restlichen Kanon der Ausbildung übertragen, aber ein gedanklicher Transfer kann bewirken, dass sich das Brett vor dem Kopf in einem anderen Zusammenhang als aussteifendes oder erhebendes Element anwenden lässt.

Kann irgend etwas Schöner sein?

Mein ganz besonderer Dank gilt dem Bremer Künstler Hermann Stuzmann, einem Gründungsmitglied des Formine Vereins, der schon seit vielen Jahren Veranstaltungen dieser Art durch sein Engagement möglich macht und befördert.

a casa.



011 31 40 04
DIVANI & DIVANI

FONDOTOCE - Via 42 Martiri, 189 - Tel. 0323 497305



Meta Raum

Der Film zum Projekt

Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion, auch auszugsweise,
nur mit Genehmigung des Herausgebers.

© by Fachbereich Architektur, Fachhochschule Aachen, Aachen2011.

Die Verantwortung für Inhalt und Rechte an Film, Text und Bild
liegen bei den jeweiligen Verfasserinnen und Verfassern.