

WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

**polymorphis**

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

# polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

02

## inhalt

AUFGABENSTELLUNG 03

VILLEM FLUSSER 04

SITUATION 05

IDEE 06

UMSETZUNG 07

GESAMTKONSTRUKT 08

ZENTRUM 09

NAVIGATION & MODULE 10

FREIRAUM 11

ZEITRAUM 13

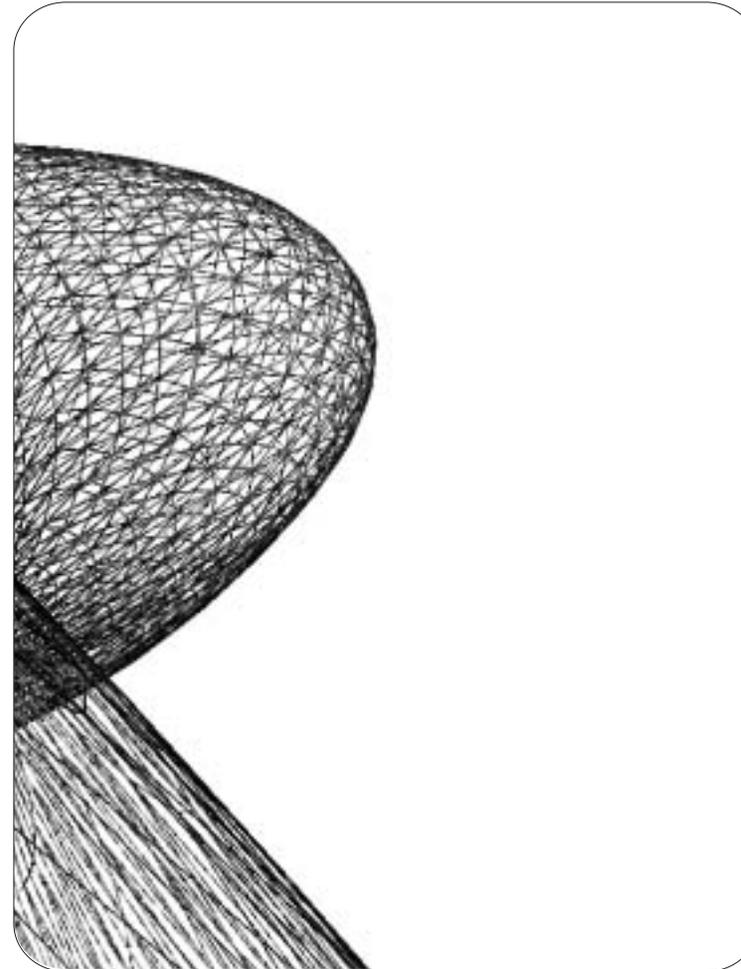
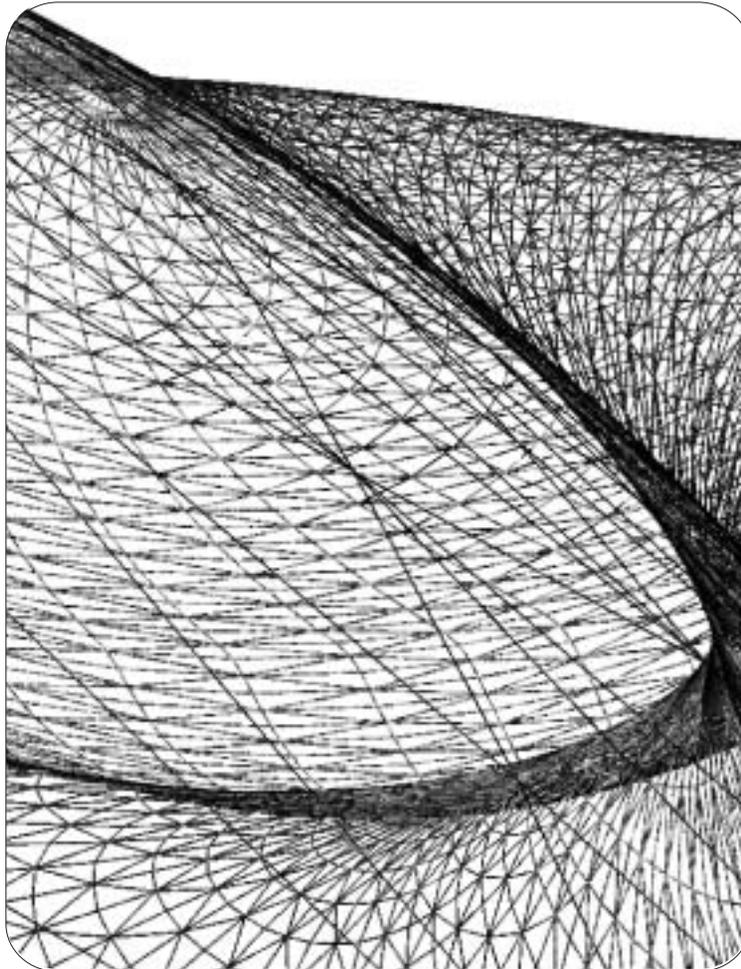
WOHNRAUM 15



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## aufgabenstellung

MOPHOGENESIS: PHYSICAL SPACE AND VIRTUAL SPACE

ARCHITEKTUR IST DIE FÄHIGKEIT UNBEWOHNBA-  
REN IN BEWOHNBA-  
REN RAUM UMZUWANDELN.  
RAUMENTSTEHUNG HAT IMMER EINE BEZIEHUNG  
MIT DEM VIRUELLEN RAUM. RAUM HAT SOWOHL  
EINE OBJEKTIVE BEDEUTUNG ALS AUCH EINE SUB-  
JEKTIVE WIRKUNG AUF DEN MENSCHEN. GEFÜHLE  
UND EMPFINDUNGEN SIND ENG AN STRUKTUREN  
UND VORGÄNGE DES GEHIRNS GEKNÜPFT. SIE ENT-  
STEHEN IN UNMITTELBAREM ZUSAMMENSPIEL MIT  
DENKEN, WAHRNEHMEN, VORSTELLEN USW.  
KOGNITIVE LEISTUNGEN SIND VON EMOTIONALEN  
ZUSTÄNDEN UNTRENNBAR. IN DIESEM PROJKT  
SOLL BEWUSST MIT EMPFINDUNGEN UND WAHR-  
NEHMUNGEN GEARBEITET WERDEN. EIN SOLCHES  
SYSTEM KANN ALS MEDIUM UND WERKZEUG VER-  
WENDET WERDEN UND DIENT DAZU NOCH NICHT  
REAL VORHANDENE RÄUME UND OBJEKTE IN EINER  
IMMERSIVEN UND DREIDIMENSIONALEN UMGEBUNG  
WAHRZUNEHMEN UND ZU VERÄNDERN.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

## villem flusser

### VITUELLE RÄUME - SIMULTANE WELTEN

"DER RAUM HAT EINE VIELZAHL VON VIRTUALITÄTEN: VIELLEICHT IST SIE NICHT UNBEGRENZT, ABER SIE IST SEHR GROSS. WIR WISSEN, DASS DIE SINNEWELT NUR EINE VIRTUALITÄT IST WIR KÖNNEN JETZT EINEN VITUELLEN RAUM NACH DEM ANDEREN PROJIZIEREN UND ERLEBBAR MACHEN. DIE ARCHITEKTUR HAT SICH BISHER NUR IM LEBENSRAUM ABGESPIELT. AUS DIESEM LEBENSRAUM SIND WIR AUSGEBROCHEN, ALS WIR BEGONNEN HABEN ZU FLIEGEN. DIE ENTFERNUNG IST HEUTE EINE FRAGE DER PROXEMIK. DIE ARCHITEKTUR IST IN DIESEM SINNE IN EINER KRISE ODER ÜBERHOLT. DER LEBENSRAUM DEHNT SICH DURCH DAS FLIEGEN IN DEN KOSMISCHEN RAUM AUS UND DER PLANCK'SCHE RAUM GREIFT ALS CYBERSPACE IN DEN LEBENSRAUM ÜBER. WIR HABEN HEUTZUTAGE INSTRUMENTE DER SYNCHRONOLOGIE, MIT DENEN ALLE RÄUME GLEICHZEITIG PRÄSENT SIND. IN DEM MOMENT, WO ICH DIESE RÄUME SCHALTE, BIN ICH IN EINE STEHENDE

ZEIT, IN EIN NUNC STANS, EIN "STEHENDES JETZT" AUSGEBROCHEN. FÜR DAS MITTELALTERLICHE DENKEN WAR GOTT DAS "STEHENDE JETZT". ABER DIE TELEVISION IST AUCH "IMMER JETZT". ZU JEDEM ZEIT IST JETZT. ICH KANN MIR EINE ARCHITEKTUR VORSTELLEN, DIE MIT DIESEM PROBLEM DER PROXEMIK ARBEITET. EIN GEBÄUDE, DAS "ÜBERALL HIER" IST, IN DEM ZEIT GEFRIERT."

BILD  
KARL GERSTNER  
DAS SCHWARZE LOCH  
AUS GENESIS  
FÜR VILLEM FLUSSER

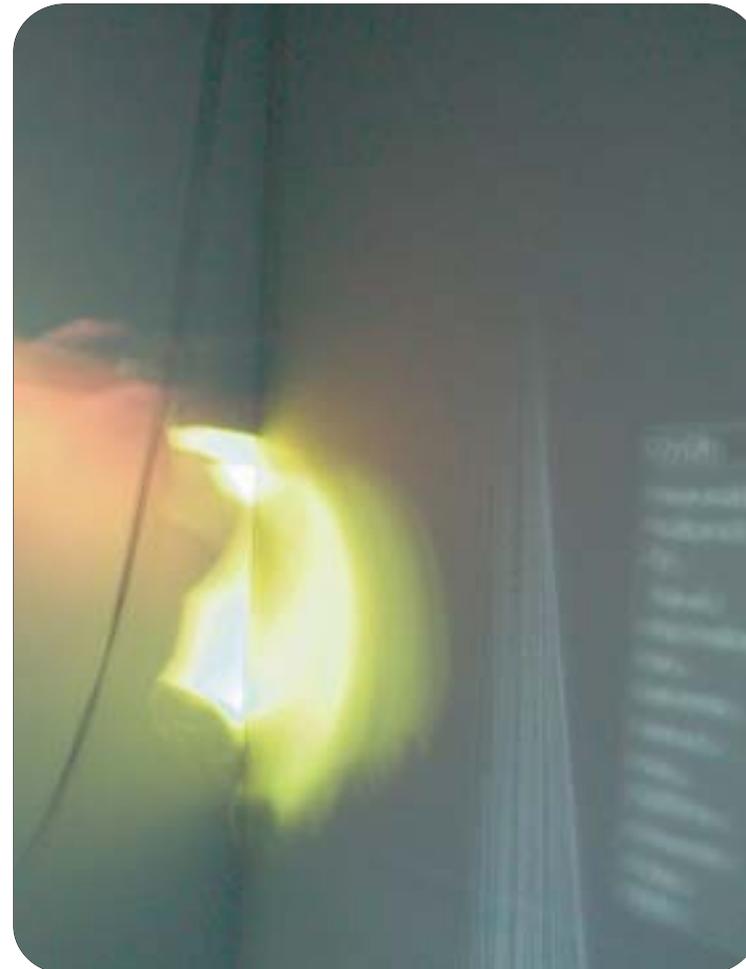


WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

05



### situation

IM REALEN RAUM, DAS HEISST IN DER GEBAUTEN ARCHITEKTUR IST DIE WIRKUNG VON RAUM STA-TISCH (MEHR ODER WENIGER AUSGEPRÄGT). DER RAUM WIRKT IMMER GLEICH ODER ÄHNLICH AUF SEINEN BETRACHTER, EINZIG DER GEMÜTSZUSTAND DES BETRACHTERS BEEINFLUSST DAS EMPFINDEN. ES IST DEM BETRACHTER JEDOCH NICHT MÖGLICH AKTIV DEN IHM UMGEBENDEN RAUM ZU BEEIN-FLUSSEN.

IN DER HEUTIGEN WELT WIRD RAUM IMMER WENI-GER UND KOSTBARER. DER VIRTUELLE RAUM KANN ZWAR DIE GRUNDANFORDERUNGEN (SCHUTZ VOR WITTERUNG UND FEINDEN) AN RAUM NICHT ERFÜL-LEN, UND DESHALB KANN ER DEN REALEN RAUM AUCH NICHT ERSETZEN, ER KANN ABER ZUR RAUM-ERGÄNZUNG, ZUR RAUMERWEITERUNG DES IMMER KLEINER WERDENDEN REALEN LEBENSRAUMES WERDEN. DURCH SEINE VERÄNDERBARKEIT WIRD ER ZUM ERLEBNISRAUM UND ERMÖGLICHT EXPERI-MENTELLE WAHRNEHMUNGEN.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

### idee

DIE SCHAFFUNG EINES "VIRTUELLEN RAUMES", DER ALS ERGÄNZUNG, ERWEITERUNG UND BEREICHERUNG UNSERES REALEN RAUMES DIENST. MIT HILFE VON MODULEN KÖNNEN IN DIESEM GESCHAFFENEN RAUM STIMMUNGEN UND ZUSTÄNDE ERZEUGT WERDEN. BEWUSST SOLL MIT EMPFINDUNGEN UND WAHRNEHMUNGEN IM VIRTUELLEN RAUM EXPERIMENTIERT WERDEN. EIN SOLCHES SYSTEM KANN ALS MEDIUM UND WERKZEUG VERWENDET WERDEN. DIE MODULE SIND BAUSTEINE BZW. ARCHITEKTONISCHE MITTEL DIE ES DEM BENUTZER ERMÖGLICHEN DEN RAUM AKTIV (POSITIV UND NEGATIV) ZU BEEINFLUSSEN . DIE DARAUS RESULTIERENDE DYNAMIK UND WECHSELWIRKUNG LÄSST RAUM MIT HILFE DER VIRTUELLEN REALITÄT INTENSIVER EMPFINDEN UND ERLEBEN.

WIR KÖNNEN DIESEN "WANDELBAREN RAUM UM UNS" NACH UNSERM MOMENTANEN EMPFINDEN GESTALTEN UND ÄNDERN, MIT IHM EXPERIMENTIEREN, GENIESSEN ODER ALS IRRITIEREND AUFNEHMEN.

DER RAUM WIRD ZUM ERLEBNISRAUM UND REGT DURCH SEINE POLYMORPHEN MÖGLICHKEITEN ZUR INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG AN.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

# polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

07

## umsetzung

polymorph (Adj.) vielgestaltig

UM MIT DER WAHRNEHMUNG IM VIRTUELLEN RAUM EXPERIMENTIEREN ZU KÖNNEN, SOLL EIN RAUMKONSTUKT GESCHAFFEN WERDEN, WELCHES AUS EINER ALLES VERBINDENDEN UMGEBUNGSSTRUKTUR UND EINZELNEN DARIN EINGEBETTETEN THEMENRÄUMEN BESTEHT. DURCH DIESE VERBINDUNG ENTSEHEN RAUMBEZIEHUNGEN UND ES WIRD DIE BASIS FÜR EINE ORIENTIERUNG GESCHAFFEN (STADTSTRUKTUR).

NEBEN DREI THEMENRÄUMEN SOLL EIN ZENTRUM GESCHAFFEN UND IN DIE UMGEBUNGSSTRUKTUR EINGEBETTET WERDEN.

DIE THEMEN DER EINZELNEN RÄUME SIND FORMBESTIMMEND UND GEBEN DEM GEBÄUDE DADURCH EINE INHALTLICHE RICHTUNG.

BER DIE FORMGEBUNG WERDEN GEZIELTE EMPFINDUNGEN AUSGELÖST, DIE DURCH IN DEN EINZELNEN RÄUMEN ZUR VERFÜGUNG GESTELTE MANIPULATOREN (MODULE) NOCH MEHR BEEINFLUSST WERDEN KÖNNEN. DIESE INTERAKTIONSMODULE SIND SCHWEBENDE KUBEN UND BEIHALTEN JEWEILS EINE EIGENSCHAFT, MIT WELCHER DER RÄUM VERÄNDERT WERDEN KANN.

EINGANG , AUSGANG UND INFORMATIONSPUNKT IST DAS ZENTUM DES RAUMKONSTRUKTES. HIER STARTET DER BESUCHER UND WIRD ÜBER DAS PROJEKT UND DIE NAVIGATIONSMÖGLICHKEITEN INFORMIERT.

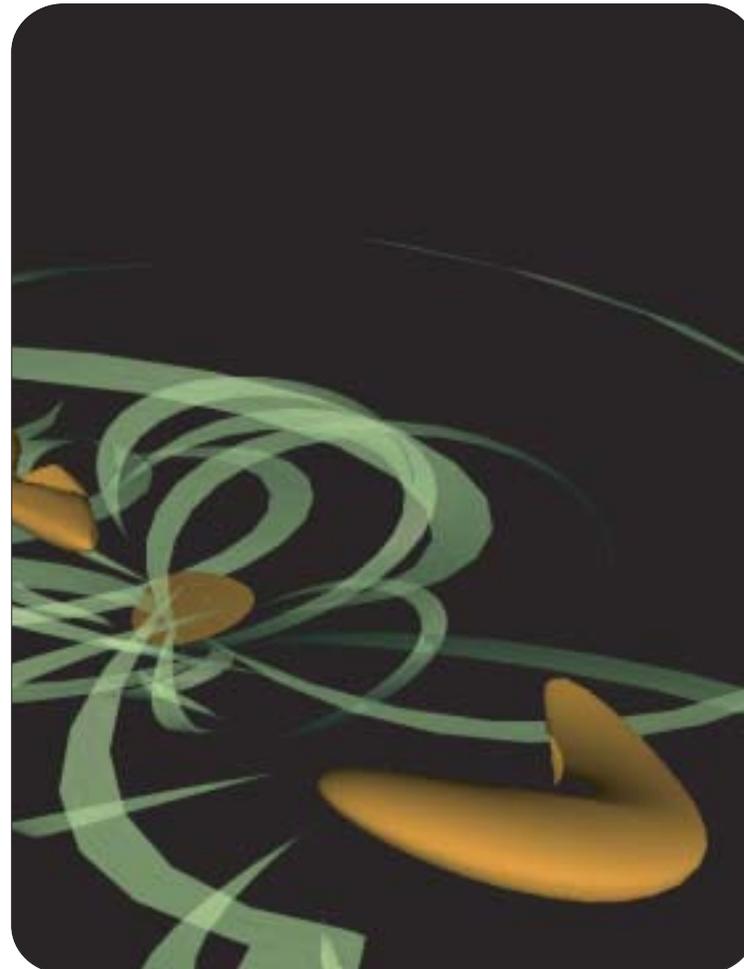


WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

08



## gesamtkonstrukt

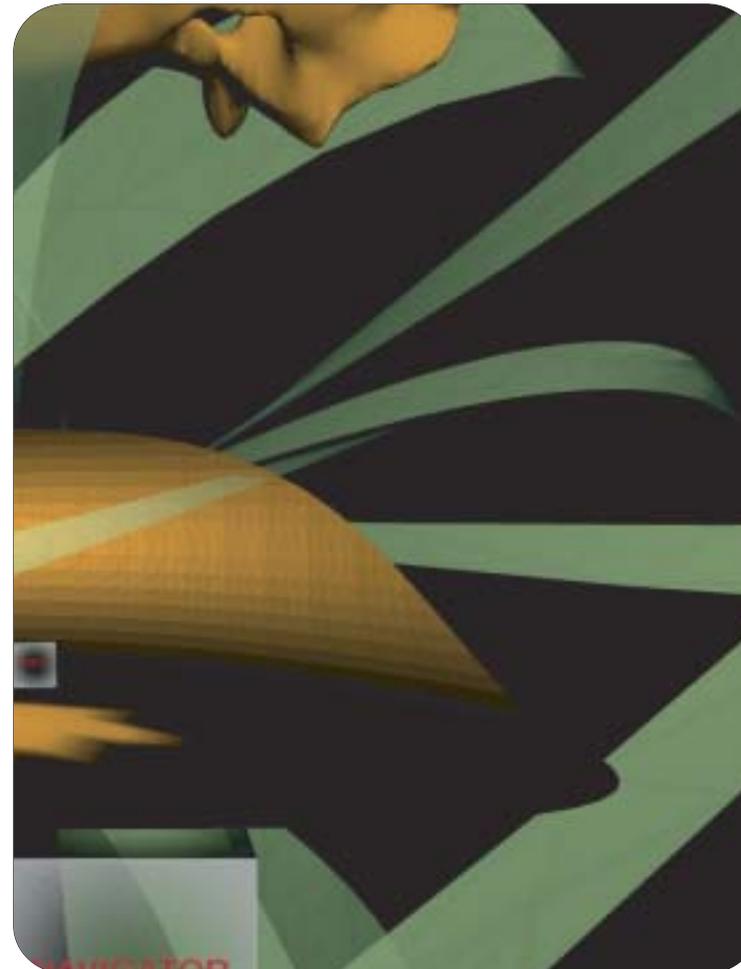
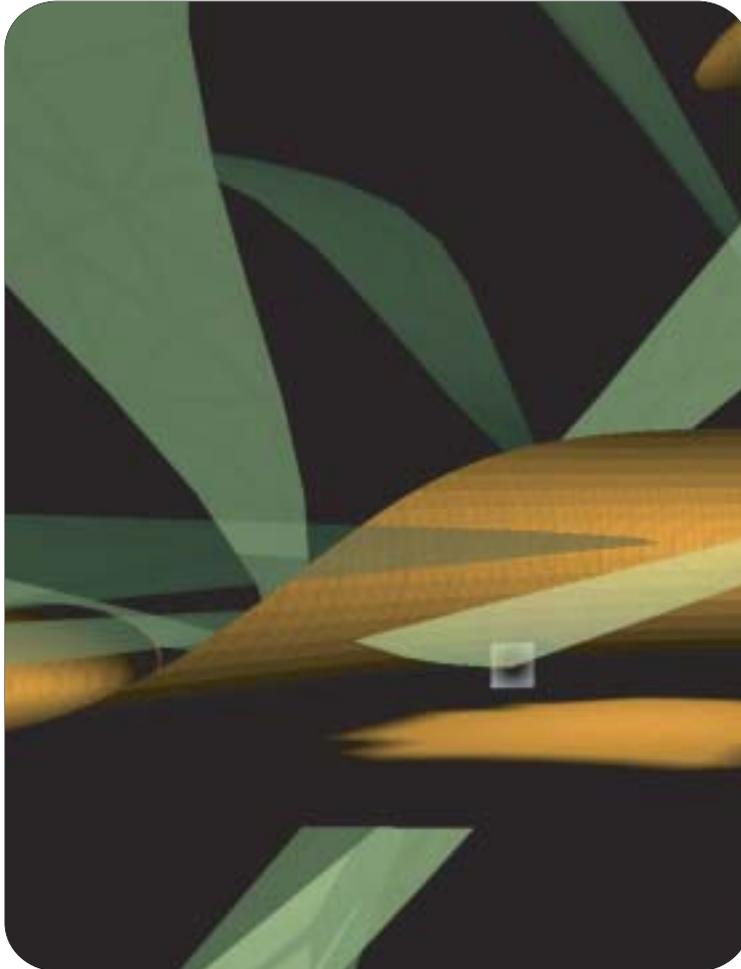
DAS GESMTKONSTRUKT STELLT EINE ART STADT  
DAR, DIE KÖRPER STEHEN IN EINER RÄUMLICHEN  
BEZIEHUNG ZUEINANDER UND DER USER KANN  
SICH DADURCH IM RAUM ORIENTIEREN. EINE  
ENDLOSSCHLEIFE VERBINDET DIE EINZELNEN  
ELEMENTE ZU EINEM GANZEN.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

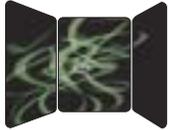
## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## zentrum

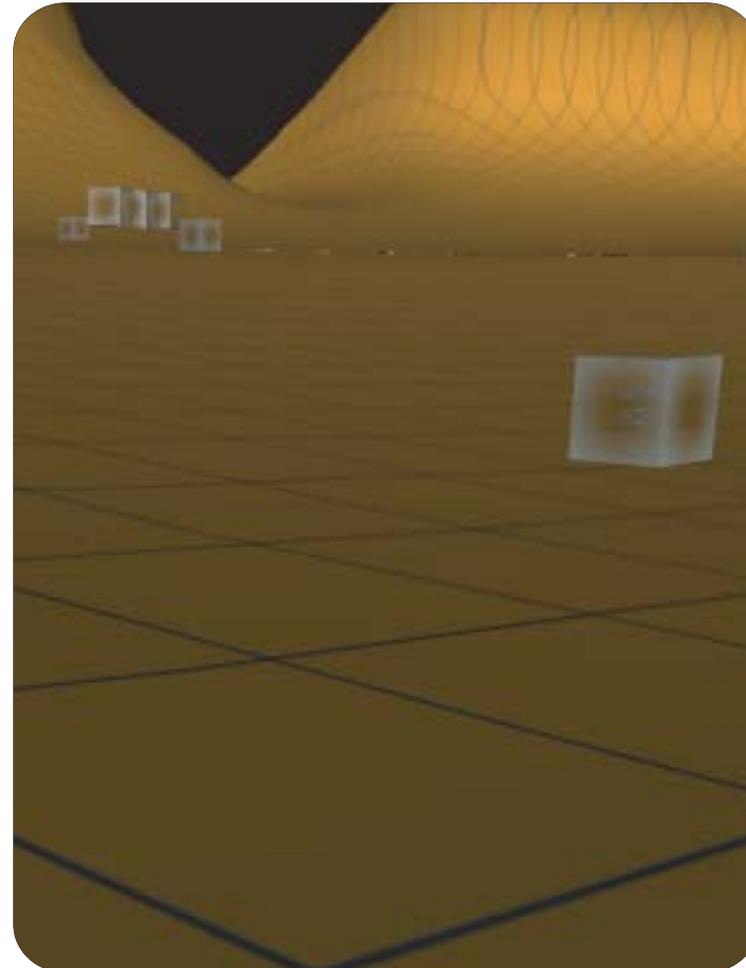
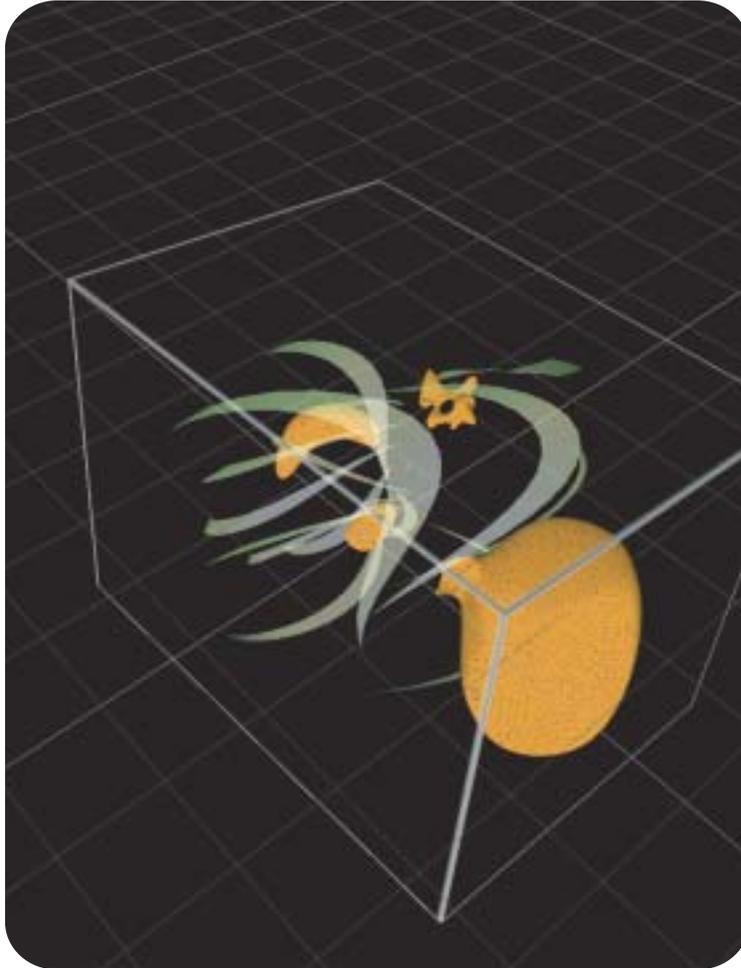
DAS ZENTRUM IST EINE ART MARKTPLATZ UND DIE INFORMATIONSPLATTFORM VON POLYMORPHIS. DIE PLATTFORM IST SOWOHL EINGANG ALS AUCH AUSGANG, HIER STEHEN DEM BESUCHER ALLE INFORMATIONEN UND ERKLÄRUNGEN ZUM PROJEKT ZUR VERFÜGUNG.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

## polymorphis

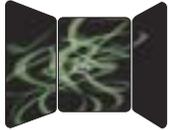
BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## navigation & module

DIE NAVIGATION (NAVIGATOR) IST EINE MINIATUR-AUSGABE DES GESAMTKONSTRUKTES UND ERMÖGLICHT DEM BESUCHER INNERHALB VON POLYMORPHIS AN BESTIMMTE PUNKTE ZU NAVIGIEREN. MAN BEHÄLT SO AUCH INNERHALB DER THEMENRÄUME DEN ÜBERBLICK UND KANN SICH JE NACH BEDARF DEN NAVIGATOR EIN- UND AUSBLENDEN.

DIE MODULE SIND ROLLOVER-3D-KUBEN, WELCHE DIE IN IHNEN ENTHALTENEN EIGENSCHAFTEN IN FORM VON TEXT UND BILD ANDEUTEN. DIE MODULE ENTHALTEN TEXTUREN, TON, VIDEOS, ANIMATIONEN, RAUMBEWEGUNGEN UND RAUMOBJEKTE.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

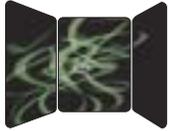
## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## freiraum

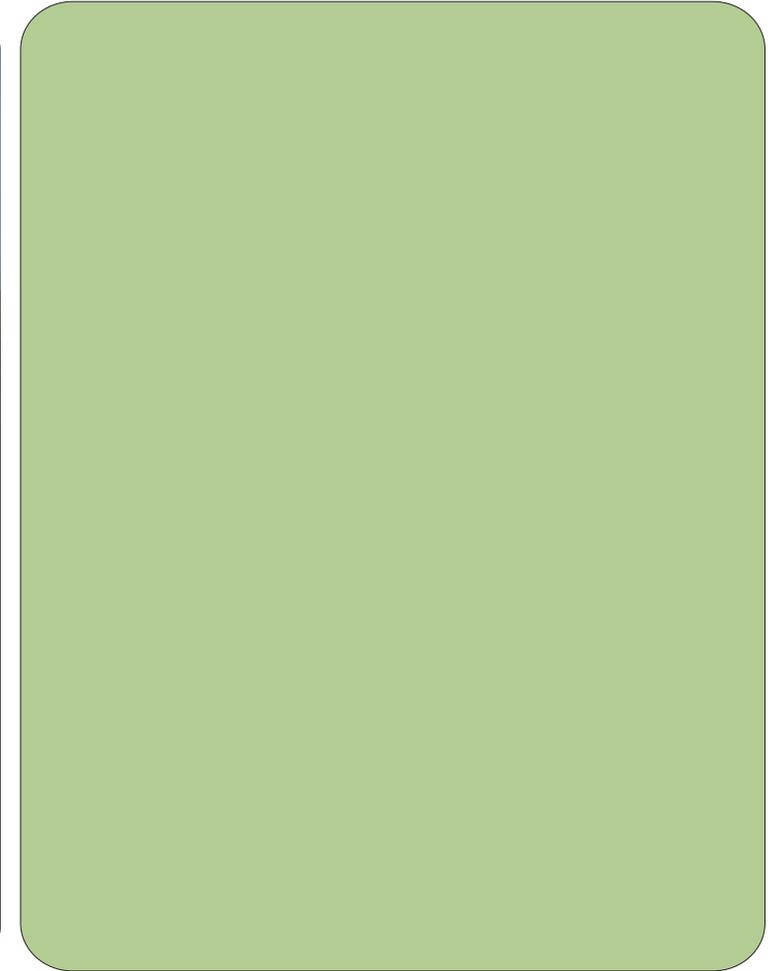
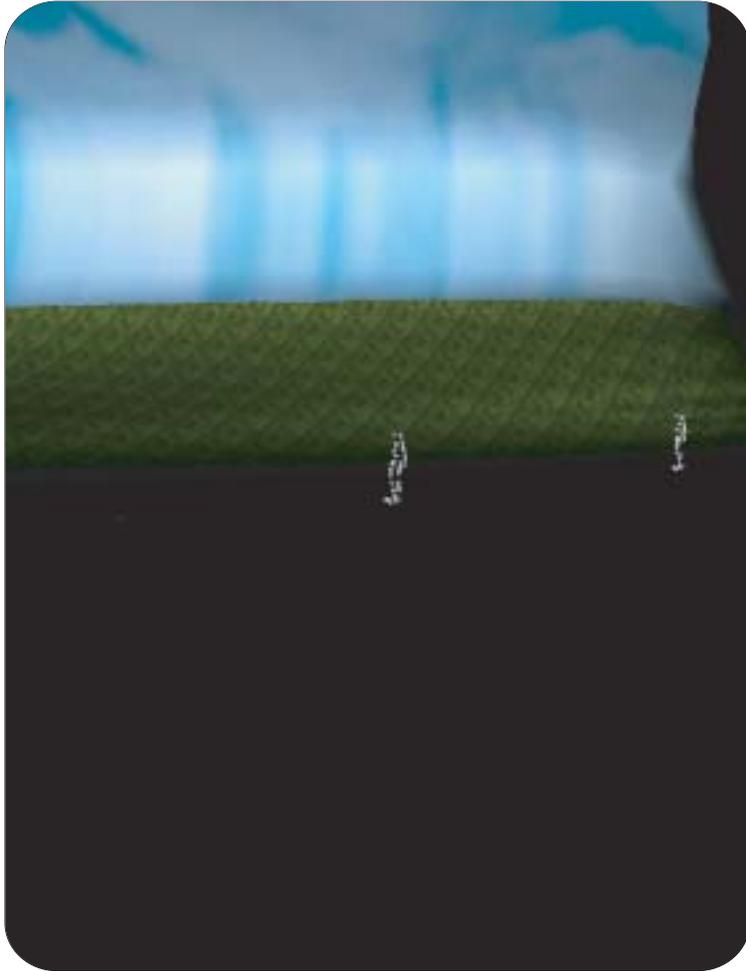
DER FREIRAUM STEHT FÜR WEITE, UNENDLICHKEIT, RUHE, ENTSPANNUNG, NATUR ETC.. DURCH DIE ENORMEN RAUMDIMENSIONEN WIRD SICH DER BESUCHER SEINER "GRÖSSE" BEWUSST UND MIT HILFE DER PANORAMAMODULE SOLL DIE RELEVANZ DES BLICKPUNKTES -UND WINKELS AUFGEZEIGT UND EMPFINDBAR GEMACHT WERDEN. DURCH DIE BEEINFLUSSUNG VON OBEN UND UNTEN WIRD MIT DER ORIENTIERUNG IM RAUM EXPERIMENTIERT.

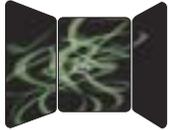


WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

# polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

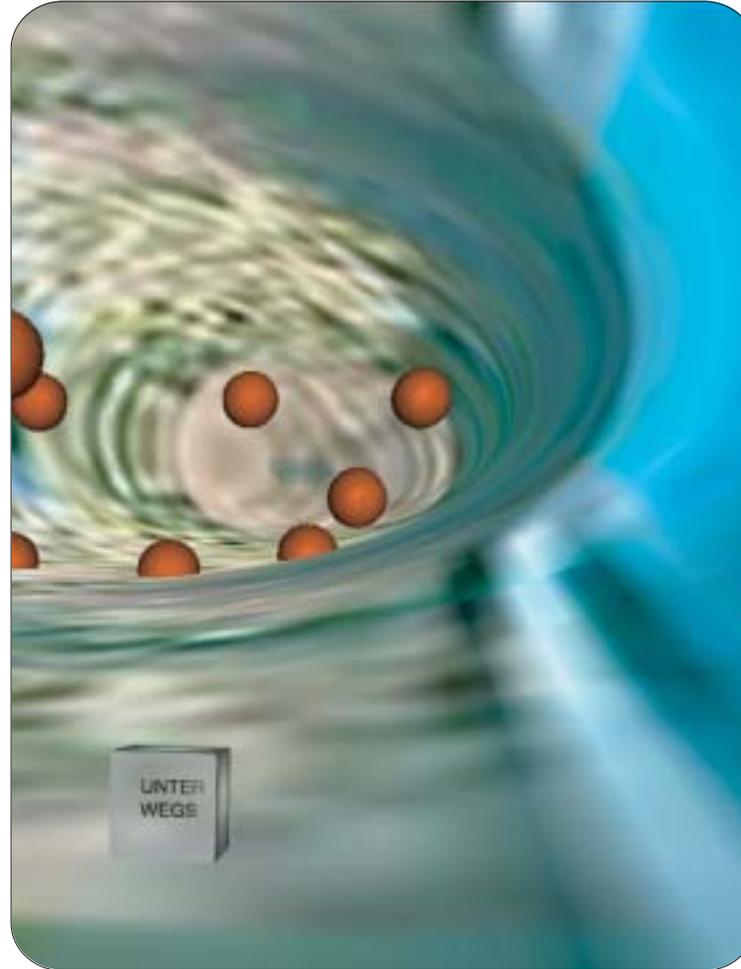




WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

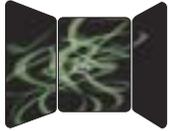
## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## zeitraum

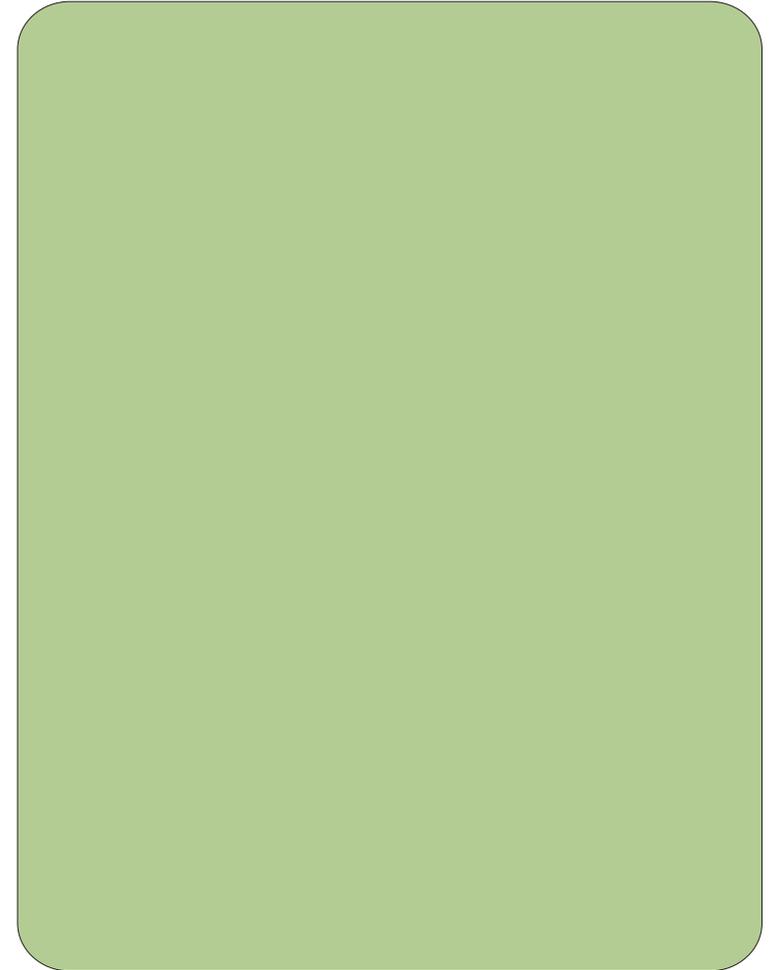
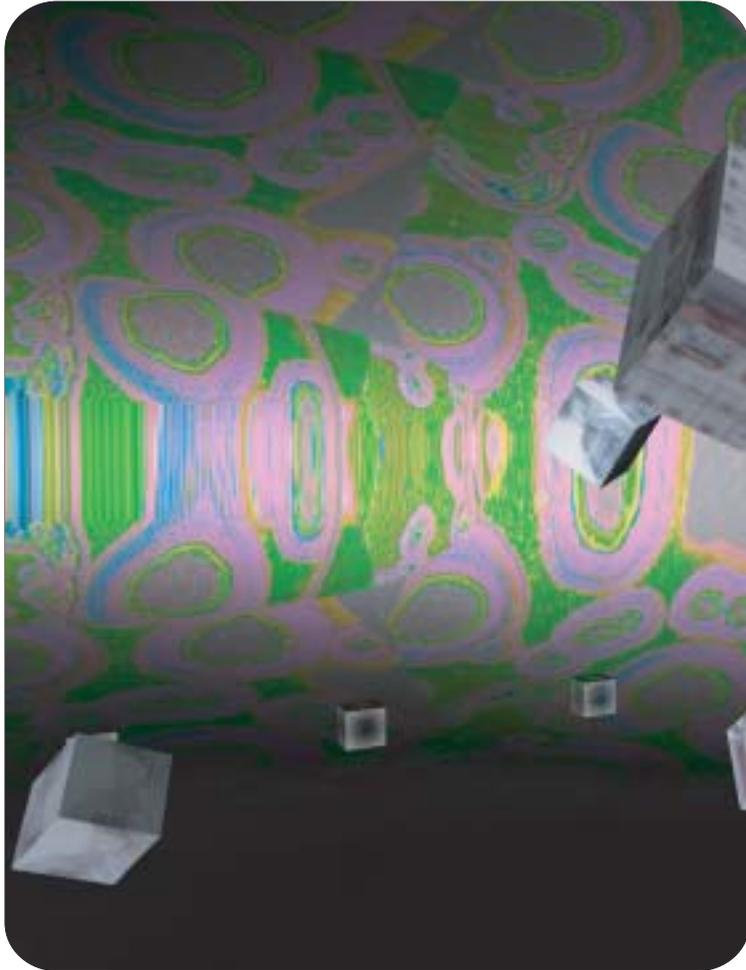
DER ZEITRAUM THEMATISIERT DIE DYNAMIK UND VERÄNDERUNG VON RAUM. DIE ORIENTIERUNG ANHAND STATISCHER PUNKTE WIRD ERSCHWERT UND ERFORDERT EINE REORIENTIERUNG IM MANIPULIERTEN, VIRTUELLEN RAUM.

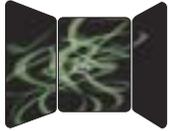


WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

# polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR





WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

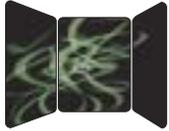
## polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR



## wohnraum

DER WOHNRAUM BESCHÄFTIGT SICH MIT GEBOR-  
GENHEIT UND VERTRAUTHEIT. ER IRONISIERT DIE  
IKONEN DES ALLTAGS UND ÜBERHÖHT DIE ORIEN-  
TIERUNG MIT HILFE VON BEKANNTEN WERTEN.



WAHRNEHMUNG ALS EXPERIMENT  
IM VIRTUELLEN RAUM.

# polymorphis

BJÖRN LUTZE  
PROJEKT 02  
PROF. CONSTANTIN BOYTSCHIEFF  
DIPL. ING. MARILU KANACRI SFEIR

