

# de:coding space

Student: Patrick Meister

Dozenten: Christian Weber, Felix Eggmann

Wintersemester 2005/06

HGK Zürich, Studienschwerpunkt Interaction Design



Aus der Kursbeschreibung:

„Eine Reale Situation im urbanen Raum dient als Informationsträger, welcher analysiert, decodiert und in den virtuellen 3D-Raum transkribiert werden soll. Durch Kamerafahrten, Animationen oder Non-Lineare Walktroughs soll das virtuelle Produkt repräsentiert und in Szene gesetzt werden.“

Das Thema des De:Coding-Projekts war der Busbahnhof Sihliquai, am Zürcher Hauptbahnhof. Im Zusammenhang mit diesem Busbahnhof musste nun ein Code; eine Ordnung; eine Verschlüsselung gefunden werden, die es danach zu decodieren galt.

Zuerst wurden 2D-Visualisierungen erstellt, und mit Hilfe deren am Schluss die 3D-Umsetzung in Blender3D.



# nur bahnhof

Mich interessierte Zeit-Abhängigkeit des Busbahnhofs. Unzählige Takte überlagern sich: Bus-Takte, Tram-Takte, Öffnungszeiten, Reinigungsintervalle, et cetera.

Ich beschäftigte mich zu erst allgemein mit der Fragestellung, wie ein jeder beliebiger Takt in einem Regelsystem dargestellt werden kann. Dabei kristallisierten sich zwei verschiedene Systeme heraus: das Baum-System und das Objektorientierte System.

Als Repräsentanten boten sich Kreissegmente an. Die Kontinuität der Zeit kann mit einem Kreis gut dargestellt werden; auch ergeben sich Analogien zur Uhr oder dem Uhrwerk, gar zum Schlüsselloch.

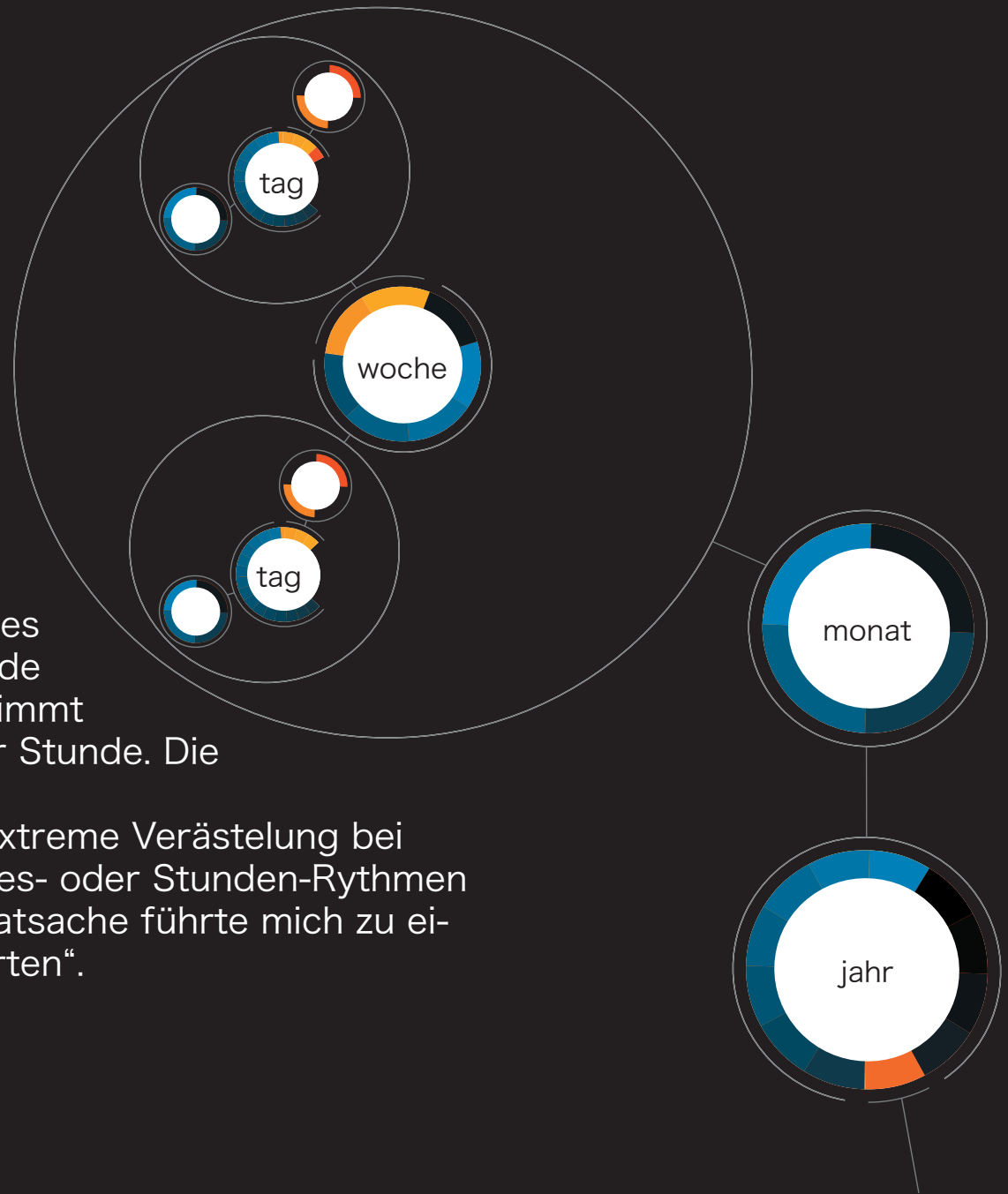
# schlüssel zum takt

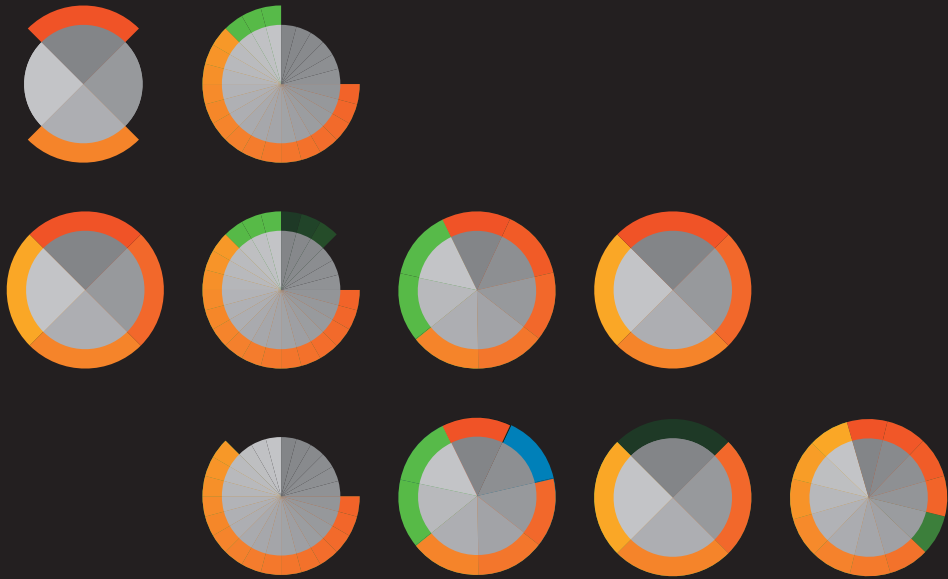


Meine erste Variante zur Darstellung eines Taktes ist baumartig verzweigt. Jeweils der Abweichende Takt zweigt sich ab. Die Grösse der Kreise bestimmt ihr Rythmus, also Jahr, Monat, Woche, Tag oder Stunde. Die kleinste Einheit ist die Viertelstunde.

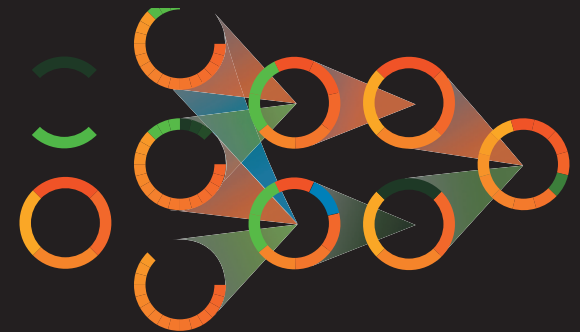
Der grosse Nachteil dieser Darstellung ist die extreme Verästelung bei einem komplexen Takt. Viele Elemente, z.B. Tages- oder Stunden-Rythmen kommen unnötigerweise mehrfach vor. Diese Tatsache führte mich zu einer zweiten 2D-Darstellung, der „objektorientierten“.

# baumartig





Im Gegensatz zur Baumdarstellung gibt es in der „objektorientierten“ Lösung keine mehrfachen Einzeltakte. Kommt nun z.B. ein Wochentakt in mehreren Monatstakten vor, wird dieser ausgekoppelt. Beliebige viele übergeordnete Takte können so auf einen Sub-Takt verweisen. Die Grafiken sind von rechts nach links zu lesen. Die horizontale Bedeutung der Kreise lautet v.r.n.l. Jahr, Monat, Woche, Tag, Stunde. Abweichungen des Takts äussern sich in einer vertikalen Verstückerung der Einzeltakte.



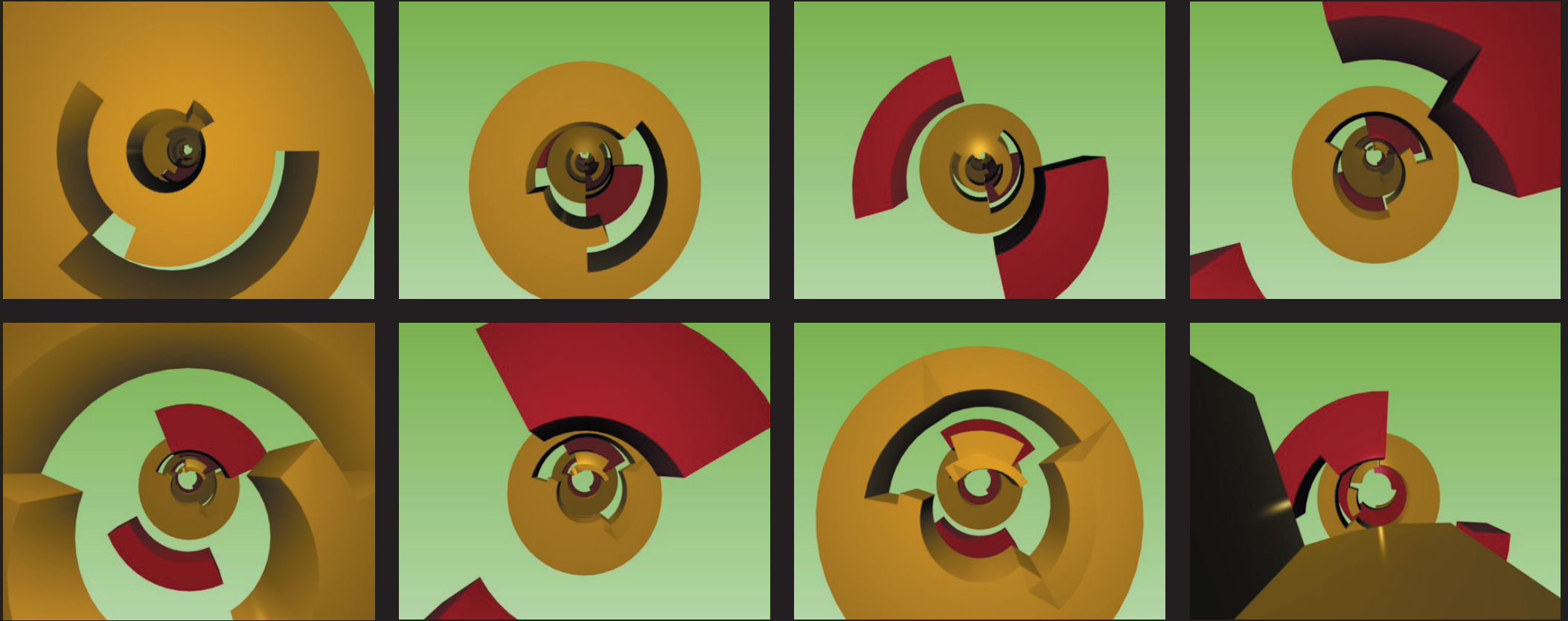
# objektorientiert



Um in 3D eine Art Schlüsselloch-Optik zu erreichen, habe ich eine dritte 2D Lösung ausgearbeitet. Sie ist wieder baumartig, offen verzweigt bis ins Detail, jedoch alles seriell.

Die Einzeltakte sind verschachtelt. Der innere Ring steht für das Jahr, der zweite für den Monat, etc. Hat der jetzige Einzeltakt (z.B. Monat) einen normalen Sub-Takt, kann im selben Element einen Ring nach aussen gewechselt werden. Ist kein normaler Takt vorhanden (= Kreissegment nicht ausgefüllt), muss in das nächste Element gewechselt werden, in dem der gesuchte Sub-Takt vorhanden ist.

# schlüsselmacher



Die Elemente des „Takt-Schlosses“ habe ich in einer Säule arrangiert. Eine Kamera simuliert die Takt-Situation für einen bestimmten Zeitpunkt. Sie macht Dreh- und Vorwärts-Bewegungen, was dem Knacken eines Schloßes, dem Durchqueren eines Schlüsselochs ähnelt.

# schlüsseloch

