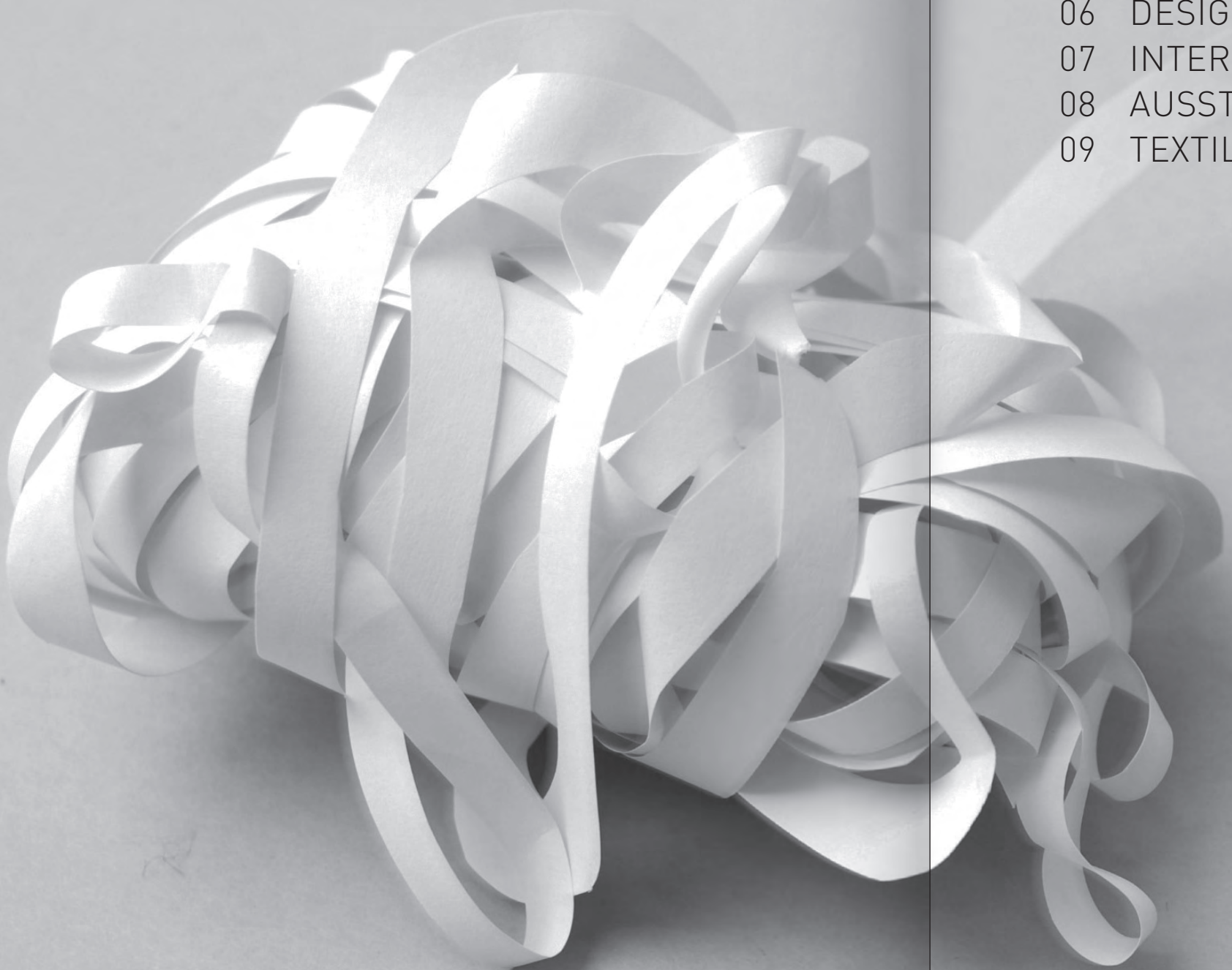


→ ARCHITEKTUR
EXPO MAILAND,
BILDUNGSZENTRUM ARBON,
INDETERMINIERTES WOHNEN,
FOTOGRAFIEMUSEUM WINTERTHUR,
DIE VILLA FÜR 2.

→ AUSSTELLUNGEN + DESIGN
DESIGN UND RAUM,
INTERNATIONALE LICHTTAGE,
CHARLOTTE PERRIAND,
TEXTILMUSEUM AUGSBURG.

→ VON
INGO BÖHLER M.A.
PROJEKTE VON 2008 → 2011
WWW.INGOBOEHLER.DE
INFO@INGOBOEHLER.DE



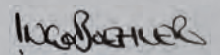


INHALT

- 01 EXPO MAILAND
- 02 BILDUNGSZENTRUM ARBON
- 03 INDETERMINIERTES WOHNEN
- 04 FOTOGRAFIEMUSEUM WINTERTHUR
- 05 VILLA FÜR 2
- 06 DESIGN UND RAUM
- 07 INTERNATIONALE LICHTTAGE
- 08 AUSSTELLUNG CHARLOTTE PERRIAND
- 09 TEXTILMUSEUM AUGSBURG

Copyright

Der Inhalt dieser Mappe darf ohne Zustimmung des Urhebers weder ganz noch in Teilen kopiert, veröffentlicht, verändert, übersetzt oder digital bearbeitet werden. Die Ideen und Informationen sind vertraulich und dürfen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verfassers weiter gegeben werden oder weiter verwendet werden.



Ingo Böhler M.A.
Markusstr. 4, App.16
78479 Reichenau
+49 (0) 176 62 60 18 04
info@ingoboehler.de
www.ingoboehler.de

01 EXPO MAILAND 2015 „FOODMILE“

„Feeding the Planet, Energy for Life“ – Nahrung als Lebensgrundlage ist 2015 das Motto der Expo in Mailand.

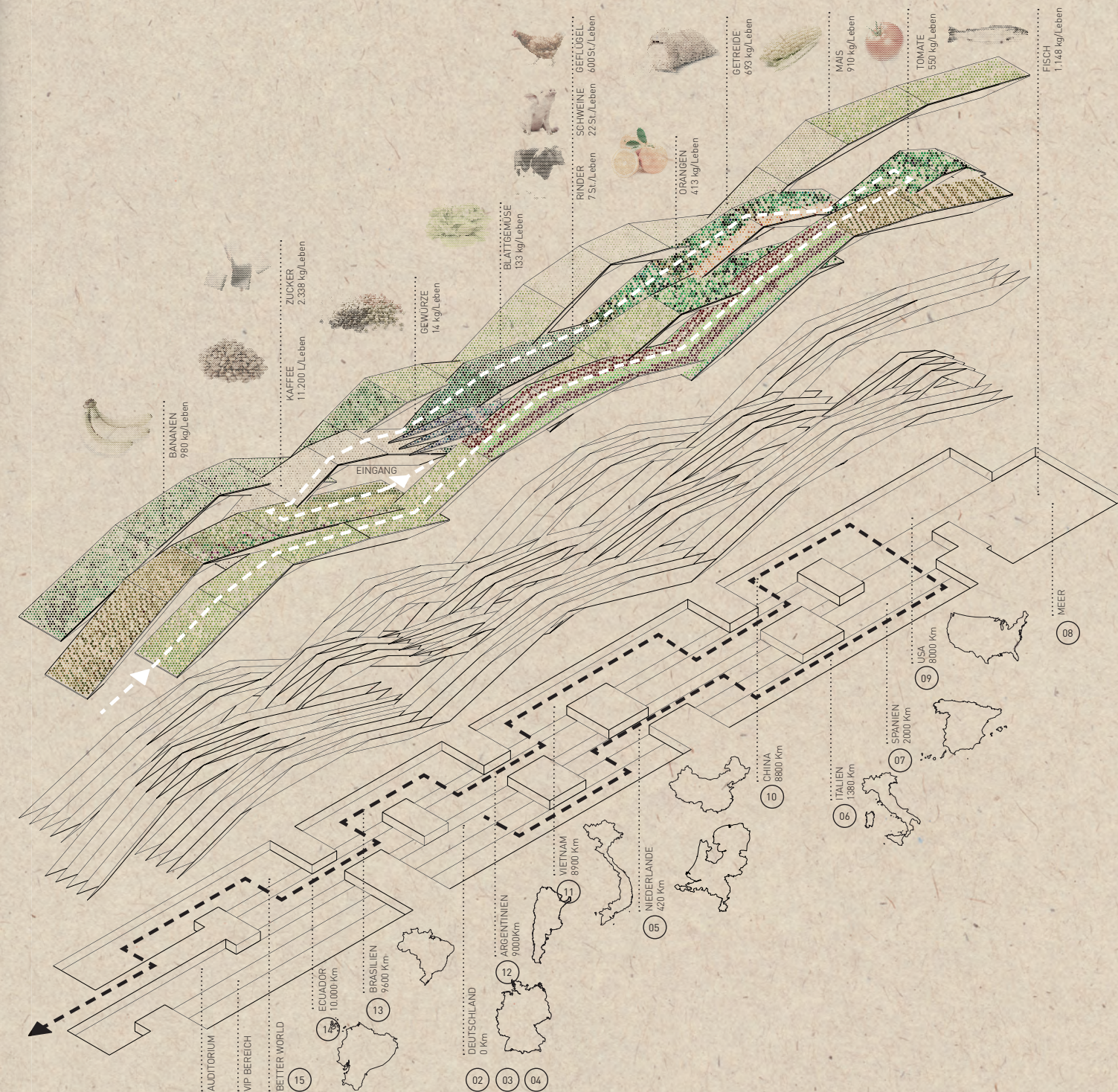
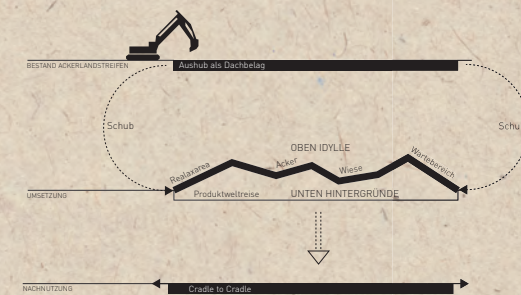
Eine Architektengruppe, darunter Jaques Herzog, hat in ihrem „revolutionär neuen Konzept“ eine Weltausstellung geplant, die nicht mehr durch monumentale Länderpavillons geprägt wird, sondern durch eine Landschaft mit „monumentaler Leichtigkeit und natürlicher Schönheit“.

Auch die deutsche Intervention „FoodMile“ will weder multimillionen-teure Imagepflege noch Fremdenverkehrswerbung betreiben. Sie zeigt deshalb nicht nur die häufig propagierte schöne Agrarlandschaft des eigenen Landes, sondern die eigentliche Herkunft und die damit verbundenen Hintergründe der Nahrungsmittel, die in Deutschland hauptsächlich auf den Teller kommen.

Die Eingriffe des Menschen in die Natur spiegeln sich im Gesamtkonzept wider: Der Pavillon wächst aus der Natur. Auf die Ackerlandstreifen des „Masterplans“ wirkt eine Kraft, die eine topographische Architekturlandschaft entstehen lässt. Die Kraft visualisiert den Zwiespalt zwischen Mensch und Natur sowie das globale Zusammenrücken der heutigen Handelsländer. Das Erlebnis beginnt auf dem mit Obst und Gemüse begrünten Dach. Hier erhalten die wartenden Menschenmassen einen Gesamtüberblick über den Verbrauch verschiedener Grundnahrungsmittel im Kontext der Natur. Gleichzeitig lädt das Dach zum Verweilen ein.

Durch das Abtauchen unter die Erdoberfläche erfährt der Besucher auf einer Produktreise um die Welt, aus welchen verschiedenen Ländern unsere Nahrungsmittel importiert werden. Im Wechselspiel von inszenierten Informationen innen und natürlichen Eingriffen außen, weist FoodMile auf die Probleme und Auswirkungen der globalen Entwicklung hin.

Anregungen für eine nachhaltige Zukunft liefert die Konstruktion der Architektur und deren Ausstattung. Im Sinne des „cradle to cradle“ (C2C - Ökoeffektivität) wurde der Pavillon so konzipiert, dass nach Abschluss der Weltausstellung die gesamte Konstruktion samt Inhalt wieder vergraben werden wird, sich dort zu 100% ökologisch zersetzt und dabei gleichzeitig Samen und Nährstoffe enthält, die der Natur zurück gegeben werden.

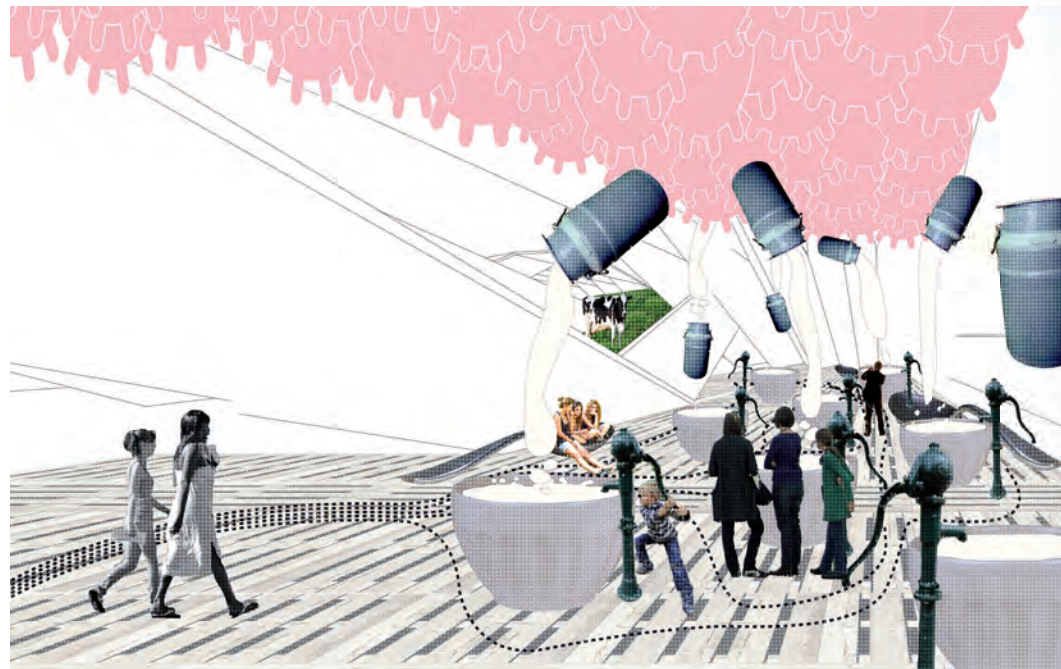




Szenografie

Als würden Streifen aus dem Ackerland geschnitten – so wirkt das gefaltete und begrünte Dach des Entwurfs. Es wird ebenso genutzt wie der Innenraum, denn die Besucherschlange soll über das Dach zum Eingang geführt werden, vorbei an Maisfeldern und Blumenwiesen. Im Inneren dann zeigt eine Ausstel-

lung, was in Deutschland auf den Teller kommt – und was der Konsument damit gegebenenfalls weltweit anrichtet. Wie werden Bananen angebaut? Wie leben die Tiere, die wir verzehren? Unter welchen Bedingungen arbeitet der Kaffeebauer, der unseren Frühstückskaffee anpflanzt?



Ausstellung



- 01 Ausstellung HTWG 1:1 Aufbau
- 02 Ausstellung Villa Prym
- 03 Modell 1:100
- 04 Szenografie im Modell
- 05 Themenbereich Milchbrunnen
- 06 Faltkonstruktion



→ Nach der Expo kann der ganze Pavillon komplett vergraben werden. Alles kompostierbar. Nachhaltiger geht es kaum. ←

HTWG Pressestelle

02 BILDUNGSZENTRUM ARBON

→ Das Gelände wird räumlich erfahrbar. ←

Gestern. Heute. Morgen. - Berufsschule, zukünftige Dreifach Turnhalle und Neubau bilden ein Ensemble. Gemeinsam fassen sie die grosse Sportfläche und öffnen sich zur Grünfläche. Es entsteht ein Innen und ein Aussen. Wo die Gebäude aufeinanderstossen, bilden sich Begegnungsorte. Über die Aussentreppe und die ausgreifende Fassade des Neubaus betritt man das Schulgelände und lässt das Strassenniveau hinter sich. Hier ist der Drehpunkt der Anlage. Man befindet sich auf höherem Level in direktem Bezug zu den Eingängen beider Gebäude. Durch das Heranrücken des Neubaus an die Standstrasse bleibt die sonnige, gegen Südwesten gerichtete Terrasse erhalten. Zwei Geschosse und eine schlichte, zurückhaltende Fassadengestaltung, die von grossen Flächen dominiert wird, zeichnen den Bau deutlich als Nebengebäude.

Eine Konkurrenzierung des Gewerbeschulhauses wird somit vermieden. Möglichst kleine Eingriffe in das bestehende Gelände führten zur Idee des Split Levels, das auch innenräumlich betrachtet spannende Raumgefüge, Lichtsituationen und Blickbeziehungen entstehen lässt. Das Gelände wird räumlich erfahrbar.

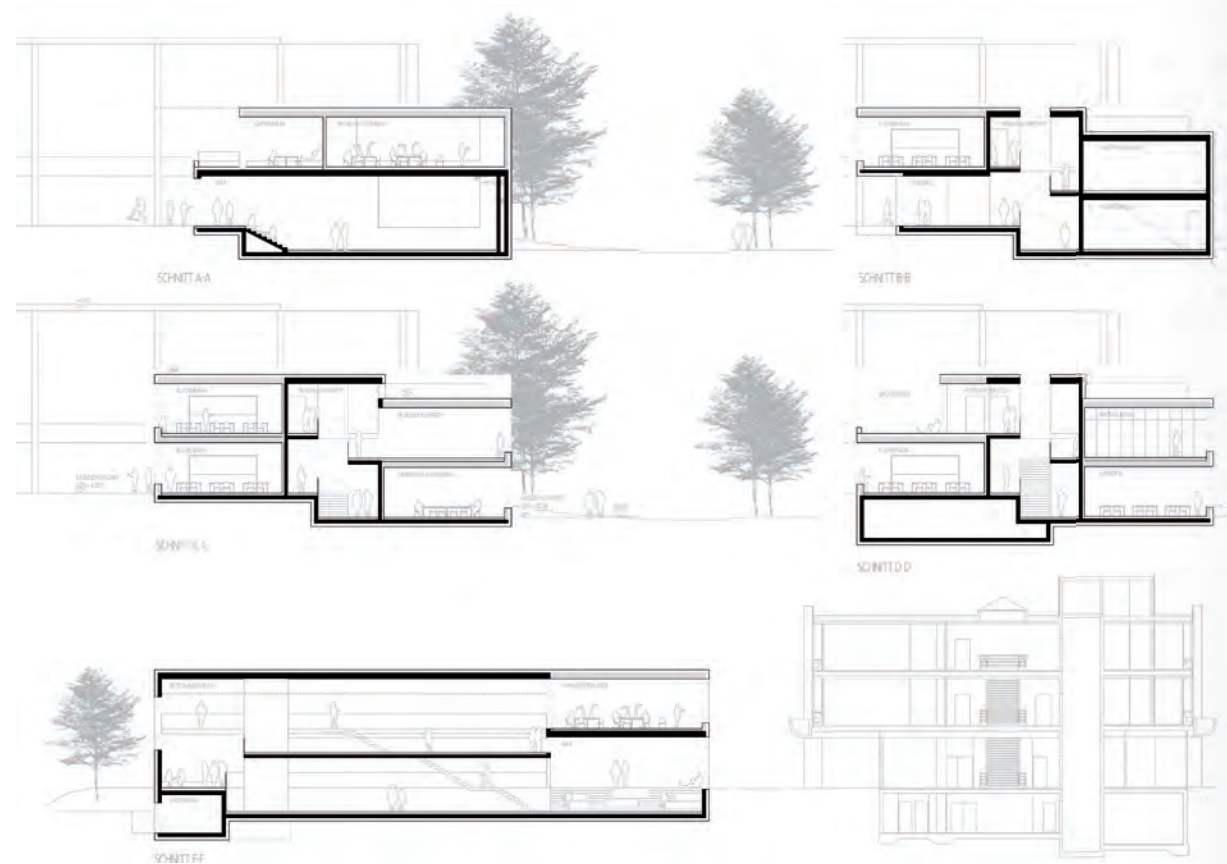
Im Hinblick auf Bauökologie, energetische Anforderung und Wirtschaftlichkeit wählten wir eine Mischkonstruktion. Die Erschliessung und öffentlich genutzte Räume sind im Betonkern. Die Unterrichtszimmer als Holzboxen werden an den Kern angeschlossen und nebeneinander und übereinander gestapelt. Die Materialien der Konstruktion sollen innenräumlich ablesbar sein.

01



02



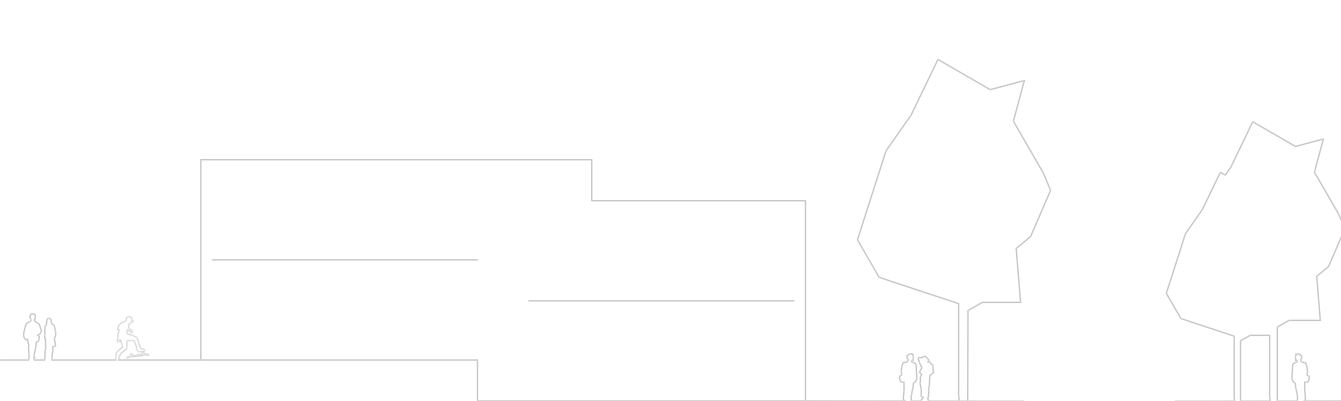


Beim Eintreten ins Gebäude über den Windfang fällt der Blick zuerst auf die tiefer gelegene Aula. Sie liegt auf der Höhe des Strassenterrains und steigt auf der Rückseite über eine Sitz- und Gehrteppe auf die Höhe des Vorplatzes. Es ist gerade Pause und viele Schüler sitzen hier auf den unterschiedlichen Stufen und plaudern. Eine kurze Treppe bringt den Besucher in die Aula hinab. Zurückblickend bemerkt er zuerst, wie das Licht über den Liftschacht und die Kaskadentreppe gleitet. Beim Eintritt in den untersten Korridor, führt ihn das Tageslicht am Eingang des Kurslokals vorbei bis zur Lifttüre. Der Aufzug bringt den Besucher über den Eingangslevel mit den beiden westlichen Schulzimmern ins erste Obergeschoss. Beim Austritt fällt die grosszügige Raumhöhe auf. Am anderen Ende der Erschliessung

sieht er durch das Glas die jungen Menschen im Physik- und Elektrolabor experimentieren. Einfallendes Licht führt den Besucher einen Level höher. Nach Osten hin sieht er durch das Lichtband den leicht bewölkten Himmel und im Westen die Terrasse mit den Rauchern Leises Murmeln dringt aus dem angrenzenden Klassenzimmer. Er blickt hinein und hält überrascht inne. Der Materialwechsel von Beton auf Holz vermittelt eine private Atmosphäre. Der Klassenraum wirkt sehr hell und freundlich und bietet einen Panoramablick auf das Sportareal. Wieder aus dem Zimmer tretend, fällt sein Blick durch das Treppenauge hinab und er bemerkt bewusst, die verschiedenen Level des Gebäudes. Der Galerie folgend, verlässt er das Gebäude über die Feuerleiter.



- 01 Erschließung
- 02 Ansicht vom Schulhof
- 03 Aula
- 04 Klassenzimmer



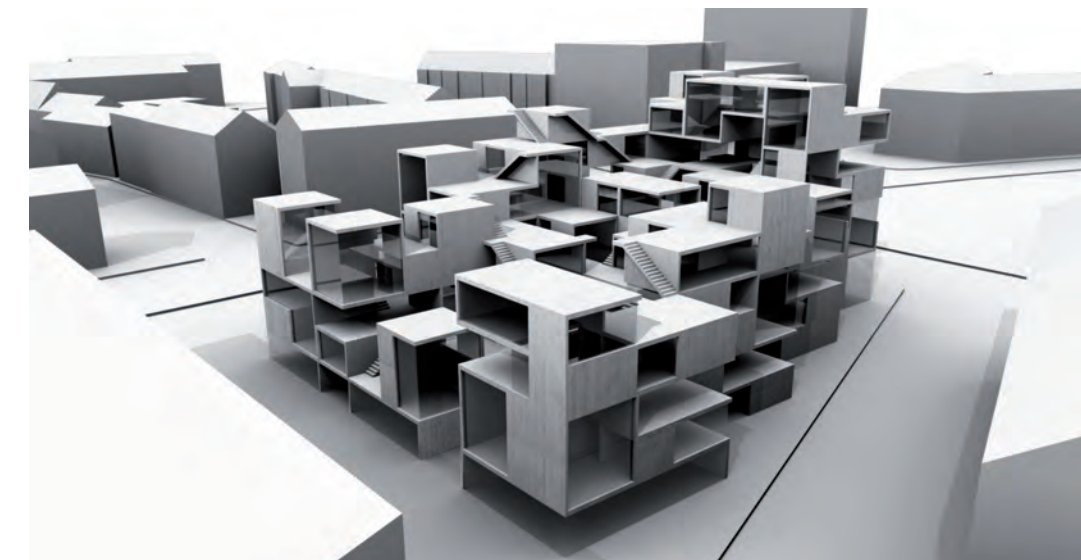
03 INDETERMINIERTES WOHNEN

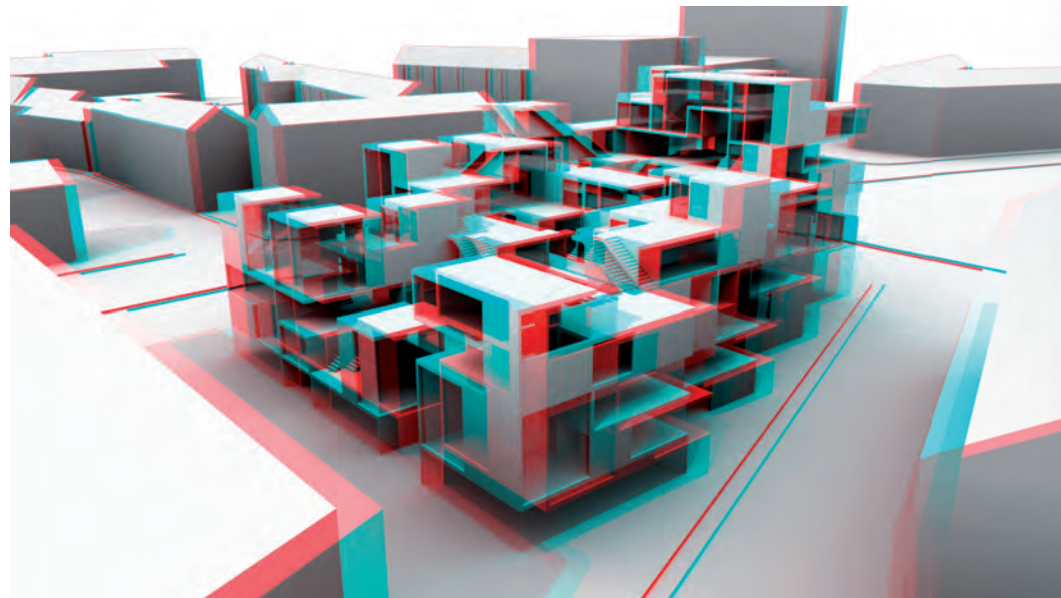
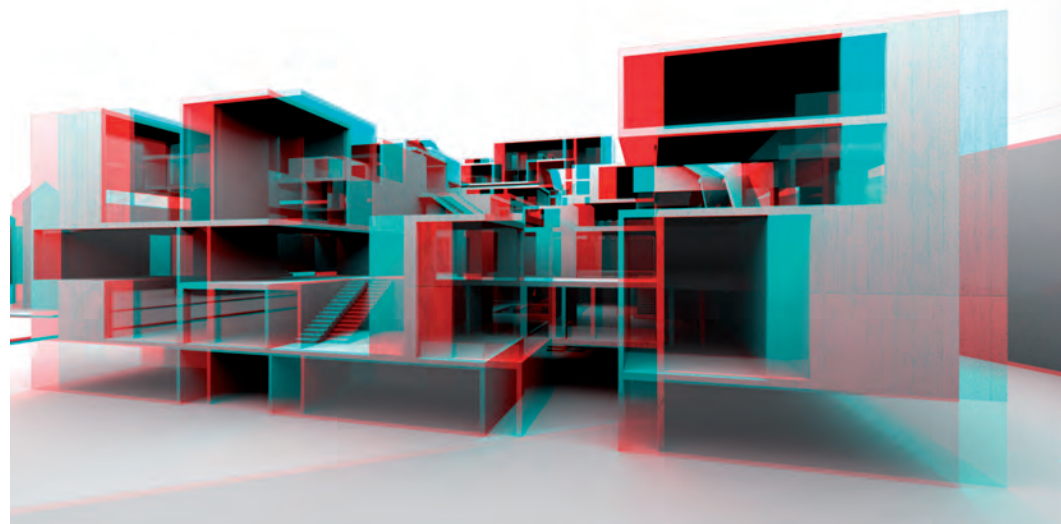
→Aufgabe der Architektur ist es,
das Leben zu interpretieren.← Prof. Barbu

Die Idee ist es der Intimität und der Gemeinschaft neue Ausdrucksformen zu geben. Die Gebäudestruktur soll Gegensätze in sich aufnehmen können und interpretieren. Die Interpretation ist ein räumliches Netzwerk aus dynamischen Einheiten, die in unterschiedlicher Dichte zu einer wechselseitig abhängigen Struktur organisiert sind. Das Wohnvolumen schafft Zwischenräume, welche sowohl Freiräume als auch Interaktionsräume sein können.

Mit den unterschiedlichen Ebenen und Volumen der baulichen Struktur entstehen Bereiche unterschiedlicher Intimitäts- und Öffentlichkeitsabstufung, die verschiedenen Nutzungen dienen und von den Bewohnern selbst eingenommen werden können. Eine abgeschlossene Wohnung ist in diesem System ebenso möglich wie ein offenes Geflecht aus Interaktionsvolumen und Rückzugsräumen unterschiedlicher Größe und Zonierungsdichte. Die Gebäudestruktur ist flexibel, so dass sie sich wechselnden Gruppengrößen mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Ausrichtungen - gesellschaftlich, kulturell, soziologisch - anpassen lässt und die bisherige Distanz zerstört. Anstatt determinierten Räumen wie schlafen, kochen, essen oder wohnen zuzuordnen, spiegelt diese Wohnform das Prinzip der Integration - alles ist eins. Wohnung ist überall. Aneignungsfähige, qualitätsvolle, vorallem flexible und offene wohnstrukturen.

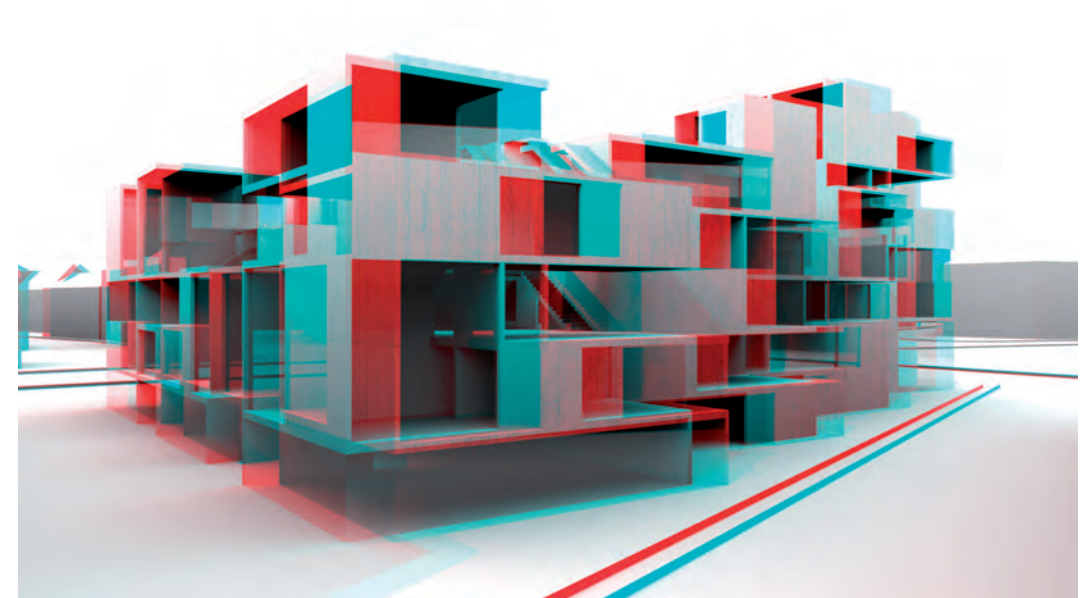
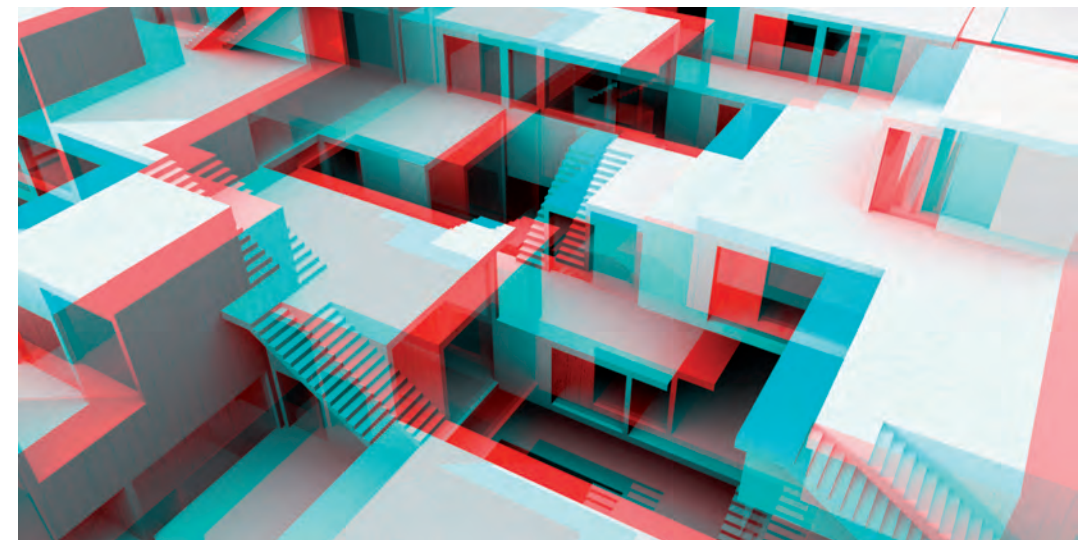
Großzügige Erschließungspfade, die für Interaktion und gemeinschaftliche Bereiche genutzt werden können, lassen das Gebäude zu einer urbanen Wohnlandschaft werden.



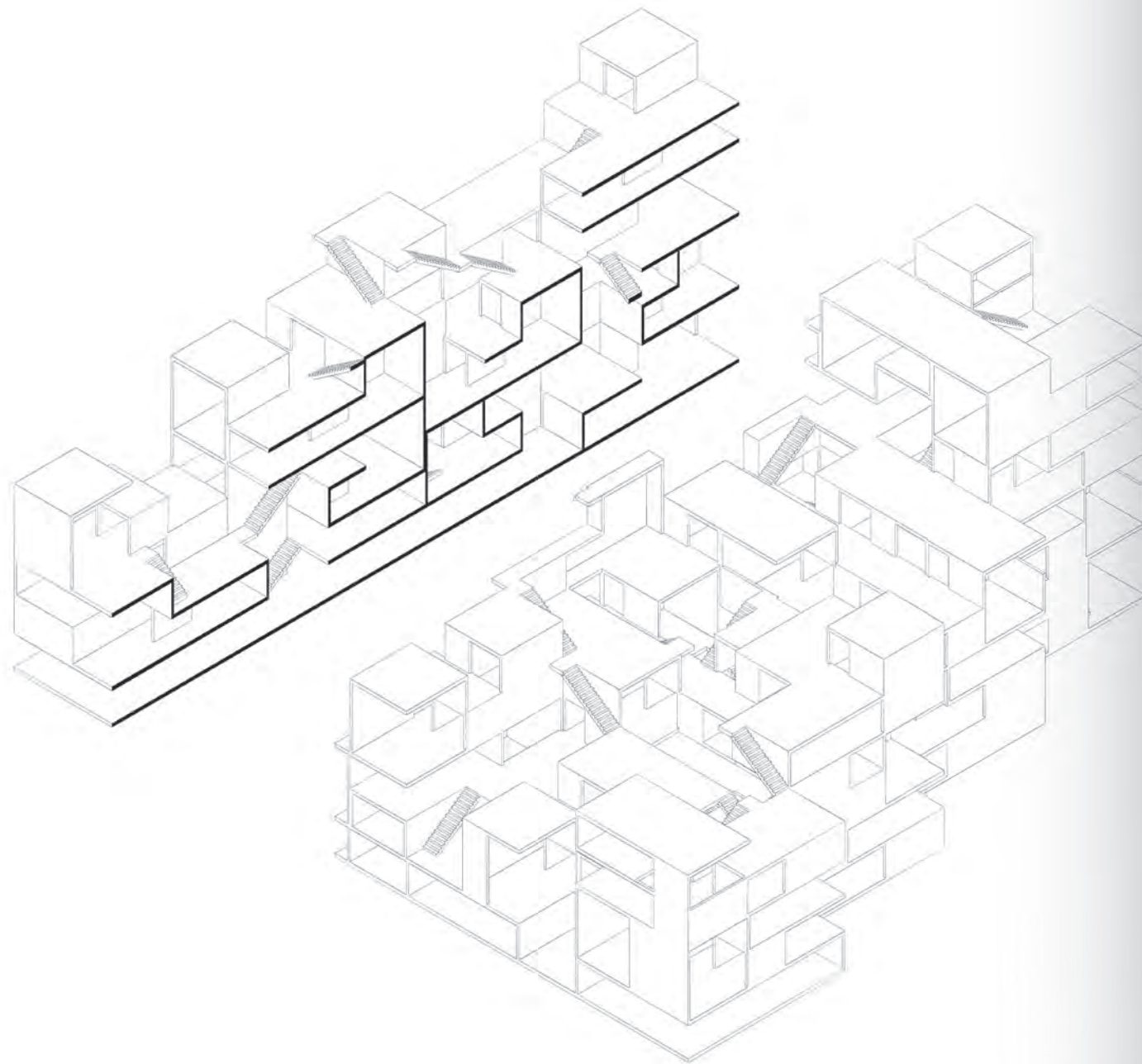


→ Die Wohnung ist der Spiegel sozialer Organisation. ←

Prof. Barbu



Anaglyphen Renderings - 3D Brille notwendig (rot/cyan)

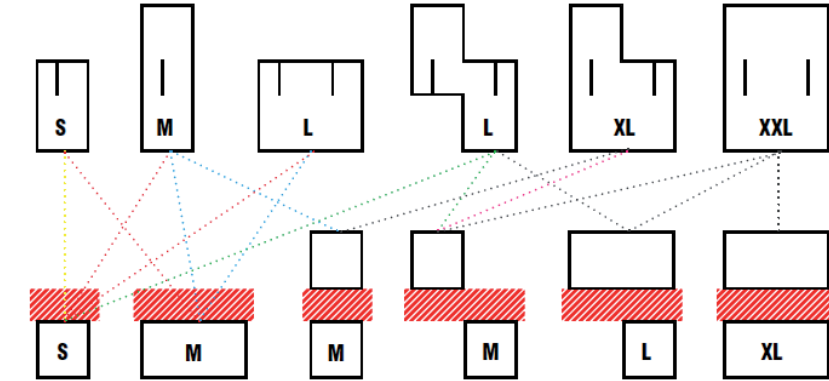


Grundstruktur

ansichtsmöglichkeiten



grundstrukturen ebene 0



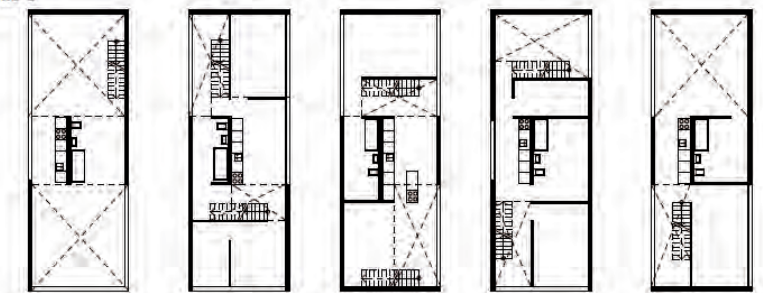
grundstrukturen ebene 1



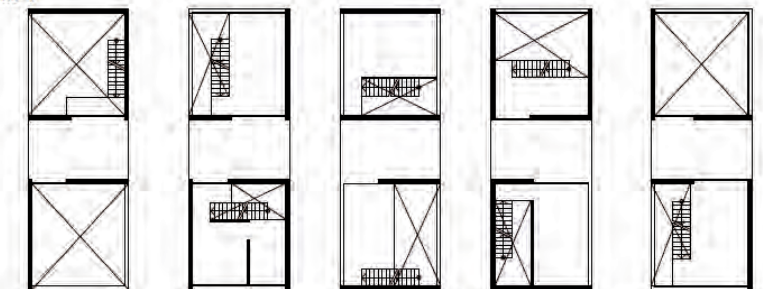
schnittvarianten

Grundrissvarianten

ebene 0



ebene 1



04 FOTOGRAFIEMUSEUM WINTERTHUR

→ Fotografieren ist wie schreiben mit Licht,
wie musizieren mit Farbtönen,
wie malen mit Zeit und sehen mit Liebe. ← Almut Adler

Optimale Ausleuchtung der Fotografien und das Spiel mit dem Licht sind die Hauptaspekte des Entwurfs. Die in der Fotografie für optimale Ausleuchtung verwendeten Softboxen werden neu interpretiert und als oberirdische „Lichtstehlen“ umgesetzt, welche die unterirdischen Ausstellungsräume auf verschiedene Weise ausleuchten und dort „Lichträume“ abbilden. Der oberirdisch entstehende Skulpturengarten führt die Heterogenität des Randgebiets fort und stärkt diese. Das Wachterareal bekommt eine eigene Ausprägung, ohne die Ränder abzugrenzen oder Barrieren ins übrige Gebiet aufzubauen. Der Zugang ist in die Struktur mittig integriert um diese im Durchschreiten zu erleben. Mit einem 360° Rundgang über die gewundene Rampe wird der Besucher in das 7m tief gelegene Museum geführt. Die Tiefe wird kompensiert indem der Innenhof abgestuft ist und als Sitzmöglichkeit der Passanten fungiert. Der Ausstellungsraum fließt organisch um die dienenden Bereiche und bildet die erzählerische Struktur des Konzepts.

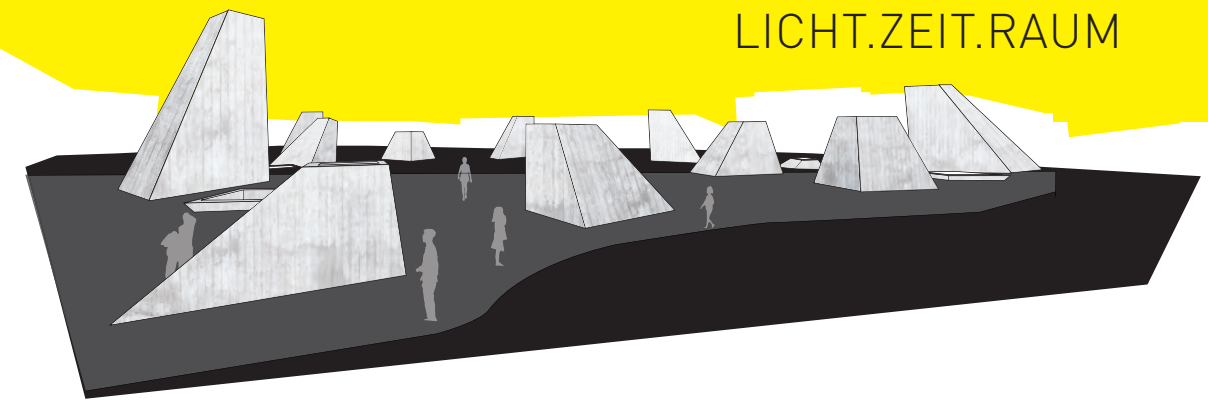
Die äußere Raumbegrenzung des Museums wird bewusst von den Ausstellungswänden abgesetzt und in ihrer Raumwahrnehmung aufgelöst, indem die Kanten als Hohlkehlen ausgebildet werden. Der Raum nimmt sich zurück und die Fotos treten in den Vordergrund.

Die Ausstellungswände können an verschiedenen Punkten nach einem Rastermaß unter den Lichtstehlen flexibel aufgestellt werden. Dadurch entsteht ein Raumfluß.

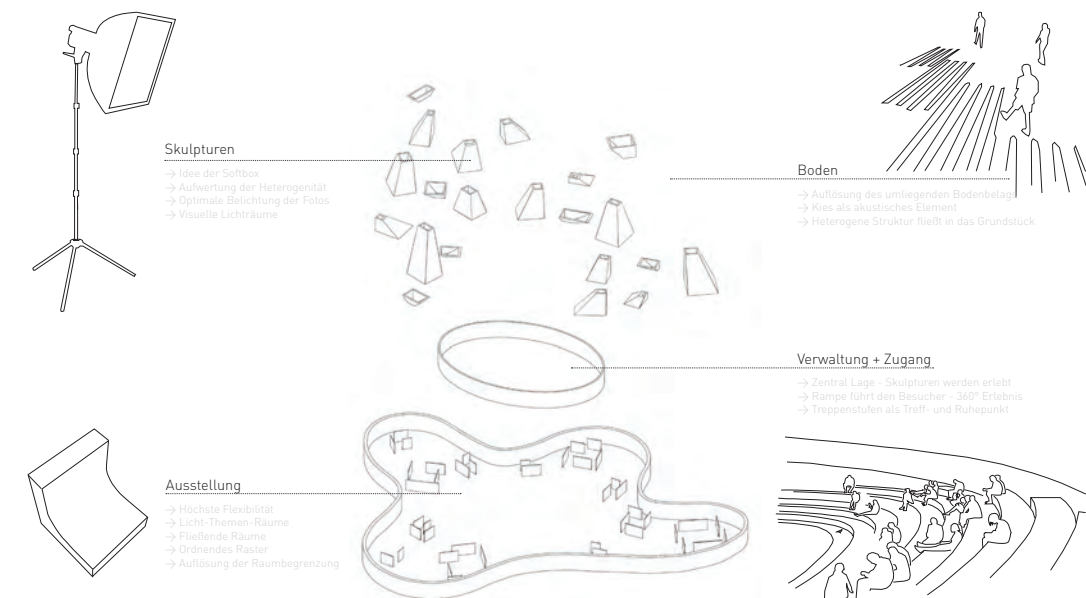
Die Stehlen sind aus Sichtbeton und betonen deren skulpturalen Charakter. Für das Innere sind verschieden weiße Farbpikmente gewählt um den gewünschten Reflektionsgrad zu erhalten.



LICHT.ZEIT.RAUM



→ Ausstellung der Kunst exakter Phantasien in Winterthur. ←



→ Ein gutes Foto ist ein Foto, auf das man länger
als eine Sekunde schaut. ← Henri Cartier-Bresson



05 VILLA FÜR 2

→ In seiner Gesamtheit ist das Spiel von Wegen und Plätzen im Haus Inszenierung und Interpretation des Lebens seiner Bewohner. ←

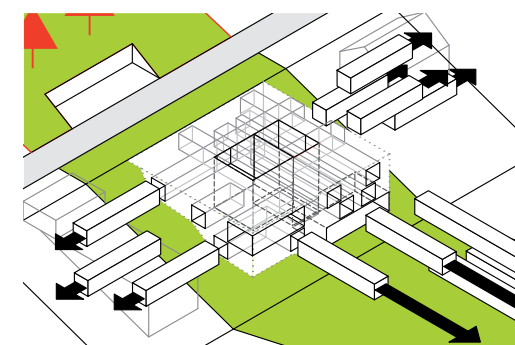
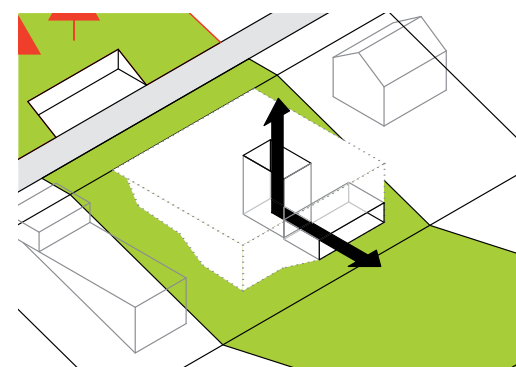
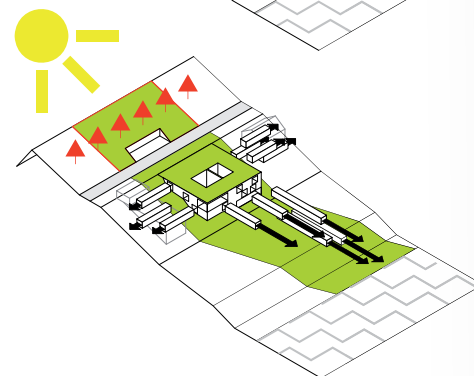
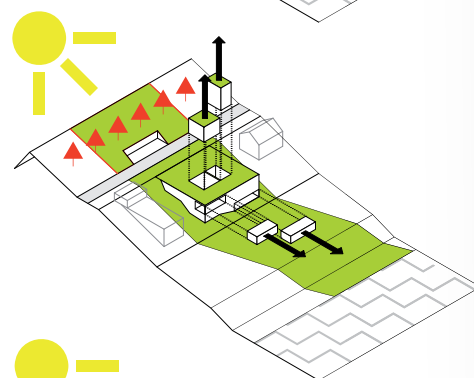
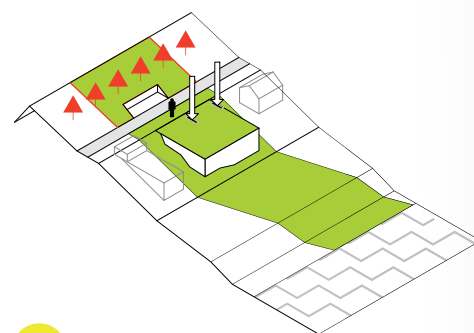
Entwickelt wurde ein monolithischer Baukörper, welcher die wichtigsten Anknüpfungspunkte an das bestehende Umfeld aufgreift und die Offenheit des Gebietes durch Eingraben auf Strassenniveau verstärkt. In Richtung See zeigt sich der Baukörper in seiner reinen kubischen Form repräsentativ.

Die Raumaufteilung beider Familien wurde nach funktionellen Erfordernissen und der Ökonomie des täglichen Lebens zugeordnet. Bei der einen Familie als Mittelpunkt das Wohnen, bei der anderen das Arbeiten und Wohnen.

Der Körper wurde anhand von bestimmten Blickbezügen und Lichteinfällen an den jeweiligen Stellen ausgestanzt.

In seiner Gesamtheit ist das Spiel von Wegen und Plätzen im Haus Inszenierung und Interpretation des Lebens seiner Bewohner.

Das Innere ist speziell und persönlich und das Äußere nicht mehr als eine allgemeine Aussage in einer einprägsamen aber unaufdringlichen Gestalt.

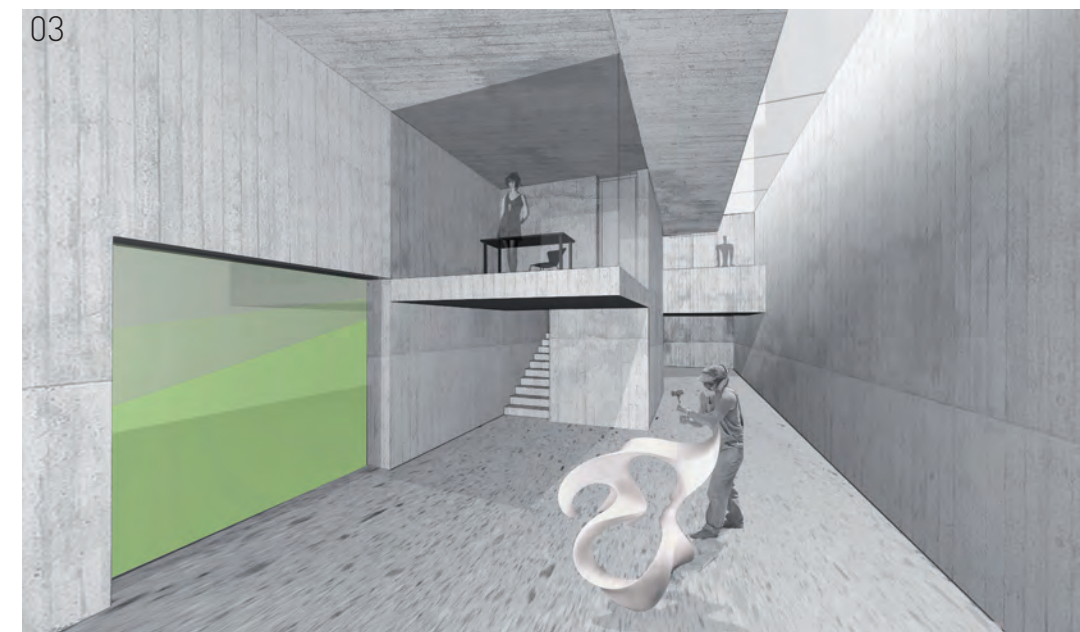
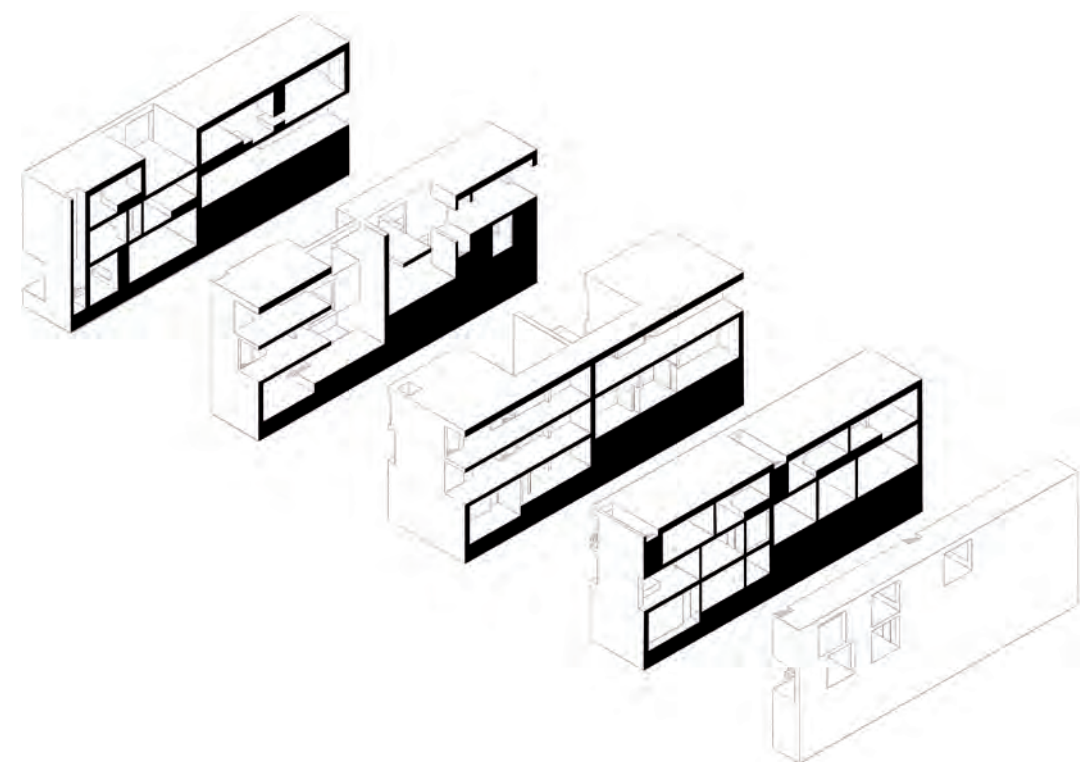
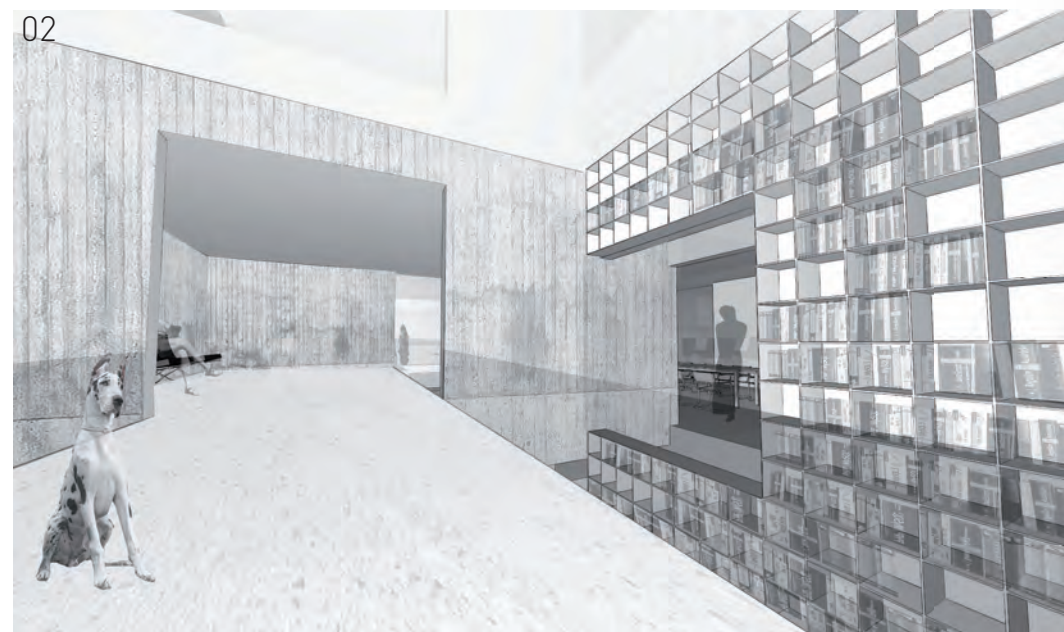


Die Villa ist vom Dach aus erschlossen. Die jeweiligen öffentlichen Wohnzonen wurden nach Licht- und Blickrichtung ausgestanzt/ausgehöhlt.

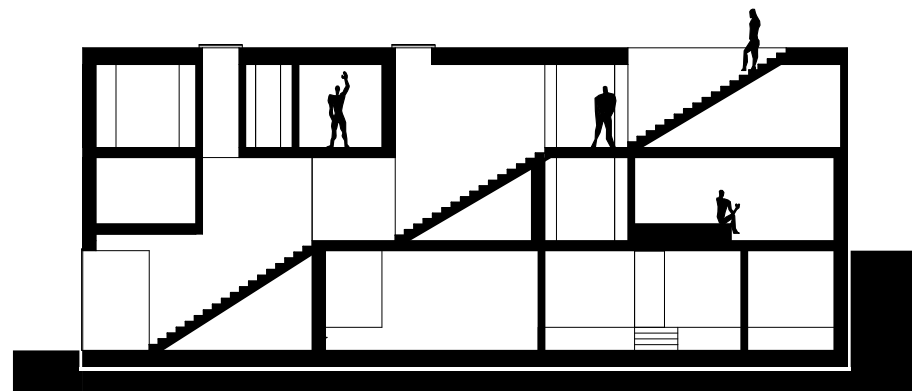
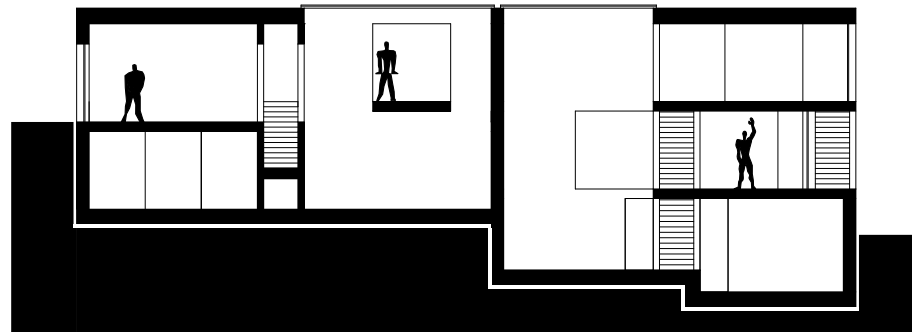
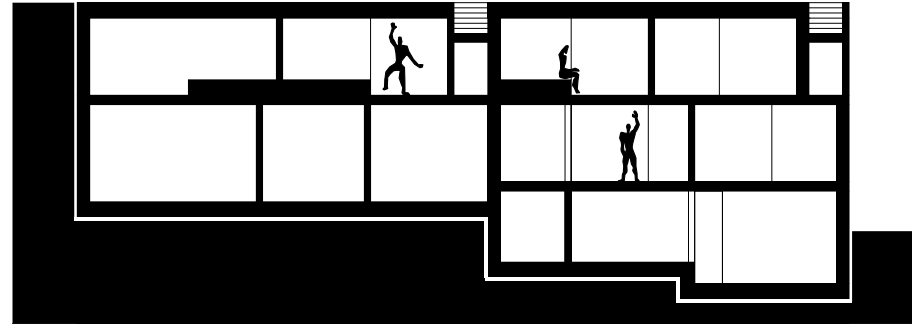
Die privaten Wohnbereiche wurden ebenfalls ausgestanzt und orientieren sich zu diesen öffentlichen Zonen. Dadurch entstehen sowohl öffentliche, einsehbare Privatbereiche, als auch geschlossene intime Zonen.



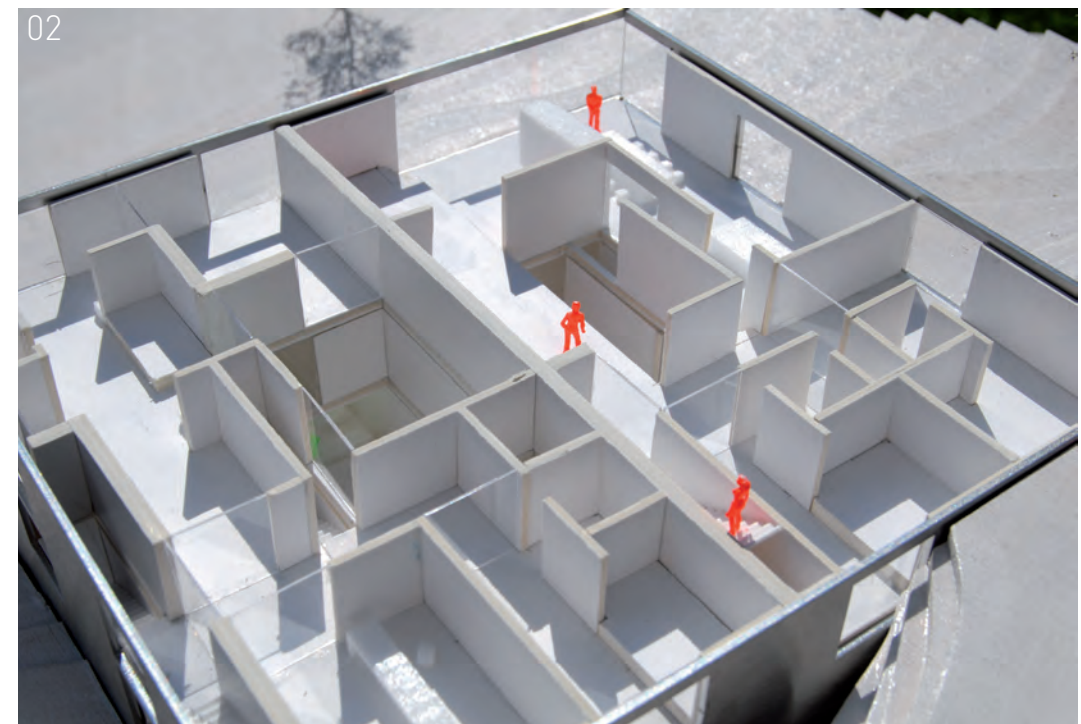
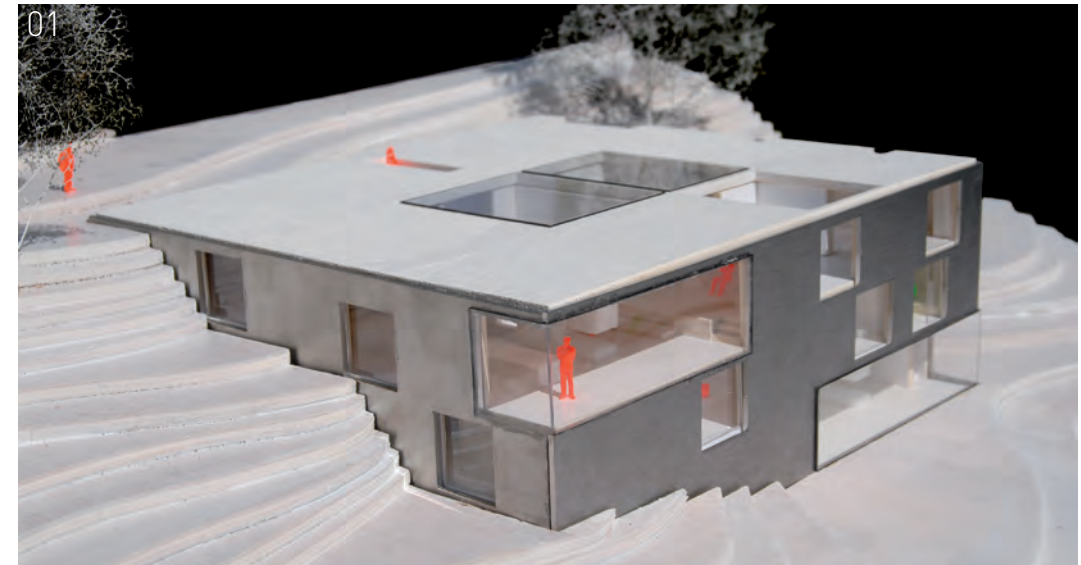
01 Innenraum Familie 1
02 Steg durch Bibliothek Familie 2
03 Atelier Familie 1



Schnitte



01 Abgabemodell mit gelasener Fassade
02 Modell Innenraum



06 DESIGN UND RAUM

→Kreativität weit über physikalische Grenzen hinaus – vom kreativen Leitfaden zur Kernbotschaft bis hin zum Leitmotiv.←

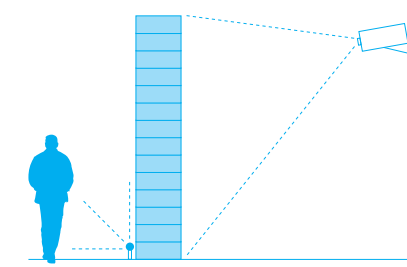
In der Fakultät Architektur und Gestaltung sind im Sommersemester 2010 im Rahmen eines interdisziplinären Projektes »Design und Raum« Entwürfe für ein temporäres Arbeits- und Ausstellungsgebäude, das LAB-AD, auf dem Gelände der Hochschule entwickelt worden. Dabei sind sieben unterschiedliche Entwürfe entstanden. Im Wintersemester 2010/2011 sollte eine inter- oder reaktive Fassade für dieses Gebäude konzipiert, entwickelt und prototypisch realisiert werden. Die Fassade eines Gebäudes stellt grundsätzlich mit ihrer sichtbaren Aussenhülle ein riesiges Kommunikationsmedium dar, bei dem in den letzten Jahren immer öfter auch elektronische Medien zum Einsatz kommen. Ausgehend von den Metropolen lässt sich ein regelrechter Trend zu interaktiven – meist leuchtenden Fassaden ausmachen. Dies lässt sich nicht allein durch technische Weiterentwicklung der Beleuchtungstechnik wie z.B. bei den LED's oder durch leistungsstarke Rechner erklären. Schon vor Jahren begannen Gestalter und Künstler sich mit interaktiven und narrativen Szenarios im öffentlichen Raum auseinanderzusetzen. Die computergesteuerte Technologie verlässt den grauen Kasten-PC unter dem Schreibtisch und diffundiert ins Kleinformat bei mobilen Devices oder in riesige mediale Oberflächen z.B. an Fassaden. Wie so oft finden sich hier künstlerisch experimentelle Ansätze, neben technisch aufwändigen Installationen, neben kommerziellen Anliegen.

Die Aufgabe war es, sich in diesem Spannungsfeld zu positionieren und für das neue Gebäude, die HTWG und für Konstanz die passende Idee zu entwickeln. Dabei muss neben der Architektur und dem Umfeld auch die spätere

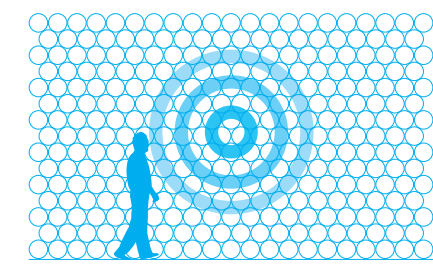
Funktion des Gebäudes und die langfristige Nutzung der Installation mit einbezogen werden.

Konzeptideen für interaktive Medienfassaden werden erst durch eine geeignete prototypische Präsentation wirklich erfahrbar.

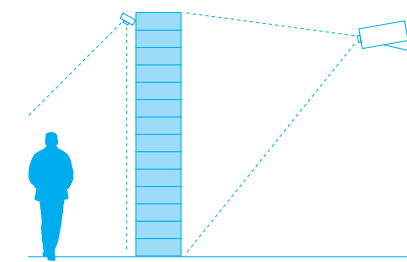
Aus diesem Grund war es eine zusätzliche Herausforderung, eine technische Lösung zu entwickeln, die dies möglich macht. Geeignete Software und Interfaces wurden im Verlauf des Semesters vorgestellt.



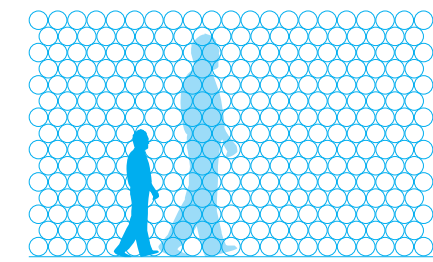
Seitenansicht mit Mikrofon und Beamer



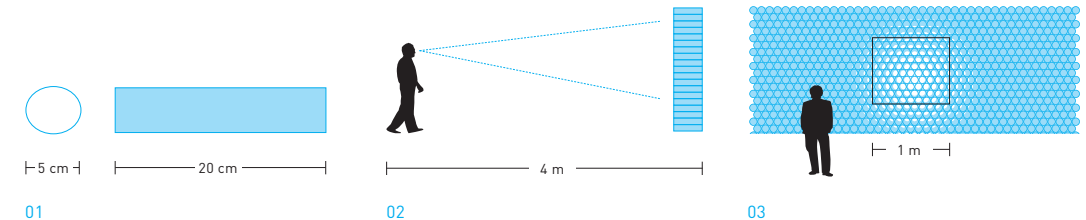
Geräuschvisualisierung auf Fassade



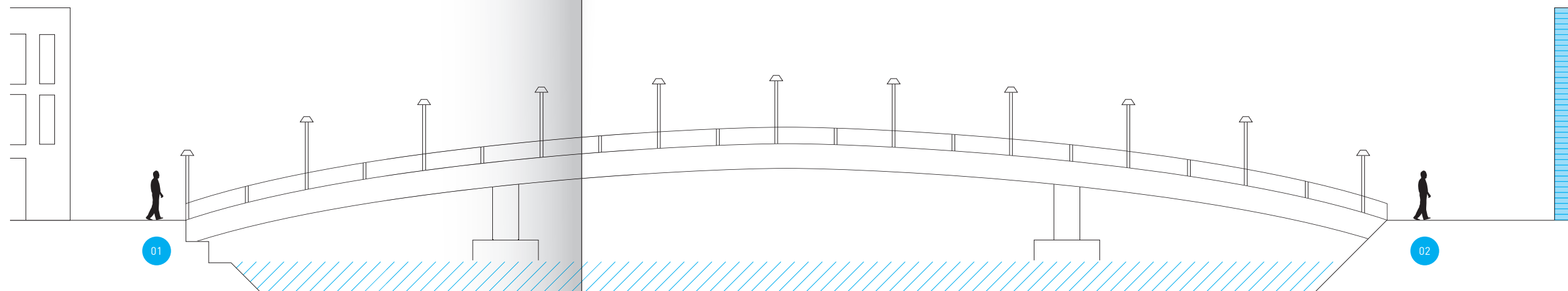
Seitenansicht mit Videokamera und Beamer

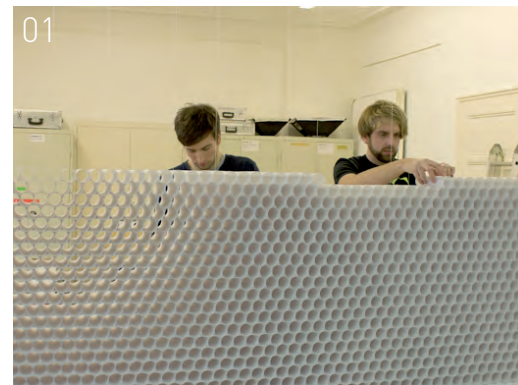


Videobild wird auf die Fassade übertragen



Die Kernbotschaft »Kombinierte Kommunikation in neuer Dimension« ist Bestandteil des kreativen Leitfadens und zieht sich durch das gesamte Projekt. Die Leitidee soll die Interdisziplinarität der Studiengänge KD und AR in den Vordergrund stellen und verdeutlichen, dass durch die kombinierte Kommunikation beider Studiengänge eine neue Gestaltungsdimension entsteht, welche die gewohnte Sichtweise des Betrachters durchbricht.



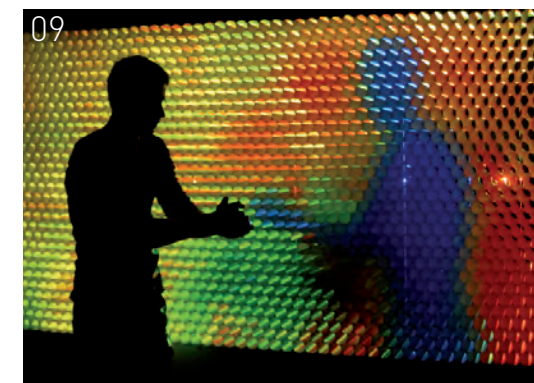
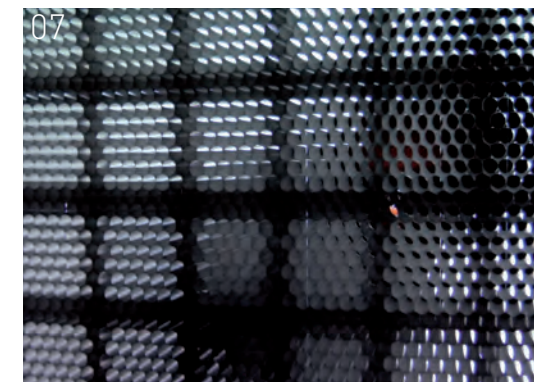
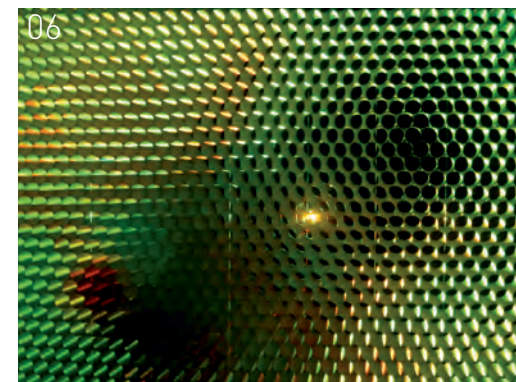
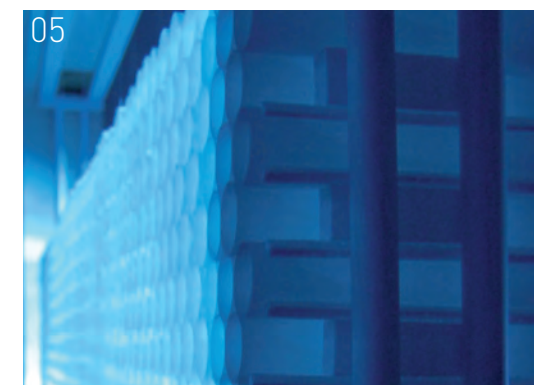


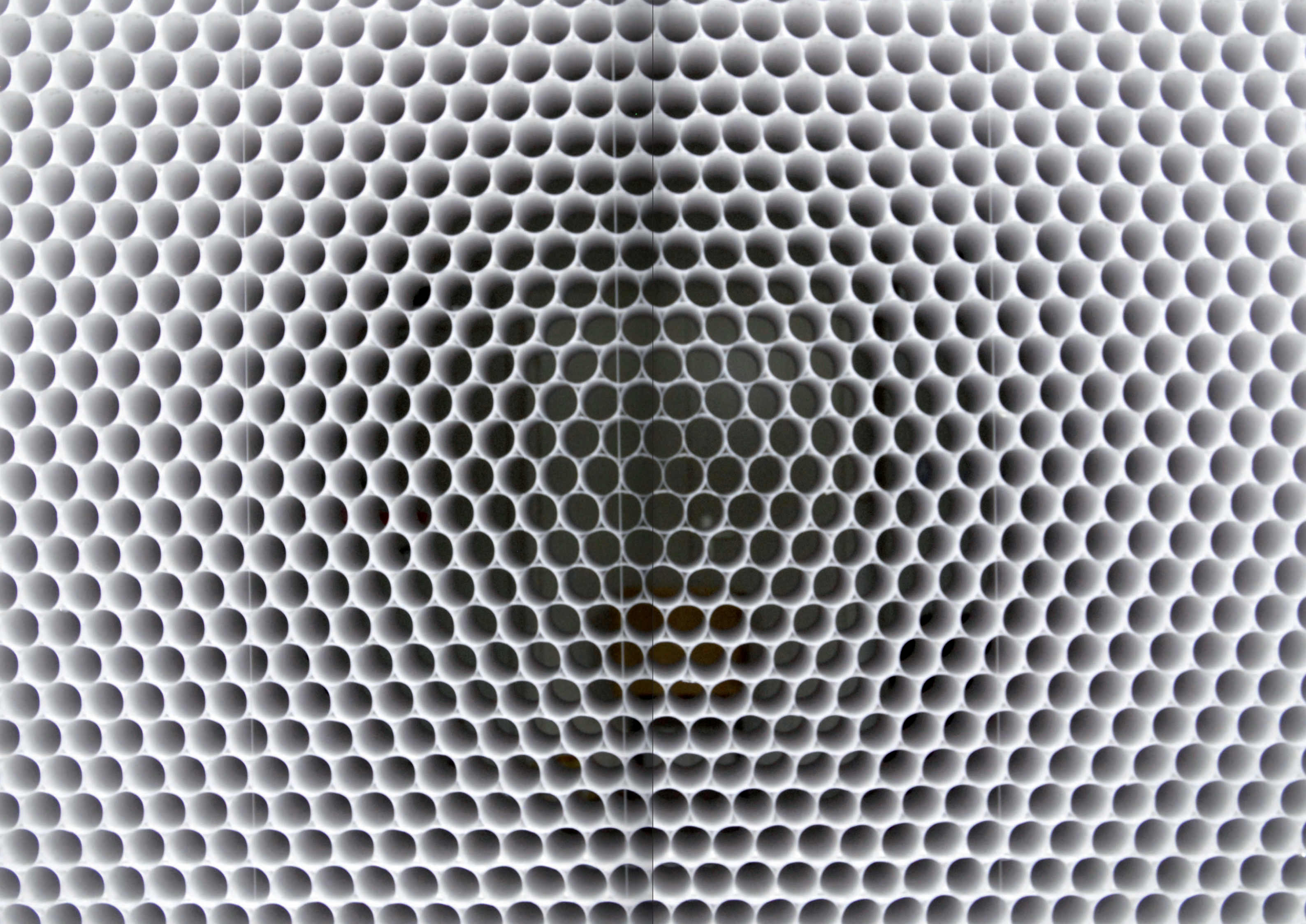
→Einblicke und Ausblicke – der Fokus liegt auf der Transparenz. Nicht nur sehen, sondern auch gesehen werden.←



01 Probeaufbau
02 Maßarbeit
03 2243 handgerollte Transparentpapierröhren

04 Bespielung Schrift
05 Einfache Beleuchtung
06 Visuals
07 Animation
08 Interaktion
09 Audio- / Video-Tracking



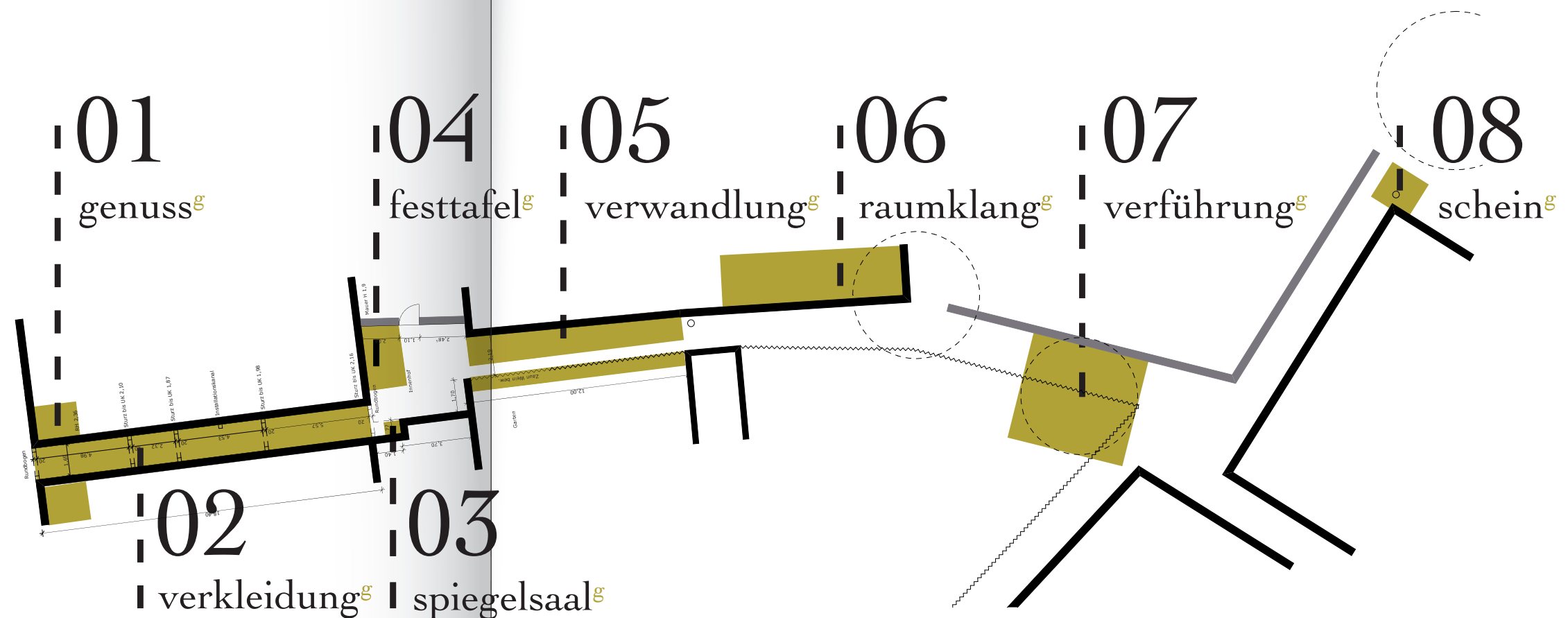


07 INTERNATIONALE LICHTTAGE 2010

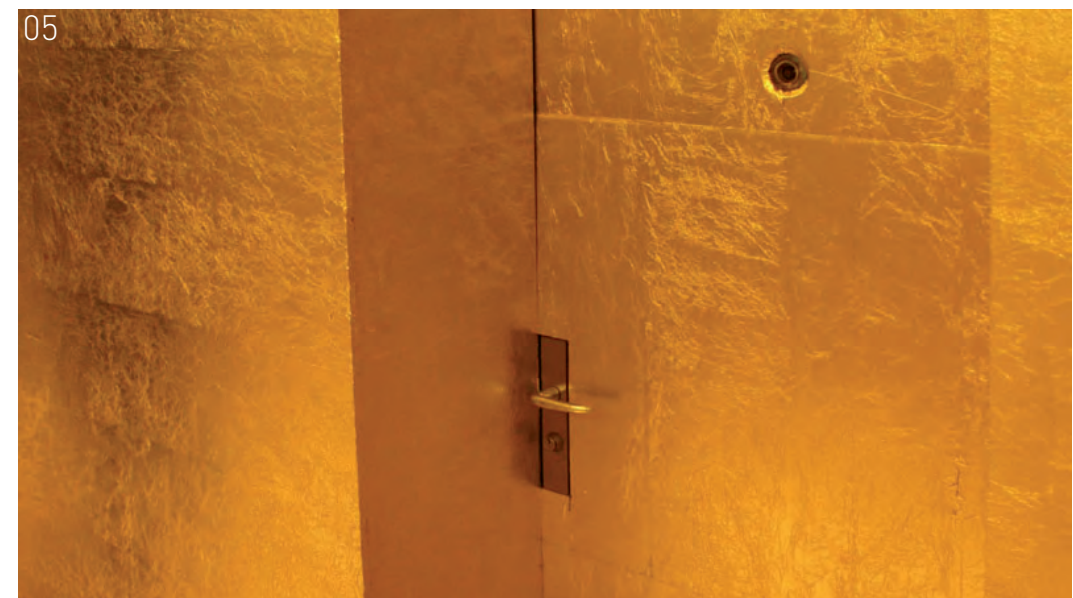
→Goldtausch... Es ist ein Traum zwischen Wirklichem und Unwirklichem und auch Unwirkliches ist plötzlich möglich...← Sebastian Beck

Im Rahmen der internationalen Lichttage 2011 wurde die Passage Obergasse - Badgasse zum diesjährigen Thema Barock „fuochi artificiali“ neu gestaltet. Wir beschäftigten uns mit barocken Stilmitteln der illusionistischen Raumwirkung, mit Licht und Schatten sowie dem Spannungsfeld von Realität und Abbild. Das Sein und der Schein. So entstand die Idee des „Goldrausches“. Gold ist Ausdruck opulenten Lebensstils, des Verkleidens und Täuschens, aber auch Irritation der eigenen Wertvorstellung. Goldenes Schokoladenpapier verwandelt die Passage „Im Gängli“ zwischen der Obertorgasse und der Badgasse in eine illusionistische Scheinwelt.

Das „Gängli“ selbst erstrahlt im Goldgewand. Der folgende Spiegel ist ein Spiel mit den Elementen Raum und Perspektive. Er verstärkt die Pracht, Größe und Opulenz des Vorangegangenen und des Folgenden. Die Festtafel als Drehpunkt des Gesamtkonzepts greift nicht nur Genuss wieder auf, sondern ist auch Spiel von Licht und Schatten. Der Besucher wird durch ein Lichtkleid mit Goldregen gekleidet und dadurch selbst Teil der Installation. Die Neuinterpretation klassischer Klänge begleitet vom Hier ins Dort. Die Lichtinszenierung „Verführung“ spielt mit dem barocken Motiv der Veränderung der Natur durch den Menschen. Ausklang des Goldrausches bilden die goldenen Lichtakzente der Straßenleuchten, die als Blickfang den Passanten neugierig machen sollen. Goldrausch ist nicht nur ein Hinterfragen und Interpretieren von *Fuochi Artificiali*, sondern will die Facetten des Themas aufzeigen. Wir möchten an Kindheitswünsche erinnern, mit Ironie spielen, mit Poesie leuchten und gleichzeitig mit Logik überzeugen.



- 01 Goldpassage
- 02 Testanstrich Boden
- 03 Animierte Tafel
- 04 Goldschleier
- 05 Verkleidung Schokoladenpapier





→ Versteckt zwischen Döner und Gemüse eröffnet sich an einem kalten Novembertage dem stau-
nenden Auge die goldene Passage. ←

Linda Groschopp

08 AUSSTELLUNG CHARLOTTE PERRIAND

→...vivre, c'est aller de l'avant←

Charlotte Perriand

Eine internationale Wanderausstellung, die im Juli 2010 im Gewerbemuseum Winterthur startete und über Sao Paulo, Rio de Janeiro, Tokyo und Paris, 2011 wieder zurück nach Konstanz wanderte.

In jungen Jahren arbeitete Charlotte Perriand (1903–1999) im Atelier von Le Corbusier und Pierre Jeanneret und war massgeblich an der Entwicklung der bekannten Stahlrohrmöbel beteiligt. Dass sie während weiterer gut fünfzig Jahre ein eigenständiges, facettenreiches Werk schuf, ist indes nur wenig bekannt.

In den 1940er Jahren folgte Perriand einem Ruf nach Japan, wo sie als Beraterin für industrielles Design tätig war, und in den 1960er Jahren lebte sie immer wieder in Rio de Janeiro und richtete dort eine Wohnung ein. Die Üppigkeit der Lebenshaltung in Brasilien, das Land, die Menschen und die Natur begeisterten Perriand und brachten sie dazu, sich für die neuen, sinnlichen Einflüsse zu öffnen.

Die Ausstellung im Gewerbemuseum Winterthur unter dem Titel «Résonance. Charlotte Perriand und ihre Spuren in Brasilien» besteht aus vier Teilen, wobei die im Massstab 1:2 nachgebaute Wohnung in Rio de Janeiro im Mittelpunkt steht. Weitere Teile sind das Mobile «Paris-Tokio-Rio de Janeiro», die Wort-Bild-Landschaft und das Tagebuch einer Ausstellung.

Eine als Kartonlandschaft nachgebaute Wohnung widerspiegelt das «aus dem Leben entstandene Raumverständnis» der Gestalterin, in dem «die Räume aus Gesten gemacht sind». Vier zentrale Möbel finden sich in der Wohnung: die lange Bank mit Ausbuchtung, der nierenförmige Tisch, die Bibliothek

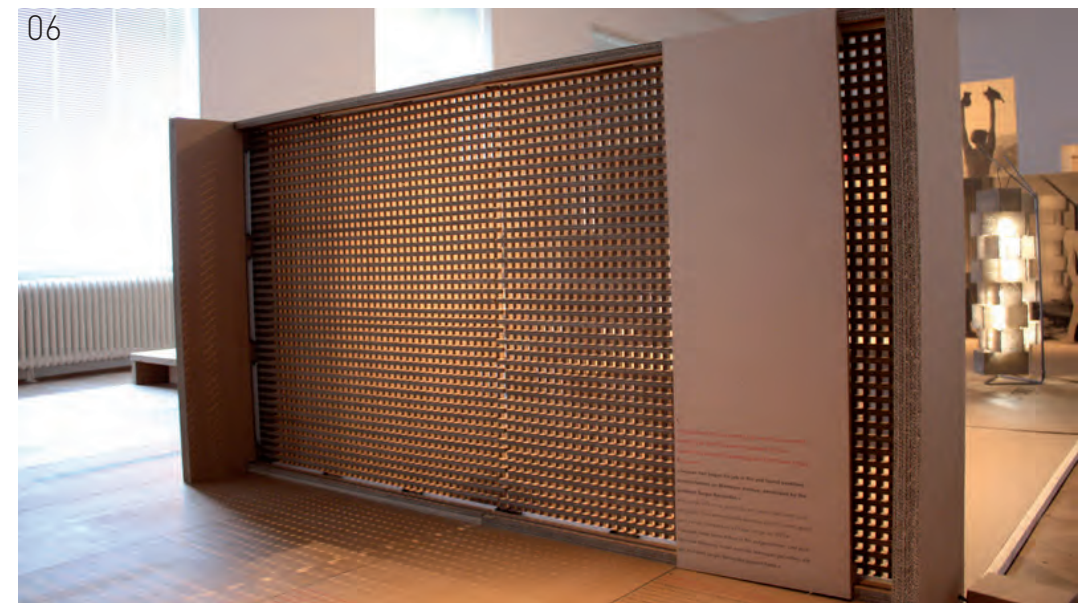
und das Muxarabi, eine Trennwand aus Gitterwerk, die schöne Schattenbilder ermöglicht und für angenehmes Klima sorgt. Die Ständerleuchte aus Japanpapier (Noguchi) gehört ebenso dazu wie der helle Eingangsbereich mit Pflanzen.

Die Vorbereitungen für diese Ausstellung wurde in einem StopTrick verarbeitet und an der Ausstellung als „Tagebuch einer Ausstellung“ gezeigt.

- 01 Mobile und Ausstellung
- 02 Projektion „Tagebuch einer Ausstellung“
- 03 Testaufbau
- 04 Transportkisten
- 05 Beschriftung

- 06 Muxarabi
- 07 Fisheye Ausstellung Winterthur
- 08 Stop Trick in der Transportkiste





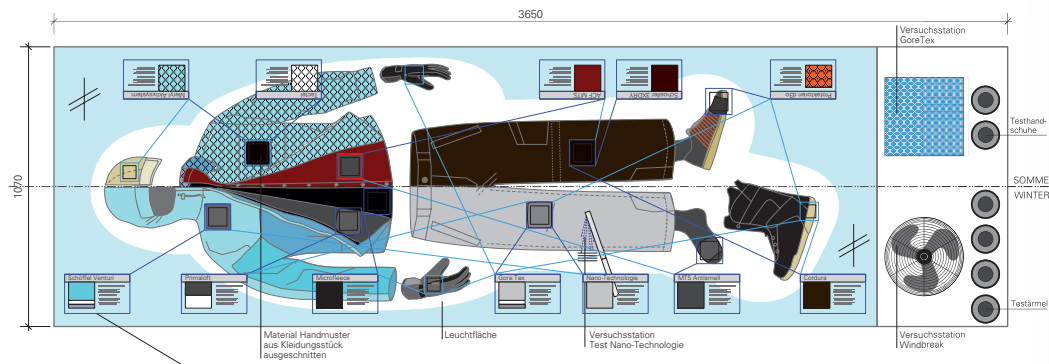
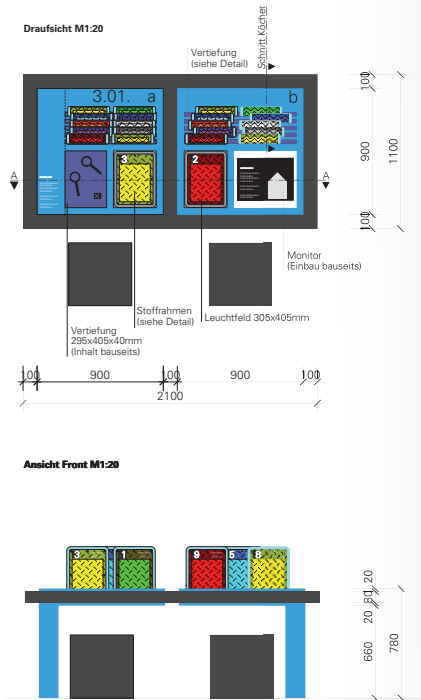
09 TEXTILMUSEUM AUGSBURG

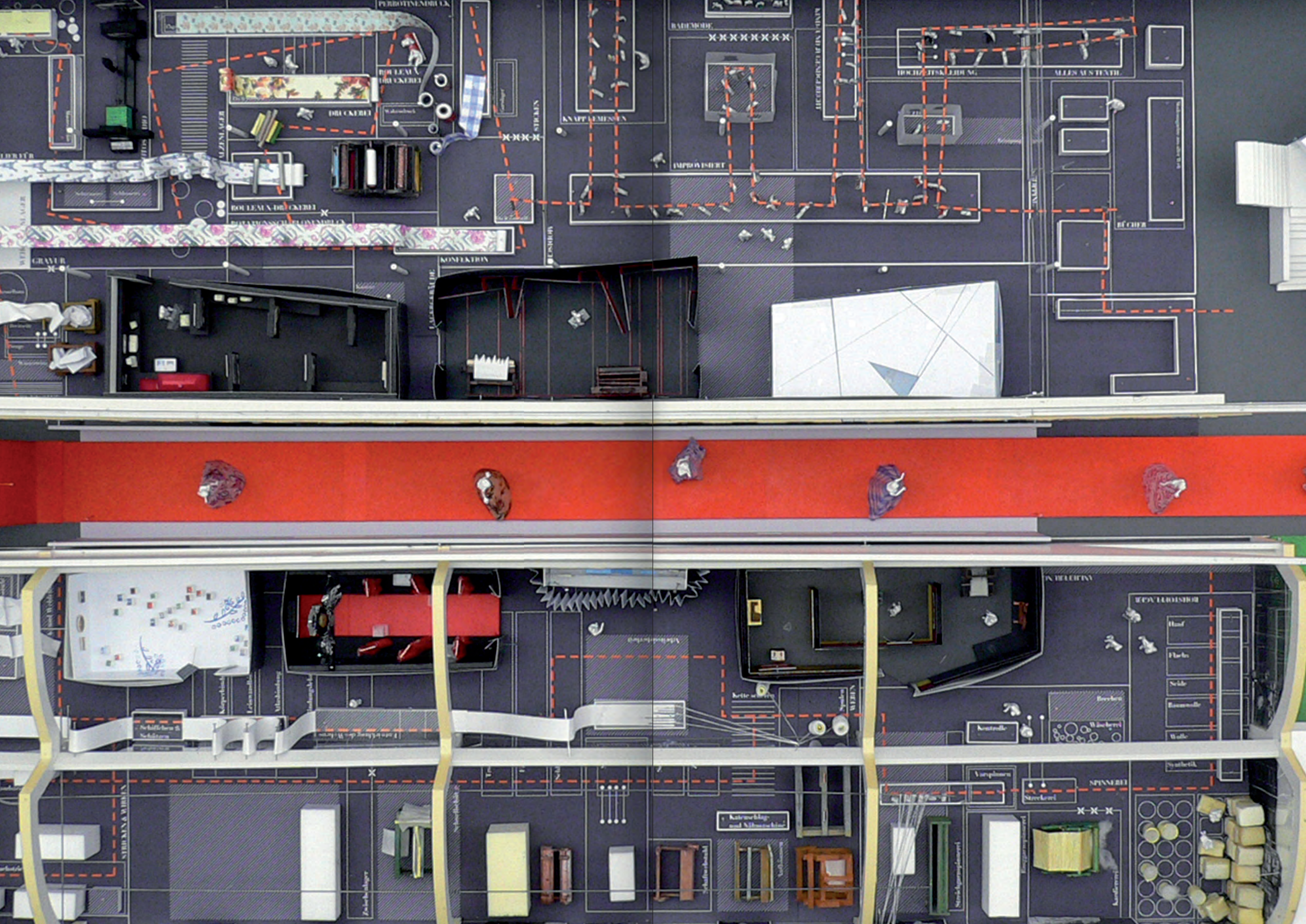
→form follows content← Uwe Brückner

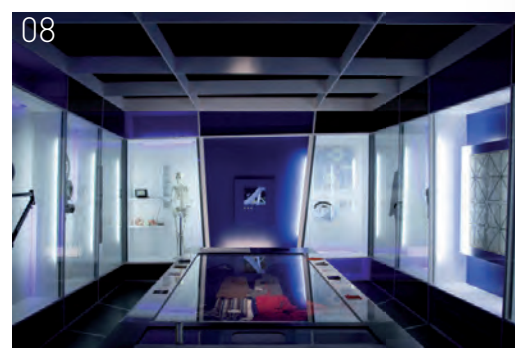
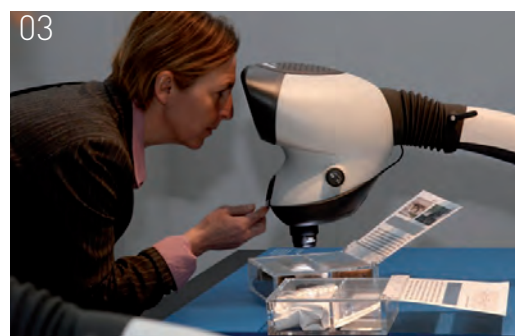
Im Textilmuseum und Industriemuseum (tim) wird die Geschichte der Textilherstellung in Bayern präsentiert. Es definiert sich als historisches, technisches und kunstgewerbliches Museum und umgreift die Bereiche Sozial- und Wirtschaftsgeschichte, Technik-„Mode“geschichte von etwa 1650 bis heute.

Aufgabe war es zum einen „Werktische“ zu entwerfen, an denen der Besucher die Fertigungsprozesse vom Rohstoff über das Weben bis hin zum Textildruck durch eigenes Handanlegen erlernen und verstehen kann. Dabei war die Auseinandersetzung mit dem Thema Textil sehr wichtig und ging vom Produktdesign der Geräte auf den Tischen bis hin zur Gestaltung der Tische selbst.

Eine weitere Aufgabe war es ein High-Tech Kabinett zu entwerfen, das aktuelle Technologien der Textilindustrie zeigt und erfahrbar macht. Der Themenkubus ist der siebte und letzte in der Chronologie der Textilindustrie. Wie in einem Labor kann der Besucher hier an den Textilien experimentieren. Hierfür musste eine Inszenierungsidee gefunden und erarbeitet werden.







- 01 Ausstellungsbereich Rohstoffe
- 02 Werk Tisch Textile Flächen
- 03 Werk Tisch Rohstoffe
- 04 Werk Tisch Gewebe
- 05 Modell High-Tech Kabinett

- 06 High-Tech Kabinett mit Raumvitrine
- 07 Foyer mit Grazien
- 08 High-Tech kabinett

Ingo Böhler

Ingo Böhler M.A.
Markusstr. 4, App.16
78479 Reichenau
+49 (0) 176 62 60 18 04
info@ingoboehler.de
www.ingoboehler.de

