

FUNKTURM OBERHAUSEN

Funkturm Oberhausen ist eine permanente Videoinstallation in der obersten, umlaufenden Fensterreihe des Wasserturms am Hauptbahnhof. Das aus Mitteln der Regionalen Kulturförderung des Landschaftsverbandes Rheinland finanzierte Projekt schafft einen „Public Viewing Point“ für Kultur im stark belebten Bahnhofsbereich und versteht sich als Hinweis auf das kreative Potenzial der Region.

Neben wechselnden Screenings verschiedener Video-Künstler wird die Installation auch als Werbemedium für kulturelle Anlässe wie z.B. Ausstellungen benutzt. Funkturm soll Künstlern als Werkzeug und Ausstellungsfläche zur Verfügung stehen. Künstler und Studenten von Kunsthochschulen, aber auch Jugendliche im Rahmen sozialer Projekte können visuelle Arbeiten entwerfen und innerhalb bestimmter Zeitfenster auf dem Turm projizieren und damit veröffentlichen. Den Werken und dem Projektionsort wird dadurch zusätzlich ein öffentlicher Charakter verliehen.

Zudem entsteht so im Laufe der Zeit im ein Archiv stattgefundener Screenings im Internet. Mit diesem Konzept wird der Turm auch weit außerhalb Oberhausens öffentlich gemacht: Funkturm versteht sich wie ein Leuchtturm, der Informationen kultureller Art ausstrahlt. Funkturm Oberhausen ist ein Projekt von Ateliers Stark, Silvertree und Artronis:Visual, unter dem Dach von kitev.



URBAN SCREEN TUTORIAL

MOTION CAPTURE

Unter Motion Capture (von engl. motion, Bewegung und capture, Erfassung, also Bewegungserfassung) versteht man eine Technik, die es ermöglicht, menschliche Bewegungen so aufzuzeichnen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln, dass diese die Bewegungen zum einen analysieren und zum anderen auf im Computer generierte 3D-Modelle übertragen können.

Das von kitev und McMoCap in einem der stillgelegten Tanks des Bahnhofsturms installierte System ist sogenanntes passiv-optisches System. Bei optischen Verfahren wird mit Kameras gearbeitet, welche infrarotlicht-reflektierende Marker an den zu erfassenden Personen oder Gegenständen verfolgen. Die so entstehenden Animationen wirken sehr realistisch, daher wird das Verfahren auch bei großen Kinoproduktionen (z.B. Herr der Ringe) und Computerspielen eingesetzt.



URBAN SCREEN TUTORIAL

Freitag
17.12.2010

16:00 - CVJM
Marktstraße 150
46045 Oberhausen

- **Kostenloser Ferienworkshop**
- **Motion-Capture-Session**
- **Videokunst für den Funkturm**



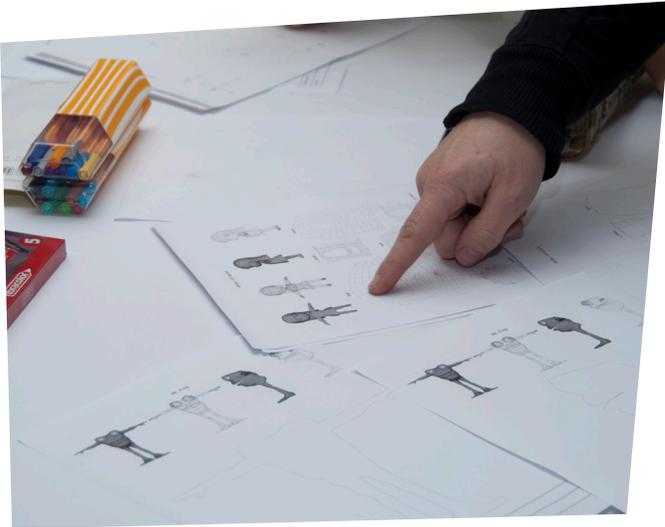
STÄRKEN



kitev

KITEV: URBAN SCREEN TUTORIAL

Kitev - das Labor für ausgefallene Interventionen, in Zusammenarbeit mit Silvertree - komplexe Audiovision, lud im Herbst 2010 zu einem ganz speziellen Schülerworkshop ein, dem Urban Screen Tutorial.



Urban Screen Tutorial ist ein Produktionsworkshop für Jugendliche, bei dem die Teilnehmer eine eigene kulturelle Botschaft artikulieren und diese mit aktuellen Gestaltungsmitteln der Medienkunst realisieren. Die Teilnehmer durchlaufen den gesamten Produktionsprozess eines Videokunst-Projekts: Angefangen bei der redaktionellen Arbeit, über die Erstellung und Animation von 3D-Modellen, bis zu deren Ausstrahlung über die Videoinstallation in den obersten Fensterreihen des Wasserturms am Oberhausener Hauptbahnhof.

Mit dem pädagogischen Anspruch, die eigene Wahrnehmung der direkten urbanen Umgebung der Teilnehmer durch Reflexion zu schärfen, werden 15 Schülerinnen und Schüler aus drei Schulen im Oberhausener Innenstadtbereich in kleine Reporter-Teams aufgeteilt und ins Bahnhofsgebäude, auf den Willy-Brandt-Platz und auf die Bahnsteige geschickt. Dort befragen sie sowohl Reisende, als auch Einwohner, nach ihren persönlichen Empfindungen und Eindrücken zu der Stadt, insbesondere zu dem Areal rund um den Hauptbahnhof.

Aus den Interviews kondensieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer knappe Slogans, um diese in der Videokunstproduktion zu verwenden, die schließlich auf den Bahnhofsturm projiziert wird. So können die Botschaften - seien es Willkommensgrüße der Bürger oder Glückwünsche zum guten Abschneiden der Mannschaft vom Zweitligisten RWO - im gesamten „Empfangsbereich“ der Videoinstallation, also z.B. vom Busbahnhof auf dem Willy-Brandt-Platz oder von den Bahnsteigen des Hauptbahnhofs, gelesen werden.

Für die Präsentation der Zitate kombinieren die Teilnehmer modernste Technologien mit klassischer Zeichentechnik: Sie entwerfen sich selbst digital neu, schaffen also Avatare, wie sie im Internet, Filmen und Computerspielen verwendet werden, indem sie dreidimensionale Körper mit analogen Technologien (d.h. Stift und Papier) bemalen, die Ihren 3D-Modellen dann am Rechner wie Felle übergezogen werden.

Um den 3D-Modellen Leben, also Bewegung, einzuhauchen, steigen die Schülerinnen und Schüler in einen futuristischen Anzug: In den historischen Wassertanks hinter den Turmuhr hat das Team von McMoCap ein Studio zur Bewegungsaufnahme (Motion Capture) eingerichtet, in dem die Teilnehmer ihre ureigene Gestik aufnehmen und auf ihre Avatare übertragen - dadurch wirken die Bewegungen der Avatare besonders realistisch.

