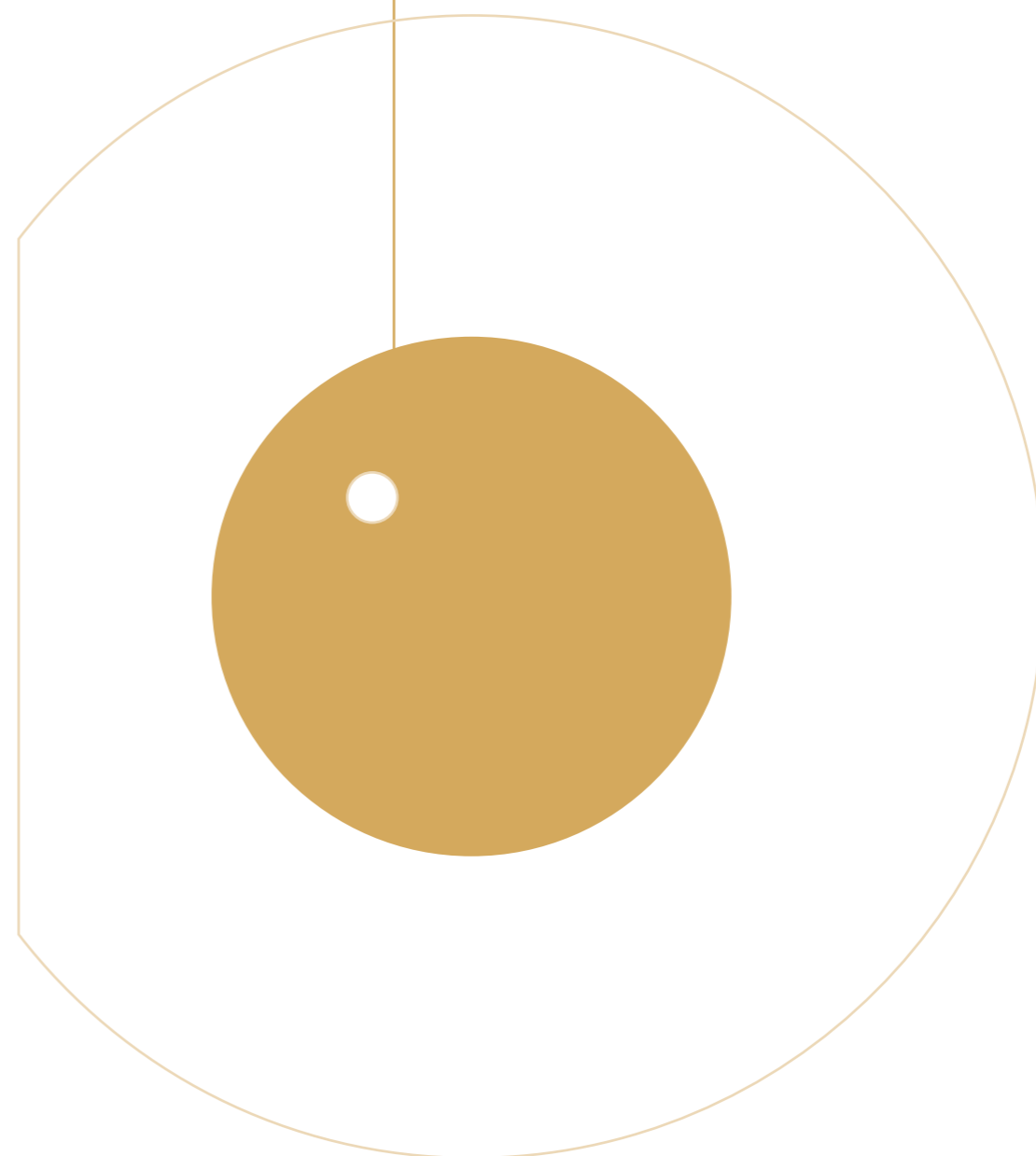


BLOCK II - STADT

MOMENTA



MOMENTA

DIE AUFGABE

Im zweiten Block „Stadt“ sollte eine stationäre Maßnahme im Stadtraum entwickelt werden, die die Kommunikation zwischen zwei Orten ermöglicht. Wie diese Distanz zwischen den Orten behandelt wird, war freigestellt.

DIE HERANGEHENSWEISE

Im erste Schritt erstellten alle Teammitglieder eine Mindmap zum Thema „Stadtraum“, die alle möglichen Themen, wie zum Beispiel Menschen, Infrastruktur oder Geschichte, beinhalten konnte. Die individuell erstellten Mindmaps wurden zu einer neuen Mindmap zusammengetragen, die als Basis für ein anschließendes Brainstorming im Team genutzt wurde. Hierbei sollten mögliche Probleme im Stadtraum erkannt werden. Diese Probleme wurden im nächsten Schritt in einer C-Box nach Häufigkeit des Problems und Schwierigkeit der Lösung eingeteilt.

Unsere favorisierten Probleme waren: Wegwerfgesellschaft, Umweltverschmutzung, Lebensqualität von Senioren, Sicherheit von Frauen auf dem Heimweg und Fahrraddiebstahl. Über das Thema „Lebensqualität für Senioren“ kam unsere Idee zustande. Durch den demographischen Wandel hat dieses Thema eine immer höher werdende Relevanz in unserer heutigen Gesellschaft.

DIE ZIELSETZUNG

Der Alltag von Bewohnern eines Seniorenheims kann schnell langweilig werden, besonderes wenn sie selten oder gar keinen Besuch bekommen. Wir wollten eine Möglichkeit schaffen Senioren mit anderen Menschen zu verbinden, um so ihre Lebensqualität zu steigern und im Zuge dessen ihre (Lebens-) Erfahrungen, die ansonsten unwiederbringlich verloren gingen, zu konservieren.

DAS TEAM



Carlos Niermeier



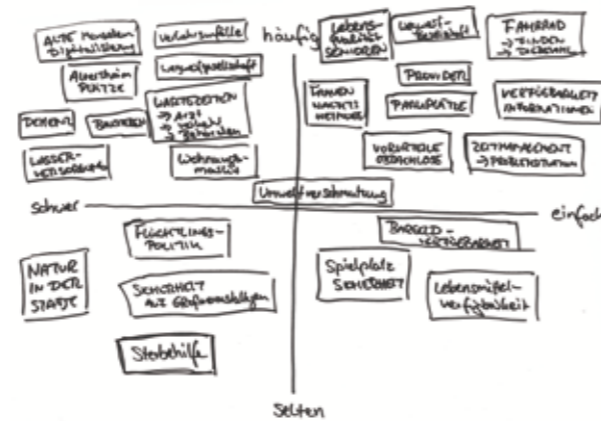
Jannik Bussmann



Linnea Helms



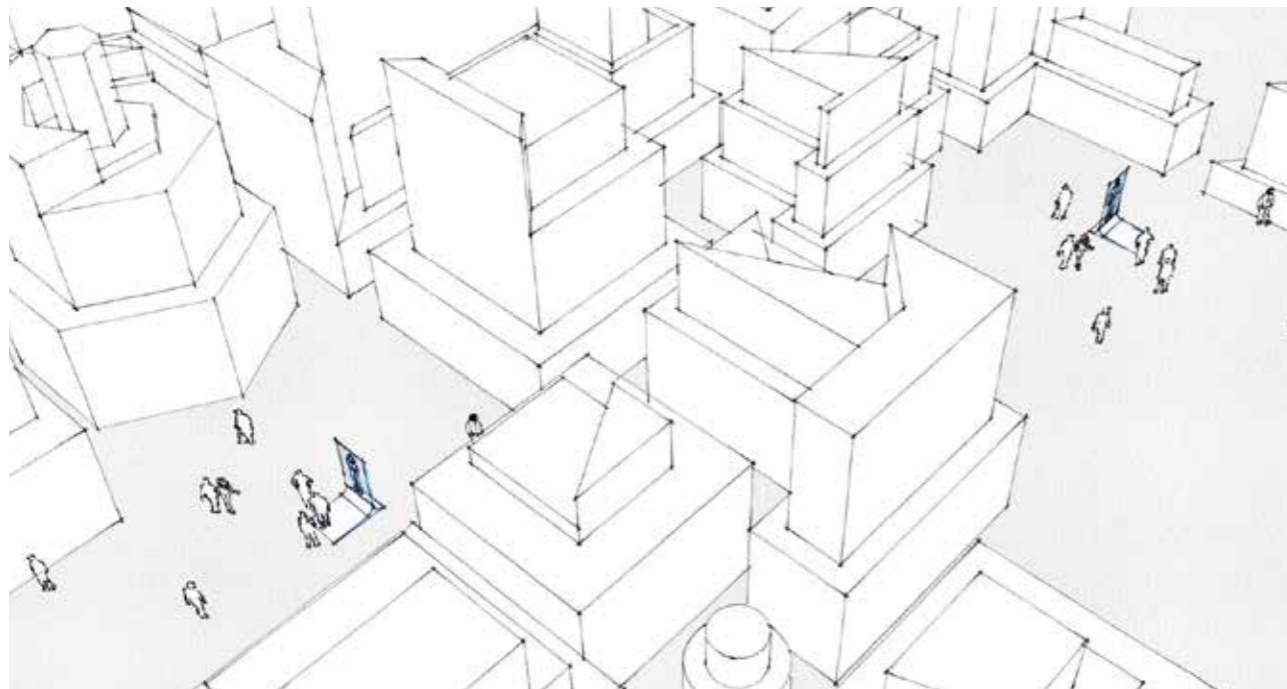
Tobias Düser



Einteilung der im Brainstorming erarbeiteten Problemstellungen in einer C-Box.



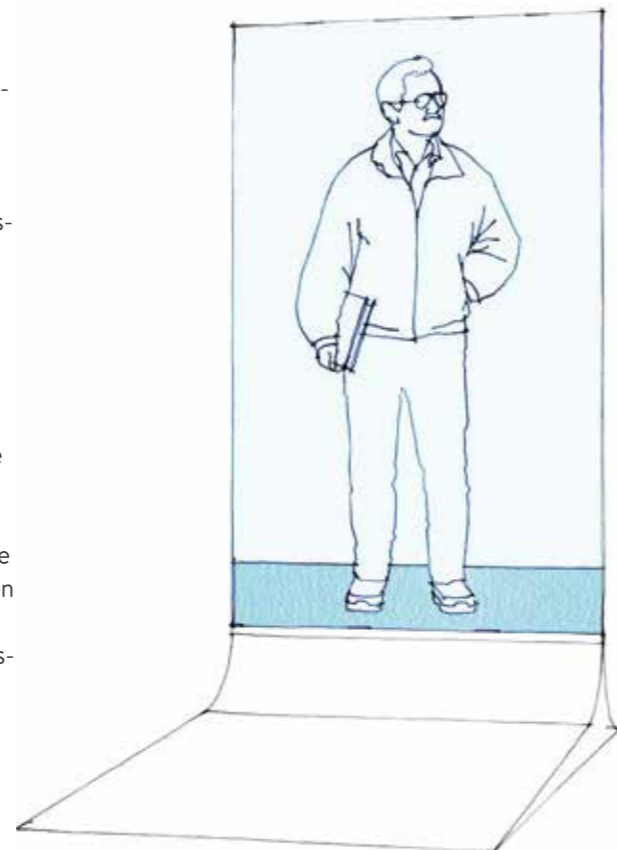
Senioren haben spannende Geschichten zu erzählen. Geschichten über Kriege und Trauer aber auch über heitere Zeiten. Diese sollen über momenta eingefangen und einem breiten Publikum zur Verfügung gestellt werden.



DIE IDEE

Im Stadtraum werden mannshohe Displays aufgestellt, auf denen Senioren zu sehen sind, wie sie eine Geschichte aus ihrer Vergangenheit erzählen. Diese Geschichte soll eine gewisse Relevanz zu dem Ort haben, an dem diese Installation steht. Die Geschichten können über Kindheitserinnerungen, private Lebensereignisse, Kriegsgeschichten oder ähnliches berichten. Es ist uns wichtig diese vergänglichen Erfahrungsschätze und Erinnerungen zu konservieren und zu präsentieren.

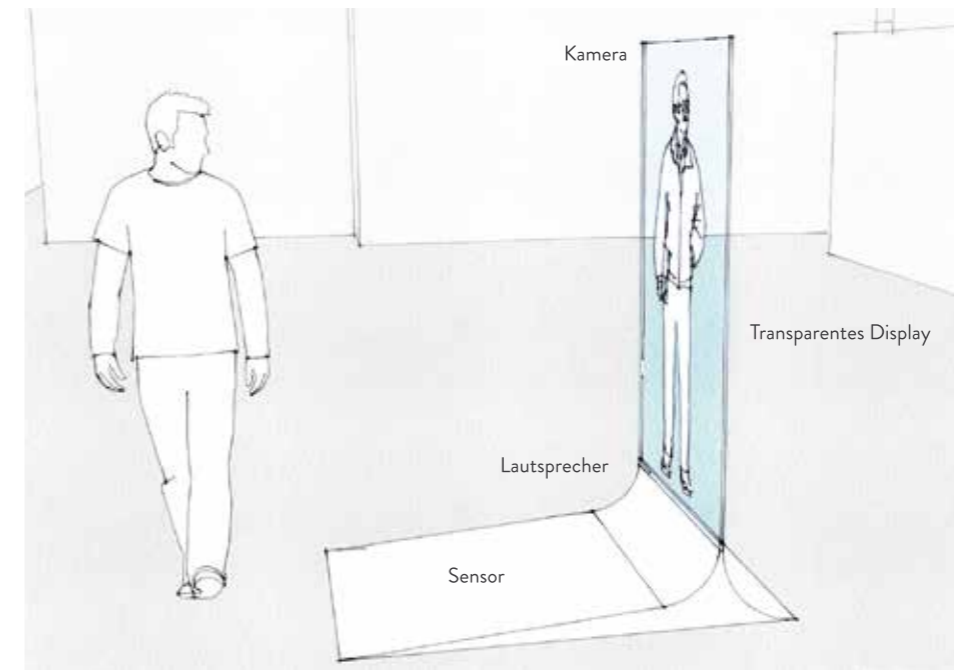
Das Ziel ist es, interessierten Menschen die Möglichkeit zu geben, sich mit den Senioren in Verbindung zu setzen. Nachdem das Video abgespielt wurde, kann eine Videobotschaft aufgenommen werden, die dem entsprechenden Senioren bereitgestellt wird. Das können Anmerkungen, Grüße oder Fragen sein. Zudem wird eine Kontaktadresse genannt, wenn man den Senior besuchen möchte. Die hochgeladenen Videos werden natürlich durch eine zwischengeschaltete Kontrollinstanz auf Missbrauch überprüft, bevor sie zu dem Senioren gelangen.



DIE TECHNIK

Die Senioren werden auf einem transparenten Display gezeigt, wodurch Bild und Hintergrund verschmelzen. Es wirkt so, als stünde die Person vor einem selbst. Im Standfuß befinden sich Lautsprecher.

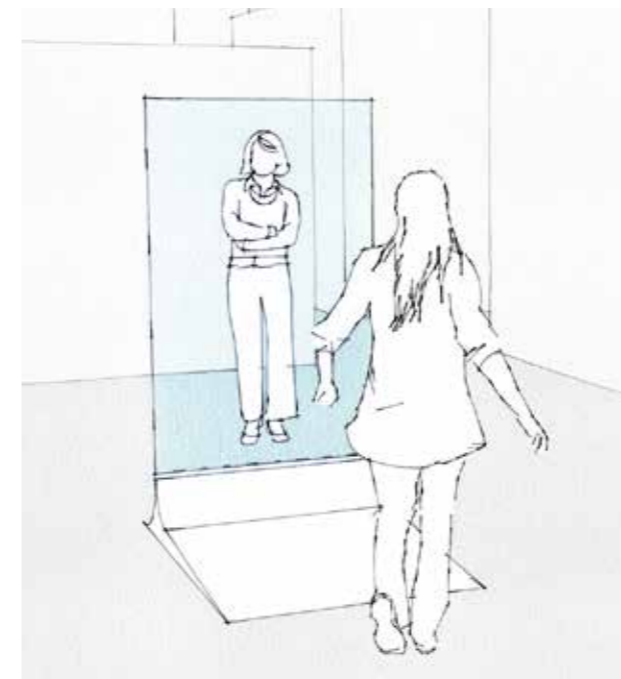
Für die Videobotschaften ist über dem Display eine Kamera montiert. Über einen Drucksensor in dem Standfuß wird erkannt, ob eine Person vor dem Display steht und eine Botschaft aufnehmen möchte.



links:
Technischer Aufbau des Displays

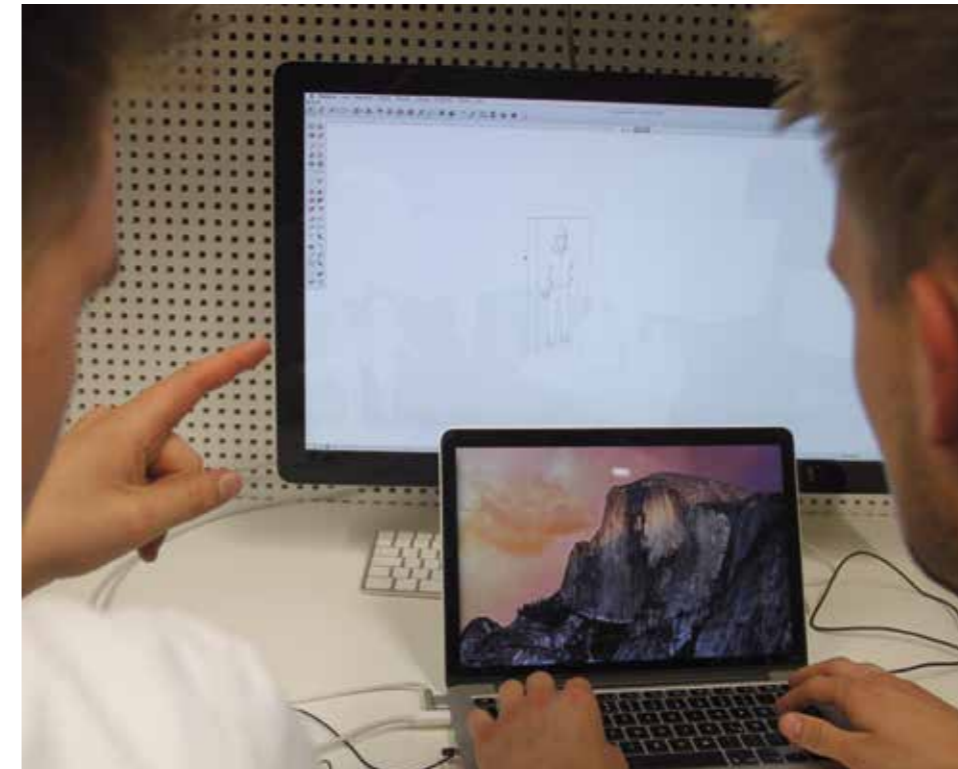
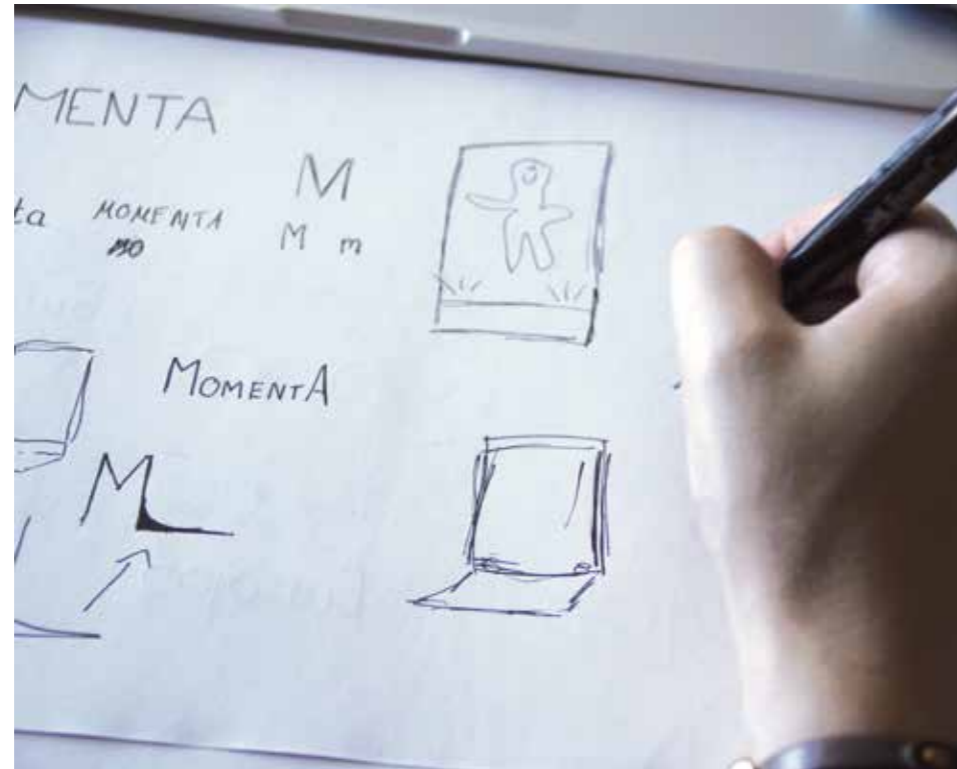
links unten:
Skizze einer weiblichen Sprecherin.

rechts unten:
Möglichkeit, dem Senioren eine Videobotschaft zu hinterlassen.

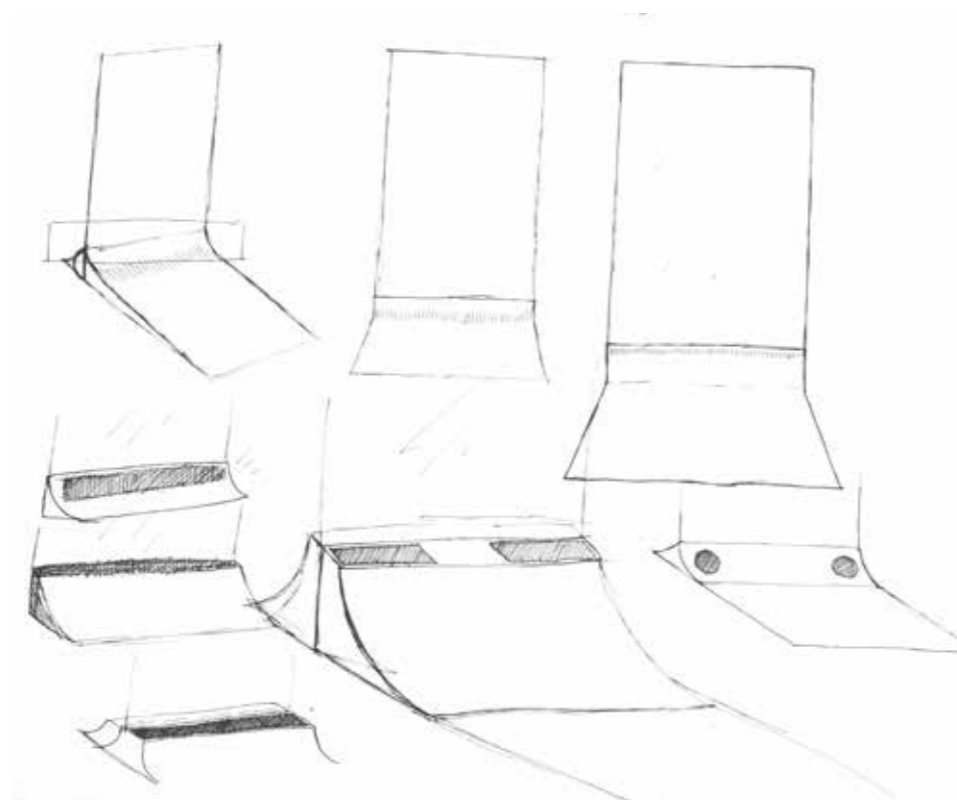




Formfindung für das Produkt-design von momenta und erste Logo-Skizzen.



Erstellung der Renderings in „SketchUp 2015“ auf Basis der Skizzen und Visualisierung des Brandings im Zuge der Präsentationserstellung.



Detailliertere Skizzen vom Produktdesign der Displays.



Auswahl einer geeigneten Kombination aus dem Entwurfs-pool für das Branding.

DAS BRANDING

Der Projektname „momenta“ leitet sich von dem Wort „Moment“ ab. Einerseits werden mit den kurzen Geschichten von den Senioren Momente aus ihrem Leben gezeigt, andererseits soll sich ein Passant in seinem Alltag sprichwörtlich einen „kleinen Moment Zeit nehmen“, um aus dem Leben des Seniors zu erfahren. Die deutsche Übersetzung des englischen Wortes „momenta“ ist im physikalischen Kontext „Impulse“.

So soll die Videoinstallation den Rezipienten Impulse geben: Impulse zum Nachdenken oder Impulse, den Senioren eine Nachricht zu hinterlassen oder sie zu besuchen. Die Subheadline „Von Generation zu Generation“ soll die Idee des Projekts, verschiedene Generationen miteinander zu verbinden, weiter hervorheben.

momenta

Von Generation zu Generation



Auszug aus dem Interface der Installation.



Über den QR-Code gelangen Sie zu einem Demonstartionsvideo, das die Funktionalität von momenta veranschaulicht.

www.mindcraft-design.com/mmta

DIE SCHRIFTWAHL

Für das Signet und die Präsentation wird die Akkurat von Laurenz Brunner verwendet. Der Bold-Schnitt dient als Headline Font und der Light-Schnitt als Subheadline Font. Die Akkurat ist eine im Jahr 2004 veröffentlichte statische Groteskschrift, deren Gestaltung an bekannte Groteskschriften wie Univers und Helvetica aus der Mitte des 20. Jahrhunderts erinnert.

Ein auffälliger Unterschied zu diesen Schriften ist das dreistöckige g der Akkurat. Sie wirkt seriös, ist aber Aufgrund ihrer Eigenarten dennoch zeitgemäß. Das fragmentierte „o“ im Zusammenspiel mit dem „play“-Symbol ist eine Allusion an die Videosequenzen, die auf den Displays abgespielt werden.

Schriftbeispiel der Akkurat
(Gedicht von Ingeborg
Bachmann).

Es könnte viel bedeuten

Es könnte viel bedeuten - wir vergehen,
wir kommen ungefragt und müssen weichen.
Doch dass wir sprechen und uns nicht verstehen
und keinen Augenblick des andren Hand erreichen,
zerschlägt so viel: Wir werden nicht bestehen.

DIE FARBWahl

Die Zielgruppe in der Stadt ist sehr heterogen im Bezug auf Geschlecht und Alter. Die Farbe blau ist mit Abstand die beliebteste Farbe, sowohl bei Frauen als auch bei Männern. Sie wird mit vielen positiven Eigenschaften assoziiert: Sympathie, Harmonie, Freundlichkeit, Freundschaft. Blau ist die Farbe der Ferne, der Weite und der Unendlichkeit.



CMYK: 98 87 0 10
RGB: 38 50 127
Pantone: P 103-8C
HKS: HKS 42 K