

AUSSTELLUNGSZYKLUS: LUST/LANDSCHAFT - VOM PANORAMA ZUR VR-TECHNOLOGIE

Projektleitung

Prof. Hartmut Jahn

Institut für Mediengestaltung (img)

Projektlaufzeit

2015–2016

Ausstellungsdesign und Grafik:

Dipl.-Des. Manfred Liedtke und

Dipl.-Des. Uwe Zentgraf

Finanzierung

Hochschule Mainz

Kontakt

info@img.hs-mainz.de

VR-Technologie:

Robin Huse M.A.



Entwickeltes Ausstellungsdisplay: 90°/ 100cm x 253cm

Der Ausstellungszyklus LUST / LANDSCHAFT besteht aus vier Ausstellungen, in denen die Immersivität des fotografischen Standbildes untersucht wird – in großformatigen **Panoramaaufnahmen** (100 x 506 cm / 100 x 1012 cm) bis hin zum 360° – Panorama und Implementierung als **VR-Aktionshintergrund in der HTC vive**.

Die Ausstellungen im barrierefreien Bereich des Campus der Hochschule Mainz wurden ergänzt durch Führun-

gen, wie „Kunst in der Mittagspause“, und Fachvorträge zu Geschichte und Gartengestaltung von Herrn Dr. Kay Sprenger, Mainz und Frau Dr. Hombach, Köln.

Ausgangspunkt der Zusammenarbeit mit dem Institut für geschichtliche Landeskunde – IGL war die Ausstellung zum **Ruinengarten zu Ninfa** (Mai 2015) in der pontinischen Ebene südlich von Rom. Der Garten ist in Familienbesitz und der Öffentlichkeit nur zum Teil zugänglich.

Während eine 3D-Erfassung vorlag, war unser perspektivischer Ansatz eine stereoskopische Bearbeitung. Durch die Entwicklung der VR-Technologie war immer auch die Frage des Panoramas verknüpft bis hin zur 360°-Rotunde. Mit den von Dipl.-Des. Manfred Liedtke entwickelten **90-Grad-Displays** – gebogen, Material: hinterleuchtete backlit-Folie, Aufbau: modular – konnte die o.g. Fragestellung aufgegriffen und bis zur **360°-Rotunde** entwickelt werden. In dieser Ausstellung fand die Konfronta-



Kommunikation im analogen Raum der Ausstellung



Immersion im virtuellen Raum der Ausstellung



Ausstellung: BLICKACHSEN – P. J. Lenné im Rheinland, 6x 180°/ 100cm x 506cm, Aufsicht

tion von planen Arbeiten von Christoph Brech zu den Panorama-Aufnahmen von Hartmut Jahn statt.

Im weiteren Schritt der Ausstellung **Blickachsen – Peter Joseph Lenné im Rheinland** (Nov. 2015) wurde Innen- und Außenraum am Gegenstand der Lennéschen Arbeiten im Rheinland untersucht. Diese zeigt die Merkmale seiner Landschaftsgestaltungen, die vielfältigen Sichtachsen, mit denen Lenné die einzelnen Parkanlagen miteinander verband und deren Bauwerke durch diese Sichtlinien wirkungsvoll in Szene setzte.

Der Spaziergang über die verschlungenen Gartenwege führt zu geplanten Überraschungen des immer wieder neu gerahmten Blicks. Motive in der Ausstellung der **180°-Panoramen** u.a.:

- Gartenanlagen am Berghang um Schloss Stolzenfels (ab 1842)

- Landschaftliche Umgestaltung des Schlossgartens Brühl (ab 1842)
- Rheinanlagen, Koblenz (ab 1842)
- Garten für die Flora (Botanischer Garten), Köln-Riehl (1862)
- Zehnthof, Sinzig (1855 - 1864)

Die dritte Ausstellung nimmt sich einem besonderen Moment des Landschaftsgartens an und verfolgt diesen jahreszeitlich in der Gartenarchitektur von **Franz von Anhalt-Dessau: An der Grenze des Gartens** (Juni 2016).

Der Wörlitzer Park besitzt fast nur natürliche Abgrenzungen. Im Norden wird der Park durch den Hochwasserschutzdeich von der hier sehr breiten Elbaue getrennt. Er dient gleichzeitig als Umfassungsweg (engl. belt walk), von dessen erhöhtem Standpunkt aus viele der klassischen Sichtachsen wahrnehmbar sind, hier die Mediceische Venus vor Weideland der Elbaue. In der Ausstellung ist dieser Ort als

360°-Panorama gefasst, dessen beide Zugänge mit 180°-Panoramen eingeleitet werden. Die hier erworbenen Kenntnisse fließen ein in die zu entwickelnde Audio-Ebene des Raums, da sich durch die 180°-Panoramen ganz neue akustische Räume entwickelt hatten – Echo/Halbecho – die es aufzugreifen und zu gestalten galt.

Die vierte Ausstellung ist **Hermann von Pückler-Muskau** (Nov. 2016) und dem größten Landschaftsgarten Zentraleuropas gewidmet. Neben dem 360°-Panorama wird hier die Form des **vertikalen Panoramas** weiter entwickelt, für die eigene gebogene Displays entworfen werden. Ebenfalls werden akustische Räume entwickelt. Die Panoramen werden für die **VR-Technologie** optimiert und dienen als Hintergrund in einer virtuellen Umgebung, die mit **HTC vive Brille** wahrnehmbar, begehrbar und bespielbar ist.