

FLOW



IDPA Projekt von
Luzi Simeon und Men Zimmermann

IDPA
GBM22-A

Scalettastrasse 33
7000 Chur

GKK & INKO
Roland Müller

Abgabe
05.05.2021



Inhaltsverzeichnis

4	Vorwort
7	Abstract
8	Einleitung
	HAUPTTEIL
12	Philosophie
15	Vorbereitung
16	Umsetzung
	SCHLUSSTEIL
26	Gestaltung
27	Methodik
28	Reflektion
	ANHANG
30	Literaturverzeichnis
31	Abbildungsverzeichnis
32	Plagiatserklärung

Das gewählte Medium ermöglichte es uns, unsere unterschiedlichen Stärken, beziehungsweise beruflichen Hintergründe zu vereinen. So ist unsere Arbeit eine Kombination von unterschiedlichen Techniken.

Vorwort

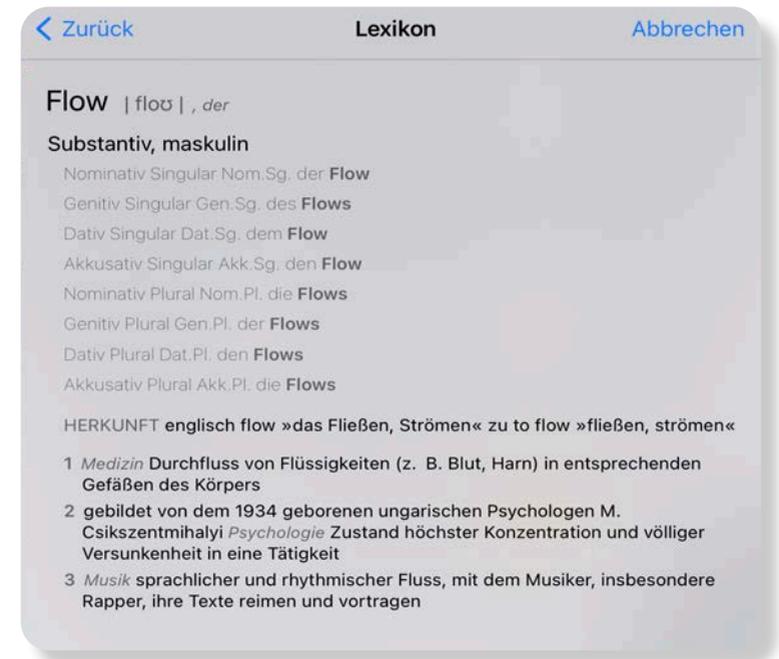
Dieses Projekt entstand im Rahmen der IDPA der Berufsmaturität Richtung Gestaltung und Kunst an der Gewerblichen Berufsschule in Chur.

Das diesjährige Überthema „Ströme / Strömungen“ liess viel Raum zur Interpretation offen und konnte mit vielen Sachverhalten assoziiert werden.

Bei der Ideenfindung half uns unter anderem, die englische Sprache, da aus „Strömung“ schnell „flow“ wurde. Strömen, rinnen, fließen, «flow» - ganz nach dem gleichnamigen Geisteszustand der völligen Vertiefung. Der, bei welchem sich Anforderungen und Kenntnisse decken. Der, bei welchem man komplett absorbiert ist, das Arbeiten

mühe-los und schier unendlich fortgeführt werden kann.

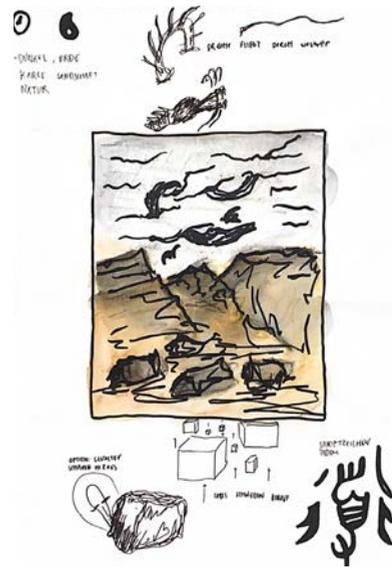
Seinen Ursprung findet man in der Daoistischen Philosophie aus dem alten China und er hat auch heute noch einen massgeblichen Einfluss auf den westlichen Teil der Welt. Unser Ziel ist es, diesen Gemütszustand interaktiv darzustellen. Wir wollen dessen Eigenschaften und Wurzeln aufzeigen. Der Betrachter soll über das Konzept aufgeklärt werden und mithilfe der Animationen einen Einblick in die daoistische Philosophie und diesen Geisteszustand erhalten.



Nº 3

Danksagung

An dieser Stelle möchten wir für die tatkräftige Unterstützung und Beratung durch unsere Fachperson Roland Müller bedanken. Ebenfalls bedanken wir uns bei Nesina und Giovanni Peterelli, die uns ein Auto für alle Exkursionen zur Verfügung gestellt haben. Zudem geht ein Dankeschön an alle weiteren beteiligten Lehrpersonen.



Einleitung

Bevor es mit der Arbeit richtig losgehen konnte, benötigen wir die zugrundeliegenden Fotografien. Da wir eine Vorlage für unsere Aquarelle benötigten und zudem für die Einbettung in den digitalen Teil der Arbeit.

Ziel war es, drei Aufnahmen zu den jeweiligen Aspekten der Lehre zu erarbeiten. Einerseits eine Aufnahme, die die Attribute des Ying verkörpern soll. Dazu gehört Kargheit, Dunkelheit und düstere Stille. Des Weiteren benötigten wir eine Fotografie für Yang, welches für Licht, Leben, Leichtigkeit und Bewegung steht.

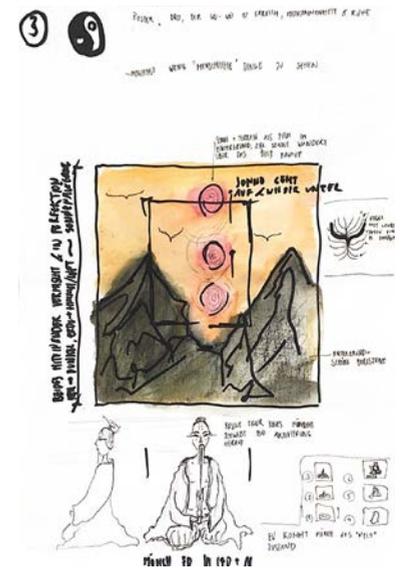
Abschliessend soll das Dao die beiden Gegensätze in einem epischen Bildnis vereinen und somit den Flow Zustand verkörpern.

Mit so genauen Vorgaben müssen die Fotospots genauestens geplant werden. Zudem muss das Wetter mitspielen, worauf wir keinen Einfluss haben. Nach Möglichkeit sollen wir die Fotos so schnell wie möglich gemacht werden, was anschliessend mehr Zeit für Animationen und Malerei zulässt. Die Fotos nahmen wir zu zweit auf.



Abgesehen davon arbeitete jeder von uns zuhause, da wir dort am effizientesten arbeiten können. Dabei wird auf gute Arbeitsteilung und Kommunikation geachtet. Dies stellen wir sicher, indem wir jeweils am Morgen ein Standup Meeting abhielten und anstehende Arbeiten absprachen.

Um Mobilität zu abgelegene Shooting Locations und Transportmöglichkeiten zu garantieren, organisierten wir im Vorgang ein Auto.



Vor Projektstart konnten wir von unseren Lehrpersonen weitere Ratschläge und Inspiration in Bezug auf Malerei, Interaktives Design und auch der Philosophie einholen und diese Eindrücke im folgenden Konzept festhalten:

An aerial photograph of a snowy forest. The ground is covered in a thick layer of white snow, with numerous tracks from skis or snowshoes crisscrossing the landscape. Several evergreen trees, likely spruce or fir, are scattered throughout the scene, their dark green needles contrasting with the white snow. The lighting is bright, creating soft shadows and highlighting the texture of the snow.

“Nature does not hurry,
yet everything is accomplished.”

Lao Tzu

Die Philosophie des Daoismus

Der Daoismus oder auch Taoismus ist eine chinesische Geisteshaltung und Religion, welche ihren Ursprung im 4. Jahrhundert v.Chr. fand. Damals schrieb der Schriftsteller Laotse, die Taoistischen lehren im Daodejing nieder. ④ Der heute bekannte Begriff „flow“ lässt sich am besten mit dem daosistischen Begriff „Wuwei“ umschreiben. Laotse beschrieb dies wie folgt: „Niemals machen und doch bleibt nichts ungetan.“ ② ⑤ Im Daodejing direkt wird nicht genau beschrieben, wie man diesen Zustand erreichen kann. Allerdings soll man sich in diesem Gesitzeszustand befinden, wenn man komplett im Moment lebt, die eigenen Tätigkeiten mühelos erfolgen und zudem einen scharfen Fokus auf diese Tätigkeit ausübt. Man befindet dabei fast schon in Ektase ①

Hinweise, wie dieser Zustand erreicht werden kann erforscht der Glücksforscher Csikszentmihalyi Mihaly. Er hat sich ebenfalls mit dem Zustand des Flows auseinandergesetzt, welcher für ihn als Schlüssel für ein glückliches Leben dient.

Dabei definiert er den Zustand mit folgenden Punkten:

- Komplette Konzentration auf die Aufgabe
- Klarheit des Zieles, dessen Belohnung und sofortiges Feedback
- Transformation der Zeit (Beschleunigung oder Verlangsamung)
- Anstrengungslosigkeit und Leichtigkeit
- Ein Gleichgewicht zwischen Herausforderung und Fähigkeit
- Handlung und Bewusstsein verschmelzen
- Es gibt einem das Gefühl über die Kontrolle der Aufgabe

Laut Mihaly unterscheidet sich der Zustand jedoch von Person zu Person. Leute mit autotelischer Persönlichkeit neigen vermehrt dazu, diesen Zustand zu erreichen.

圖形現兒嬰

他日雲飛方見真人朝上帝

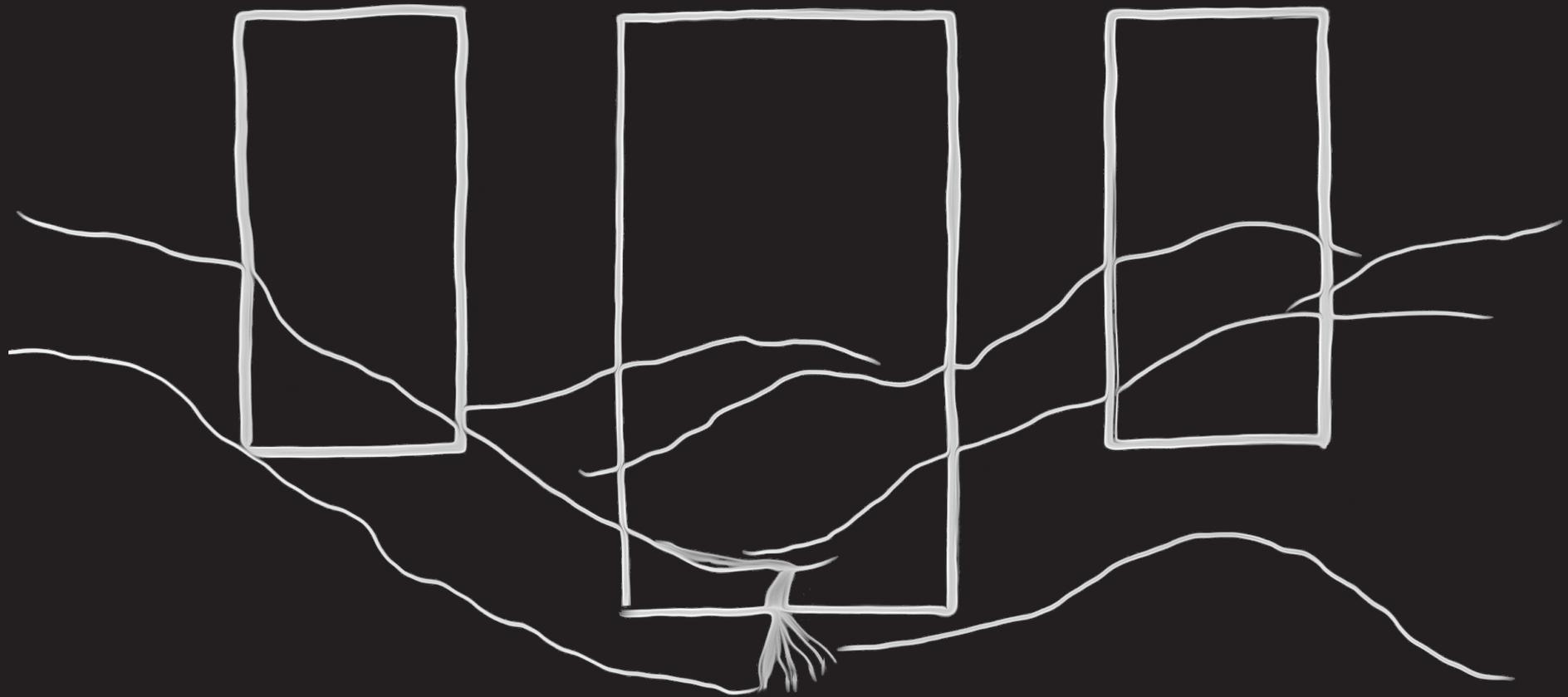


此時丹契更須忘孝情嬰兒

Nº 9

Aus persönlicher Erfahrung können wir Mihaly zustimmen. Beispielsweise haben wir uns bereits mehrere Male in dem Zustand befunden. Sei dies beim Lesen, Malen, Sport oder Lernen.

Zudem fühlen wir uns nach einer aktiven, konzentrierten Arbeit glücklicher und erfüllter als nach vergleichsweise passivem, konzentriertem Fernsehen. ③



N° 10

Für alle unsere Ziele, fanden wir in der Umgebung der Rheinschlucht passende Sujets.

Vorbereitung

Aufgrund der engen Vorstellungen unserer Fotografien, mussten wir die Exkursionen gut planen. Nebst gesetzlichen Bestimmungen für Drohnenflüge, Schneeverhältnisse und vorhandene Zeit, musste auch das Wetter einkalkuliert werden.

Wir nutzten Google Earth und die App Peak Finder, um die Photo-spots exakt zu planen. Somit konnten wir die Komposition virtuell darstellen.

Die Erleichterung, gute Aufnahmen gemacht zu haben, war gross. Von ihnen hängt praktisch die ganze Arbeit ab.

Fotografie

Alle Aufnahmen wurden mit einer DJI Mavic 2 Pro Drohne aufgenommen. Das Aufnehmen mit einer Drohne gab uns die Freiheit, ansonsten unmögliche Kamerafahrten und Aufnahmewinkel einzusetzen. Wir verwendeten ausschliesslich RAW Dateien, um in der Postproduktion mehr Freiheiten zu haben.

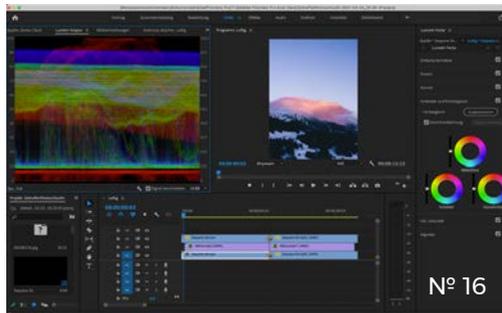
Einzige technische Limitation war die begrenzte Flugzeit.

Das Wetter war wechselhaft und um die gewünschten Aufnahmen zu erlangen, mussten wir einige Abenteuer auf uns nehmen. Dies involvierte Fussmärsche, Seilbahnfahrten und langes Ausharren in eisiger Kälte.

Im Nachgang wurden die Bilder in Format und Farbe bearbeitet. Dazu wurde die Adobe Suite eingesetzt.

Als Endprodukt hatten wir somit drei passende Aufnahmen, die als Grundlage für weitere Arbeitsschritte bereitstanden.





Die in der Fotografie verlorene Bewegung wird hier wieder zum Leben erweckt.

Animation

Um die Bilder lebhafter zu gestalten, wurden Flüsse, Wolken und Nebel mithilfe der Plotaverse Suite animiert. Die nötige Tiefe erreichten wir dadurch, dass einige Ebenen erstellt wurden, vor und hinter welchen sich der Nebel bewegen kann. Diese wurden anschliessend in Adobe Premiere wieder zusammengefügt wurden.

Beim Yang thematisierten Bild wurde eine Hyperlapse aufgenommen. Die einzelnen Fotos wurden zu einem Film zusammengefügt und in Adobe After Effects stabilisiert. Dazu wurden zwei Trackpunkte eingesetzt, die das Bild in Neigung und X- bzw. Y-Achse stabilisieren.

Beim Kompositionieren der Videos wurde darauf geachtet, eine Endlosschleife zu kreieren. Somit sind bei der Betrachtung die Übergänge angenehmer.

Resultat dieses Arbeitsschrittes waren drei, den Aspekten entsprechende Videos.

Vor allem die Stoffsimulation war sehr aufwändig, was sich in Renderzeiten von bis zu 12 Stunden auswirkte.

Modellierung

In jedes der drei Videos wurden zusätzlich Attribute zur Veranschaulichung der Philosophie integriert.

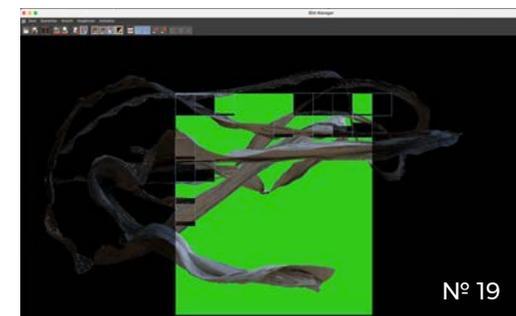
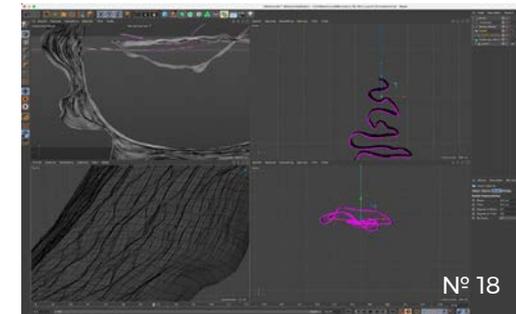
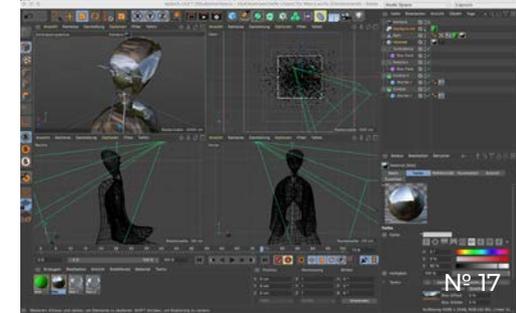
Um die Plastiken zu generieren, verwendeten wir Cinema4. Luzi entwarf die Modelle nach dem Konzept und modellierte sie anschließend in Cinema4D. Darunter waren Säulen und ein meditierender Mönch. Men definierte anschließend die Animationen und damit verbundene Physik.

Damit die Objekte als natürlicher Bestandteil in die Landschaften integriert werden konnten, verwendeten wir Virtuelle Umgebung, welche durch Raytracing

unterstützt, realistische Umgebungsbeleuchtung für die Szenen ermöglichte.

Anschließend wurden die Szenen vor einem Greenscreen gerendert und mit Adobe Premiere, in die vorgängig erstellten Videos integriert.

Um die Tiefe realistisch zu gestalten, wurde mit zusätzlichen Farbabgleichen und Masken gearbeitet. Auch hier sollen die Animatione harmonisch wirken und in einer Endlosschleife abgespielt werden können.





Entstehung des Yin tematisierten Aquarells



N° 21

Malerei

Wir beschlossen die Bilder in A1 Format zu malen. Dafür brauchten wir das richtige Papier, denn für das Malen mit Aquarellfarbe braucht man eines, welches viel Flüssigkeit aufnehmen kann.

Nach kurzen experimentieren und ausprobieren, kamen wir zum Schluss, dass 300g/m² Papier das Beste für unser Vorhaben ist.

Vor dem Aquarellieren zeichnete Luzi einen Rahmen auf. Damit das Übertragen des Fotosujets schneller ging, machte er dafür ein Raster. Anschliessend wurden die Outlines nochmals nachgezogen, um dem Bild mehr tiefe zu geben.

Beim Aquarellieren muss man darauf achten, dass man zuerst die hellen Farben aufträgt und dann erst die dunkeln, ansonsten würde man die hellen nicht sehen.

Nachdem die Bilder fertig bemalt wurden, wurde teilweise die Outline nochmals nachgezogen, um dem Bild mehr tiefe zu geben.

Artive verleiht herkömmlichen Gemälden eine zusätzliche Bedeutung, was spannende Kombinationen zulässt.

Augmented Reality

Nachdem alle Videos exportiert wurden, konnten sie zusammen mit Aufnahmen der Malereien, in die Artive Webapplikation importiert werden.

Die Aufnahmen der Malereien dienen der Erkennung des jeweiligen Werkes. Sie werden als Referenz verwendet, um das richtige Kunstwerk daüberzulegen.

Um die Erfahrung noch intensiver zu gestalten, kreierten wir einen teilweise transparenten Overlay mit passenden Symbolen und Lehren des Daoismus.

Sie wurden leicht versetzt zum Hintergrund angeordnet, damit beim späteren Betrachten, ein dreidimensionaler Effekt geschaffen wird.



1. **Installieren** Sie die Artive App



2. **Richten** Sie Ihr Smartphone auf das Kunstwerk



Das Verschmelzen von analogen und digitalen Techniken, ist eine Anspileung auf die Relevanz des Daoismus, auf den westlichen Teil der Welt.

Review

Gestaltung

Das Ziel, den Betrachter zu fesseln, liessen wir auch bei der Gestalterischen Vision nicht ausser Augen. Das Farbkonzept der Fotografien, soll ihre Bedeutung untermauern.

Die Animationen sollen Ruhe vermitteln und den Überraschungsmoment, zusätzlich zu der Integration der Augmented Reality, fördern. Die Bilder wurden mit den, der Philosophie entsprechenden Attributen versehen. Damit die Geisteshaltung des Dao's noch mehr zum Ausdruck gebracht wird.

Die Aquarelle sollen plakativ wirken, jedoch nicht minimalistisch. Die zugrundeliegende Fotografie soll trotzdem erkannt werden. Sie sind von den Werken von William Turner und Hokusai inspiriert. Insbesondere die schwarzen Outlines ähneln den Ukio-E Bildern Housakis. Somit sind sie auch aus der Ferne klar erkennbar.



Methodik

Trotz den engen Vorgaben für die Fotografien, konnten wir durch gute Planung jeweils passende Zeitpunkte bezüglich Licht und Wetter, finden.

Auch wenn zu Beginn der Woche das Wetter nicht mitspielte, konnten wir die Zeit nutzen. Dies unter anderem durch gute Kommunikation und Flexibilität, insbesondere in der Mobilität.

Das Resultat unseres Projektes erfüllt unsere Ziele, indem es den Gemütszustand des Flows und die Lehre des Daoismus ansprechend, interaktiv und fesselnd vermittelt. Somit kann auf ein erfolgreiches Projekt zurückgeblickt werden.



Reflektion

Luzi

An der IDPA zu arbeiten hat mir grossen Spass bereitet. Meiner Meinung nach ist uns die Arbeit sehr gut gelungen. Zudem hat die Zusammenarbeit zwischen Men und mir sehr gut funktioniert. Wir konnten wir sehr gut von den Stärken des anderen profitieren, was die Arbeit auch sehr viel leichter machte.

Das Arbeiten an Cinema4d fand ich sehr spannend, da ich in meiner Lehre als Hochbauzeichner mit normalen CAD Programmen vertraut war, war es nicht mehr

komplett neu für mich, jedoch fand ich es trotzdem sehr spannend den Aspekt der Bewegung noch im Modell zu haben.

Doch am meisten Spass bereitete mir definitiv das Malen der Bilder. Es war mir möglich dabei sogar in den Flow zu kommen und ich vergass oft alles um mich herum, es war eine tolle Erfahrung.

Durch das wir uns zur Philosophie und dem Flow Zustand auseinander gesetzt haben, konnte ich das Wissen gerade dazu nutzen, selbst konzentriert zu bleiben.

Men

Durch diese Arbeit konnten wir wie zu Beginn vorgesehen, unsere Stärken ergänzen. Auch zu kreativen Differenzen ist es nie gekommen. Durch das während des ersten Pandemiejahres geübte Arbeiten von zuhause, konnte ich mich gut auf meine Tasks fokussieren. Dennoch blieb eine gute Kommunikation bestehen. Das Zeitmanagement ging grösstenteils auf, denn uns war zu Beginn klar, dass die eine Woche nicht ausreicht.

Mir gefällt das arbeiten mit neuen Software für kreative Anwendungen. Insbesondere bietet Artivate eine gute Möglichkeit, Kunstgalerien einen modernen Touch zu verleihen. Die Benutzerfreundlichkeit hat mich beeindruckt und das System scheint zuverlässig zu arbeiten.

Für mich ist das Projekt ein voller Erfolg und bin stolz, es in diesem Rahmen präsentieren zu dürfen.

Quellen

Literaturverzeichnis

1. Einzelgänger, Y. C. (Director). (2019). TAOISM | The Philosophy Of Flow [Motion Picture].
2. Laotse. (4.Jh v.Chr.). Daodejing - China.
3. Positive Psychology, Mihaly Csikszentmihalyi. (2021, April 27). Positive Psychology. <https://positivepsychology.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow/>
4. Wikipedia, Daoismus. (27.04.2021. April 2021). Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Daoismus>.
5. Wikipedia, Wu wei. (27. April 2021). Wikipedia.
6. Artive, artive.com (05.05.2021). Artive

Abbildungsverzeichnis

- | | | | |
|---------|---|---------|----------------------------------|
| Abb. 1 | Render Mönch | Abb. 19 | Rendering Cinema4D |
| Abb. 2 | Fotografie Feldis, GR | Abb. 20 | Aquarell Yin |
| Abb. 3 | Screenshot Lexikon | Abb. 21 | Serie Luzi Testet |
| Abb. 4 | Animation Yin | Abb. 22 | Illustration Artive,
Quelle 6 |
| Abb. 5 | Animation Dao | Abb. 23 | Aquarell Yin Fotografie |
| Abb. 6 | Animation Yang | Abb. 24 | Fotografie Yin |
| Abb. 7 | Konzeptionierung | Abb. 25 | Fotografie Dao |
| Abb. 8 | Arealfoto Salums, GR | | |
| Abb. 9 | Illustration Daoismus,
Quelle 4, Wikipedia | | |
| Abb. 10 | Skizze Bildausschnitte | | |
| Abb. 11 | Strasse bei Versam, GR | | |
| Abb. 12 | DJI Drohne und Luzi | | |
| Abb. 13 | Controller und Men | | |
| Abb. 14 | Tracking in AfterEffects | | |
| Abb. 15 | Animation in PlotaVerse | | |
| Abb. 16 | Videoediting in Premiere | | |
| Abb. 17 | Modellierung Mönch
Cinema4D | | |
| Abb. 18 | Modellierung Ribbon
Cinema4D | | |

Plagiatserklärung

Wir bestätigen mit unseren Unterschriften, dass wir die vorliegende IDPA erstellt haben und alle fremden Informationen und Gedanken als solche gekennzeichnet und ordnungsgemäss zitiert haben.
Wir nehmen Kenntnis davon, dass ein Plagiat als Betrug taxiert wird.

Ort, Datum:

Unterschrift: Unterschrift:

