Wintersemester 2011/2012
am Institut für Zeitgenössische Kunst

Alltägliche Pendelbewegungen

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Institut für Zeitgenössische Kunst
Technische Universität Graz
Inffeldgasse 10/2.Stock
8010 Graz

LAYOUT UND GESTALTUNG

Lisa Obermayer

REDAKTION

Brigitte Kovacs, Nicole Pruckermayr

DANK GILT VOR ALLEM

- den beteiligten Studierenden
- der Firma Porr - hier ganz besonders Herrn DI Andreas Mairitsch
- den Jurymitgliedern, die die Wandgestaltungsentwürfe mitentschieden haben: DI Andreas Mairitsch, Mag. Birgit Kulterer, DI Sonja Frühwirth

Die Urheberschaft der Fotos und Texte bleibt bei den MacherInnen.
Graz, 2012

TU Graz PORR

Alltägliche Pendelbewegungen

PROJEKTBESCHREIBUNG

Im Masterstudienplan des Architekturstudiums an der TU Graz bietet jedes Institut das Fach **PROJEKT** an. Zugehörig müssen verpflichtende Lehrveranstaltungen absolviert werden, die sich im Themenkreis des Projektes bewegen.

Die hier zusammengefassten Lehrveranstaltungen wurden als Bündel unter dem Titel **ALLTÄGLICHE PENDELBEWEGUNGEN** im Wintersemester 2011/12 angeboten.

INHALT

155.777 **PROJEKT** 6

Sphaera Momentum 8

Stellplatz Twister 14

„Kein Titel“ 20

Isochrone Map 26

Stadt der Pendler 32

155.802 **ZEITGENÖSSISCHE KUNSTPRODUKTION** 38

147.803 **ARCHITEKTUR MOBILITÄT TOURISMUS** 80

Urban Jungle 82

Hotelomat 86

[X]spired Project 90

Close 2 Open 94

Come in Comic 98

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

LEHRVERANSTALTUNGSBETREUUNG
Hans Kupelwieser, Brigitte Kovacs, Nicole Pruckermayr

MITARBEIT
Lisa Obermayer

Institut für Zeitgenössische Kunst
TU Graz

Today we live, work and ROAM in a world of perpetual motion. The mobility of people, goods, information and services confronts, permeates and saturates our everyday existence.

Anthony Hoete

ALLTÄGLICHE PENDELBEWEGUNGEN

Wohnen, arbeiten, essen, lernen, arbeiten, schlafen, ... ein scheinbar unendlicher Kreislauf im täglichen Leben. Einen großen Teil unserer Zeit verbringen wir am Weg von A nach B, auf der Straße und in verschiedenen Verkehrsmitteln.

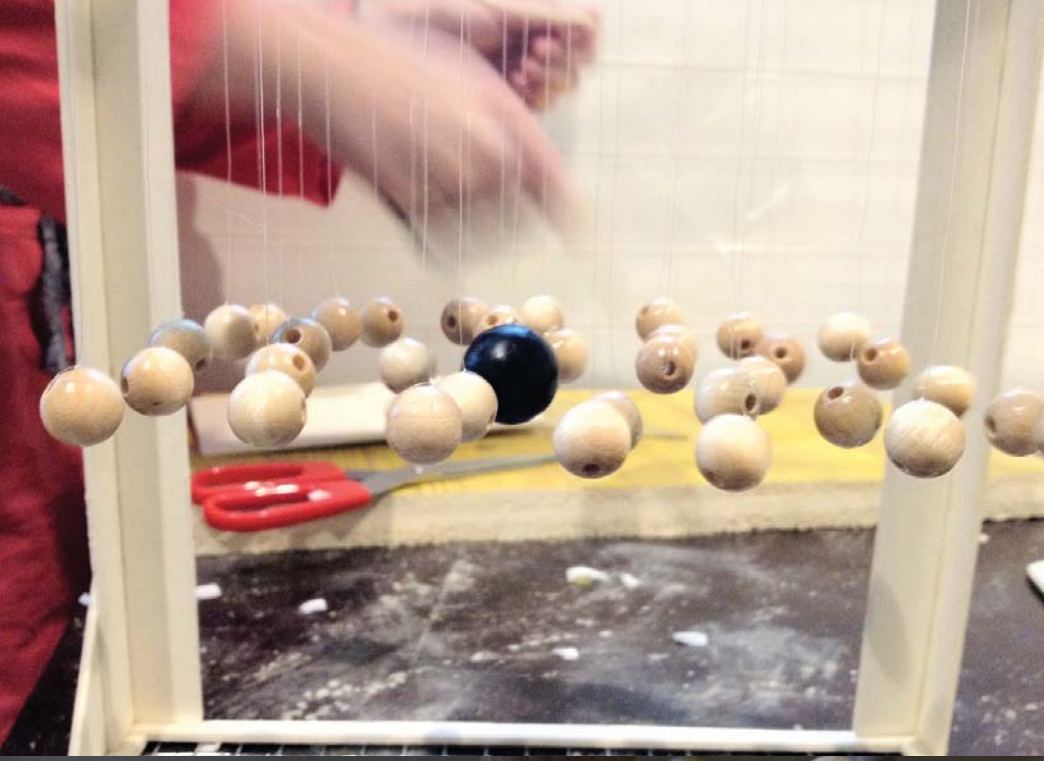
Mobilität ist ein zentrales Element unseres sozialen Lebens, unserer Gesellschaft und damit auch unserer Stadtplanung. Künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum können hier Stellung beziehen, sich auf Gegebenheiten einlassen, kommentieren, persiflieren oder Bewusstsein schaffen. Dort wo normalerweise Autos stehen, befinden sich nun zwischen regulären Pendelnden interaktive Medieninstallationen, performative oder skulpturale Interventionen.

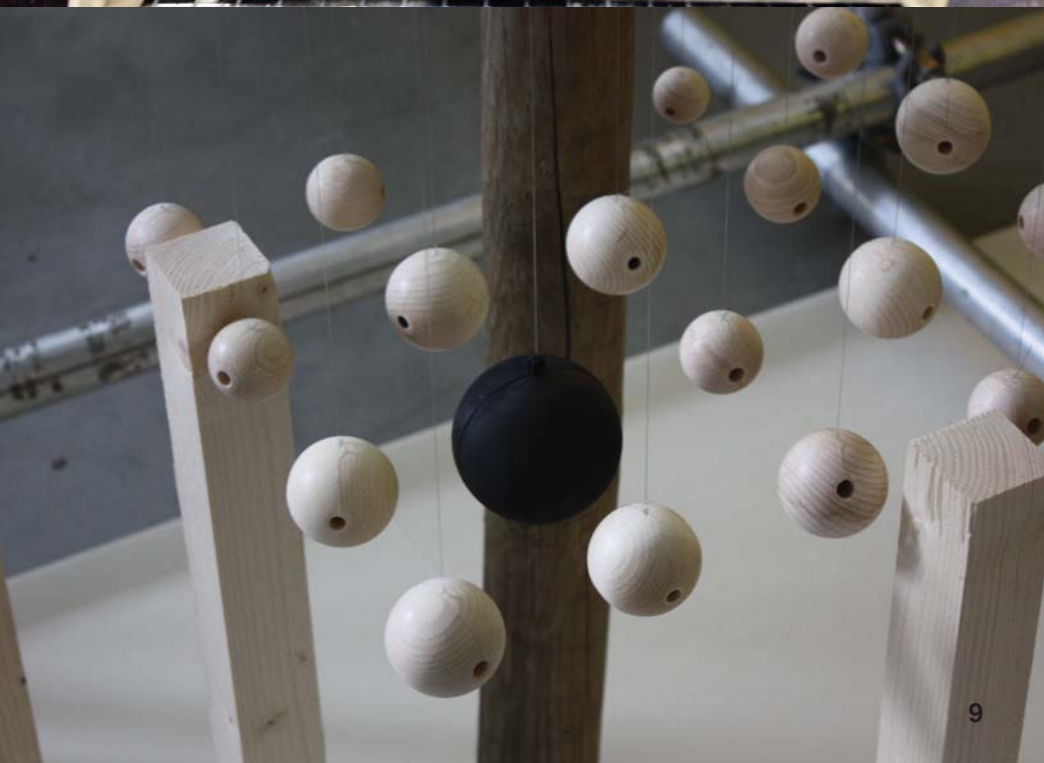
SPHAERA MOMENTUM

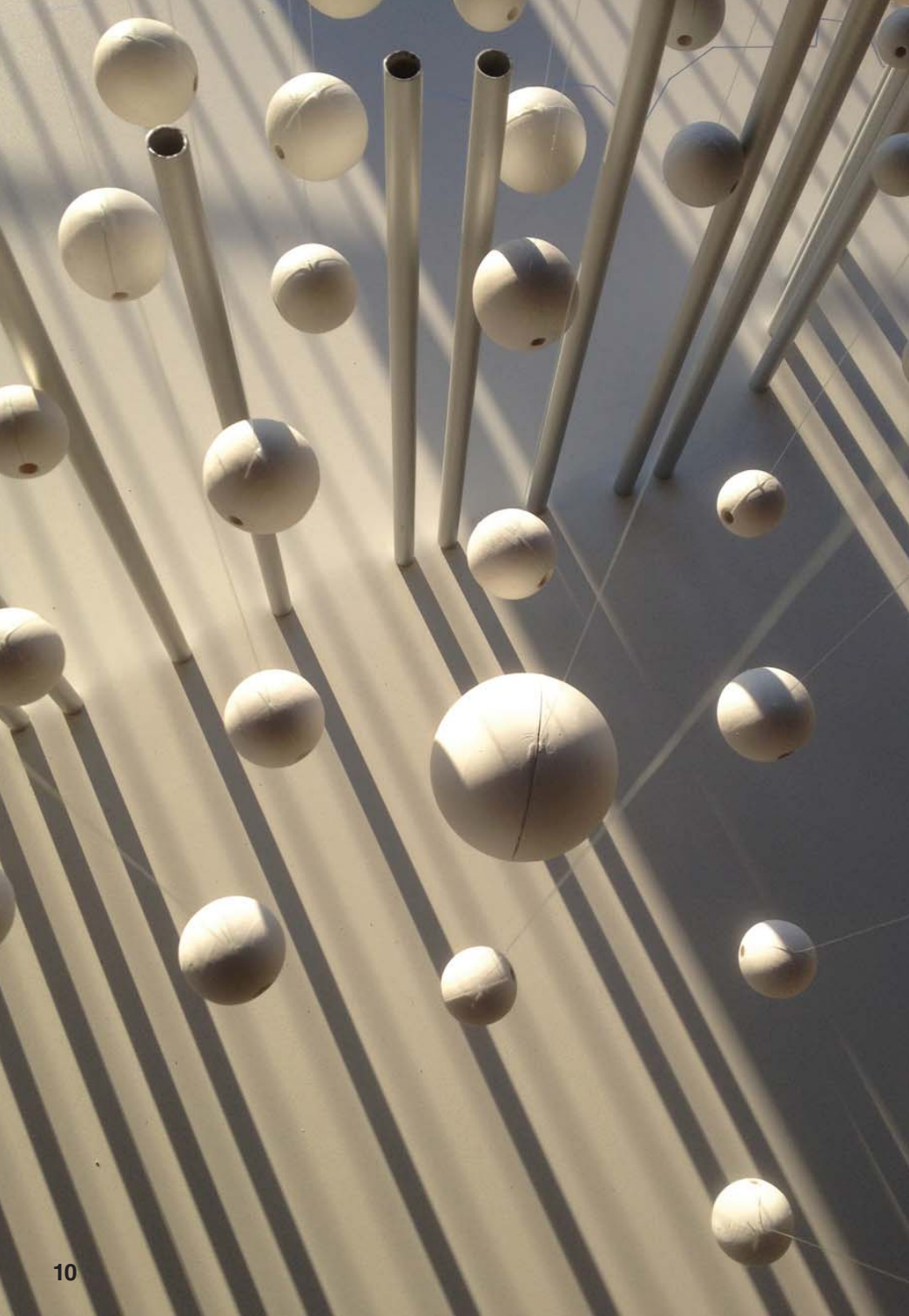
Iyad Afana
Kanita Elezovic
Ermina Masic
Patrik Pietschnig

IDEENFINDUNG

Die Grundidee unseres Projekts war es, den Einfluss der eigenen Bewegung auf andere Menschen darzustellen. Da das Thema der Projektübung die Pendelbewegung war, entschieden wir uns dazu, eine Art Pendelnetz zu realisieren. Man selbst soll eine dieser Kugeln im Netz sein. Durch das Anstoßen der eigenen Kugel soll sich abzeichnen, wie sich das eigene Handeln auf andere Personen auswirkt. Weiters stellten wir uns Hindernisse vor, die die Bewegung durch die Stadt erschweren können. Da wir die Pendelbewegung innerhalb der Stadt Graz darstellen, entspricht das Raster, in welchem die Kugeln positioniert werden, dem Umriss der Stadt Graz. Die Anzahl der BewohnerInnen in den einzelnen Stadtteilen wird durch den unterschiedlichen Kugeldurchmesser dargestellt. Da die Kugeln im Stadtkern deutlich größer sind als am Rand der Stadt, heißt das auch, dass sich die Bewegung im Stadtzentrum durch die höhere Dichte (größerer Durchmesser) schneller und stärker fortpflanzt.

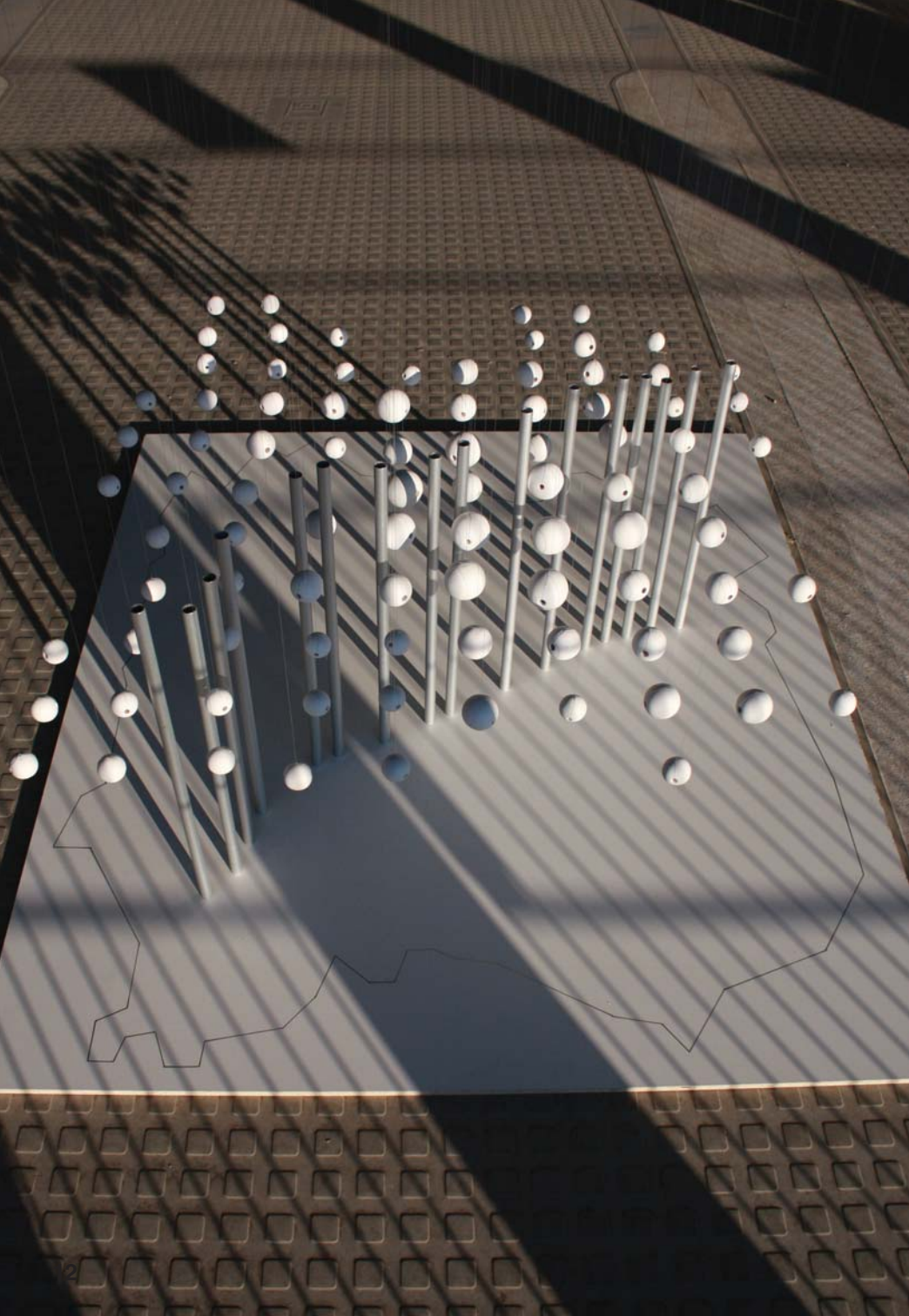


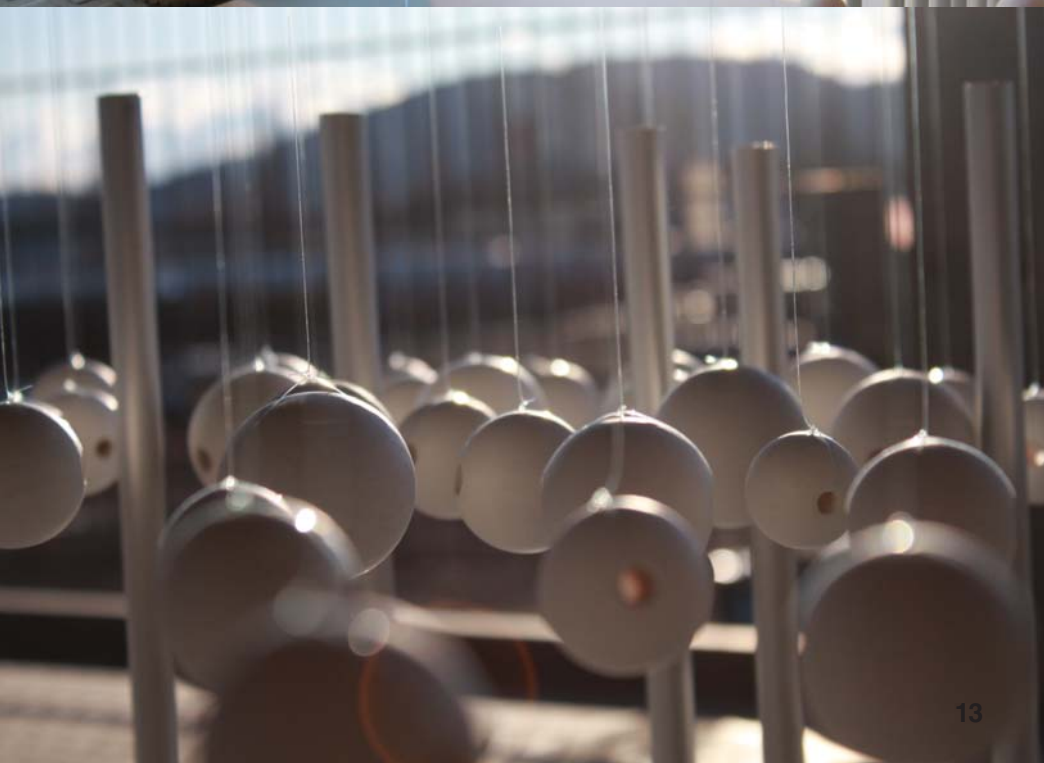




PROJEKTBESCHREIBUNG

Erst begaben wir uns auf die Suche nach einem Material, welches wir für die Pendelkugeln verwenden wollten. Unsere Wahl fiel auf Holzkugeln, da diese gleichmäßig geschliffen sind und auch in unterschiedlichen Größen vorhanden waren. Da unsere Konstruktion ursprünglich komplett aus Holz bestehen sollte, passte dies gut ins Konzept. Wir testeten unsere Idee erst in einem kleineren Maßstab, ob und wie sich die gewünschte Pendelbewegung ausbreitet. Im kleinen Modell funktionierte dies relativ gut. Nachdem wir ein Gerüst, welches die Träger der Hochgarage simulieren sollte, aufgestellt hatten, machten wir uns daran, die ersten Kugeln aufzuhängen. Die Hindernisse - die Mur und den Schlossberg - stellten wir zuerst mit etwas zu klobigen Holzelementen dar. Nach Absprache mit den Lehrenden änderten wir die Farbe der Kugeln, der Grundplatte und das Material der Hindernisse so, dass ein etwas abstrakteres Aussehen zum Vorschein kam. Eine darüber montierter Scheinwerfer, mit dessen Hilfe die Schatten der Kugeln auf die Grundplatte projiziert wurden, warf einen Lichtkegel, der den Schlossberg symbolierte.



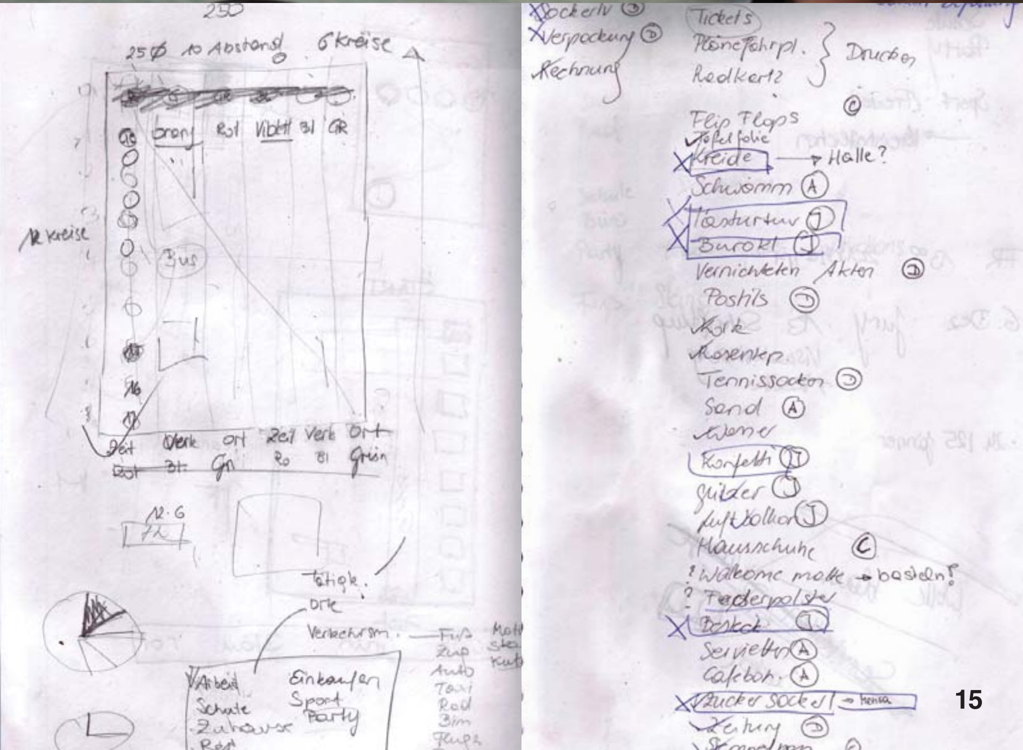


STELLPLATZ TWISTER

Daniela Baumgartner
Julia Gaal
Christian Schnaitl
Alexandra Weichselbraun

IDEENFINDUNG

Nach langem Überlegen und zahlreichen Ideen zum Thema Pendelbewegungen im Alltag haben wir uns entschieden, dieses auf spielerische Art und Weise zu behandeln. Dazu kamen uns Lösungen wie Schaukeln und mehrere Varianten, die mit Fahrzeugen und ihren Bestandteilen zu tun hatten. Schlussendlich haben wir uns aber dann für etwas klassisch Spielerisches entschieden. Als gedankliches Vorbild diente uns dabei das Spiel TWISTER. Umgemünzt auf das Thema Pendeln und in Bezug zum Park & Ride Gebäude ist dabei eine Art Pendel-TWISTER entstanden, die jede/n SpielerIn dazu anregen soll, den Tag auf spielerische Art und Weise mit Anderen nachzuspielen und zu reflektieren. Das Spiel soll auch zeigen, dass ein Tag mit all seinen Facetten nicht für jede Person gleich problemlos verläuft.
Das Spiel besteht aus 72 Spielfeldern mit den Abmessungen 40x40 cm, welches sich in seiner Gesamtgröße mit der des Stellplatzes deckt. Jedes Feld besteht in seiner Hülle aus zusammengeschweißter Folie und wurde je nach Thematik / Aufgabe individuell befüllt und mit einen Icon versehen.


250
25 Ø 10 Abstand 6 Kreise
Bus
Zeit Werk Ort Zeit Verk Ort
Orte
Verkehrsm.
Arbeit
Schule
Zuhause
Einkaufen
Sport
Party
Auto
Taxi
Rad
Verpackung
Rechnung
Tickets
Drucken
Flip Flops
Kreide
Halle?
Vernichteten Akten
Tennissocken
Sand
Konfetti
Hausschuhe
Servietten
Zucker Sockerl
Zeitung

PROJEKTBESCHREIBUNG

Vorbereitung: Breitet die Felder auf dem Boden aus. *Spielen:* Mehr als 2 Personen: Eine Person wird zum Schiri erklärt. Dieser dreht die Scheibe und ruft die Bewegungen aus. *2 Personen:* Wenn ihr zu zweit spielt, ruft ihr nacheinander selbst ausgedachte Bewegungen aus, ohne die Scheibe zu drehen. Macht es für das Gegenüber so schwierig wie möglich! *Startpositionen:* Wann startet ihr euren Tag? Wählt dieses Feld aus und nehmt es als Startposition an. *Los geht's - jetzt wird gependelt!* Hey Schiri, drehe die Scheibe! Dann rufe laut aus, welche Hand oder welchen Fuß die SpielerInnen bewegen sollen (z.B. linke Hand). Nun müssen alle ihre linke Hand auf ein freies Feld (z.B. Transportmittel-Feld) setzen. In der nächsten Runde wird ein Aktivitäten-Feld gewählt - mit welchem Transportmittel pendelst du zu welcher Tätigkeit? Ziel des Spieles ist das Sichtbarmachen der Pendelbewegung und die täglichen Verrenkungen.

717

„KEIN TITEL“

Dzenana Beslagic
Hannah Feichtinger
Jürgen Holl
Michael Tasch

IDEENFINDUNG

Aufgrund unserer Analysen der Verkehrspolitik in Graz haben wir beschlossen, die dadurch entstandenen Fragen als Grundidee für unser Konzept zu nehmen. Obwohl die Lage der Park & Ride Hochgarage sehr günstig ist, und die Anlage auch direkt an den öffentlichen Verkehr anknüpft, wird ihre Kapazität von den AutofahrerInnen nicht vollständig ausgenutzt. Von rund 460 Parkplätzen werden nur ca. 133 regelmäßig benutzt.
Dies hat uns dazu bewogen ein Kunstobjekt zu schaffen, welches dazu anregen soll, über die Verkehrspolitik nachzudenken: Ein Platzhalter auf dem Parkplatz, wo ein Auto stehen sollte...
Das Projekt entwickelte sich von einem Plakat mit der Aufschrift „Hier könnte Ihr Auto stehen!“ zu einem durchaus kritischen Kunstobjekt. Luft und transparente Folie, als Symbole, als die Materialisierung des “Nicht-da-Seins”, der Abwesenheit, sind die Hauptmerkmale des Objektes.
Ein transparenter Pneu gefüllt mit Luft, aber in die Form eines Autos gebracht, zeigt die Problematik auf und ist somit unser „materialisiertes Fragezeichen“.

PROJEKTBESCHREIBUNG

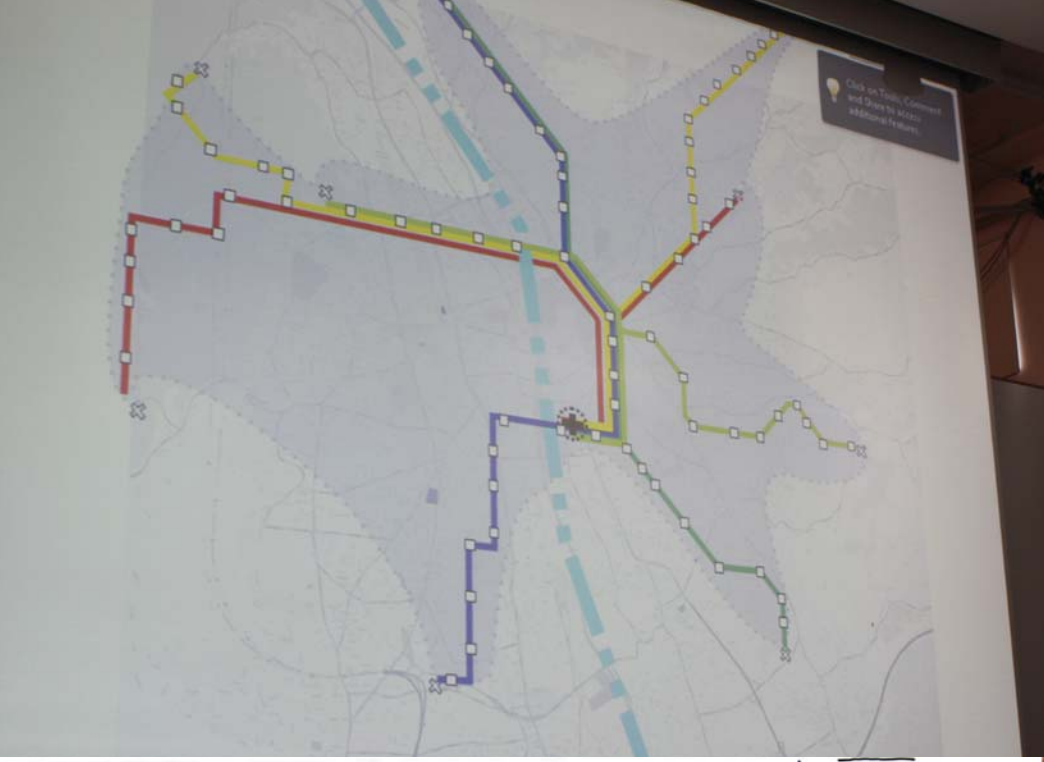
Das aufblasbare Auto wurde aus ca. 30 m PVC-Folie im Maßstab 1:1 angefertigt. Die Einzelteile wurden nach den im 3D-Programm gefertigten Schnittmustern ausgeschnitten und mit einer hochfrequenten Schweißmaschine zusammengefügt. Zur Optimierung der Form wurden im Inneren Verstrebungen aus ca. 80 m Silkfaden angebracht. Das Befestigen des Silkfadens erfolgte durch dezente Metallösen, die an den ca. 1 cm schmalen, innenliegenden PVC-Laschen angebracht wurden. Nach außen hin werden somit die Kanten des Autos exakt definiert. Der Pneu, der das Auto bildet, ist von den Pneus, die die Räder bilden, entkoppelt und auf denselben gelagert. Zur Vermeidung der Wölbung des Autobodens, wurde ein Pneu entwickelt, der der Wölbung entgegen wirkt und auch als Schattenfuge dient, weil er nach innen versetzt und somit nicht direkt sichtbar ist. Das Kunstobjekt wurde während der Präsentation als Performance vor Ort mit einem Luftgebläse aufgeblasen und mit durchgehender und regulierter Luftzufuhr in Form gehalten.

ISOCHRONE MAP

Laura Canto Lopez
Valentina Torelli
Maria Prokopiou
Jacob Wegerer

BRAINSTORMING

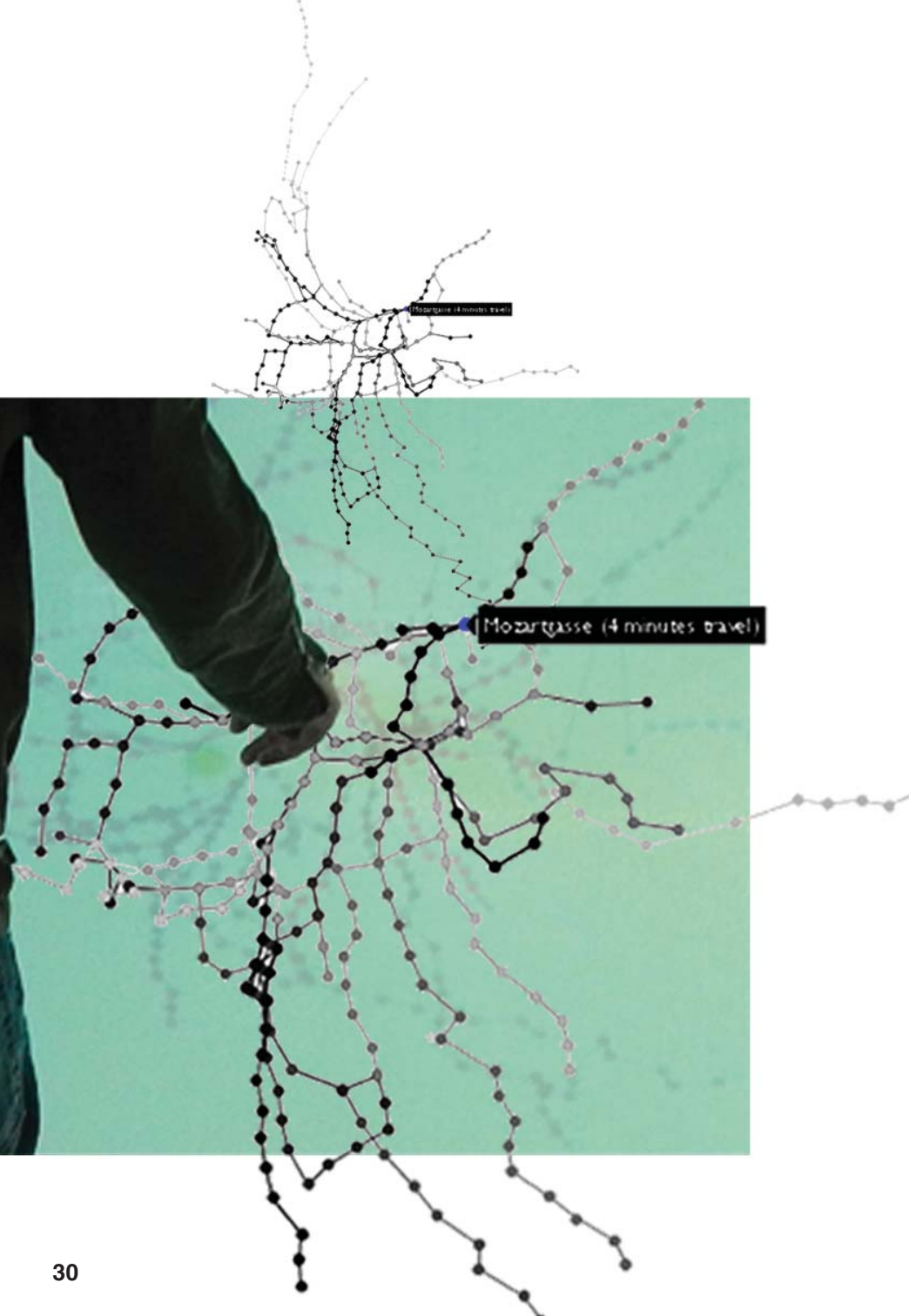
Our intention is to make an interactive installation on the Park & Ride station next to the Hauptbahnhof.
The concept based on our first analog idea is able to hold the intersections between layers, distance, commuters and time. As we know the daily travelers move around the city of Graz, and their “pendel movements” express their desire going to some places with more frequency than others. The visualization of the city mobility throughout the behaviour of the commuters and the speed of the public transport is based on real data.
Our isochrone map indicates the time and travel time from a certain point to a specific lot of other places. This is done either by the lines of equal travel time (isochrones) to be entered into a geographical map of Graz or by such a reordering of map points, the distances that are proportional to the travel time.
The project involves an isochrone diagram where any station is located on the example map of Graz in trams and buses network. Clicking on a station in the reorganized map and shows a few seconds later all of the net travel time from the selected stop to any other stop.



PROJECTION FRAME
NECESSARY DISTANCE
BEAMER
16:9 4.26 x 2.4 m
4:3 3.20 x 2.4 m
KINECT FOR INTERACTION
CANVAS FRAME
SEW
TENSION
INTERACTION
PROJECTION :
OUR DIPLOM-SOFTWARE RECOGNIZE "DIVICES"
1 INTERACTIVE ISOCRONE MAP OF GRAZ
INCLUDES :
(TRAM)
(BUS)
(CAR)
PUSH
(time
2
DYNAMICLY GROWING
TWO DISPLAY MODI
3 INTERACTIVE
DISTRICTS SIZE *
* COMMUTER PERCANTAGE STATISTIC AUSTRIA
ANAMORPHOTIC
MAYBE ONE WEEK COTTAGE WORKING (WEEKEND)
ISOCRONE MAP OF GRAZ (CYCLO-TIMETABLE)

PROJECT DESCRIPTION

The aim was to do a visualization of the mobility in the city of Graz with an isochrone map (equally long-lasting periods) based on the real timetables of the public transport. We were analysing the coordinates of the public transport stations in the inner city, the connection between the timetables of the Graz public transport system and the real distances in the city.
The visualization is projected on an interactive screen wall: A silk canvas supported by a wood structure 4 meters long and 2 meters high. Pushing in the textile area, the “sweep” will be recognized by a kinect camera and can be used as input gesture.
The spots are the different bus and tram stops in the city. By clicking on one spot the lines between the points change their lenght showing the time distances, to get an isochrone view of all other stations and places. The line network plans are scaled by radial distances to make them comparable.

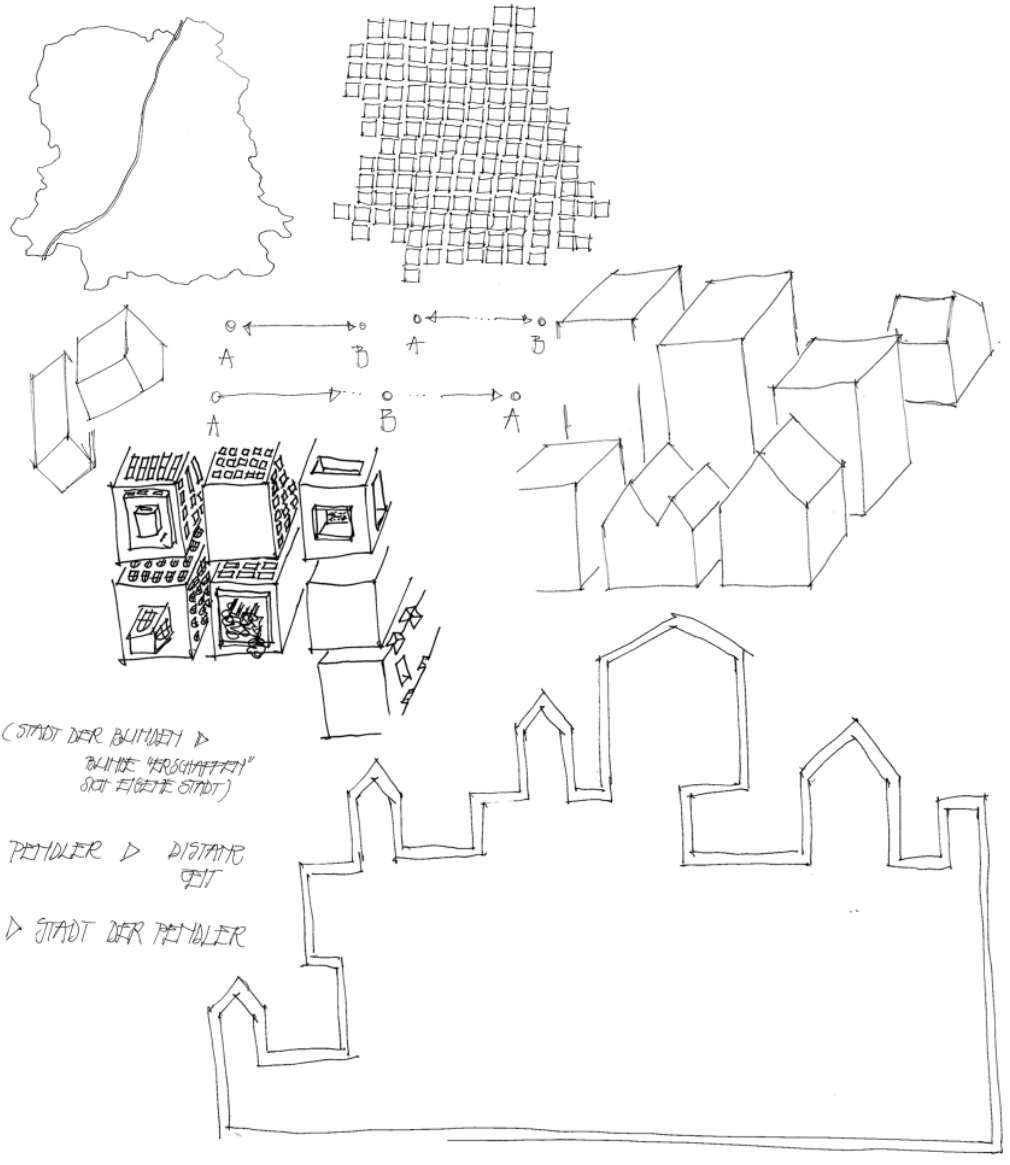

Mozartgasse (4 minutes travel)

STADT DER PENDLER

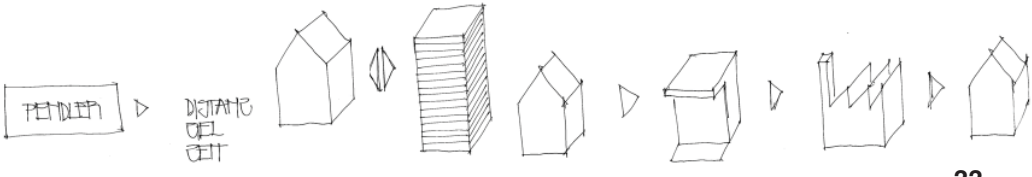
Katharina Cheung
Julia Neubauer
Beatrice Reinbacher
Kinga Justyna Walczak

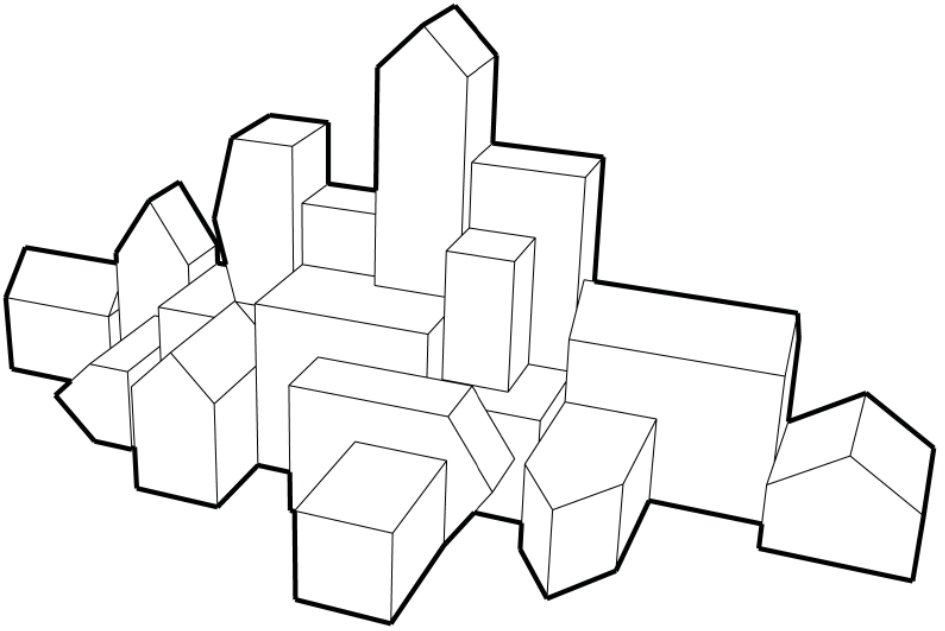
IDEENFINDUNG

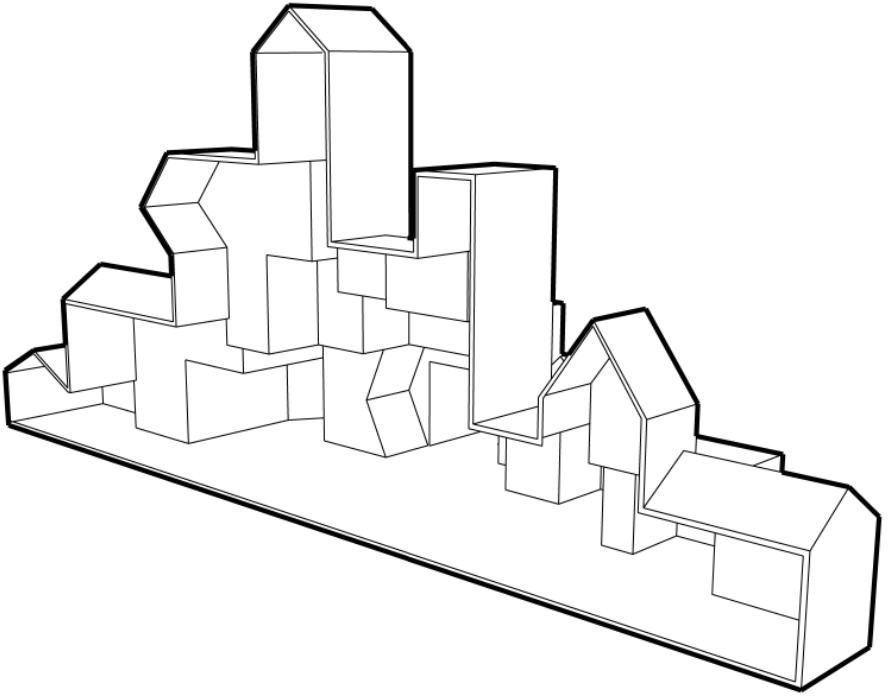
Was ist die Stadt für uns?
Die Stadt wird nicht allein von Architektur definiert, erst durch die Menschen, die darin leben wird die Stadt zum urbanen Gefüge.
Man könnte behaupten, sie denken in Zeit, Weg und Ziel. Reduziert ist dies das, was PendlerInnen tagtäglich tun, nämlich von “A” nach “B” zu pendeln. Ihr Tagesrhythmus wird von Strecken und dem notwendigen Zeitaufwand, um diese zu überwinden - sei es zu Fuß, mit dem Zug, Bus oder Auto - geprägt.
Grundgedanke war es, eine Simulation dieser Abläufe mittels Würfel, die auf den Raster des Bodens der Park & Ride Anlage zugeschnitten sind, zu visualisieren.



▷ STADT PRODUZIERT AUF ZIELE/KNOTENPUNKTE DER PENDLER







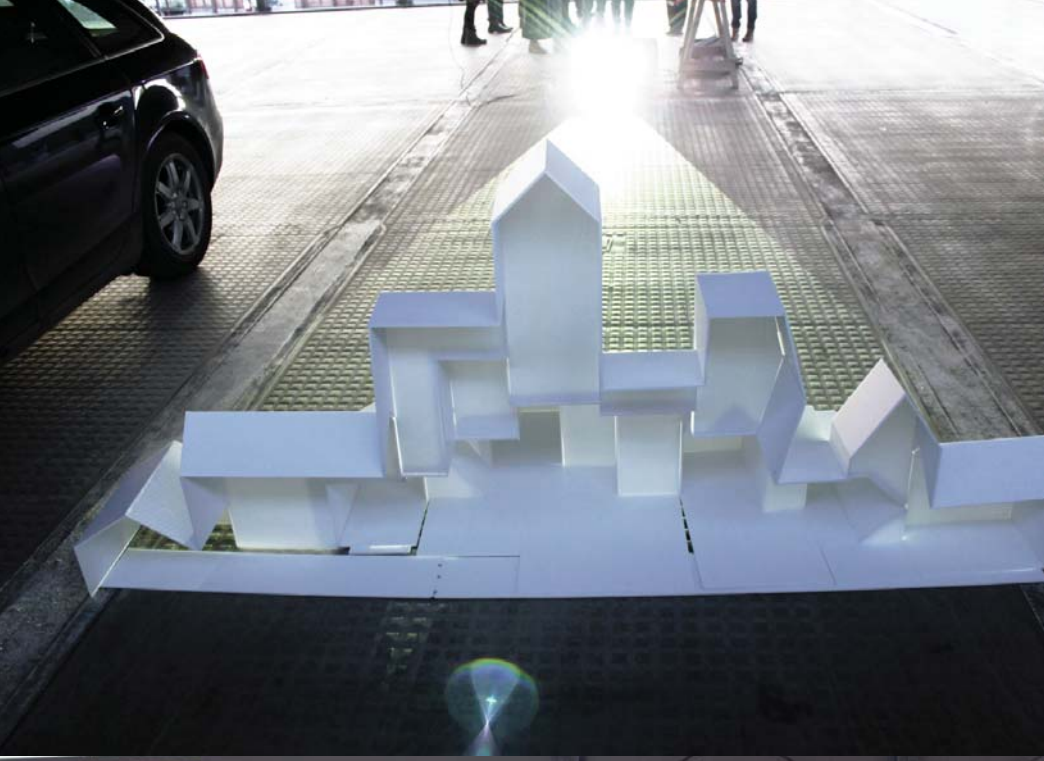
PROJEKTBESCHREIBUNG

Die Stadt der Pendler beruht auf der Annahme, dass Personen, die tagtäglich die Stadt aufsuchen, um ihrer Arbeit nachzugehen, die Stadt auch im Zuge dessen beleben. Sie füllen die Gebäude, die ihren Arbeitsplatz beherbergen und verlassen diese wieder, wenn ihre Arbeit getan ist.

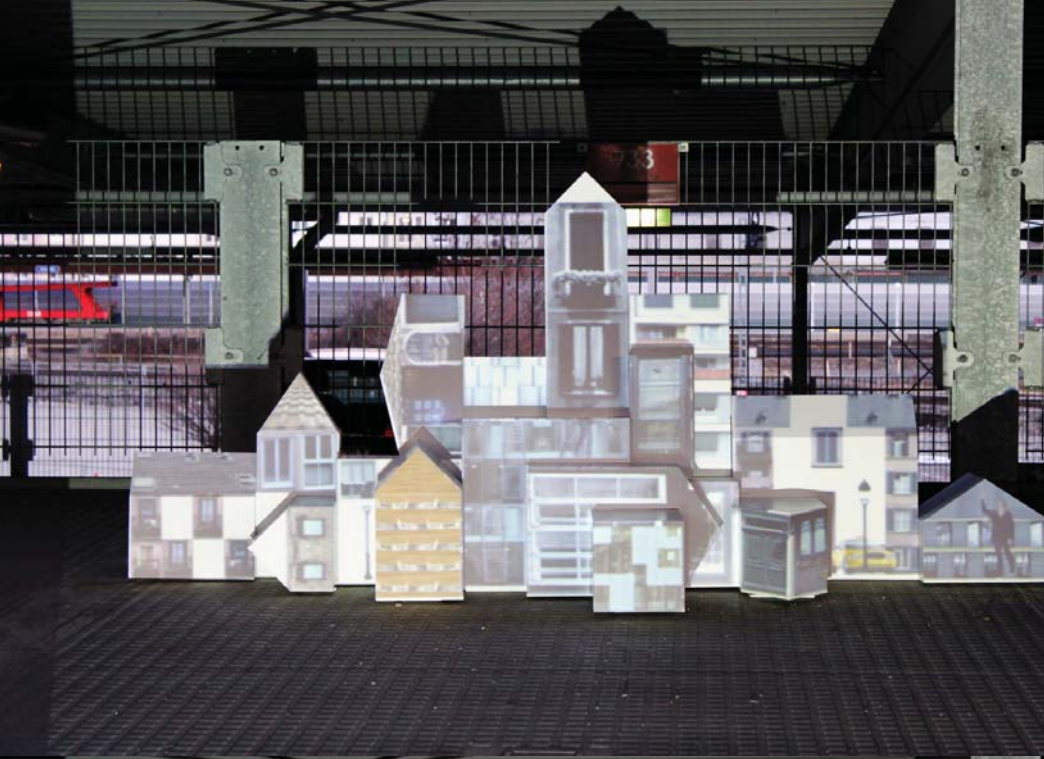
Die Stadt der Pendler, also eine fiktive Stadt, ist sozusagen eine Ansammlung genau jener Gebäude. Sie dient als Kulisse für das Leben - beziehungsweise einen Teil davon - der Pendler.

Die Form des Modells (der Stadt) hat symbolischen Charakter, sie soll für alle klar erkennbar sein. Jedoch wird die kulissenhafte Erscheinung der Stadt durch absurde, abstrahierte sowie fassadenhafte Darstellungen betont. Was passiert mit der Architektur, der Stadt, wenn die Menschen ihren Arbeitstag beenden? Nichts. Die PCs werden heruntergefahren, die Lichter gehen aus, die Gebäude werden verlassen und die Türen verschlossen.

Zurück bleibt eine leere Hülle aus Dach und Ziegel, die nur darauf wartet am nächsten Morgen wieder zum Leben erweckt zu werden.



DL 876 CG
A4



LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

LEHRVERANSTALTUNGSBETREUUNG
Hans Kupelwieser

MITARBEIT
Philipp Grein

Institut für Zeitgenössische Kunst
TU Graz

Thema des für die Projektübung verpflichtenden Wahlfachs **ZEITGENÖSSISCHE KUNSTPRODUKTION** war es, eine Fassadengestaltung mit Schriftelementen für die Ostwand der Park & Ride Anlage in der Köflacher Gasse in Graz zu konzipieren.
Unter allen entstandenen Projektideen wurde gemeinsam mit einer Jury ein Projekt ausgewählt, das demnächst realisiert werden soll. Es handelt sich dabei um Michael Taschs Arbeit "Im Klaren Werden".
An der Fassade der Park and Ride Anlage, die zwischen Köflacher Bahnhof und Hauptbahnhof gelegen ist, sollen ausrangierte Bahnhofsleuchtkästen angebracht werden, die jedoch nicht einen Stationsnamen tragen, sondern mit Begriffen des Alltagslebens beschriftet sind und somit täglich zu treffende Entscheidungen thematisieren.

PENDELUHR

Iyad Afana

Die Aufgabenstellung war es, eine Wand zu gestalten, die in Zusammenhang mit dem Thema Pendeln steht. In meiner Arbeit sieht man ein Pendel, das über unterschiedliche Wörter schwingt, in denen die Abfolge täglicher Tätigkeiten aufgezählt sind. Bei der Bewegung nach links gleitet das Pendel über die Wörter *aufstehen*, *fahren*, *arbeiten*, *essen*. Beim Zurückschwingen soll es ermutigen bei der zweiten Zeile weiterzulesen, wo die Wörter *arbeiten*, *fahren* und *schlafen* stehen. Einerseits stellt es einen zeitlichen Ablauf dar und andererseits soll es ausdrücken, dass die Bewegung immer wiederkehrt und der Übergang zwischen den einzelnen Tätigkeiten fließend stattfindet. Die überdimensionale Uhr steht außerdem für unsere Kultur, die geprägt ist von der Schnelllebigkeit und der Zeit.

aufstehen - fahren - arbeiten - essen

schlafen - fahren - arbeiten

WARTEN AUF ZEIT

Daniela Baumgartner

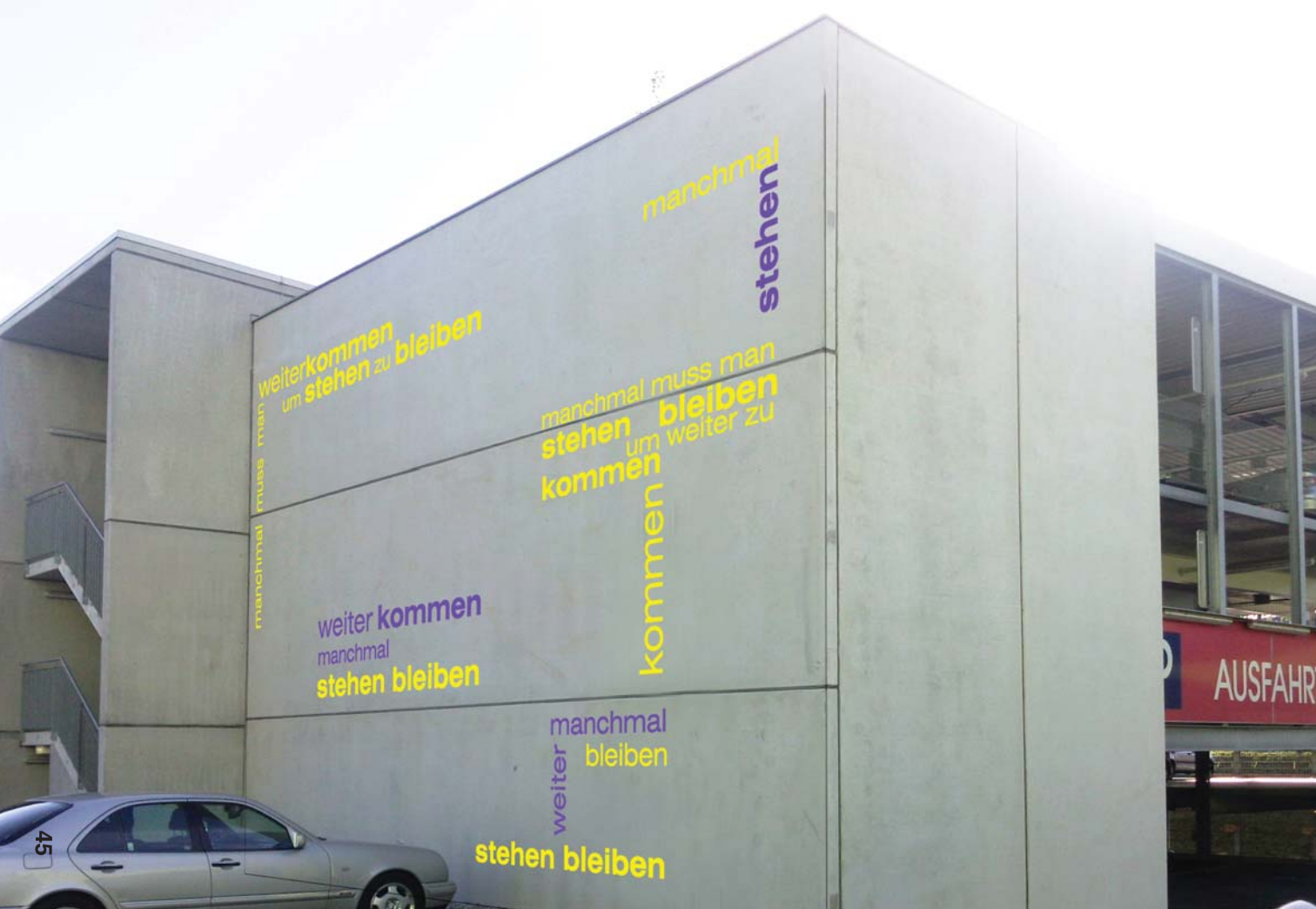
In der heutigen Zeit ist Pendeln zwischen zwei Orten mit Zeitaufwand in Verbindung zu bringen. Morgens warte ich auf die Ankunft des Zuges, die mich zur Arbeit bringt. Im Zug wiederum warte ich auf die Ankunft bei meinem Arbeitsplatz. Am Arbeitsplatz warte ich sehnlichst auf den wohlverdienten Feierabend. Schließlich warte ich wieder auf den Zug, der mich nach Hause bringt, bis ich wieder am nächsten Morgen auf den Zug warte?
Wie man sieht, spielt das WARTEN in unserer heutigen Gesellschaft eine wesentliche, unumgängliche Rolle. Man verliert meist sehr viel Zeit, welche sich nicht wieder aufholen lässt.
Daraus ergab sich für mich der Satz: “Zeit? wartet. Zeit? wartet.”
Dieser Satz lässt sich auf zwei Arten lesen: “Zeit wartet.” und “wartet Zeit?”
Diese Worte sollen zum Nachdenken inspirieren, um die Zeit sinnvoller zu nutzen.

ZEIT?WARTET.

MANCHMAL MUSS MAN STEHEN BLEIBEN UM WEITER ZU KOMMEN

Dzenana Beslagic

Diese Aussage bezieht sich auf die Mobilität des Menschen und seiner Gedanken. Im gestalterischen Sinn habe ich es als meine Aufgabe gesehen die Sichtbeton-Wand neu zu strukturieren; durch die Verwendung der Schrift ein neues Layout zu erstellen und aber auch durch verschiedene Kombinationen der selben Wörter, neue Gedanken entstehen zu lassen. Indem ich mit dem einen Gedanken gespielt habe, habe ich andere semantische Wege frei gemacht, so dass man mehrere Aussagen aus dem Schriftzug herauslesen kann. Alle gegebenen Kombinationen haben im semantischen Sinn einen Bezug zum Thema „Mobilität", können aber auch andere Zustände des Menschen bezeichnen. Die Ausführung wäre durch Verwendung von Spray und Schablonen möglich.


manchmal
stehen
weiterkommen
um stehen zu bleiben
manchmal muss man
stehen bleiben
kommen um weiter zu
manchmal muss man
weiter kommen
manchmal
stehen bleiben
kommen
manchmal
weiter bleiben
stehen bleiben
AUSFAHR

GRAFFITI WALL

Laura Canto Lopez

According to the way people are moving in the city, the “commuting” and the time they spend to reach places, the city of Graz has different physiognomies.
The project of the wall is basically a call of attention for the commuters. They are taking part of the urban regeneration. They are responsible to see and to carry out in what the city will become in the future.
The reason why I choose a “drawing” design is because it is quickly understandable: someone can make a quick draft of Graz and the ways a person uses: how to get to the office, home, places to spend the free time. Anyone from can figure out the shape of the city and its main connections with the center and its symbols and signs of identity: Stadtpark, Schlossberg, Mur, Kunsthaus ...

PHYSIKALISCHES PENDEL

Katharina Cheung

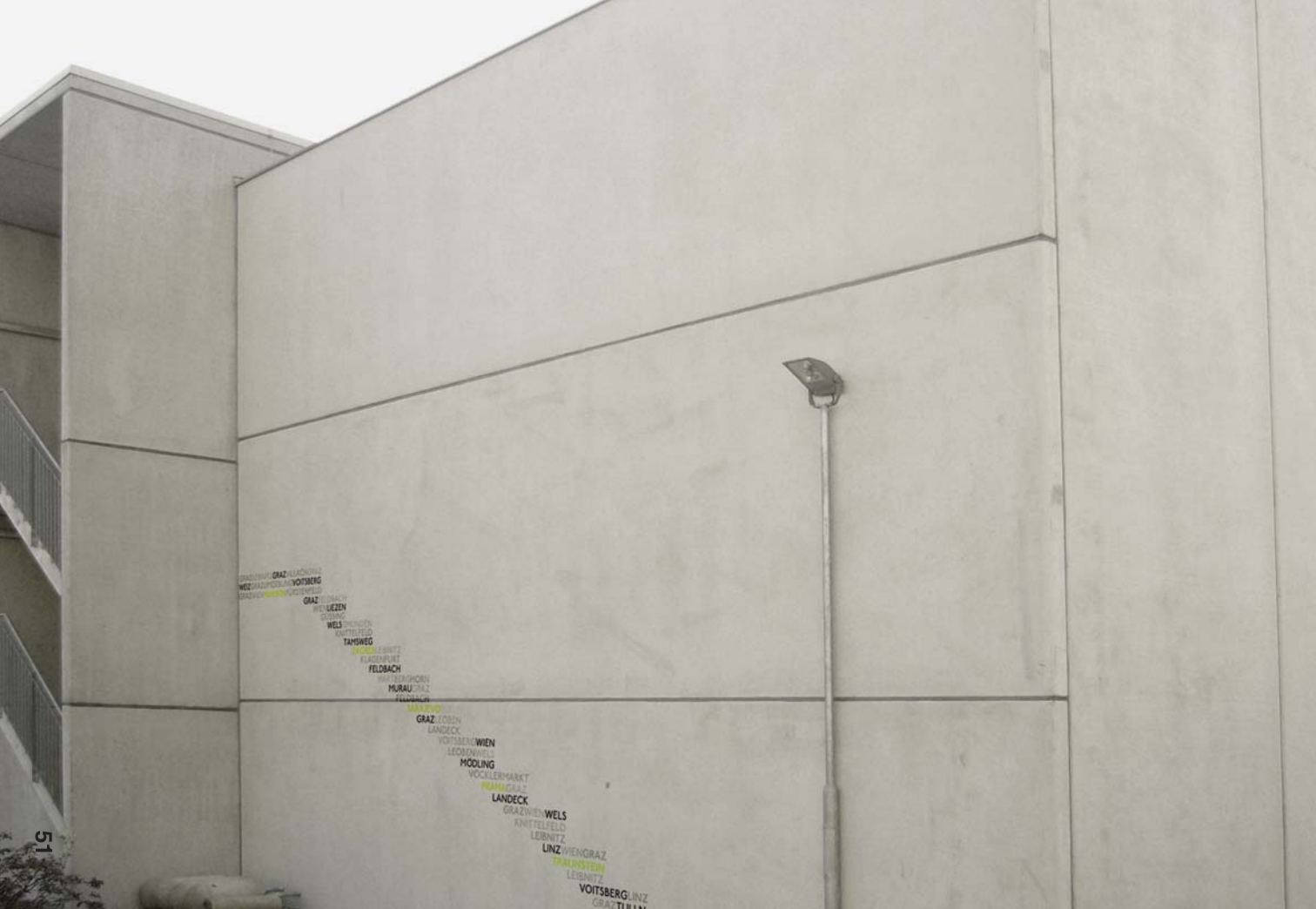
Funktion und Aufbau dieser Konstruktion kennt jeder aus dem Physikunterricht in der Schule. Der Begriff „Pendler“ nimmt auf das „Physikalische Pendel“ Bezug und kann somit kombiniert werden. Pendelnde sind eine Begleiterscheinung der zunehmenden Mobilität der Bevölkerung. Das Pendeln gilt als Aktivität des täglichen Lebens, eine zirkuläre Bewegung = regelmäßige Bewegung wie z.B. Berufspendeln.
In meinem Entwurf verwende ich sieben Kugeln, anstatt der sonst fünf Kugeln, die das Wort Pendler bilden. Diese führen eine Pendelbewegung aus. Die erste Kugel links schlägt gegen die zweite Kugel in der Reihe, wobei sich gleichzeitig die letzte Kugel anhebt. Somit werden abwechselnd die Worte „Park“ und „Ride“ sichtbar. Die gesamte Konstruktion wird über einen Pendelmotor angetrieben.

PENDLES

ESCALIERS

Kanita Elezovic

Beim Enwurf des Schriftzuges für die Wand der Park & Ride Anlage der Firma Porr bin ich von den vorhandenen Elementen des Gebäudes ausgegangen. In der Ansicht kommt die Treppe sehr zur Geltung. Mein Ansatz war es, diese als zweidimensionales Objekt weiterzuführen. Die Form der Treppe ist durch eine Schrift gebildet, die aus den Ortsnamen der parkenden Pendlerautos bestehen. Das Farbkonzept besteht aus unterschiedlichen Farbtönen: die Ortsnamen der Steirischen Kennzeichen sind in Graustufen abgebildet, Ort außerhalb der Steiermark sind in einem Grünton gehalten, der vom Nachbargebäude übernommen wurde.


GRAZ
VOITSBERG
WEIZ
GRAZ
LIEZEN
WELS
KNITTELFELD
TAMSWEG
FELDBACH
MURAU
GRAZ
LEOBEN
LANDECK
VOITSBERG
WIEN
LEOBEN
MÖDLING
VÖCKLERMARKT
PRAHA
GRAZ
LANDECK
GRAZ
WIEN
WELS
KNITTELFELD
LEIBNITZ
LINZ
WIEN
GRAZ
TRAUNSTEIN
LEIBNITZ
VOITSBERG
LINZ
GRAZ

REMISE

Hannah Feichtinger

Ausgangspunkt ist die Park & Ride Anlage selbst, samt der darin parkenden Autos. Diese Autokennzeichen sind die materielle Grundlage für den Schriftzug.
115 Kennzeichen, 48xGU – 40xG – 2xWZ – 1xLN – 5xLB – 4xFB – 5xVO – 7xDL – 1xRA – 1xVI – 1xK, bilden 141 cm hohe Buchstaben, die durch ihren speziellen Anstrich in der Nacht bei Beleuchtung mit Licht reflektieren und somit im Dunklen lesbar bleiben.
Bei dem gewählten Wort „Remise“ handelt es sich um einen altertümlichen Begriff für eine Parkanlage und ist auch ein Synonym für einen Umkehr- bzw. Wendepunkt.
Durch das leicht herausfallende „m“ ergibt sich ein Wortspiel: aus der „Remise“ entsteht die „Reise“.

REVISE

DOPPELDEUTIGKEIT DES WORTES „PARK“

Julia Gaal

Definitionen lt. Wikipedia:
“Das Wort Park (vom lat. parricus „Gehege“) bezeichnet nach den Regeln der Gartenkunst gestaltete größere Grünflächen, die der Verschönerung und der Erholung dienen.
Parkandride (englisch: park = „parken“ und ride = „fahren“), zu Deutsch: Parken und Reisen oder kurz: P + R, P & R, P+R oder P&R, bezeichnet ein Prinzip der Verkehrsplanung, in dem in der Nähe von Haltestellen des öffentlichen Nahverkehrs (ÖPNV) Abstellmöglichkeiten für Pkw, teilweise auch Motorräder und Busse, zur Verfügung gestellt werden. Vor allem Berufstätigen wird so die Möglichkeit gegeben, ihren Pkw am Stadtrand abzustellen und ohne Stau und Parkplatzprobleme mit öffentlichen Verkehrsmitteln in die Innenstadt zu gelangen.”

An der Fassade werden vertikal Grünpflanzen gesetzt, die das Wort “Park” ergeben. Zur Bewässerung kann das aufgefangene Regenwasser dienen. Dieses wird mittels eines perforierten Schlauches bei Bedarf an die Pflanzen abgegeben. Vorgesehen sind sowohl Moose, Farne als auch Schling- bzw. Rankpflanzen. Bei der Auswahl der Pflanzen muss darauf geachtet werden, dass sie den gegebenen Bedingungen standhalten. Mit der Zeit soll das Wort mit Pflanzen bedeckt sein und nach und nach unter einem grünen Teppich verschwinden.

PARK

MOVE

Jürgen Holl

Das Wort MOVE (engl. Wort für bewegen, Bewegung) wurde adaptiert und steht für das stetig hektische Bewegen der Menschen im alltäglichen Leben.

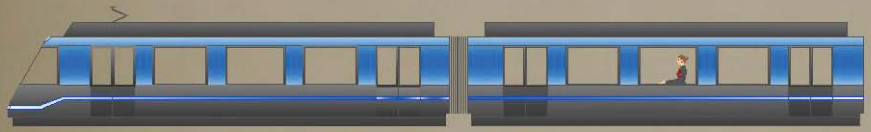
Gestaltung: Moiré Effekt
(frz. moirer, “moirieren; marmorieren) macht sich als Überlagerung von regelmäßigen feinen Rastern durch zusätzliche scheinbare grobe Raster bemerkbar. Wirft man den Blick im rechten Winkel zur aufgebrachten Schrift auf den Raster, kann man das auftretende Wort “MOVE” sehr schwierig bis gar nicht erkennen. Jedoch blickt man in einem anderen Winkel als 90° auf die Wand entsteht ein Rasterspiel, welches das Wort hervorhebt.
Speziell für die Zugreisenden, die an der Wand vorbeifahren, ist der Effekt sehr gut erkennbar und “vorbeifahren” ist wieder “bewegen” -> “moving”.

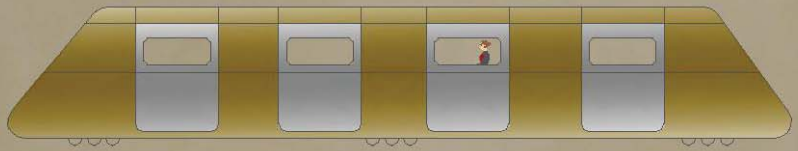
ARCHICAD STUDENTENVERSION

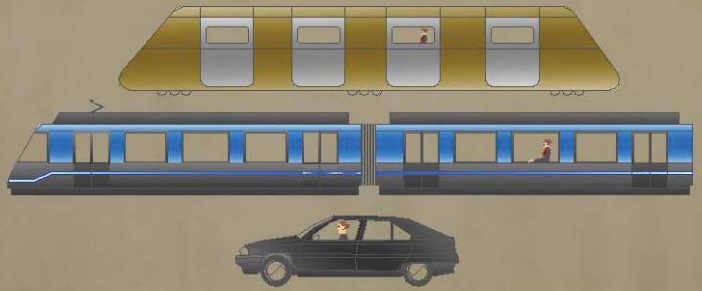
PENDELBEWEGUNG

Ermina Masic

Ich habe mir den Alltag von PendlerInnen vorgestellt und habe versucht mir dieses Leben vom Aufstehen bis zum Schlafengehen vorzustellen.
Die Pendelbewegung wurde in einfachen Zügen als täglicher Ablauf dargestellt: vom Aufstehen über Reisen mit dem Auto, Bahn und Straßenbahn bis zur Arbeitsstelle. Das Warten auf die nächste Fahrgelegenheit und das Umsteigen von einem Beförderungsmittel in das andere findet an Orten statt, die physisch fixiert sind, an denen aber immer ein Wandel, eine Veränderung und ein Kommen und Gehen stattfindet. Gerade diese Gegensätze machen diese Orte einzigartig.







STEHEN & GEHEN

Julia Neubauer

park & ride
stehen & gehen
Ruhe & Bewegung

Die Idee hinter dem Projekt ist die Umdeutung des Slogans “Park & Ride” auf die Lebensphasen eines Menschen. Es geht bergauf, es geht bergab, aber manchmal scheint die Welt auch still zu stehen. Man steht an, vor einem Problem oder einer Entscheidung, man „parkt“ sich in eine Nische bis man wieder Antrieb bekommt und das Leben wieder einen „ride“ (flow) hat, es geht wieder vorwärts.
Der Schriftzug soll, von dieser Umdeutung inspiriert, auch um das Gebäude „wandern“ (am Gitter entlang), also in Bewegung sein. Dabei kann es aber auch Phasen des Stillstandes geben, wo ein Wort länger an einer Position „parkt“.
Die Buchstaben bestehen aus einzelnen Platten, die zwischen den Gitterstäben hineingeschoben und z.B. mit Kabelbindern festgemacht werden, sie sind also variabel.

RIDE

OSCILLATE WAVE

Patrik Pietschnig

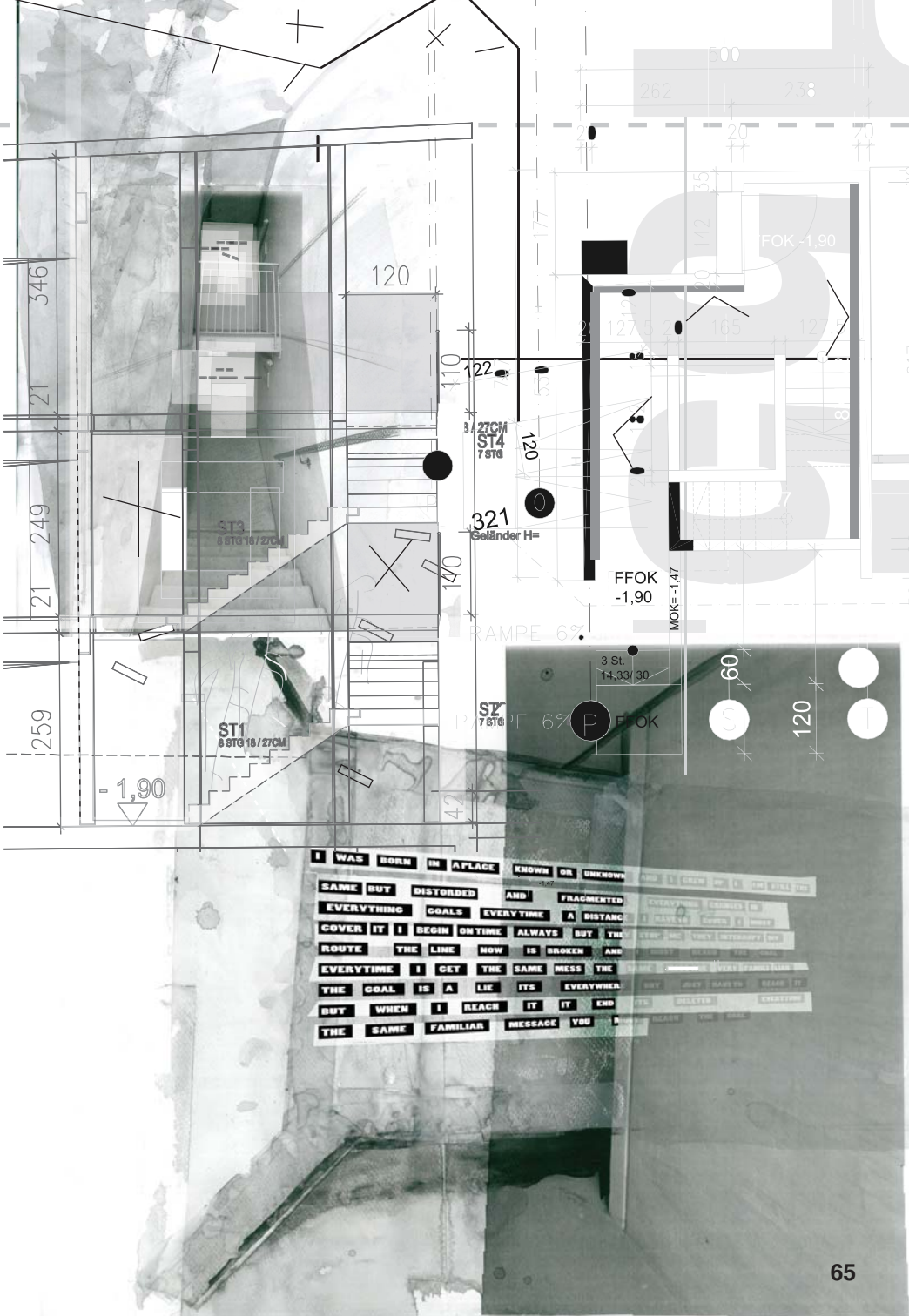
Das Projekt stellt eine Pendelbewegung dar. Auf der WEG-Achse (y-Achse) wird der Abstand zum eigenen Zuhause dargestellt, auf der ZEIT-Achse (x-Achse) der Verlauf eines Tages. Die Größe des Textes zeigt die Energie des Pendels, also von der Person selbst, zu jedem Zeitpunkt des Tages. Wie die Energie des Pendels nimmt auch unsere zum Abend hin stetig ab. Der Schriftzug selbst zeigt in diesem Fall meine Tätigkeiten im Verlauf eines Tages. Wenn der Schriftzug den 0-Punkt der WEG-Achse überschreitet, ist man daheim. Die Entfernung zum eigenen Heim wird mit dem Abstand auf der WEG-Achse dargestellt.

AUSFAHRT
FAHRENARBEITENFAHRENESSENENTSPANNENSPORTPLAUDERNDUSCHENHUNDGEHENFUETTERNLEBENAUS
ZUHAUSE

INTERPATHION_interior path distortion

Maria Prokopiou

The text formes a path. It can be dissolved into different texts by changing the word order. At the stairs there are stop points where the visitor faces a wall. A sign of path distortion: a stop point to the specific path where the aim is to climb the stairs to get your car. Those stop points will be marked. They will be painted with 2 layers of magnetic paint with water base and 2 layers of white water color paint: white as a symbol of the stable and clear. The words of the text will be located on the parts with the magnetic paint.


I WAS BORN IN A PLACE KNOWN OR UNKNOWN
SAME BUT DISTORDED AND FRAGMENTED
EVERYTHING GOALS EVERYTIME A
COVER IT I BEGIN ON TIME ALWAYS BUT
ROUTE THE LINE NOW IS BROKEN
EVERYTIME I GET THE SAME MESS
THE GOAL IS A LIE ITS
BUT WHEN I REACH IT IT
THE SAME FAMILIAR MESSAGE YOU

SPRAY IT ON

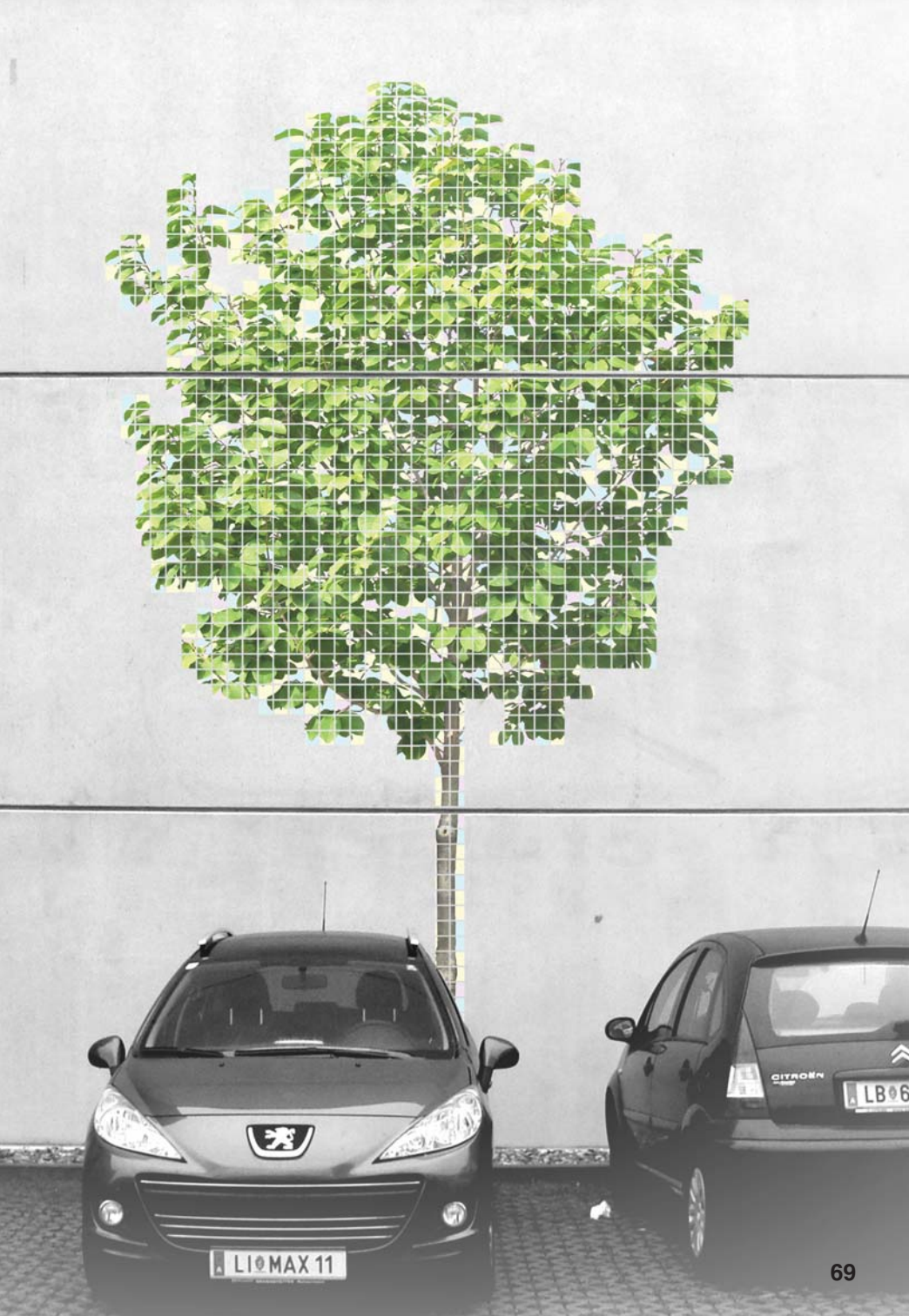
Beatrice Reinbacher

Die Fassadengestaltung setzt sich aus einer Vielzahl an Symbolen zusammen, deren gezielt gesetzte Freiräume einen Schriftzug bilden. Die gewählten Symbole stellen Elemente der Fortbewegung dar, Elemente die die Mobilität ermöglichen und verstärken (z.B. Bus, Fahrrad, Motorrad, Auto, Flugzeug, FußgängerInnen etc).
Die Aufbringung orientiert sich an einem im zentralen Stadtraum weitverbreiteten Gestaltungselement, dem Schablonengraffiti. Dies soll die Zugehörigkeit der Park & Ride-Anlage zum urbanen Raum verdeutlichen.
Die Symbole werden mittels Sprühdose und Schablone aufgebracht.
Der sich zurückhaltend ergebende Schriftzug „Alles in Bewegung“ definiert den Begriff der Mobilität. Er ziert und kennzeichnet einen bedeutenden Punkt des Mobilitätsprozesses, das Park & Ride-Gebäude.

POST IT BAUM

Christian Schnaitl

Das Schöne an temporärer Kunst ist das Voraugenführen ihrer Endlichkeit. Sie löst sich durch die Beanspruchung des Raumes im Laufe der Zeit auf und beweist dadurch, dass nichts für die Ewigkeit Bestand hat.
Die Abbildung des Baumes ist keineswegs willkürlich gewählt.
Zum Einen spiegelt er den Baum, welcher gegenüber der Park & Ride Anlage steht, wider und spannt somit eine Blickbeziehung zwischen ihnen auf. Zum Anderen steht der Baum mit seinen Blättern, welche er im Laufe der Zeit verliert, ebenfalls für die Endlichkeit des gegenwärtigen Systems.


LI MAX 11
CITROËN
LB

IM KLAREN WERDEN

Michael Tasch

Ein Arbeit zum Thema: Entscheidungsfindungen

Auf die tägliche Frage “Was soll ich nur kochen?” gibt es viele Antworten. Diese Antworten werden nicht nur von der jeweiligen Nährstoffaufnahmefähigkeit des Körpers abhängig gemacht, sondern es wirken auch andere Themen wie Liebe, Werbung, Haben, Können, Scham, Ideologie.... mit. Nur laufen diese Prozessen meist (zum Selbstschutz) im Hintergrund ab.
Aber auch die für uns “wichtigen” Fragestellungen werden in Situationen des Zeithabens permanent in unseren Köpfen bearbeitet. Diesen Prozess der Entscheidungsfindung mit ihren unzähligen Möglichkeiten war mir wichtig dazustellen. Entscheidungen sind für mich Wege, die an jeder einzelnen Kreuzung von uns Richtungsentscheidungen verlangen. Ein ständiges “Im Klaren Werden” wird von uns verlangt. Die Bahnhofsschilder sollen diese einzelnen Stationen eines Prozesses zeigen, den ich als “Im Klar Werden” verstehe.

können
drauf scheißen
NEIN
Autobahn
sollen
neuer Job
Hofer
Speck
Nudeln
Reis
zurechtkommen
UND
fernsehen
A2

“NON PLACES” OR NEW SPACES?

Valentina Torelli

This garage could be called a “non place”. As a “non place” it doesn’t have a meaning, rather a symbolic value. People pass through it without stopping and without interacting.
I decided to design a living rom just to make people think about this kind of space and to wonder if it could become as “familiar” as a living room is.
At first I thought to use real furniture and a real wallpaper but later I realized that if I wanted to make it appear as a wish it had to be just an image.

... ABER SIE WISSEN GAR NICHT, WOHIN SIE FAHREN WOLLEN

Kinga Justyna Walczak

Auf der Wand vom Parkhaus „Park & Ride" wird eine Wortkomposition dargestellt. Ich verwende ein Zitat aus dem Buch „Der kleine Prinz" von Antoine de Saint-Exupéry: „Die Leute schieben sich in die Schnellzüge, aber sie wissen gar nicht, wohin sie fahren wollen". Die Art und Weise der Aufzeichnung spielt hier eine bedeutende Rolle. Den Satz liest man von oben nach unten, suchend nach den Wörtern in jeder Reihe.
Diese Zusammenstellung schafft eine Art von Spiel – eine Verfolgungsjagd von Wörtern, die die Komponenten dieses Entwurfs sind. Bei dem Verfolgen der Wörter mit Blicken ergibt sich eine optische Täuschung „der Bewegung". Der Satz, der dauerhaft an die Wand aufgetragen wird, erweckt einen Eindruck, als sei er in Bewegung, als würde er vor unseren Augen laufen. Dieser Effekt wird durch die Balance der Farbtöne zwischen weiß und schwarz auf dem grauen Hintergrund verstärkt.
Mein Schriftzug hat so eine symbolische Verbindung mit den Pendelnden, die täglich in der Stadt in ständiger Bewegung leben.

DIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDI
LEUTELEUTELEUTELEUTELEUTELEUTELEUTELE
SCHIEBENSCHIEBENSCHIEBENSCHIEBENSCHIEBENS
SICHSICHSICHSICHSICHSICHSICHSICHSICHSIC
ININININININININININININININININININ
DIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDIEDI
SCHNELLZÜGESCHNELLZÜGESCHNELLZÜGESCHNELL
ABERABERABERABERABERABERABERABERABE
SIESIESIESIESIESIESIESIESIESIESIESIES
WISSENWISSENWISSENWISSENWISSENWISSEN
GARGARGARGARGARGARGARGARGARGARGA
NICHTNICHTNICHTNICHTNICHTNICHTNICHTNICHTNICHTNIC
WOHINWOHINWOHINWOHINWOHINWOHINWOHINWOH
SIESIESIESIESIESIESIESIESIESIESIESIES
FAHRENFAHRENFAHRENFAHRENFAHRENFAHRENF
WOLLENWOLLENWOLLENWOLLENWOLLENWOLLEN

34.9”

Jacob Wegerer

34.9”, the average of a daily commuting time in austria

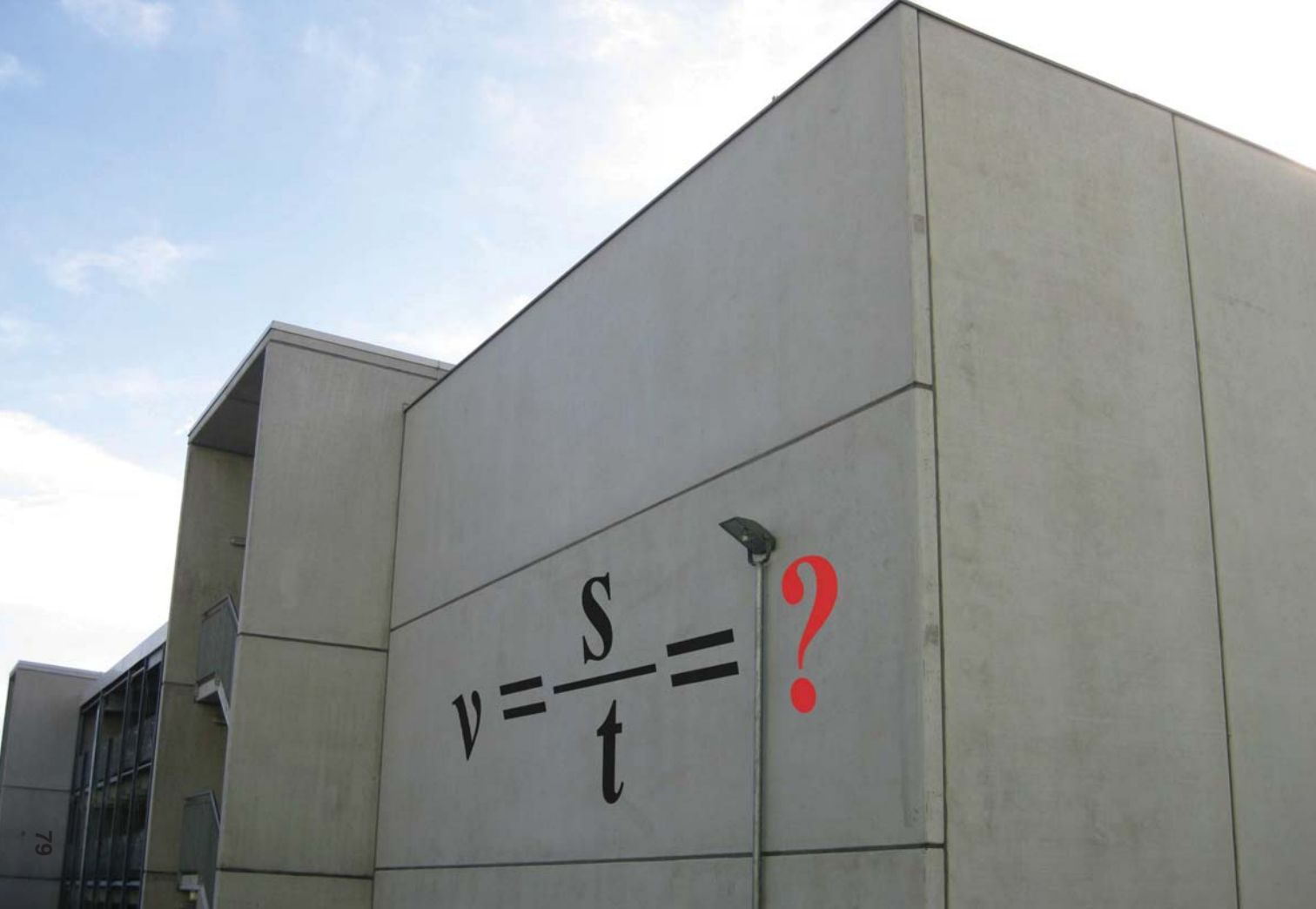
Mehr als 280.000 steirische Berufstätige arbeiten nicht in ihren Heimatgemeinden, sondern pendeln täglich zwischen Wohnort und Arbeitsplatz. Davon sind ca. 70.000 sogenannte FernpendlerInnen, die mehr als 50 Kilometer täglich zurücklegen. Der tägliche “Zeitverlust” einerseits und die Anstrengung im Frühverkehr andererseits werden in dieser grafischen Arbeit aufgegriffen und textlich dargestellt. Werbetexte mit Bezug zu Mobilität und deren Schriftfonts werden verwendet um ein Glasfasergewebe mit neu arrangierten Werbetextausschnitten zu gestalten.

SIE HABEN ALSO IMMER BEI DER HAND
EUER KÖNNEN
NUTZEN DIE FREIHEIT
EINE RIESEN
GROSSFREIHEITUNG
CHGESICHERTSICHALS
OHR KONZENTRIERENSIE
FAHREN NER VÖSMUEDE
ABGESPANNTGEREIZT
SCHLAFLOSDIETAGE
ICHENERVENSPANNUNG
SIE HABEN ALSO IMMER BEI DER HAND
AMSTEUER KÖNNEN
IEFREIHEITUNG
EWEGUNGSFREIHEITUNG
CHGESICHERTSICHALS
GANZAUFDENVERKEHR
KONZENTRIEREN
ERKEHR

v= s/t = ?

Alexandra Weichselbraun

Jeder Mensch bewegt sich mit einer anderen Geschwindigkeit fort. Manche schneller, manche langsamer. Jeder empfindet diese anders. Die Formel v=s/t soll anregen, über die eigene Geschwindigkeiten im alltäglichen Leben nachzudenken. Bezogen auf das P+R Gebäude könnte dies zu Überlegungen verschiedenster Art führen. Nimmt das Parken Geschwindigkeit oder verstärkt sich diese?


$v = \frac{s}{t} = ?$

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

LEHRVERANSTALTUNGSBETREUUNG
Sonja Frühwirth

MITARBEIT
Vanessa Bauer

Institut für Gebäudelehre
TU Graz

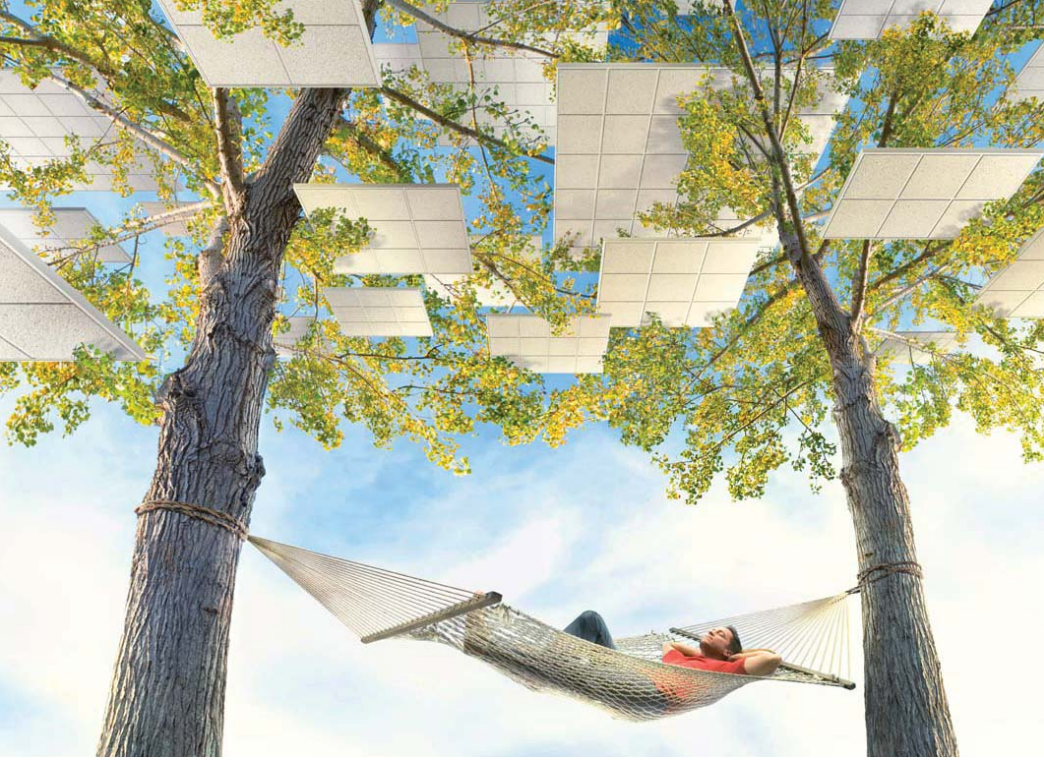
Ziel des Seminars **ARCHITEKTUR MOBILITÄT TOURISMUS** war es, eine kleine Einheit für temporäres Wohnen am Park & Ride Eggenberg zu entwickeln. Zu Beginn der Arbeit wurden die Parameter für den Kleinraum festgelegt, NutzerInnen und ihre Bedürfnisse wurden definiert und davon abhängig ein Raumprogramm festgelegt.
Als Grundlage für den Entwurf wurden diese in der Gruppe diskutierten Anforderungen mittels Collagen dargestellt, in denen vor allem die Atmosphäre in verschiedenen Situationen (Tag/Nacht, Arbeit/Entspannen,…) abgebildet wurden.
Anhand von Modellen wurde der Entwurf weiter entwickelt und verfeinert. Fotos der Modelle wurden als Basis für Collagen verwendet, die wiederum die atmosphärische Darstellung des Raumes in seinem vollen Umfang (Materialität, Aussicht, programmatische Anforderungen,…) während der Benutzung wiedergeben.

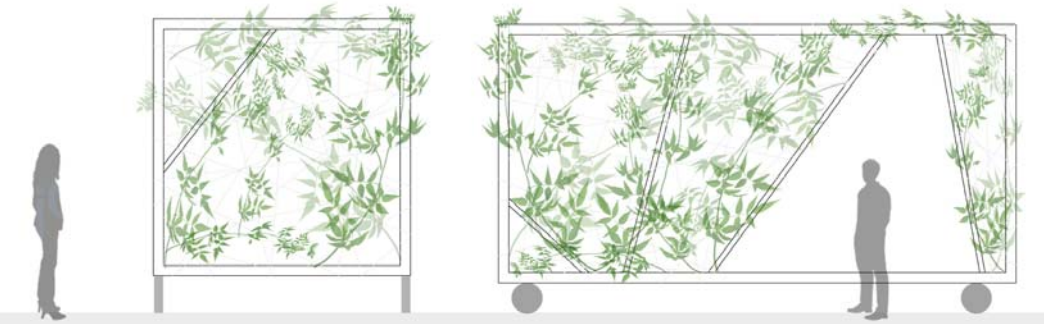
URBAN JUNGLE

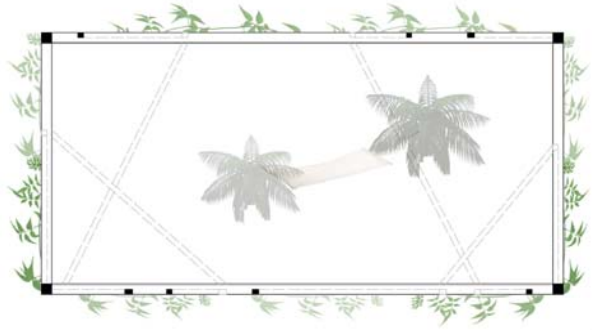
Daniela Baumgartner
Julia Gaal
Christian Schnaitl
Alexandra Weichselbraun

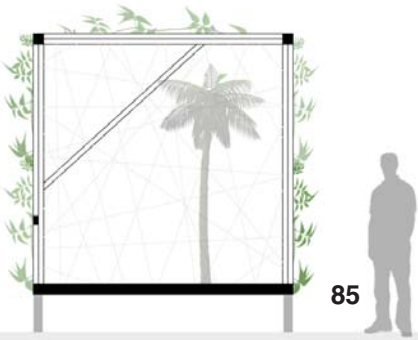
PROJEKTBESCHREIBUNG

Bei unserem Projekt und unter Berücksichtigung des Themas Pendeln haben wir uns entschieden, einen “Urban Jungle” zu gestalten. Dieser umfasst das genaue Volumen eines Parkplatzes und soll je nachdem, wo er sich befindet, die Leute zum Verweilen, Erholen und Entspannen verleiten. Eine Art kleine Oase, die die Menschen aus ihrem Alltagstrott entfliehen lässt. Unterstützend fungieren hierbei Musik- als auch Lichtinstallationen und zahlreiche Hängematten im Inneren des Jungles. Dieser besteht in seine Grundform aus einem Gerüst, welches mit zahlreichen Pflanzen umschlungen und verdichtet wird. Um diesen nicht auf einen Ort zu vereinheitlichen, haben wir dem Urban Jungle als Art PKW-Anhänger angedacht.









HOTELOMAT

Dzenana Beslagic
Hannah Feichtinger
Jürgen Holl
Michael Tasch

PROJEKTBESCHREIBUNG

8,64 Quadratmeter Baufläche für ein funktionierendes Hotel erscheinen auf den ersten Blick etwas unrealistisch. Nicht aber, wenn man sich in planerischer und gestalterische Hinsicht auf das Essenzielle eines Hotels, nämlich das Schlafen an sich, beschränkt. Ergänzt mit einem WC und einer in den Raum integrierten, verstaubaren Dusche ist die Bauaufgabe erfüllt. Somit wird eine kostengünstige Übernachtungsmöglichkeit geschaffen, die durch ihre Größe leicht transportabel ist und mit einem Münzautomaten einfach bedienbar wird.
Um der Low-Budget Philosophie des „Hotelomat“ auch bei der Wahl der verwendeten Materialien gerecht zu werden, besteht die Konstruktion aus gedämmten Europaletten, die wiederum mit gelber, wasserabweisender LKW-Plane umhüllt sind.

Achtung!
30 km/h

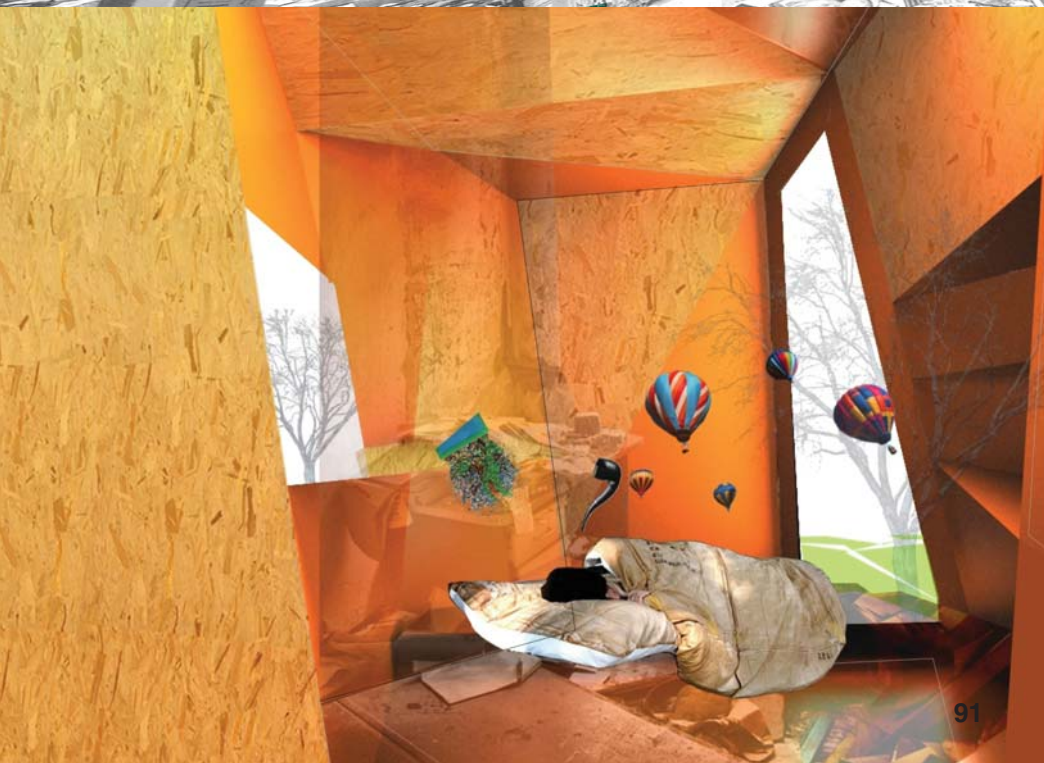
[X]SPIRED PROJECT

Laura Canto Lopez
Valentina Torelli
Maria Prokopiou
Jacob Wegerer

PROJECT DESCRIPTION

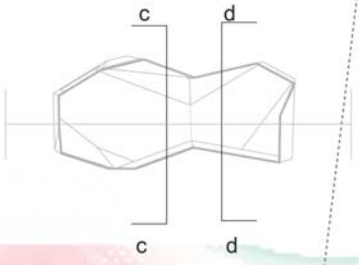
The idea is to create a living space for an unknown artist with unknown age. His profile is described as never in order, his mood changes often. He is always searching for himself and never satisfied with what he has. He needs a flexible space that can follow, inspire him. A space to live, to manage and be managed from. An endless project which is done according to his lifestyle on specific moments of his life, it starts and it ends when he decides to manage the space.

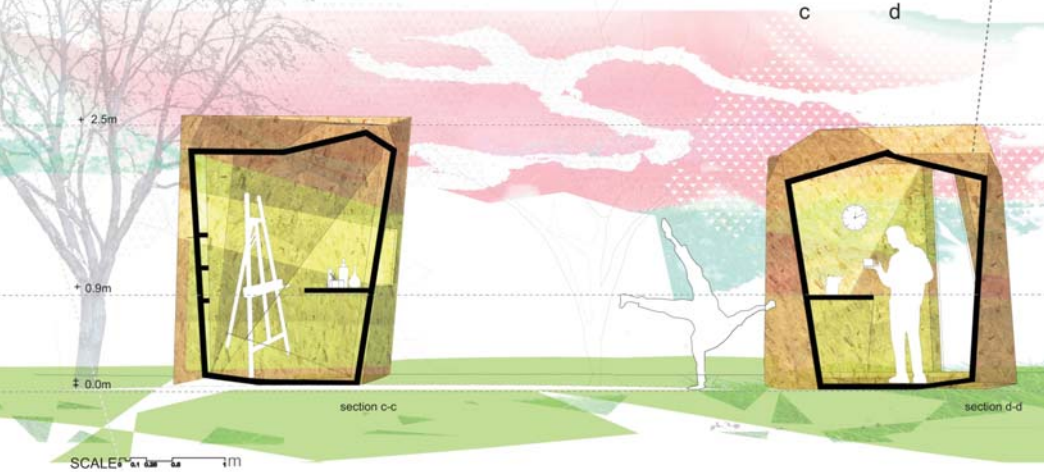
The material of the living space is OSB WOOD covered with transparent EPOXY vanish in order to be waterproof and isolated, so that the artist can use it. The wood changes through the time naturally. Whatever material is covered, he can distort it, recycle it, re-change everytime, create his space, repair it, re-use it. It expresses the expiration of his inspirations. The space can be transformed in an ongoing product. What are the effects of this way of change as an inspiration product with different relations of the product and the producer.



the [SEC]tions

THROUGH THE FOLDING INTERIOR SURFACE ,THE ARTIST CAN CREATE HIS WORKSPACE, HIS SPACE FOR CHILLING ACCORDING TO WHAT HIS WISHES ARE. THE BIG OPENINGS ON THE SIDES LET PLENTY SUNLIGHT IN.

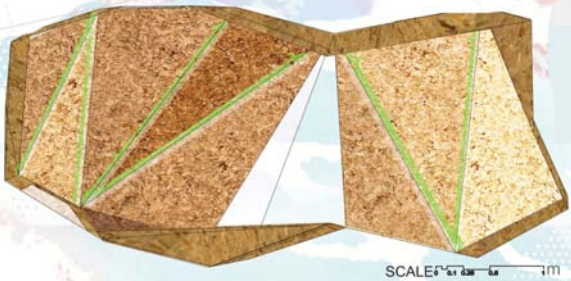




the [p]lan

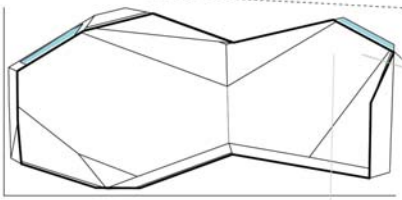
THE PLAN CONTAINS ALL THE LIVING SPACES THAT THE ARTIST THINKS IS NECESSARY TO COVER HIS NEEDS EVERY TIME HE CHANGES MOOD.

the ceiling

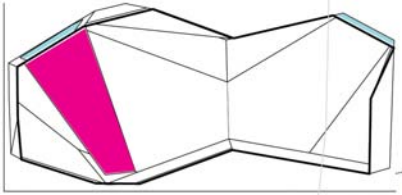


THE BIG WINDOWS AT THE CEILING IMPORT PLENTY OF SUNLIGHT AND THEY CREATE THE SENSE OF BEING OUTSIDE. DURING THE NIGHT THE LED FLUORESCES TURN ON CREATING A CHAOTIC LIGHT EFFECT.

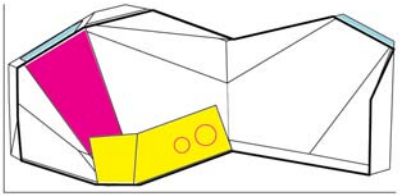
[d]iagrams of use



open space
free usage



open space
free usage
sleeping
working
relaxing
shower



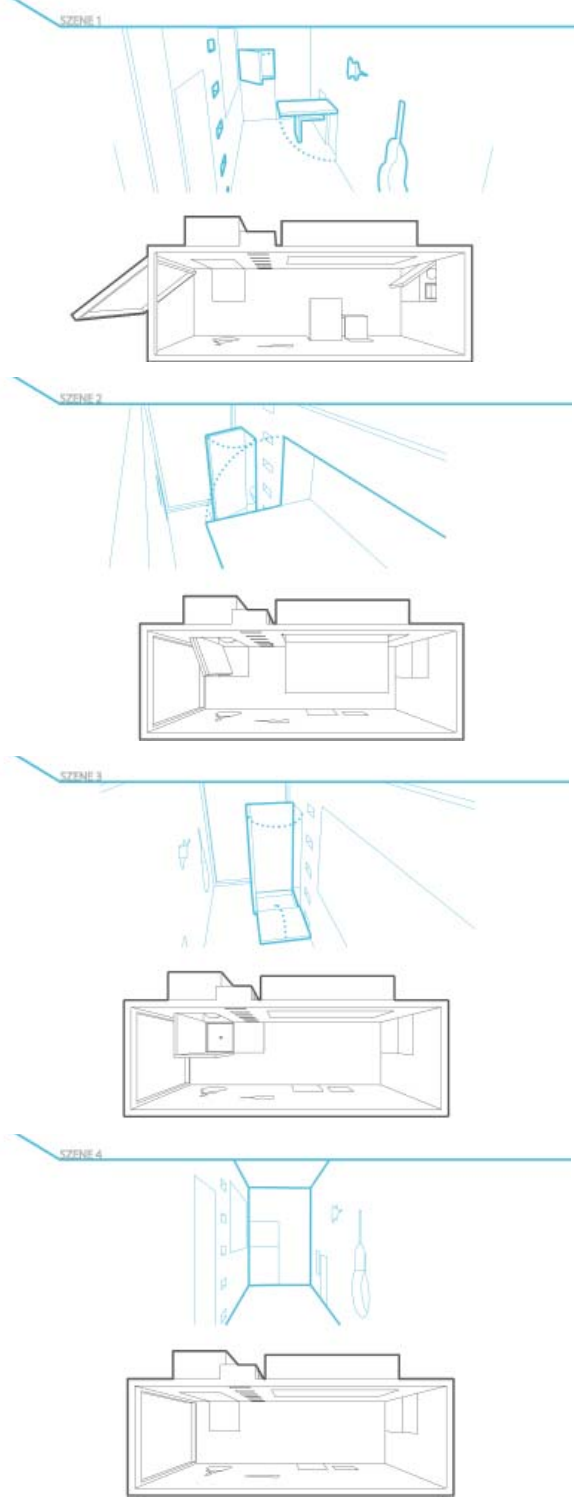
open space
free usage
sleeping
~~working~~
~~relaxing~~
~~shower~~
cooking
eating

CLOSE 2 OPEN

Katharina Cheung
Kanita Elezovic
Julia Neubauer
Beatrice Reinbacher
Kinga Justyna Walczak

PROJEKTBESCHREIBUNG

Unser temporärer Wohnraum ist für einen Musiker, der sich dort zurückziehen, entspannen und seinen Gedanken freien Lauf lassen kann. Der Entwurf basiert auf zwei Quadern, die die Grundstruktur des Raumes definieren. Das äußere Rechteck hat die Größe eines Parkplatzes, wobei das innere Rechteck die Größe des Innenraumes festlegt. Dadurch entsteht ein Zwischenraum, in dem unterschiedliche Funktionen untergebracht sind. Die Idee war, so Unterschiedliches wie schlafen, essen, musizieren, komponieren in drei Wände hineinzuversetzen. In der vierten Wand wird dem Bedürfnis nach Ausblicke durch eine große Öffnung entsprochen. Das ermöglicht einen leeren weißen Raum, wo die Wände in einer Ebene sind. Je nach Gebrauch werden die „Funktionen“ heraus geklappt, die dann dem weißen Raum „Farbe“ geben und ihn bespielen. Die Funktionen in den Wänden, die nach Außen versetzt sind, bilden ein Negativ an der Außenfassade. So ist von außen die Funktion durch die Form definierbar. Da die Funktionen in unterschiedlichen Höhen und Tiefen untergebracht sind, wird es möglich, den Körper zu begehen und zu bespielen. So wird unser temporärer Wohnraum zur Skulptur.


SZENE 1
SZENE 2
SZENE 3
SZENE 4

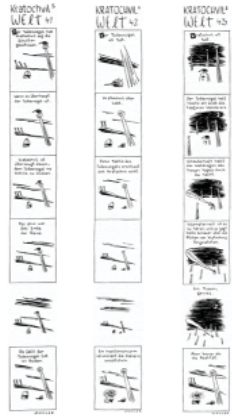
COME IN COMIC

Iyad Afana
Ermina Masic
Patrik Pietschnig

PROJEKTBESCHREIBUNG

In unserem Fall fiel die Wahl des Künstlers auf einen Comic-Zeichner. Wir wollten also ein Atelier gestalten, einen Rückzugsraum, in welchem sich der Künstler von der Außenwelt abschotten kann, um sich voll und ganz auf seine Kunst zu konzentrieren. Der Raum sollte das Kunstwerk und zugleich Ausstellungsraum werden. Der Zeichner wird nach und nach die weißen Wände des Raumes mit seinen Ideen bemalen. An einem schmalen Ende des Raumes befindet sich die Funktionszone. Die Badewanne wird durch Herunterklappen einer Holzplatte in einen Schreibtisch verwandelt. Der Herd / Ofen ermöglicht es, das Atelier auch im Winter zu benützen. Das wichtigste Möbelstück im Raum ist aber der Hocker. Er kann als Sitzmöglichkeit, Tisch, Regal, Nachttisch, Abstellmöglichkeit und Sonnenschutz verwendet werden. Die Belichtung des Ateliers erfolgt über ein bandförmiges Oberlicht.

IMMOBILIEN


KRATOCHWIL'S WELT #1
KRATOCHWIL'S WELT #2
KRATOCHWIL'S WELT #3

Sie haben Post von Britney Spears / Würd ich aber nicht öffnen.
VOR DER ERFINDUNG DES COMPUTERVIRUS.

Urologie neu.

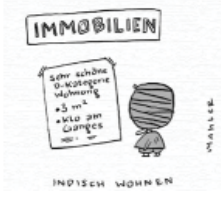
UROPA ? du lebst ?!!

zu kalt
zu klein
zu dunkel
zu laut
SCHEISSE WOHNEN

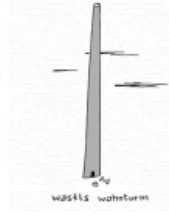
Gibt es etwas, das sie überhaupt nicht mögen?
Klaus.
Beim Pornocasting (I)
Beim Pornocasting (II)
Beim Pornocasting (III)

Du rauchst Pferde, Oma?
Cool!
Das ist ein winziger Darmausgang Maxi.

Die Operation ist mir leider misslückt. Aber dafür dürfen Sie sich etwas aus dem Shop aussuchen.
Dr. Stefan Frank, der Arzt dem die Frauen vertrauen.


IMMOBILIEN
Sehr schöne 5-Kategorie Wohnung
+3 m²
+Klo am Gangesende
INDISCH WOHNEN

KEVIN / was machen die vielen nackten Frauen auf deinem Bildschirm ?!!
Die wohnen alle hier im Haus.


WASSILS WOHNTURM