

# 通常の日 = 2 分

an normal day in 2 min

## Konzept

### Grundidee

“Verwischung von Realität und Projektion, Licht und Schatten, tatsächlichem und simuliertem Raum”

in Form eines inhaltlich stark komprimierten fiktiven japanischen 08/15 Tagesablaufes (= 2min), fokussierend auf wesentliche Zeitabschnitte eines Tages (grob simplifiziert u. pauschalisiert) entsteht der Rote Faden des 2min Flashfilms.

Konzeptuell ist der Übergang der verschiedenen Abschnitte unterschiedlich; mal entsteht eine Verfließung, mal ein abrupter Wechsel. Jeder Abschnitt erhält jedoch seine spezifische Handschrift, welche als Identifikationsmittel fungiert und auf 4 verschiedenen Ebenen/Medien umgesetzt wird:

### Ebenen der Umsetzung

- 1\_ Licht/Beleuchtung
- 2\_ Projektions.farb.fläche
- 3\_ Graphischer Metapher
- 4\_ Soundkulisse

### Absicht

Ein normaler Tag, gekennzeichnet durch unterschiedliche Lichtverhältnisse/- stimmungen, Tätigkeiten, räumliche Wahrnehmungen, Geräusche, etc. soll auf wesentlichste 2 min komprimiert werden. Es soll in der Roten Hölle ein sich verändernder Raum entstehen, mit welchem man gewisse Tagesabschnitte assoziieren kann und sich mit den entsprechenden “Räumen” identifiziert.

## Choreographie

Der Anfang bildet eine komplett dunkle Rote Hölle - all off - Night. Die folgenden 6 Punkte stellen wesentliche Tagesabschnitte dar, welche das alltägliche Leben charakterisieren.

1. Wake Up - Breakfast
2. Traffic
3. Work
4. Dinnertime / Home
5. Sports
6. Party - Night

Jeder dieser Abschnitte besitzt eine eigene Typologie, welche durch die 4 Ebene/Medien umgesetzt werden soll zu einem räumlichen Gesamteindruck, rsp. angepasste Beleuchtung, “Farbe”, graphisches Metapher und Geräusch/Musik.

## Die 4 Ebenen/Medien

### Licht/Beleuchtung

2 verschiedene Lichtquellen - Neonröhren vs. Spots

Die Neonröhren (weisses.kühles.diffuses Licht) stehen im Dialog mit den seitlich angeordneten Spotlights (gelbes.warmes.sanftes-blendendes.konzentriertes Licht) und führen in der Kombination zu den entsprechenden Lichtverhältnissen/-stimmungen.

### Projektions.farb.fläche

Eine sekundäre Farbfläche, welche einerseits als Kontrast zur Roten Hölle dient, andererseits soll mit der projizierten Farbe eine Stimmung implementiert und assoziiert werden, welche adäquat zur Tätigkeit, räumlicher Umgebung, Lichtverhältnissen ist.

### Graphischer Metapher Einheit mit der projizierten Farbfläche

Graphische Darstellungen, welche entsprechende Tagesabschnitte symbolisieren, resp. Assoziationen mit Aktivitäten, räumlichen Wahrnehmungen und Stimmungen hervorrufen.

### Soundkulisse

Sound last but not least als raumerweiterndes Medium + als Amplifier der anderen Medien.



**党時間** 0:30am  
party time



**トラフィック** 06.30 am  
traffic



党時間



トラフィック