

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	1 2	3	2
4	5	6	
7	4 8	9	5

1	3 2	3
4	5	6
7	6 8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

	7		8
1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	

	9	
1	2	3
4	5	6
7	8	9

rote hölle

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
---	---	---

1	2	3
---	---	---

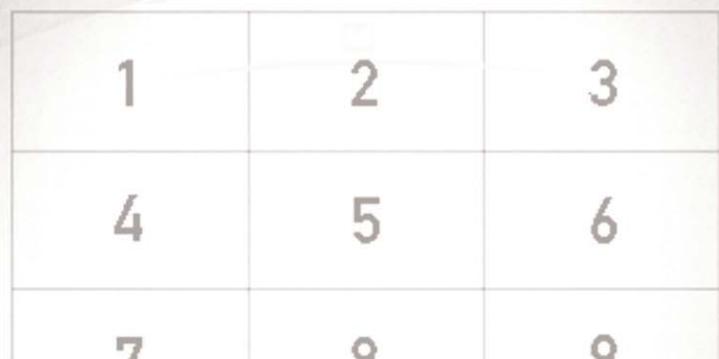
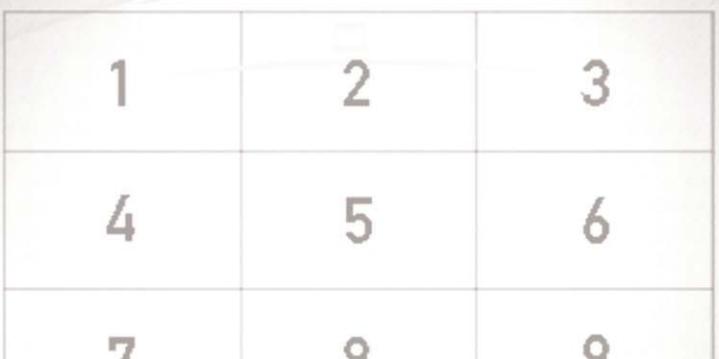
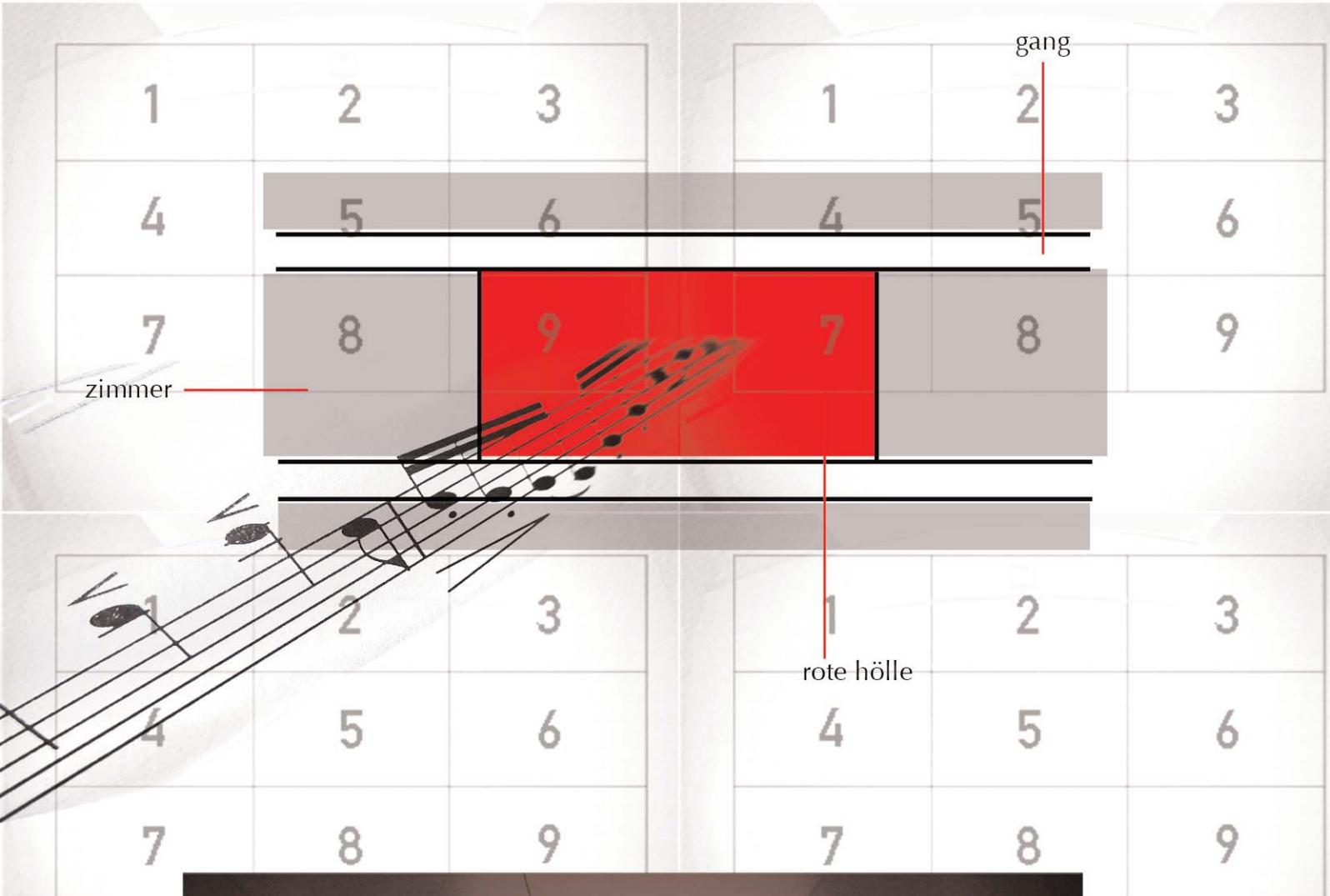
1	2	3
---	---	---

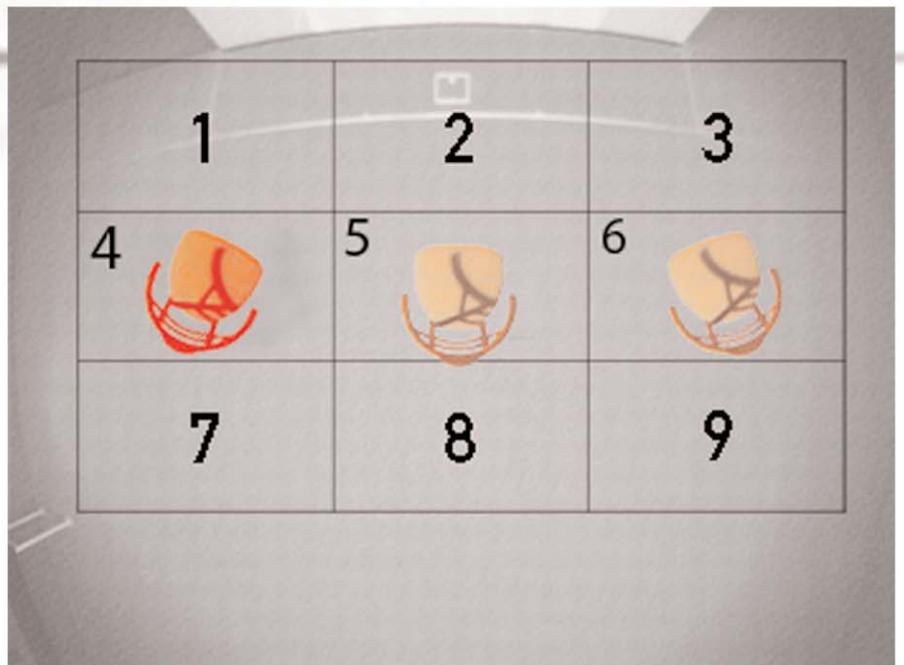
“die passanten der roten hölle neugierig machen
und in eine andere welt entführen”

wir denken, die rote hölle könnte dazu genutzt werden, den gestressten studenten des hönngerberges, eine kurze auszeit aus ihrem stressigen alltag zu ermöglichen und zur oase der erholung.

wie wollen wir das erreichen?

unsere konzept idee fusst auf der neugier, der passierenden leute. es sollen geräusche aus der natur abgespielt werden, während sich die rote hölle in einem normalen stark beleuchteten zustand befindet. drei stühle stehen auf den feldern 4,5, und 6 des tracking systemgrids verteilt. die leute fragen sich, für was die stühle gut sind und setzen sich hin. so betreten sie das grid und dort setzt das tracking system ein. der raum wird dagedunkelt und ein film wird auf die leinwand projeziert. es gibt 3 verschiedene filme die augeslöst werden können je nachdem auf welchen stuhl man sich hinsetzt.





der stuhl im feld
4 wird besetzt, folglich
wird der raum dunkel,
der erste filml äuft ab!



1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1		
4		
7		

1		
4		



	1	2	3
4		5 	6 
	7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1		
4		
7		



2	3
5	6

1		
4		
7		

1	2	3
4	5	6

1		
4		

	2	3
4 	5 	6 
	7	8

1		
4		