

Olympisches Gestalten Konzept Inhalt

Anlass der Ausstellung sind die Olympischen Spiele 2004 in Athen.

Die Ausstellung soll auf unterhaltsame und ungewöhnliche Weise ein Bild über das Zusammenspiel von Gestaltung und Sport vermitteln.

Die Bandbreite der Ausstellung geht von persönlichen Einsichten zu diesem Thema bis hin zu Einblicken in die Entwicklung einer Gestaltung für Olympische Spiele:

Von eigener Sportkleidung, die zunehmend als Alltagskleidung fungiert, über gesammelte Coca Cola-Getränkedosen, die dokumentieren, dass ab 1984 die Kommerzialisierung der Spiele einsetzte, bis hin zu Originalskizzen der Piktogramme für die Olympischen Spiele 1972 von Gerhard Joksch (Otl Aicher).

Der unbelastete Blick von Studenten auf dieses Thema gepaart mit den grossen Designentwürfen und Vorstellungen bekannter Designer und Architekten bilden die Basis der Ausstellung.

Dabei geht es nicht um das ewige Wiederholen der bekannten Designstücke in immergleichen Bildern, sondern vielmehr um das Aufzeigen des Prozesses der Designleistung und um das Einbinden der Besucher in diesen Prozess. So können die Besucher, inspiriert von den Original-Piktogrammen, ihre eigenen Piktogramme entwerfen, was die Schwierigkeiten und die Leistung der Profis bei der Entwicklung dieser Universalübersetzer verständlich macht.

Weitere Themenfelder sind Sport, Mode und Marketing, Stadionarchitektur im Wandel der Medialisierung und Sport in Medien und Bildern. All dies mündet in einem Zukunftsszenario, das vielleicht ja gar nicht so zukünftig ist, und die Frage nach der zunehmenden Medialisierung und Kommerzialisierung der Spiele stellt.

Ungewöhnliche, oft alltägliche Objekte sollen den Besucher ins Zentrum der Ausstellung ziehen und ihm einen neuen Blick eröffnen.

So soll sich die Ausstellung auf spielerische Art und Weise im Kopf des Besuchers manifestieren.

Olympisches Gestalten Konzept Inhalt Durchlauf

Den „Rahmen“ des Raumes und gleichzeitig den Rücken aller Objekte und Bilder bilden die – virtuellen – Zuschauermengen. Vor allem aber rücken sie den Besucher ins Zentrum, auf das „Spielfeld“ der Ausstellung. Näher am Besucher befindet sich ein bildhaft übersetzter Stadionzaun. Er basiert auf einem festen Raster und ist mit Bildern und Texten – also mit Informationen – gefüllt.

Der „Zaun“ steht für die Medien und bildet architektonisch das Rund des Stadions. Er ist chronologisch in 3 Themenbereiche gegliedert:

1. Vergangenheit bis zur Gegenwart
2. Gegenwart mit dem Blick in die Zukunft
3. Zukunft

1. A Mode im Sport – Sport in der Mode: Bogner, Adidas, Puma – „Die Olympischen Marketing-Spiele“

In diesem Themenbereich wird die Gesellschaftsfähigkeit von Sportkleidung in der Mode gezeigt (Wer stört sich heute noch an Trikots in der Freizeitkleidung bzw. an Turnschuhen mit Anzug).

Ausstellungsstücke – Sport, Mode, Bilder und Objekte:

Merchandising-Artikel im Sport-Kontext.

(Eine Coca Cola-Dose mit Olympia Co-Branding von den Spielen 1984)

Der original Olympia-Stoff von Moskau 1980 vernäht als Kleid.

Bilder und Objekte gesponsert von den Firmen Adidas und voraussichtlich Bogner.

Teile einer Arte Dokumentation aus dem Besitz des Museums.

Werbe- und Modestrecken, welche die gesellschaftlichen Zusammenhänge von Sport, Livestyle, Marketing und Mode aufzeigen. Ein Musikvideo von Bartos (Kraftwerk), das auf den typischen Sport-Icons aufgebaut ist.

Olympisches Gestalten Konzept Inhalt Durchlauf

B Medien: Die Abbildung des Sports in der Berichterstattung und Werbung.

Von Leni Riefenstahl bis Athen 2004 auf der PS2 von Sony.

Ausstellungsstücke – Abbildungen, Filme, Computerspiele:

Leni Riefenstahls Aufnahmen von den Olympischen Spielen 1936

Die Weltregie von München 1972

Magazine und Bilder von Moskau 1980

Eine Coca Cola-Getränkedose mit den Olympischen Ringen als Co-Sponsoring von 1984.

Das Playstation 2-Spiel „Summertime 2004“ (gesponsert von Sony)

C Erscheinungsbilder des Sports:

München 1972: Entwicklung eines fröhlichen Deutschlands: Die Ulmer Schule wird olympisch / das demokratische Design. Orientierungssysteme zur nationalen und internationalen Identifikation. Hier soll dem Besucher auch die enorme Leistung gezeigt werden, die Gestalter und Architekten bei der Arbeit für sportliche Großereignisse leisten. Zudem kommt es uns darauf an, das Prozesshafte in der Entwicklung der Gestaltung aufzuzeigen.

Ausstellungsstücke – Abbildungen, Filme, Interaktive Medien:

Neben den Originalhandskizzen, Fotos aus dem Büro – welche die Arbeitsatmosphäre zeigen – und ersten Andrucke von Otl Aicher und Gerhard Jochs (München 1972) sowie

Originalaufnahmen und Uniformen der Uhrenfirma Junghans sind hier auch Fotos, Texte und Objekte aus dem Fundus des Museums zu sehen. Hinzu kommen als interaktive Installationen ein Piktogrammgenerator und in eine Vitrine eingelassene Olympische Münzen, die vom Besucher abgerubbelt und so entdeckt werden können.

D Das Stadion: Kulisse einer Gesellschaft.

Dieses Thema wird unter anderem anhand des Stadionentwurfs von München 1972 und (wenn möglich) des Stadionentwurfs Peking 2008 behandelt. Hierzu könnten wir Fotos, Skizzen, Digitale Medien und ein Konzept-Beschreibung gebrauchen.

Olympisches Gestalten Konzept Inhalt Durchlauf

2.

Arbeiten von Studenten zum Thema München 1972 Digital

In diesen Arbeiten wurde untersucht, wie und ob die Digitalen Medien das Erscheinungsbild von München 1972 ergänzt oder verändert hätten.

3.

Olympia und Zukunft

In diesem Bereich wird ein Zukunftsszenario entworfen, bei dem sich Besucher der Spiele mit Hilfe einer Box, die im Sportfachgeschäft erworben wird (die ähnlich funktioniert, wie heutzutage eine Handy PrePaid Karte), „real“ aus dem Wohnzimmer ins Stadion begeben kann.

Die Frage der zunehmenden Medialisierung und Virtualisierung sportlicher Grossereignisse steht im Mittelpunkt dieser Inszenierung und wird mit einem ironischen Augenzwinkern filmisch und räumlich umgesetzt.

Das nächste raumbespielende Element findet sich auf der „Aschenbahn“:

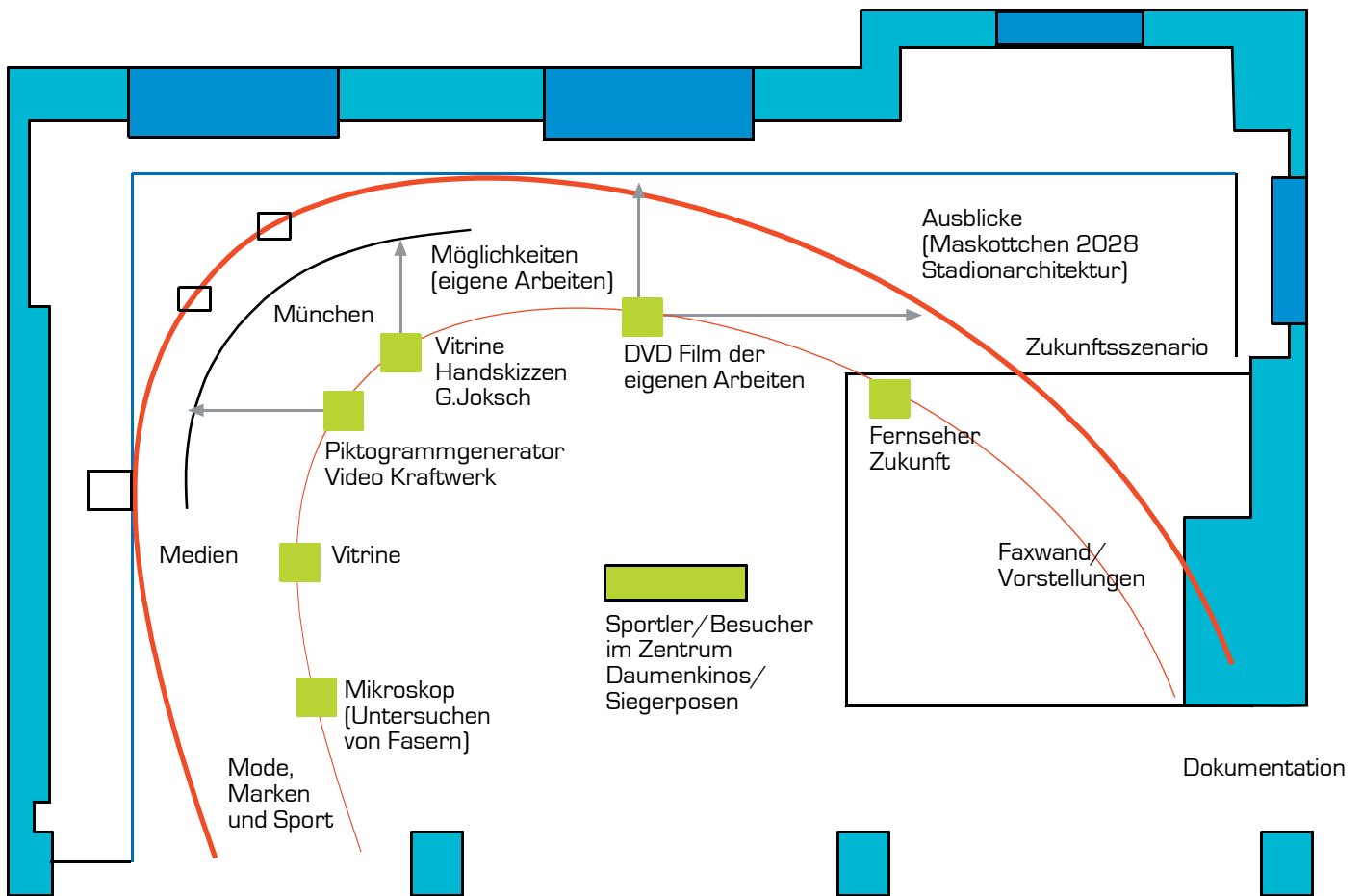
In einem Ring stehen flache Vitrinen (90cm bis 120cm Höhe) und Terminals. Sie bilden eine aktive Bahn. Hier vertieft der Besucher der Ausstellung Themen, die am „Zaun“ gezeigt oder angesprochen wurden.

(Inter)Aktiv selber ein Zeichen entwerfen, das in seiner Reduktion als ein prototypisches archaisches Zeichen (das sind die Zeichen von 1972 sicherlich) funktioniert. Eigene Materialien wie Turnschuhe, Trikots oder auch nur ein T-Shirt mit dem Mikroskop untersuchen und darüber einen tieferen Zugang zu Sport und Mode erlangen.

Im Zentrum des Raumes befindet sich ein Siegertreppchen, das der Besucher besteigen muss, um von dieser erhöhten Position aus die von der Decke herabgelassenen Daumenkinos ansehen zu können. (Daumenkino als weiteres haptisches Erlebnis und zur höheren Konzentration des Bildes auf das Ereignis). Die Daumenkinos zeigen Siegerszenen, die sich in das Gemeinschaftsgedächtnis des Sports eingegraben haben und lassen den Besucher das Gesehene erleben – als Sieger.

Stephan Schmotz, FHD

Olympisches Gestalten Grundriss / Übersicht



- Zuschauerwand
- Wand der Gestaltungs-Geschichte(n)
- Medieninstallationen

Olympisches Gestalten Überblick Wand der Gestaltung / Stadionzaun

Themenstrukturierung und Zuordnung auf dem »Stadionzaun«

Mode, Marken

Sport, Mode und Marken

Sport, Mode und Marketing
 Das Erscheinungsbild des Sportlers
 Die Veränderung der Wahrnehmung in der Öffentlichkeit
 Aufnahmen und Objekte der »Straßenkultur«, die Sportartikel benutzt, zitiert.
 Werbestrecken aus Zeitschriften
 Sportgürtel als Modeaccessoire
 Kleid aus Olympiastoffen
 72 Uniform.

Medien

Olympische Spiele in den Medien

Von Riefenstahl zur PS2

Die Veränderung der Darstellung des Sportlers:
 Riefenstahl-Aufnahmen, Aufnahmen heute & Computerspiele, »Das System Weltregie«

Sport in der Werbung

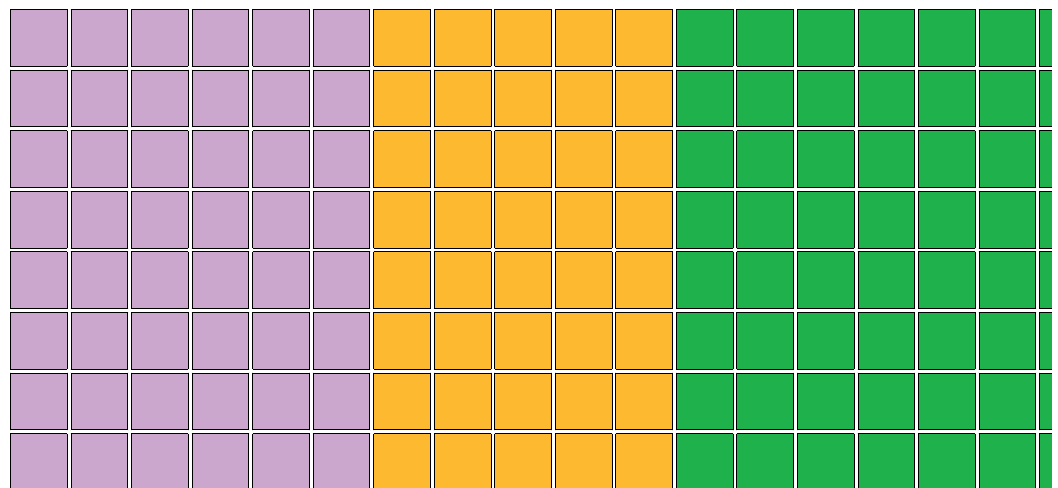
München

Olympisches Erscheinungsbild

Beispiel-Icons verschiedener Olympischer Spiele als Ausdruck nationaler Identifikation

Schwerpunkt 1972:
 Die Ulmer Schule wird olympisch, Handskizzen (Vitrine), Icons (Wand), Piktogrammgenerator (Raum) Video Kraftwerk Fotos Stadion + Kampfstätten Waldi Farbsystem etc.

Café



Mediawall (Trennung zwischen Zuschauer und Sportler)

Möglichkeiten

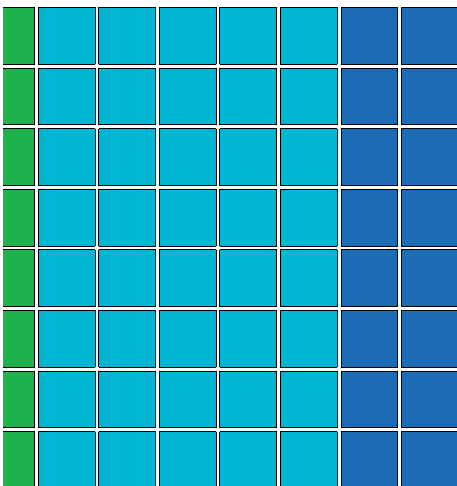
Eigene Arbeiten
72 Digital

Olympic Guide
Spielanalyse-system
Schwimmtrainer
Sicherheit
Video DVD

Ausblicke

Übergang in die Zukunft

Future Maskottchen
Supermarkt
Stadionarchitektur
und Medienarchitektur



Kisten

ABDECKWAND

- bekommen Druck nicht gesponsort → zu teuer
→ eine Figur animiert mit Beamer?

Neon-
Röhren
mit
Cyan-
Filler



mit
Silikon
arbeiten → Plakat
aufziehen
mit Farbe
auf weissem Stoff

> mit Dia projektor
an Wand + nachzeichnen
> folienschnitt

→ Licht/farb-veränderung?

F
-
-

GESTALTUNGSWAND

TESA



→ Aufteilung (farbige Codierung)
→ Schrift

- Themen:
- Model Kleidung/Werbeträger
 - Architektur Studien
 - Ersterungsbilder
 - Inszenierung
 - Tonmaterial
 - Merchandise Artikel
 - Internet aufholer der Spiele Computerspiel
 - Trailer
 - Sportarten
 - Sportgeräte
 - medaillen/Lehorden

>
→

KISTEN

- braune Kisten kaufen (Ersparnis 1€ pro Kiste)
↳ mit weiß Beschriftungen → Text aussparen

WIR BRAUCHEN DEN SCANNER!

E
|

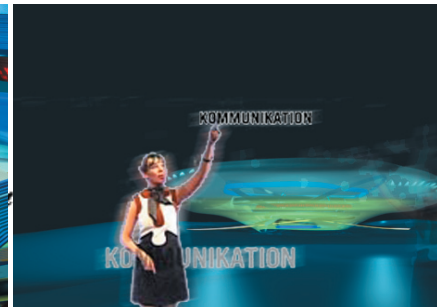
FILME

- modulare sequenzen schaffen (→ mehrfach verwendbar)
- identifikationsfigur in allen Filmen → Schauspielerin finden

1. Kommunikation
2. Information & Konsum
- (3. Nah dran | weit weg)
4. Erklärungsfilm

↳ vor Bluescreen Filmen
→ schlecht synchronisiert

> 3D-Elemente überlagert mit groß
→ es soll ruhig ein wenig



„PIKTO-GENERATOR“

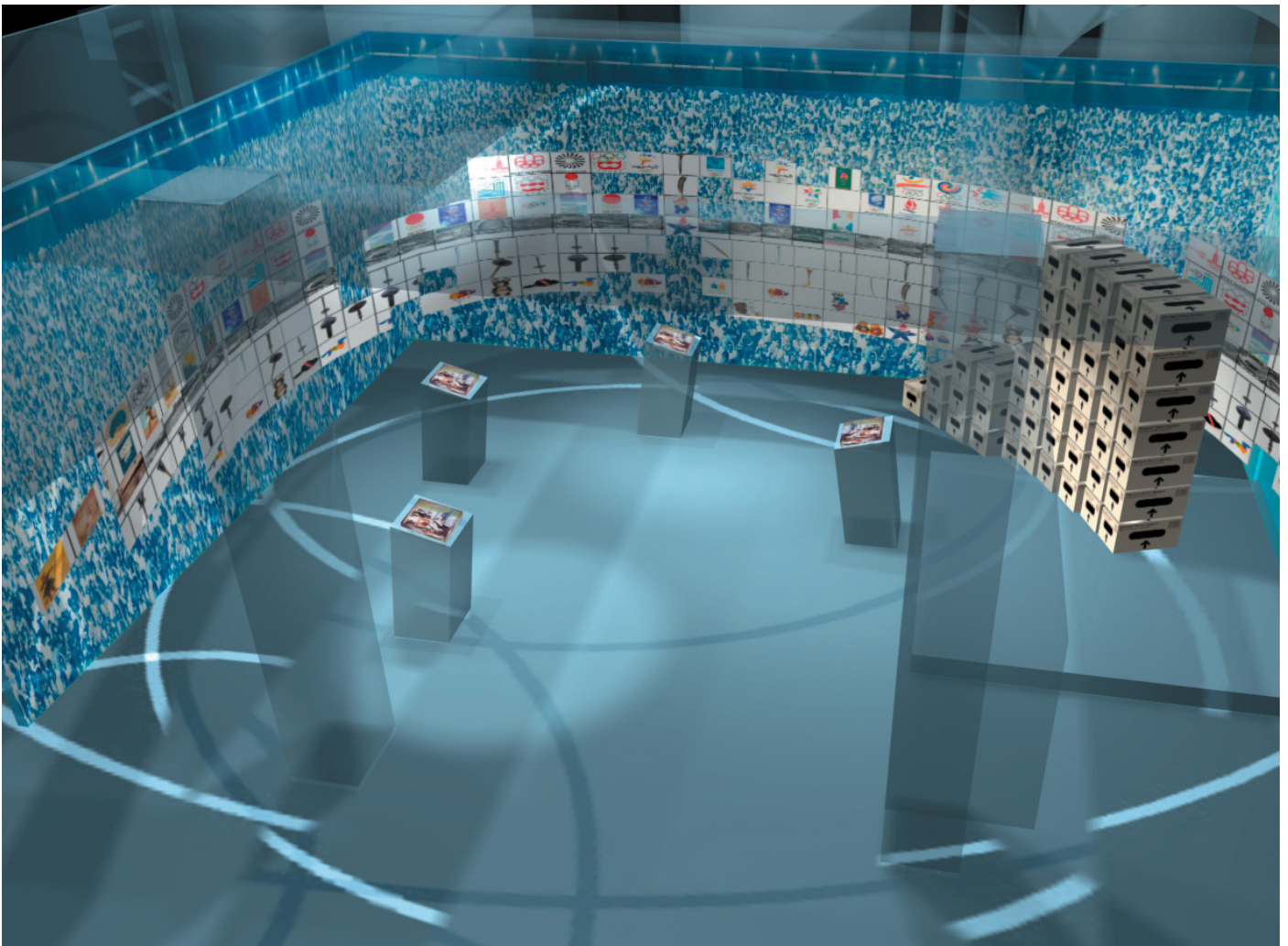
- analog und digital
iele



EIGENE ARBEITEN

DVD → Interface wie Web-Seite

Olympisches Gestalten Aufsicht, Anmutungen



Olympisches Gestalten Aufsicht, Anmutungen

