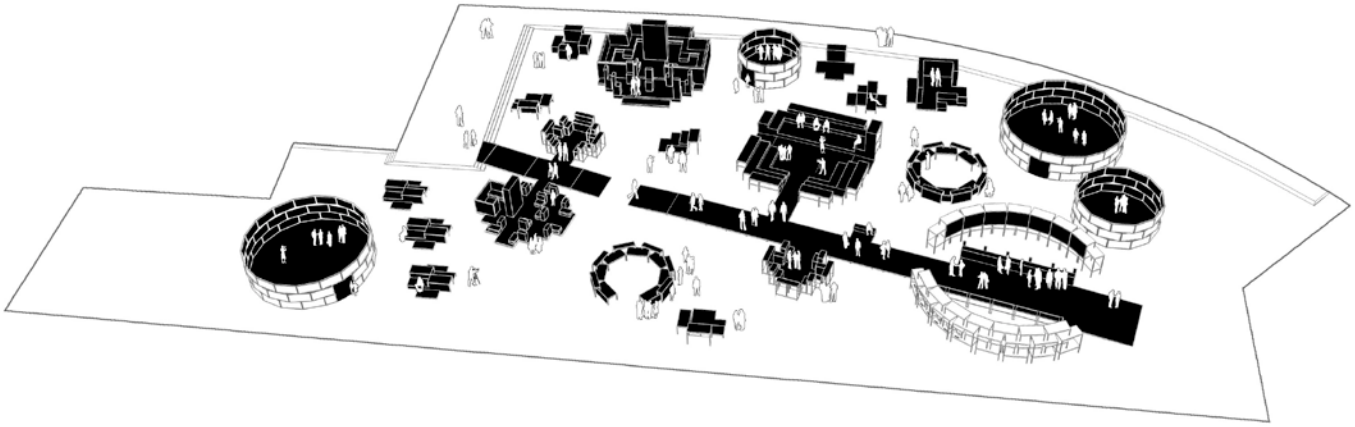
NEXT
berlin 2012

team Francesco Apuzzo, Andrea Hofmann, Christof Mayer mit Andreas Krauth, Claire Mothais
typ Konferenz, Scenography
auftraggeber Sinnerschrader AG
zeit 8./9. Mai 2012
fotos raumlaborberlin

Am Flutgraben 3
12435 Berlin
telefon +49 30 27580882
fax +49 30 2476319
internet www.raumlabor-berlin.de

raumlaborberlin

© raumlaborberlin, 2012, NEXTBerlin.pdf



Axonometrie, Zentrale Halle, Networking Area

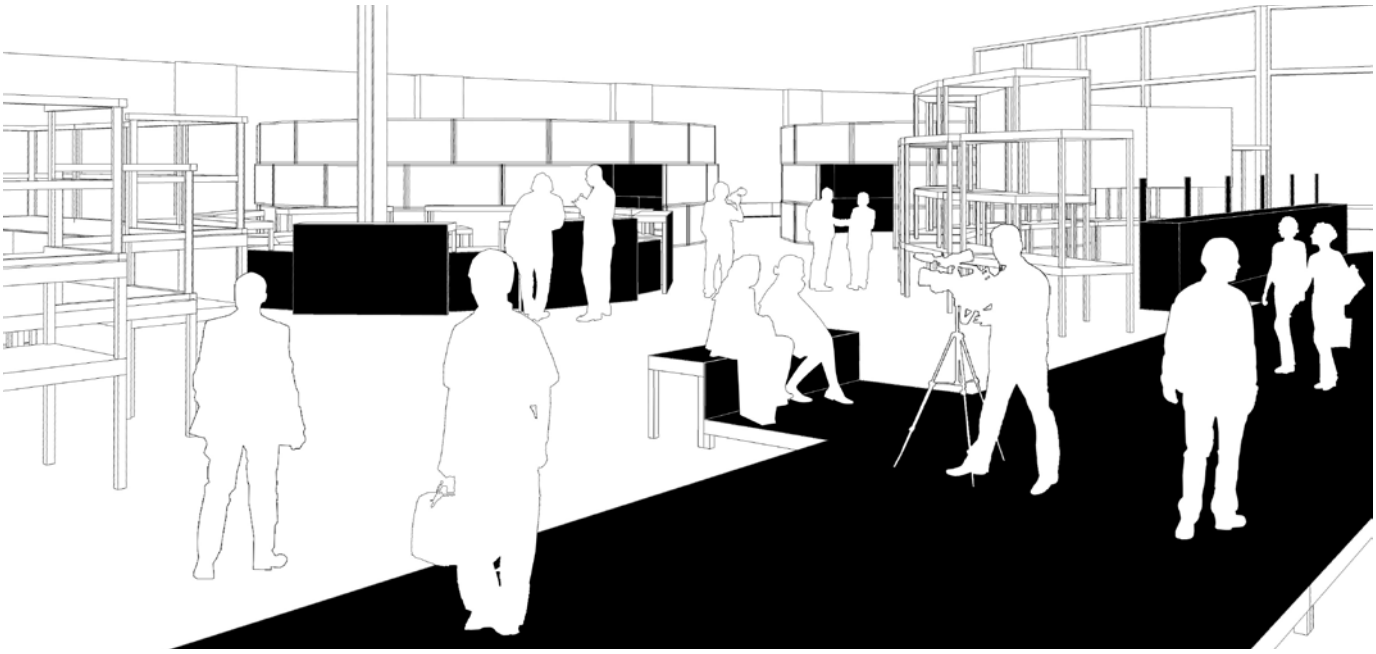
© raumlaborberlin, 2012, NEXTBerlin.pdf

Die beiden Webkonferenzen NEXT und Re:publica bringen innerhalb weniger Tage zusammen rund 6.000 Menschen nach Berlin. Für die NEXT entwickeln wir ausgehend von Grundelementen digitaler Welten ein Konzept, das eine starke Zweiseitigkeit auszeichnet: Benutzeroberfläche und Hardware, Kulisse und Konstruktion, Innen und Außen. Die Organisation und Logik dieser Welt ermöglicht, dass die Besucher im weitläufigen „Weltraum“ der Station Berlin (ehemaliger Berliner Postbahnhof) nicht verloren gehen.

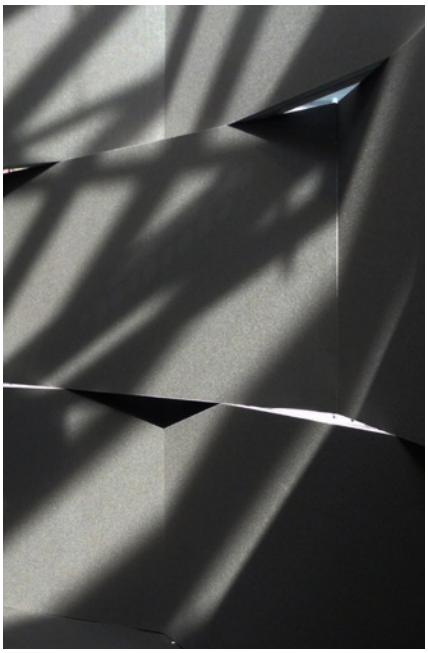
Mit Blick auf digital simulierte Umgebungen und Computerspiele, bedienen wir uns eines Systems aus Stegen und Inseln. Anknüpfend an die bestehenden Laderampen und Stege des alten Postbahnhofs entwickeln wir vergleichbar der Oberfläche eines Computerspiels eine Landschaft aus Inseln, Stegen, Rampen und geometrischen Räumen. Im Grundriss entsteht eine Welt gegliedert wie das Spielfeld von Super Mario. Die Besucher der NEXT werden durch das metaphorische Wasser und über Stege geleitet. Die Inseln nehmen unterschiedlichste Funktionen auf: Räume für Workshops, Konferenzen und Presse, Stände für Sponsoren, Bars und Sitzflächen.

Um eine möglichst hohe Wiederverwendbarkeit und Flexibilität dieser temporären Installation zu erreichen, bedienen wir uns standardisierter Bühnenelemente als Basis-Baumaterial, die zu horizontalen Landschaften und fassähnlichen vertikalen Rundräumen zusammengebaut werden.
Das Design der temporäre Inseln und Räume spielt mit der Differenz von Innen und Außen. Die raue historische Halle und die offenliegenden Außenbereiche der Einbauten stehen im Widerspruch zu den dezent gestalteten Innenräumen.
Nach Außen werden Unfertigkeiten und Rückseiten gekehrt, technische Einbauten und Kabelstränge bleiben sichtbar. Dies führt von außen zu einem rauen, gepixelten Look, die Konstruktion liegt frei.
In den innenliegenden Bereichen bilden schwarze Stoffoberflächen eine ruhige Klarheit. Diese veredelte Benutzeroberfläche wird von der eindeutigen Geometrie der Raumelemente noch verstärkt. Die dunkle Klarheit in den Innenräumen betont den Kontrast zwischen dem Hintergrund der Architektur und der Lebendigkeit der Benutzer.

Dieses Spiel zwischen Benutzeroberfläche und „Weltraum“ verweist auf die „Einseitigkeit“ dreidimensionaler Computerwelten. Hinter den oberflächlich gerenderten Wänden wird deren Negativ sichtbar, der ansonsten unsichtbare Raum. Die zwei Oberflächen der NEXT ermöglichen einen Wechsel zwischen Drinnen und Draußen als ob man in einem fehlprogrammierten Spiel plötzlich auf der Rückseite der Spielfläche agieren könnte.



© raumlaborberlin, 2012, NEXTBerlin.pdf



Workshopräume, Bühnenelemente vertikal zu runden Räumen zusammengebaut

© raumlaborberlin, 2012, NEXTBerlin.pdf

Workshopräume, innen Raum