

# Pallenberg Dias

- ein illustriertes VR Erlebnis



Endbericht

Pia Mennemeier



# Inhalt

|         |                            |
|---------|----------------------------|
| 3.....  | Vorwort                    |
| 4.....  | Workshops                  |
| 7.....  | Konzeptionsphase           |
| 18..... | Sonstige Änderungen        |
| 27..... | Präsentation in Karlsruhe  |
| 29..... | Fazit                      |
| 31..... | Auflistung der Arbeitstage |

# Vorwort

Der folgende Bericht gibt Einblicke in meine Arbeitsweise zu meinem Projekt „Pallenberg Dias - ein illustriertes VR Erlebnis“ innerhalb des Stipendiums, welches ich im Rahmen von Coding da Vinci Nieder. Rhein.Land 2021 im Zeitraum von März bis Mai 2022 erhalten habe. Diese Version des Zwischenberichtes entstand in den ersten sechs Wochen des Stipendiums und zeigt somit den aktuellen Stand des Projektes in der angegebenen Zeit.

Dieser Zwischenbericht gibt unter anderem Aufschlüsse über die Erkenntnisse, die ich durch die angebotenen Workshops sowie Absprachen mit ExpertInnen erhalten habe. Zu dem werden Vorgehensweisen beim Ablauf dokumentiert.

# Workshops

# Workshops

## Workshop zur Barrierefreiheit

Am 01.03.2022 fand das erste digitale Webinar zum Thema „Barrierefreiheit“ statt. Zunächst wurde den StipendiatInnen das Thema in Form eines Vortrags näher gebracht. Es war jederzeit möglich Fragen zu stellen und Unklarheiten zu diskutieren. Das Thema „Barrierefreiheit“ ist gerade für aktuelle Arbeiten im Bereich Ausstellung und Museum sinnvoll und wichtig zu beachten, damit möglichst alle Menschen die Möglichkeit haben die Anwendung zu besichtigen.

In der Thematik „Barrierefreiheit“ spielen einige Faktoren mit hinein, die vor allem auch die Abfolge und Planung meines Projektes betreffen. So habe ich mir die Frage gestellt: Welche Möglichkeiten gibt es für mein Projekt barrierefrei zu werden?

Da es sich in meinem Projekt um eine VR-Anwendung handelt, die vorrangig visuell funktioniert, war diese Frage gar nicht so einfach zu beantworten. Hat man z.B. Besucher vor Ort, welche erhebliche Sehprobleme haben, so wird meine Anwendung auf Kopmplikationen stoßen. Eine Option, dieses teilweise auszuhebeln, bietet sicherlich eine Ausstattung mit auditiven Elementen, wie Beschreibung der Umgebung und möglichst wenig Hintergrundgeräusche, die von den wesentlichen Geräuschen zur Orientierung der UserInnen ablenken können. Da für Menschen mit genügend Sehstärke eine solche zusätzliche auditive Orientierungsmöglichkeit nicht notwendig ist, wäre es denkbar eine Option zu integrieren, die in den Einstellungen eingeschaltet werden kann. Auf diese Weise können NutzerInnen Individuelle Anpassungen vornehmen.

Die Wahl der Schrift und Schriftgröße ist ebenfalls ein wichtiger Teilaspekt. Die Schrift sollte möglichst kontrastreich zum Hintergrund und simpel sein, damit sie von den LeserInnen gut erfasst werden kann. Gerade bei einer VR-Anwendung, in der für manche Menschen eine Orientierung schwieriger zu sein scheint als in der „realen Welt“, ist das einfache und schnelle Erfassen von Informationen umso wichtiger.

# Workshops

Für Menschen mit Schwerhörigkeit wäre eine Untertitelfunktion denkbar. In der Anwendung sind die Auswahlmöglichkeiten mit einer gut leserlichen Schrift und als große Buttons gekennzeichnet. Eine Sprechblase über Pallenbergs Kopf soll zusätzlich eine bessere Verständlichkeit für die NutzerInnen bieten. Dies wurde intuitiv bei der Erstellung des digitalen Storyboards bereits bedacht.

In Bezug auf Farbe und Farbigkeit ist es sinnvoll darauf zu achten, dass die Farben und Kontraste auch z.B. für Menschen mit Rot-Grün-Schwäche einfach zu erkennen sind. Dies heißt konkret, dass möglichst keine Farben mit ähnlichen Tonwerten übereinander liegen, sondern durch ausreichend Kontrast so angelegt werden, dass beispielsweise Schriftarten gut leserlich sind oder Objekte, mit denen UserInnen interagieren sollen, nicht vor einem dominanten Hintergrund verschwinden.

## Workshop zu Rechten und Lizenzen

Der zweite Workshop handelte von der Thematik „Rechte und Lizenzen“. Dieser Workshop war sehr umfangreich und in mehrere Teile unterteilt. Zu dem erhielten die StipendiatInnen Handouts zu verschiedenen Thematiken rund um Rechte, die für ProgrammiererInnen aber auch DesignerInnen von besonderer Wichtigkeit sind.

Jedoch muss noch diskutiert werden, in wie weit alle Vorhaben zum Thema „Barrierefreiheit“ am Ende im finalen Projekt wirklich realisiert werden können. Einige Punkte können sicherlich gut umgesetzt werden. Andere wiederum bieten eine größere Herausforderung und fordern mehr Zeit und Arbeit ein.

Die Aufklärung zu verschiedenen Rechten und die möglichen Folgen sind für die Projekte von besonderer Wichtigkeit. Für mein Projekt bedeutet das, sich erst einmal darüber klar zu werden, ob die vollen Rechte an meinem Objekt bestehen bleiben, oder teilweise abgegeben werden, damit das Projekt auch ausserhalb meiner Bearbeitungszeit weitergeführt werden könnte. Genaueres wird aber noch mit den Zuständigen des Datenpakets besprochen. Das Projekt wird am Ende für eine Ausstellung in einem Museum konstruiert sein, deshalb sollte es eine darauf zugeschnittene Lizenz erhalten, die auf jeden Fall über das jeweilige Museum läuft.

# Konzeptionsphase

# Konzeptionsphase

## Treffen im „Aquazoo Löbbecke Museum“ in Düsseldorf

Um eine genauere Planung des Projektes zu treffen, habe ich mich mit dem „Aquazoo Löbbecke Museum“ in Düsseldorf beraten, um ggf. ExpertInnen zu finden, welche sich sowohl literarisch und geschichtlich sehr gut rund um die Person „Josef Pallenberg“ auskennen, als auch Kontakt mit Menschen aus dem Bereich Informatik zu suchen, die den nötigen Kenntnisstand aufweisen, mich bei der Arbeit meines Projektes zu unterstützen.

## Bearbeitung der Abläufe

In Absprache mit Dr. Stefan Curth, Kurator für Sammlung und Ausstellung, werden die Abläufe meines Projektes nun folgendermaßen aussehen:

Es wurde über das Anfangsszenario gesprochen. Hier wurde noch einmal auf die Wichtigkeit hingewiesen, dass es sich um das Arbeitszimmer von Pallenberg handelt und die Illustration sehr nahe daran kommt. Folgende Dias zeigen das Arbeitszimmer. Aus diesen Dias werde ich im weiteren Verlauf eine detailliertere Illustration erstellen, welche eine bessere Atmosphäre für UserInnen darstellt.

Zu dem wurde über mögliche Unterstützung aus dem Bereich der Informatik gesprochen. Die Idee dahinter war, nicht nur ProgrammiererInnen im Bekanntenkreis zur Unterstützung heranzuziehen, sondern einen Teil der technischen Seite des Projektes an den Fachbereich einer Universität weiterzugeben. Studierende mit dem jeweiligen Fachgebiet könnten sich mit der technischen Umsetzung auseinandersetzen.

Je nach dem wie groß das Projekt am Ende sein wird, ist es sicherlich sinnvoll, eine mögliche Unterstützung der Umsetzung zu bedenken.

Ausserdem bekam ich hilfreiche Hinweise zu Programmen, die mir die Programmierarbeit teilweise abnehmen können und der Prototype funktionsfähig zum testen vorgeführt werden könnte.

Eine Ansprechpartnerin könnte mich bei meinem Vorhaben weiter beraten und mir zur Seite stehen.

Bei einem weiteren Treffen habe ich Einblicke in das Archiv erhalten. Einige Trophäen von Pallenberg wurden dort aufbewahrt. Um das Aussehen der Tierschädel genauer zu studieren habe ich die Möglichkeit erhalten, nach Absprache einige Objekte zu skizzieren. Das Verstehen und genaue Erfassen der Objekte ist für die Erstellung des Projektes von besonderer Bedeutung. Pallenberg selbst nahm detailreiche Studien an Tieren vor und versuchte diese möglichst genau zu erfassen. Falls ich gerade nicht im „Aquazoo Löbbecke Museum“ vor Ort sein kann, habe ich Fotos erhalten, welche mir bei der Erstellung und Zeichnung von Objekten helfen können.

# Konzeptionsphase

Fotos der Trophäen



# Konzeptionsphase

## Konzeptionierung von Zeichenstil und Storyboard

Um die finale Stilfindung noch ein wenig klarer aufzuschlüsseln, wurde recherchiert, wie Pallenberg zeichnete um seine Tierstudien zu konkretisieren und zu erfassen.



Quelle: <https://de-de.facebook.com/AquazooDuesseldorf/photos/historische-blackbooksjosef-pallenberg-1882-1946-war-nicht-nur-ein-begnadeter-bi/1966344660120593/>

Bei Pallenbergs Zeichnungen handelt es sich vorrangig um Bleistiftstudien. Er arbeitete teilweise mit Hilfslinien, welche die Gelenke und Fixpunkte der jeweiligen Tiere charakterisierten und somit schlussendlich zur fertigen Zeichnung führten. Obwohl die Zeichnungen sehr realistisch sind, werde ich nicht in den Fotorealismus gehen, sondern die Zeichnungen nur bis zu einem gewissen Grad ausarbeiten, um einen Charme der Handzeichnung beizubehalten. Zudem könnte sich bei meiner Anwendung auch eine Animation eignen, die langsam eine Zeichnung aufbaut. So gelangen UserInnen Stück für Stück in die nächste Szene und sehen, wie aus Pallenbergs Erzählungen und Gedanken nach und nach ein Bild entsteht.

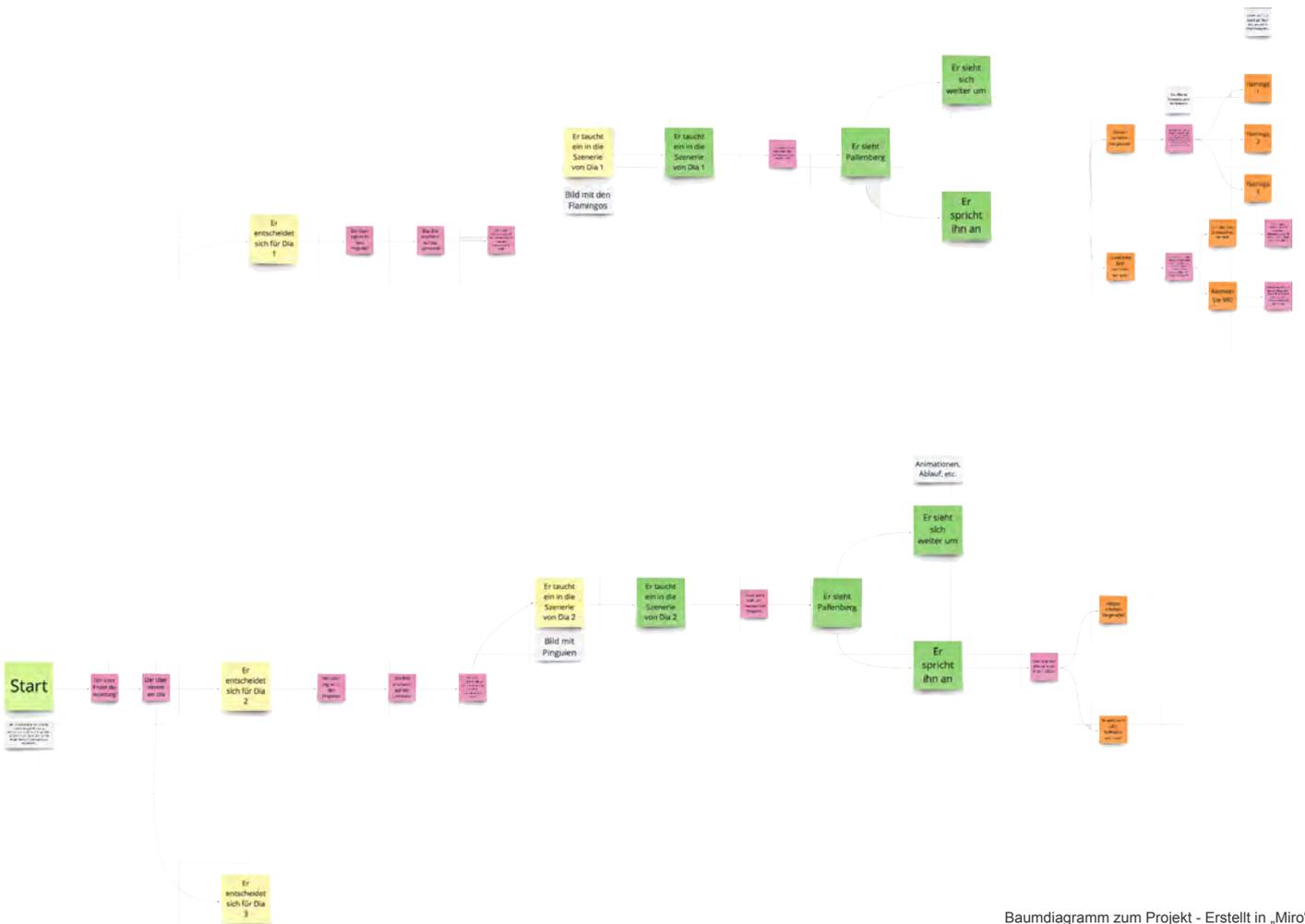
# Konzeptionsphase

## Baumdiagramm

Zunächst einmal musste sich darüber entschieden werden, auf welche finale Szene der Focus gelegt werden soll. Bei der Idee zu dem Projekt wurde sich für ein Szenario mit Flamingos entschieden. Jedoch wurden bei der Sichtung aller Dias auch andere spannende Bilder entdeckt, welche eine interessante Atmosphäre darstellen könnten. Zu dem wäre es auch spannend, nicht nur auf eine realistische Umgebung zu setzen, sondern auch in eine Zeichnung „eintauchen“ zu können. So hätten UserInnen insgesamt die Möglichkeit zu entscheiden, ob sie in eine Szenerie gelangen möchten, in der sie mit Pallenberg interagieren, oder in eine Zeichnung, bei der sie vielleicht auch selbst zum Zeichner werden etc.

Es wäre auch denkbar, dass sie sich in dem Dia einer Skulptur befinden, in welchem sie plötzlich ganz klein werden und die Skulptur mit allen Details vielleicht sehr groß erleben.

Jedoch muss auch aufgepasst werden, dass das Projekt am Ende nicht zu umfangreich wird.



Baumdiagramm zum Projekt - Erstellt in „Miro“

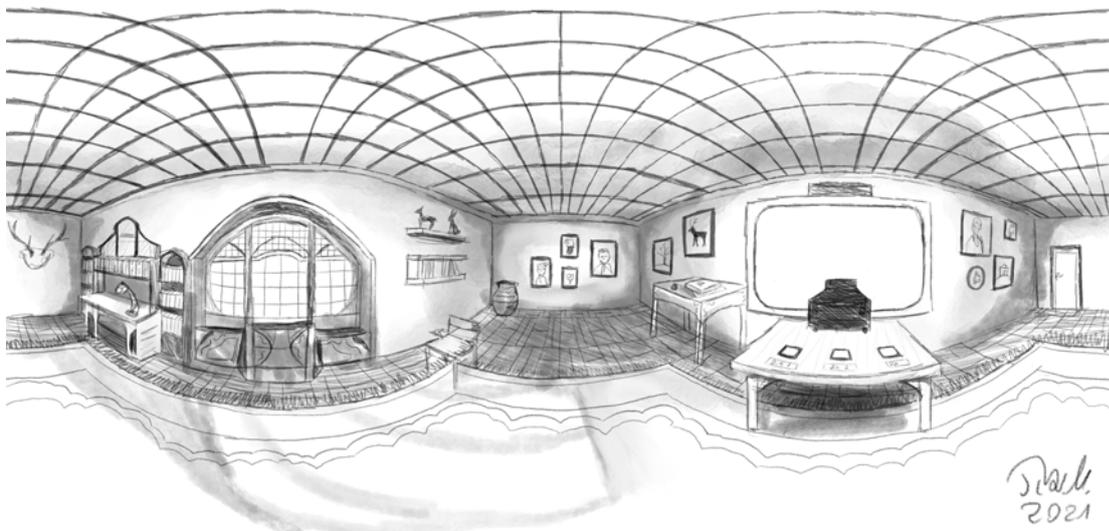
# Konzeptionsphase

## Pallenberg's Arbeitszimmer (Anfangsszenario)

Ursprünglich sollte es sich bei dem Anfangsszenario um ein fiktionales Zimmer handeln, welches in die Epoche passt, in der Josef Pallenberg arbeitete. Jedoch ist für die finale Anwendung geplant, sich möglichst nahe an dem originalen Arbeitszimmer zu orientieren.

Hierzu wurden die entsprechenden Dias herausgesucht, die einen Teil des Zimmers abbilden und zu einer Collage in ein Panorama zusammengesetzt.

Als nächstes habe ich darüber gezeichnet und eine erste Skizze angelegt. Eine etwas schwierigere Vorgehensweise war es, die Zeichnung auch wirklich perspektivisch korrekt abzubilden. In der finalen Version muss der Raum perspektivisch abgebildet sein, damit eine Immersion der Benutzenden der Anwendung gelingt.

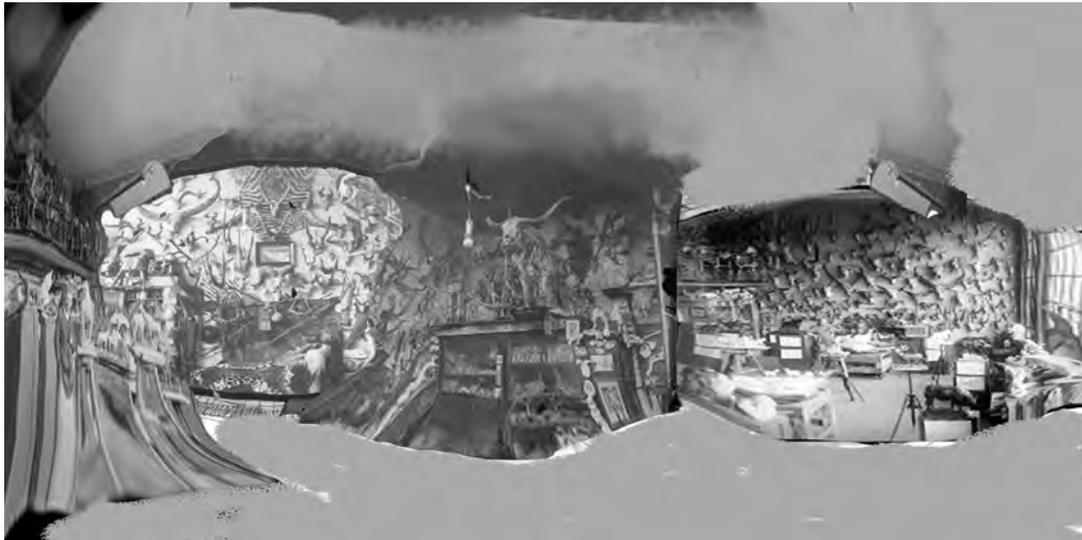


Erste Version des Anfangsszenarios als gezeichnetes 360-Grad-Panorama

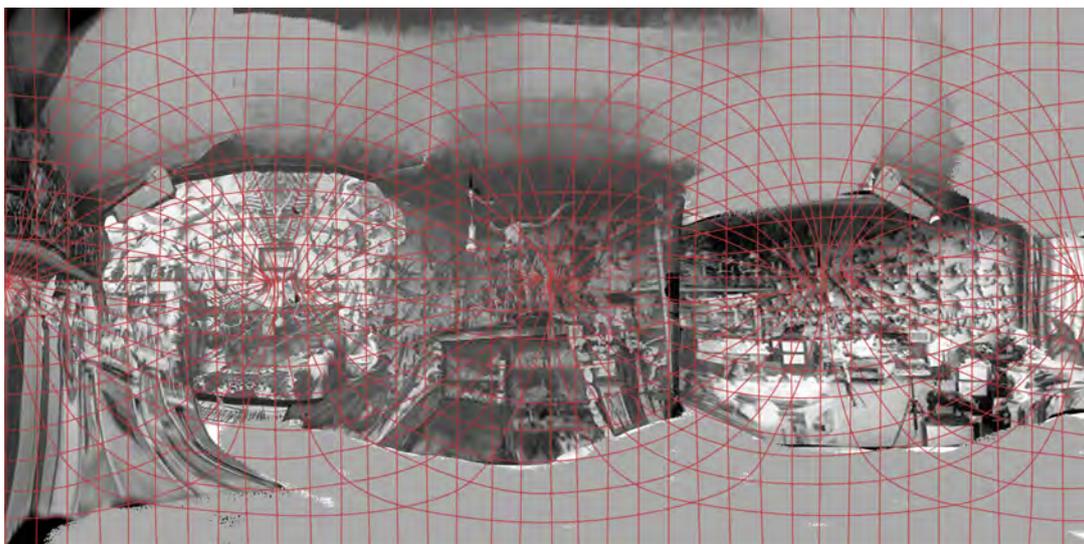


Dias von Josef Pallenbergs Arbeitszimmers  
Quelle: <https://emuseum.duesseldorf.de/collections/7320/pallenbergdias-open-data>

# Konzeptionsphase



Vorlage für das neue 360-Grad-Panorama zum zeichnen



Vorlage für das neue 360-Grad-Panorama (mit eingezeichnetem Raster zur Orientierung)

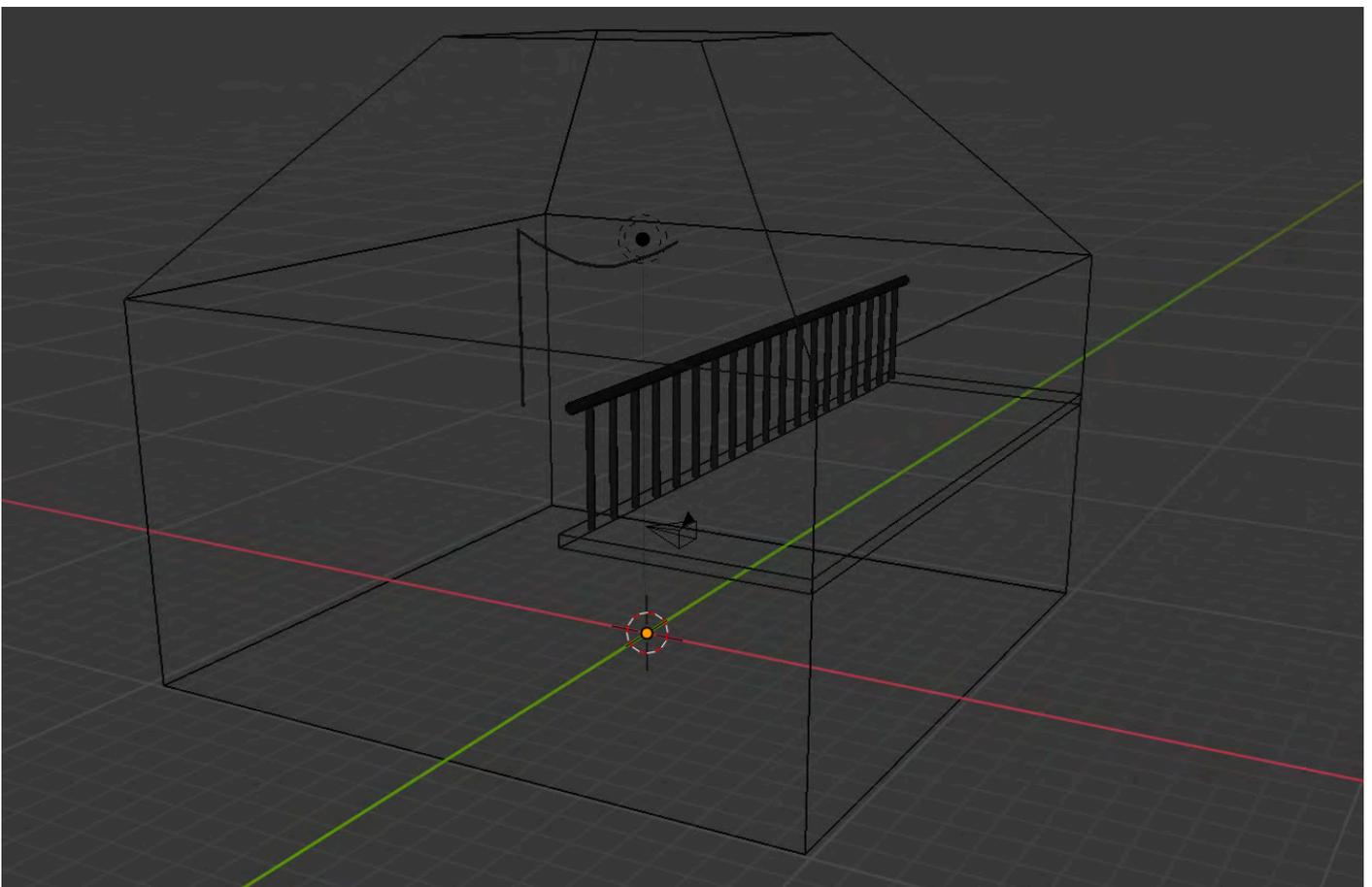
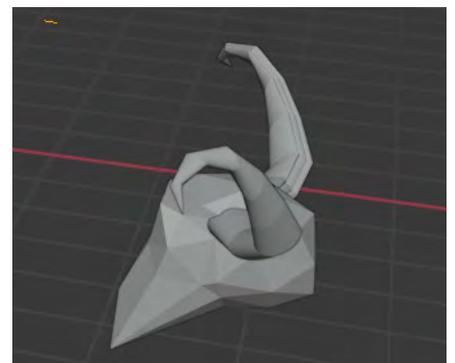
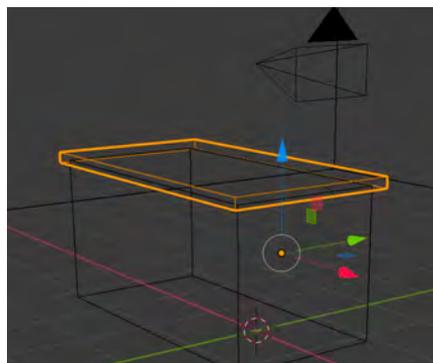
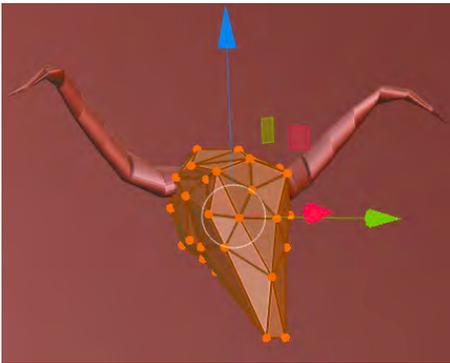


Neues 360-Grad-Panorama - Bleistiftskizze

# Konzeptionsphase

Die Erstellung des Arbeitszimmers als 3D-Modell ist eine besondere Herausforderung, da es keinen wirklichen Grundriss des Arbeitszimmers mehr gibt. Somit muss logisch erschlossen werden, wie der Raum von Palenberg in Wirklichkeit ausgesehen haben könnte. Zunächst habe ich mir alle Dias, welche den Raum zeigen, genau angeschaut und versucht, einige Wände zuzuordnen und zu erkennen. Das Arbeitszimmer ist eine sehr ausgeschmückte Atmosphäre mit allerlei Tierpreparaten, Skulpturen, Schädeln und Pelzen.

Als ich es geschafft hatte ein ungefähres Muster zu erkennen und einige Stellen im Raum zuzuordnen, habe ich in dem 3D-Programm „Blender“ die wesentlichen Objekte nachgebaut und immer mehr ergänzt. Dies nimmt derzeit noch einiges an Zeit in Anspruch, ist aber für eine möglichst detailgetreue Abbildung des Arbeitszimmers sehr notwendig.

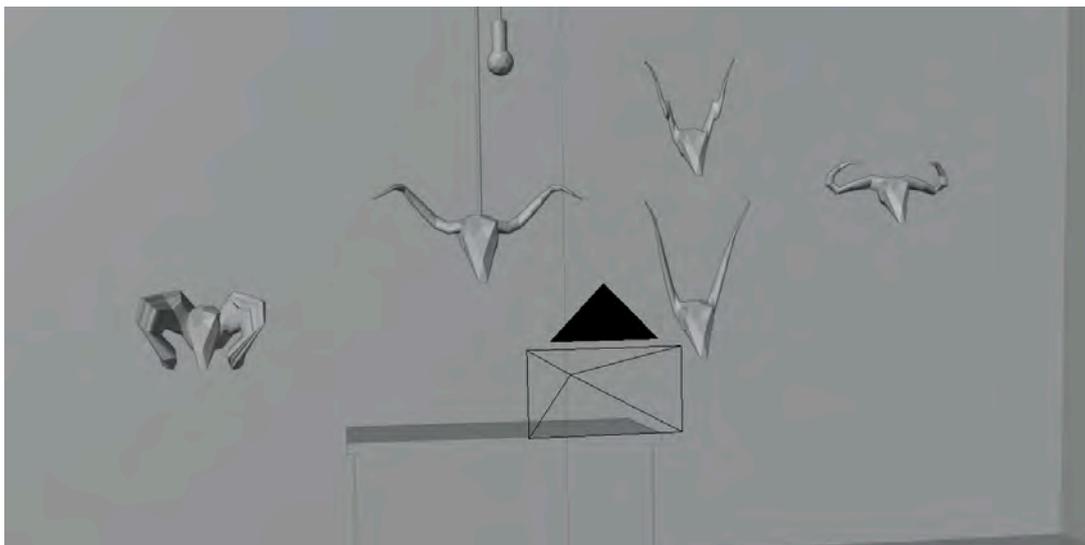


Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“

# Konzeptionsphase



Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Wandansicht 1

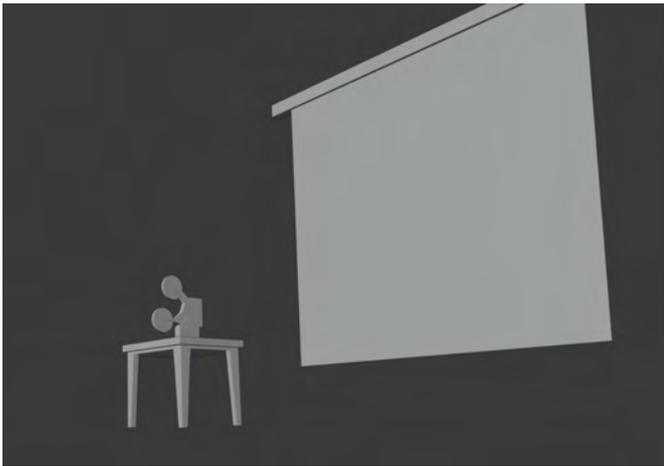


Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Wandansicht 2



Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Froschperspektive

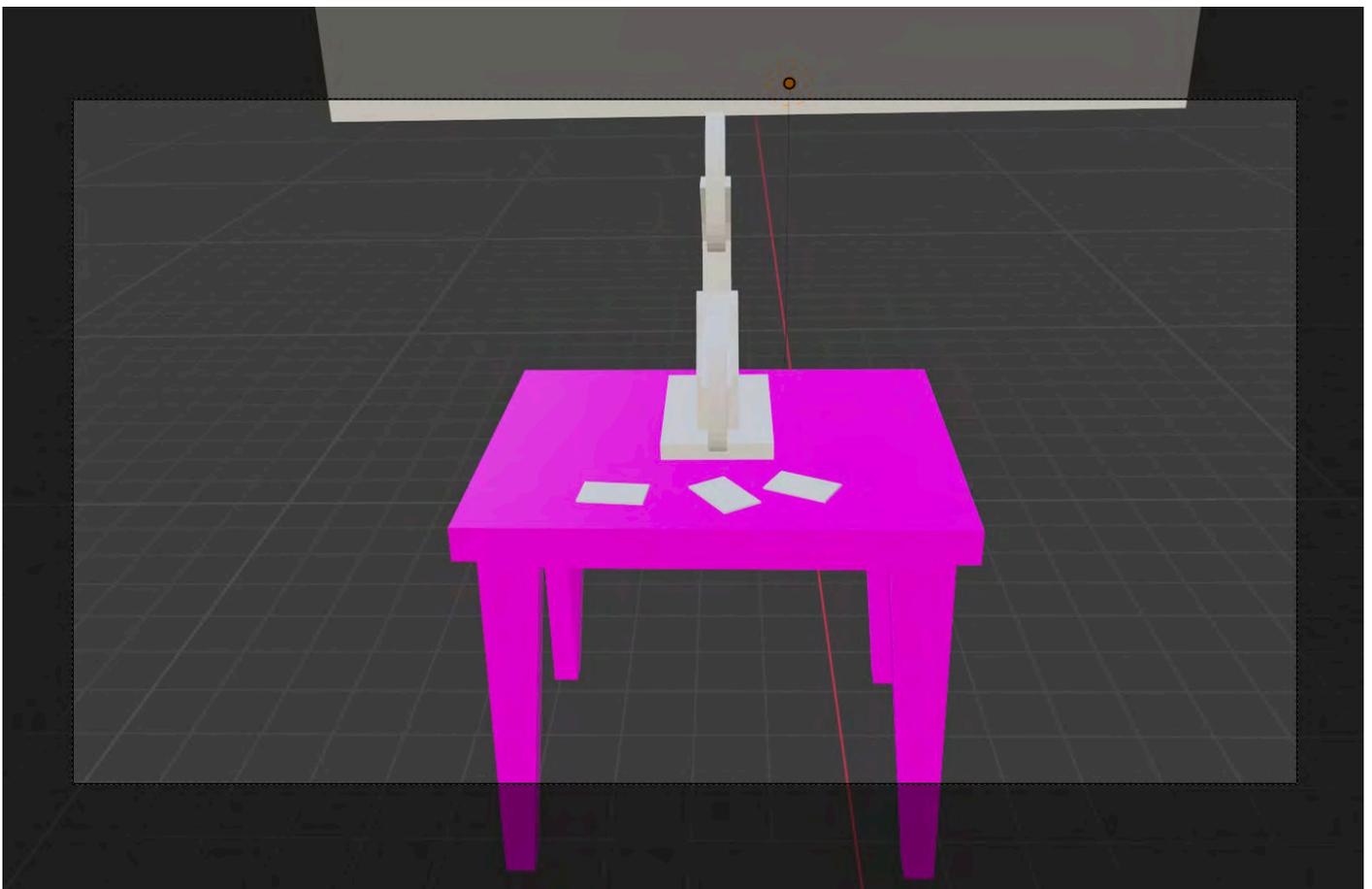
# Konzeptionsphase



Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Diaprojektor, Leinwand und Tisch

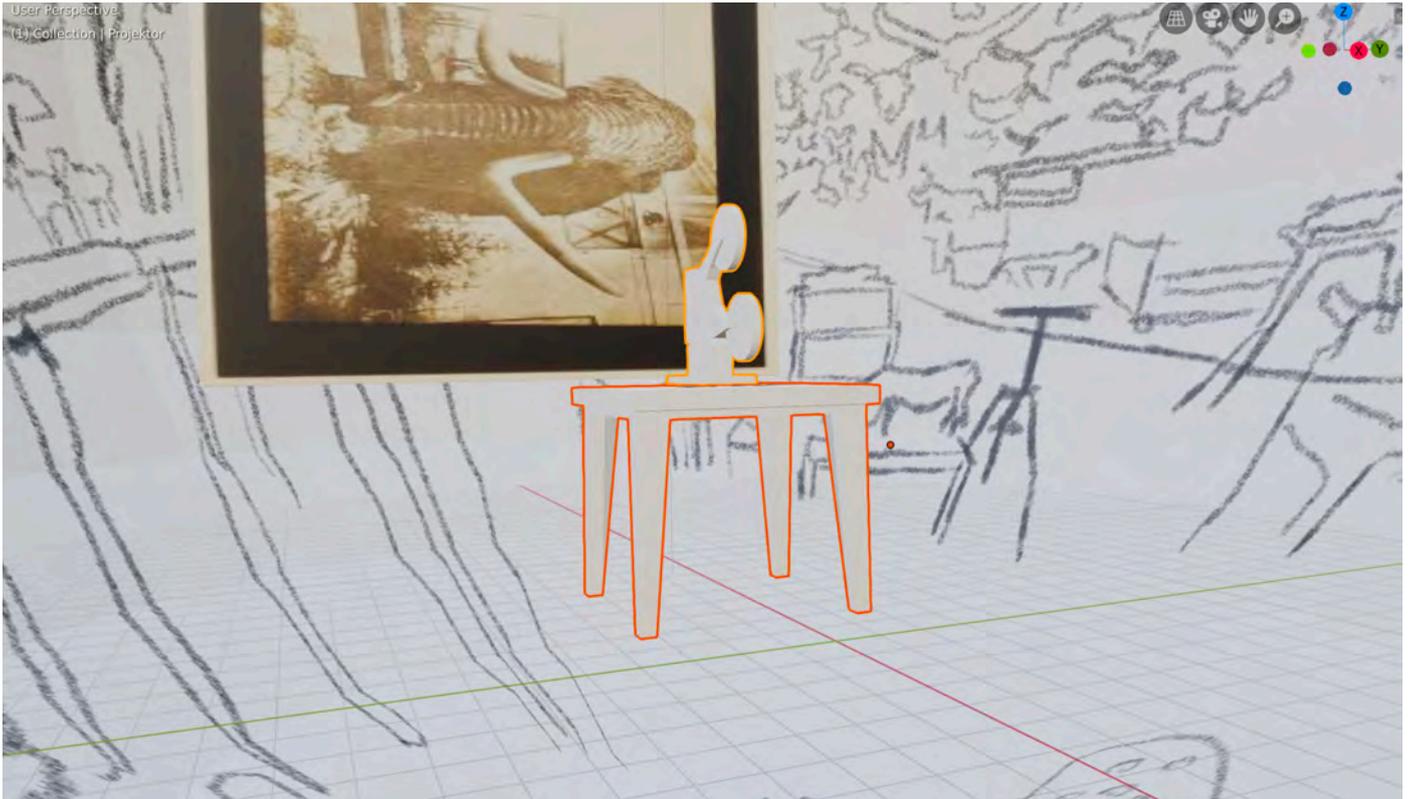


Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Diaprojektor, Leinwand und Tisch



Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ (ohne Texturen) Diaprojektor, Leinwand und Tisch

# Konzeptionsphase



Screenshots der 3D-Modelle in „Blender“ Diaprojektor, Leinwand und Tisch (mit Skizze im Hintergrund)

In diesem Beispiel wird deutlich, dass eine Konzeption des Raumes mit perspektivischer Richtigkeit unumgänglich ist. Obwohl sich strikt an die Vorlage des Fotos gehalten wurde, die anhand eines Rasters angelegt wurde, entstehen an einigen Stellen zum Teil starke perspektivische Verzerrungen.

Diese stören den Focus der UserInnen auf das Wesentliche und lassen den Raum unwirklich erscheinen. Die SpielerInnen erleben eine Diskrepanz und die Anwendung vermittelt nicht den gewünschten Effekt.

## Hinweis zum Vorgang

Das 360-Grad-Panorama wird in eine digitale Kugel oder Sphäre gelegt. Wenn sich UserInnen darin befinden, wirkt dies wie ein Raum und es gelingt im besten Fall eine hohe Immersion. Die Objekte, mit denen eine Interaktion erfolgt (Tisch, Projektor, Dias und Leinwand) müssen für die Programmierarbeit zusätzlich als dreidimensionale Objekte vorhanden sein.

# Sonstige Änderungen

# Sonstige Änderungen

## Absprache mit ProfessorInnen

Über die Stipendienzeit hinaus, habe ich die Chance bekommen, mein Projekt als Semesterkurs fortzuführen. Dazu habe ich an meiner Fachhochschule den Austausch mit einigen ProfessorInnen gesucht.

Nachdem ich weitere Arbeiten an den 3D-Modellen angefertigt habe, bin ich zurück zur Konzeptarbeit gegangen, um eine sehr wichtige Frage zu beantworten:

1. Was ist das Ziel der Anwendung?
2. Was kann man von Pallenberg lernen?
3. Wie kann man das Projekt didaktisch noch verbessern?

## Ergebnisse der Absprache

Am 26.04.2022 wurde mit einem Professor meiner Hochschule ein ausgiebiges Gespräch über die drei offenen Fragen geführt.

Hierbei lag der Focus noch einmal mehr auf der Konzeption bzw. dem didaktischen Aufbau und der Zielführung meines Konzeptes. Das Projekt wurde somit noch einmal auf eine medientheoretische Art und Weise untersucht, um einen korrekten Aufbau des Endproduktes anzustreben.

Zunächst einmal habe ich versucht, die drei wesentlichen Punkte einmal selbst zu beantworten:

1. Das grobe Ziel der Anwendung soll sein, Wissen über Pallenberg und sein Leben zu erlangen. Die UserInnen begeben sich dabei auf eine „Zeitreise“. Sie kommen mit Pallenberg ins Gespräch und erlangen eine Aufgabe, die es zu erfüllen gilt (z.B. ein Tier zum fotografieren auswählen, eine Zeichnung ergänzen, eine Statur an den richtigen Platz stellen, Namen des Tieres zuordnen etc.). Dadurch wird ein Event „getriggert und

Um das Projekt didaktisch besser aufzubauen, werde ich noch einmal mit verschiedenen ProfessorInnen meiner Fachhochschule Rücksprache gehalten. Zu dem habe ich mir die Geschichte von Pallenberg noch einmal etwas genauer angeschaut.

UserInnen erlangen ein weiteres Dia, in welches sie reisen können.

2. Was von Pallenberg gelernt werden kann, ist z.B. seine Fachexpertise und sein umfangreiches Wissen über Tiere. Auch seine Detailverliebtheit und die Geschichte der damaligen Tierhaltung und den Zuständen in den Zoos ist mit Sicherheit für UserInnen ein spannendes Themenfeld.

3. Für den letzten Punkt brauchte ich die Fachexpertise meiner ProfessorInnen. Somit konnte ich diesen Punkt für mich allein nicht wirklich beantworten.

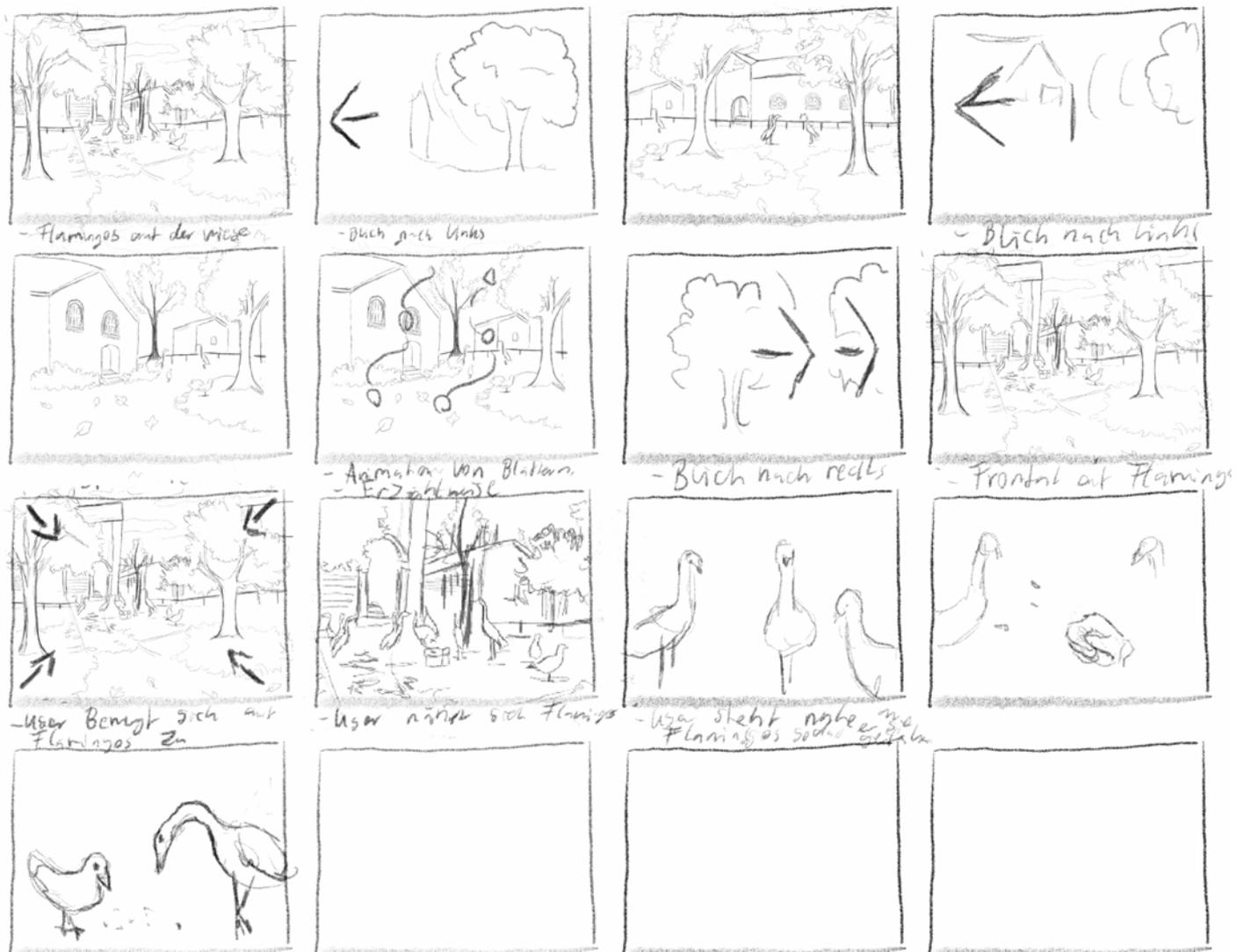
Zunächst einmal wurde über den Begriff des Dias gesprochen, und welche Erwartung dieser bei den Rezipierenden auslöst. Wenn mein Focus vor Allem auf der Illustration liegt, macht der Begriff des „Dias“ wenig Sinn. Zwar kann die Idee des Dias als Transportmittel in gezeichneter Form durchaus funktionieren, sollte aber nicht im Namen der Anwendung vorkommen, um den UserInnen kein falsches Bild zu vermitteln und eine Diskrepanz zu vermeiden.

# Sonstige Änderungen

Des Weiteren ist die bereits in Punkt 1. erwähnte Aufgabe für UserInnen vielleicht nicht konkret zielführend, um Wissen über Pallenberg zu erlangen. Die Rezipierenden könnten bei einzelnen Aufgaben zu lange verweilen und somit nur sehr wenig Erfahrung aus der Anwendung mitnehmen. Alternativ würde sich eine Art Führung wie bei einem „Railway-Game“ mit einer vordefinierten Werkzeit von etwa 18-30 Sekunden pro Szenerie eignen. UserInnen können somit eine Führung der Szenerie genießen und beobachten, was in der Zeit, in der das Dia entstanden ist, wohl noch passiert ist.

## Storyboard Dia 1 Beispiel

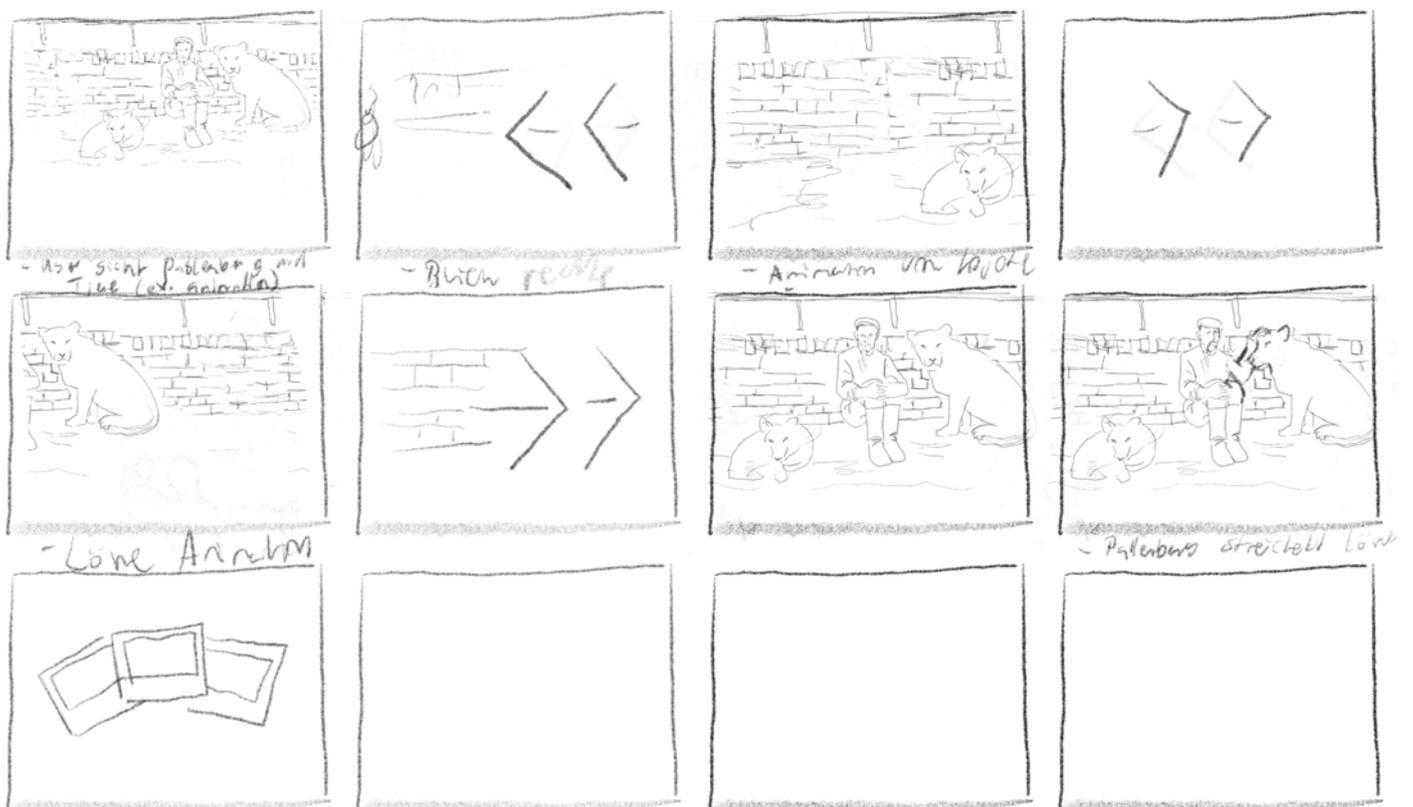
- UserInnen sehen Flamingos (animiert)
- In Szenerie umsehen
- Blätter fallen von den Bäumen
- Pallenberg macht Fotos
- ggf. können UserInnen Körner werfen und die Tiere füttern
- Audio-Stimme erklärt Szenario
- Ende nach max 30 Sekunden und Rückkehr ins Arbeitszimmer



# Sonstige Änderungen

## Storyboard Dia 2 Beispiel

- UserInnen sehen Pallenberg Tiere streicheln (Animation)
- In Szenerie umsehen Tiere wandern umher/bewegen sich/ fressen etwas etc.
- Audio-Stimme erklärt Pallenbergs gutes Gespür für Tiere und Situationen, in den damaligen Zoos
- UserInnen blicken durch Kamera und können Fotos machen (werden zu Fotografen)
- Ende nach max 30 Sekunden, Fotos werden vor Rückkehr in Arbeitszimmer kurz eingeblendet



# Sonstige Änderungen

## Absprache mit Professorin meines Vorprojektes

In Absprache mit meinen ProfessorInnen wurde auf folgende Punkte näher eingegangen:

Das Ziel was man nun konkret von Pallenberg lernen kann, war noch nicht ganz konkretisiert; Was kann ich lernen (Tierbeobachter, Tiere knurren mich an etc.)?

Welche Animation mache ich für das Entwicklungsziel?

Welche Interaktion ist sinnvoll?

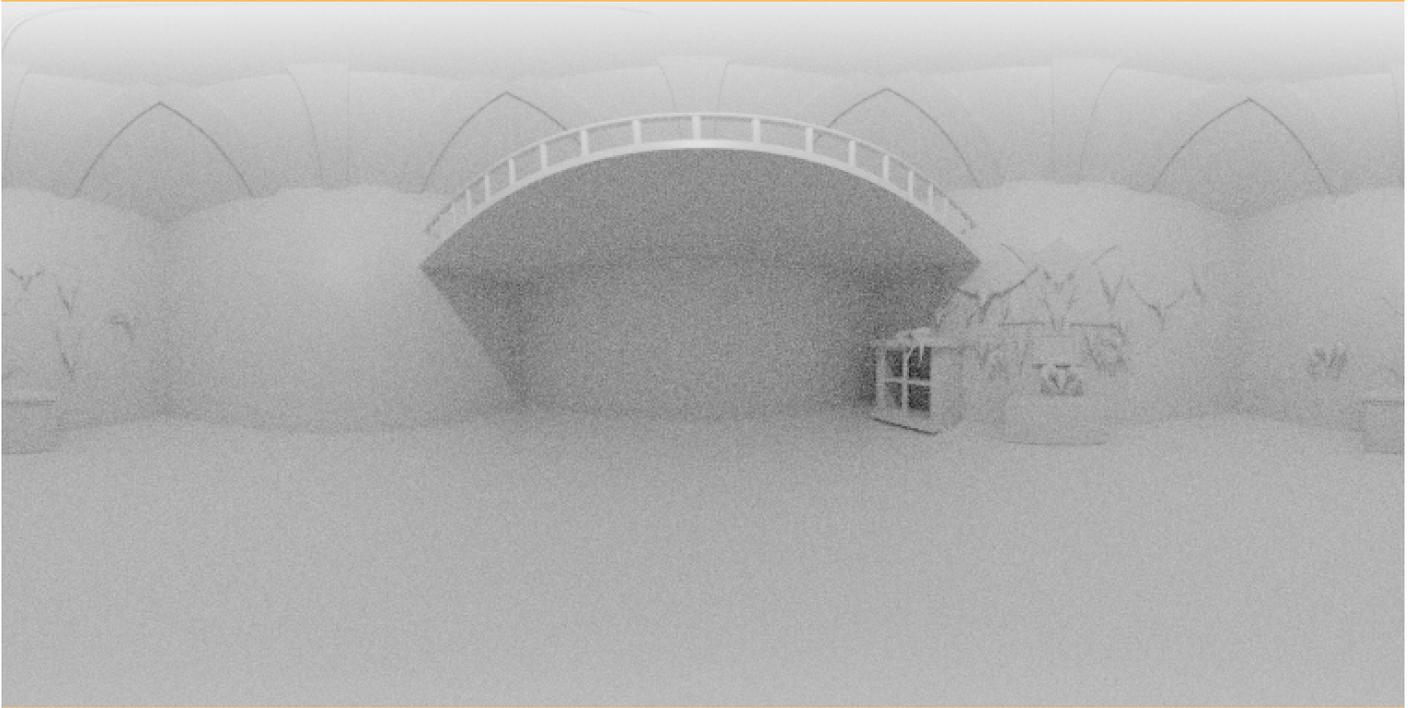
Statt eine Interaktion zu verwenden, die nur der Unterhaltung von UserInnen dient, sollte es eine Aufgabe mit einem Lernzweck sein. Bei dem Beispiel des Dias, das UserInnen eine besondere Verbindung zwischen Pallenberg und den Tieren vermittelt, sollte es eine Interaktion zwischen UserInnen und Löwe geben, in der UserInnen angeknurrt werden. Pallenberg hingegen scheint somit eine Verbindung zu den Tieren zu haben, und sie respektieren ihn etc.

Drei Vermittlungsziele der Dias:

Was sind drei wesentliche Aspekte, die man von Pallenberg lernen kann und wie kann dies auf die Dias heruntergebrochen werden? Es sollte am besten eine Bild- und Handlungsinteraktionsidee entwickelt werden.

Zu dem habe ich mich noch einmal etwas näher in die Recherche begeben, um festzustellen, was man über Pallenberg noch in Erfahrung bringen kann. Hierzu habe ich einen Auszug aus der Literatur „Der Tierbildhauer Josef Pallenberg (1882 - 1946)“ herangezogen, die mir freundlicherweise vom Aquazoo Löbbbecke Museum für meine weitere Arbeit zur Verfügung gestellt wurde.

# Sonstige Änderungen



Erste Vorlage der in Blender erstellten Modelle als 360-Grad-Panorama



Illustration anhand der oben gezeigten Vorlage

Die Konstruktion des Arbeitszimmers in Blender hat mir sehr geholfen, das Arbeitszimmer besser zu verstehen. Anhand der Vorlage konnte ich eine erste Probeillustration anfertigen. Der Zeichenstil geht bei dieser Version schon sehr in die Richtung, die ich anstrebe. Es handelt sich um gedecktere Erdtöne, die gut zu der Sepia-Optik einiger Dias passen.

Jedoch habe ich festgestellt, dass die von mir in Blender erstellte Vorlage nicht ganz von der Anordnung her passt. Aus diesem Grund habe ich noch einmal einige Dias zur Orientierung herangezogen und nun die endgültige Fassung aus meinem bisherigen erstellt.

# Sonstige Änderungen



Screenshot aus einem Testvideo zur Texturplatzierung (Erstellt in Blender)

In dieser Version erkennt man, dass der illustrierte Hintergrund deutlich besser in das Szenario passt. Die Kugel, welche das Bild als Textur trägt, fügt sich deutlich besser in das Gesamtszenario ein.

Die perspektivische Verzerrung ist deutlich reduziert und die Atmosphäre wirkt stimmig.

# Sonstige Änderungen



Quelle: „Der Tierbildhauer Josef Pallenberg (1882 - 1946)“; Seite 30

Das Bild auf der linken Seite zeigt einen Auszug aus Pallenbergs Arbeitszimmer, der mir nun geholfen hat, das Aussehen des Arbeitszimmers zu erschließen. Es zeigt, im Vergleich zu anderen Dias, die Position der Fensterfront und die Empore, die mir zuvor nicht ganz schlüssig erschien.

Mithilfe dieser Informationen könnte ich die Vorlage für meine Illustrationen erstellen.



360-Grad-Panorama (Screenshot der Vorschau aus dem Programm „Blender“)

Als die Position der verschiedenen Objekte geklärt war, habe ich erste farbige Texturen eingesetzt, um eine Farbstimmung zu simulieren. Natürlich kann diese bei der Illustration noch ein wenig verändert und angepasst werden.

In Blender wurde ein 360-Grad-Panorama erstellt. Dieses wird in ein Zeichenprogramm (Procreate) geladen, um mit der finalen Illustration zu beginnen.

Im Vergleich zur ersten illustrierten Version, befinden sich deutlich mehr Objekte im Raum. Auch wenn diese Vorlage noch nicht ganz fertig ist, sieht man schon, welcher Unterschied besteht. Die verschiedenen Objekte erfüllen den Raum. Sie erzählen eine Geschichte, die auch auf Pallenberg als Person schließen lassen. Man erkennt neben den „Tiertrophäen“ auch Skulpturen, Regale, Staffeleien, Lampen, Holzpalletten und vieles mehr. Dies lässt UserInnen auf die Vielfältigkeit des Künstlers schließen. Der Raum ist eine wahre Fundgrube für Entdeckungen.

# Sonstige Änderungen



# Präsentation in Karlsruhe

# Präsentation in Karlsruhe

Am 08.05.2022 wurde ich zur Vorstellung meines Projektes nach Karlsruhe zum „Coding da Vinci Baden-Württemberg“ ins Medientheater des ZKMs eingeladen.

Mein Vortrag zeigte den Prozess der Konzeption meines Projektes. Außerdem hatte ich die Chance, Kontakte zu knüpfen und meine Kenntnisse zu erweitern.

Zu dem war es sehr interessant und aufschlussreich mit Studierenden aus dem Bereich Gamedesign und Programmierung in Kontakt zu treten und sich über mögliche weitere Schritte zur Vorgehensweise des Projektes auszutauschen.



# Fazit

## Fazit

Das Projekt hat mir ausgesprochen viele Möglichkeiten geboten, mich als Designerin und Illustratorin auch ausserhalb meiner bisherigen Kenntnisse heraus weiterzubilden.

Auch wenn mir nach wie vor Programmierkenntnisse für die finale Umsetzung fehlen, habe ich dafür durchaus viel Zeit und Wissen in die illustrative, didaktische und konzeptionelle Umsetzung investieren können. Auch der Austausch mit dem „Aquazoo Löbbecke Museum“ in Düsseldorf und der Vortrag zum „Kick off“ des „Coding da Vinci Baden-Württemberg“ in Karlsruhe hat mich sehr bereichert.

Nicht zuletzt verdanke ich die Fortschreitung des Projektes meiner Fachhochschule „MSD / Münster School of Design“ und meinen ProfessorInnen, die mich tatkräftig unterstützt haben. Vielmehr haben sie mir die Option gegeben, das Konzept auch nach Abschluss des Stipendiums weiter zu entwickeln. Ich bin sehr froh zu sehen, wie mein Projekt in den drei Monaten gewachsen ist und hoffe sehr, es in der Zukunft auch in einem Museum als Anwendung sehen zu können.

# Auflistung der Arbeitstage

# Auflistung der Arbeitstage

## März

|            |                                                                                             |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01.03.2022 | Barrierefreiheit/ Überlegungen zur Barrierefreiheit                                         |
| 02.03.2022 | Überlegungen zur Workshopplanung und Absprache                                              |
| 03.03.2022 | Arbeit an Story                                                                             |
| 07.03.2022 | Arbeit an Story und Ablauf/Recherche/Bilder/Zeichenstilfindung                              |
| 09.03.2022 | Absprache mit dem „Aquazoo Löbbecke Museum“ in Düsseldorf und weitere Planung des Projektes |
| 10.03.2022 | Erstellung der neuen Skizze für Pallenbergs Arbeitszimmer                                   |
| 11.03.2022 | Erstellung der neuen Skizze für Pallenbergs Arbeitszimmer                                   |
| 14.03.2022 | Erstellung der Vorlage der neuen Skizze                                                     |
| 16.03.2022 | Erstellung der neuen Skizze und erste 3D Modelle                                            |
| 17.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 19.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 20.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 21.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 23.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 24.03.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 25.03.2022 | Rechte und Lizenzen Einarbeitung                                                            |
| 26.03.2022 | Rechte und Lizenzen Einarbeitung                                                            |
| 27.03.2022 | Rechte und Lizenzen Einarbeitung                                                            |
| 28.03.2022 | Rechte und Lizenzen Workshop/überlegung zur Einbringung in mein Projekt                     |
| 29.03.2022 | Austausch und Vergleich mit vorhandenen Museumsprojekten                                    |
| 30.03.2022 | 3D-Modelle bearbeitet                                                                       |
| 31.03.2022 | 3D-Modelle bearbeitet                                                                       |

# Auflistung der Arbeitstage

## April

|            |                                                                                             |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 04.04.2022 | Absprache mit Dozenten über Storytelling und didaktischen Aufbau                            |
| 05.04.2022 | 3D-Modellen bearbeitet/an Bericht arbeiten                                                  |
| 06.04.2022 | Besprechung der neuen Erarbeitungen und Vorgehensweisen                                     |
| 07.04.2022 | Absprache mit dem „Aquazoo Löbbecke Museum“ in Düsseldorf und weitere Planung des Projektes |
| 09.04.2022 | Absprache für weitere Programmierarbeiten                                                   |
| 11.04.2022 | 3D-Modelle bearbeitet                                                                       |
| 13.04.2022 | Arbeit an Zwischenbericht                                                                   |
| 19.04.2022 | Absprache mit Dozentin                                                                      |
| 20.04.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 22.04.2022 | Erstellung von 3D-Objekten/Story Überarbeitung                                              |
| 23.04.2022 | Erstellung 3D-Objekte für Pallenbergs Arbeitszimmer                                         |
| 24.04.2022 | Gedanken zu Story und Ablauf/Vorbereitung Vortrag in Karlsruhe                              |
| 26.04.2022 | Absprache mit Dozent über didaktischen Aufbau und Zielformulierung                          |
| 27.04.2022 | Überarbeitung Ablauf/Arbeit an 3D-Modellen                                                  |
| 28.04.2022 | neue Storyboardskizzierung                                                                  |
| 29.04.2022 | 3D-Model des Dia Projektors                                                                 |
| 30.04.2022 | Recherche/Überarbeitung Ablauf                                                              |
| 31.04.2022 | Recherche/Überarbeitung Ablauf                                                              |

# Auflistung der Arbeitstage

## Mai

|            |                                                         |
|------------|---------------------------------------------------------|
| 02.05.2022 | Anfertigung der Vorlage (Blender Export)                |
| 03.05.2022 | Arbeit an 3D-Model (Dias, Projektor und Tisch)          |
| 04.05.2022 | Illustration Arbeitszimmer                              |
| 05.05.2022 | Illustration Arbeitszimmer                              |
| 06.05.2022 | Arbeit an 3D-Modellen                                   |
| 07.05.2022 | Anreise Karlsruhe                                       |
| 08.05.2022 | Vortrag Karlsruhe                                       |
| 09.05.2022 | Absprache für weitere Programmierarbeiten               |
| 10.05.2022 | Absprache mit Professorin                               |
| 11.05.2022 | Recherche Pallenberg                                    |
| 12.05.2022 | Arbeit an Bericht /Recherche Pallenberg                 |
| 14.05.2022 | Recherche Pallenberg                                    |
| 16.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Skizzierung              |
| 19.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Konzeption und Vergleich |
| 20.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Modelle erstellen        |
| 23.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Modelle erstellen        |
| 24.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Modelle erstellen        |
| 25.05.2022 | Erstellung neues Arbeitszimmer/Testexport               |
| 28.05.2022 | Bericht schreiben/ 3D-Objekte                           |
| 29.05.2022 | Recherche zur Erstellung des Projektes                  |
| 30.05.2022 | Arbeit an Bericht / 3D-Objekte                          |
| 31.05.2022 | Finalisierung des Berichtes                             |