

Arkitekten i spil

- Rapport over et forløb af projektrelaterede grundlagsdiscipliner 2008-09

udarbejdet af Lars Klint, institut 4 og Dorte Vinterberg, studieafdeling 8
Kunstakademiets Arkitektskole, september 2009



..."Jeg interesserer mig for at fortælle historier med rum, eller underbygge en fortælling gennem rum. Derfor er jeg med i det her forløb på afd. 8 i samarbejde med DADIU. For at få en mulighed for at undersøge hvordan man forholder sig til et virtuelt rum. Rum og bygninger i den fysiske verden vil stort set altid skabes ud fra et kriterium om at det skal være rart at opholde sig i. Med den virtuelle verden krydser vi over i en film/fortællende verden, og hvor arkitekten måske nærmer sig en rolle som ligger sig op ad scenografens. Hvordan er et trygt rum, et utrygt rum, hvordan laver man en stressende situation, en spændningsopbygning?"

uddrag af evaluering

STUDERENDE DER HAR DELTAGET I FORLØBET:

Kandidatstuderende fra studieafdeling 8 - Arkitektur, Eksperiment og Teknologi:

Signe Vest Petersen

Naja Kragh Jensen

Ida Kjær Sejrsen

Christoffer Bjørn Weile

Christian Fursund

Emilie Maria Fenhann (efterårssemesteret)

Kandidatstuderende fra studieafdeling 6 - Arkitektur, Rum og Form:

Ture Slot Bundgaard

Karól Gunnarsdóttir Kvaran

PLANLÆGNING OG UNDERVISNING:

Planlægning og gennemførelse af de projektrelaterede grundlagsdiscipliner:

Dorte Vinterberg, arkitekt maa, underviser på studieafdeling 8, Arkitektskolens DADIU-koordinator og kontaktperson

Lars Klint, lektor, Institut 4

Allan Schiøtz, arkitekt maa og leveledesigner IO-interactive

Ansvarlige for IT-undervisningen:

Anette Kreutzberg, arkitekt maa, institut 4

Daniel Skaftø-Pedersen, arkitekt maa, institut 4

Lars Klint, lektor Institut 4

Konsulenter:

Per Møldrup, lektor, institut 4

Jens Frederiksen, Fotograf, institut 4

Morten Meldgaard, arkitekt maa og phd, institut 4

Nina Voltelen, arkitekt maa, institut 2

Dorte R. Voigt undervisning i retorik

Ansvarlig for studieårets projektopgaver:

Rene Villiaume, lektor, studieafdeling 8

Anna Katrine Hougaard, arkitekt maa, underviser på studieafdeling 6



Det Kongelige Danske Kunstakademi
Kunstakademiets Arkitektskole



INDHOLD:

Baggrund

Arkitekten i spil

- At fortælle historier med rum.
- Computerspillets funktionelle udgangspunkt.
- Rum i computerspil.
- Wayfinding og den frie bevægelse i virtuelle rum.
- Lys i virtuelle rum.

Studieåret 2008-09

- Projektrelaterede grundlagsdiscipliner.

"Arkitekturens rum"

- Rumlig perception - øvelsesopgave 1.1
- Fra fortælling til arkitektonisk beretning - øvelsesopgave 1.2

"Retorik og rumlig fortælling"

- Retorik

"Den arkitektoniske fortælling"

- Kursus i 3D modellering i MAX, med vægt på lys, materialitet og animation
- Filmisk visualisering
- Den frie bevægelse i virtuelle rum

DADIU specialiseringsuddannelse

- Level Design
- Kompetencebeskrivelse - Level Design
- Fælles pensum og 1. produktion

Forelæsninger

- Forelæsninger i forbindelse med fælles pensum

Tidsplan for grundlagsdiscipliner 2008-09

Opgavetekster

- "Arkitekturens rum"
- Øvelsesopgave 1.1: "Rumlig perception - Louisiana"
- Øvelsesopgave 1.2: "Robotto"
- "Den arkitektoniske beretning"
- Øvelsesopgave 1.3: "Baggårdens rædsler"
- Øvelsesopgave 1.4: "Havens hemmelighed"
- "Den arkitektoniske fortælling"
- "Den frie bevægelse i virtuelle rum"

Evaluerings og kommentarer fra de deltagende studerende

BAGGRUND:

I foråret 2008 ansøgte vi rektor for Kunstakademiets Arkitektskole, Sven Felding, om godkendelse af merit for deltagelse i uddannelsen ved det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning – DADIU. (www.DADIU.dk)

Inspiration og motivation for at igangsætte dette studium, kommer fra erfaringer fra 2 tidligere gennemførte workshops:

“Arkitekturen i det virtuelle rum” - januar 2007

Workshoppen blev planlagt og gennemført af Allan Schiøtz, arkitekt MAA (dengang ansat på KA - institut 4) i samarbejde med IO Interactive, for et hold 3. års studerende fra Kunstakademiets Arkitektskoles studieafdeling 8.

(<http://www.karch.dk/dk/Menu/Uddannelse/Studieafdelinger/Workshops/Arkitekturen+i+det+virtuelle+rum>)

“Virtuel arkitektur” - januar 2008

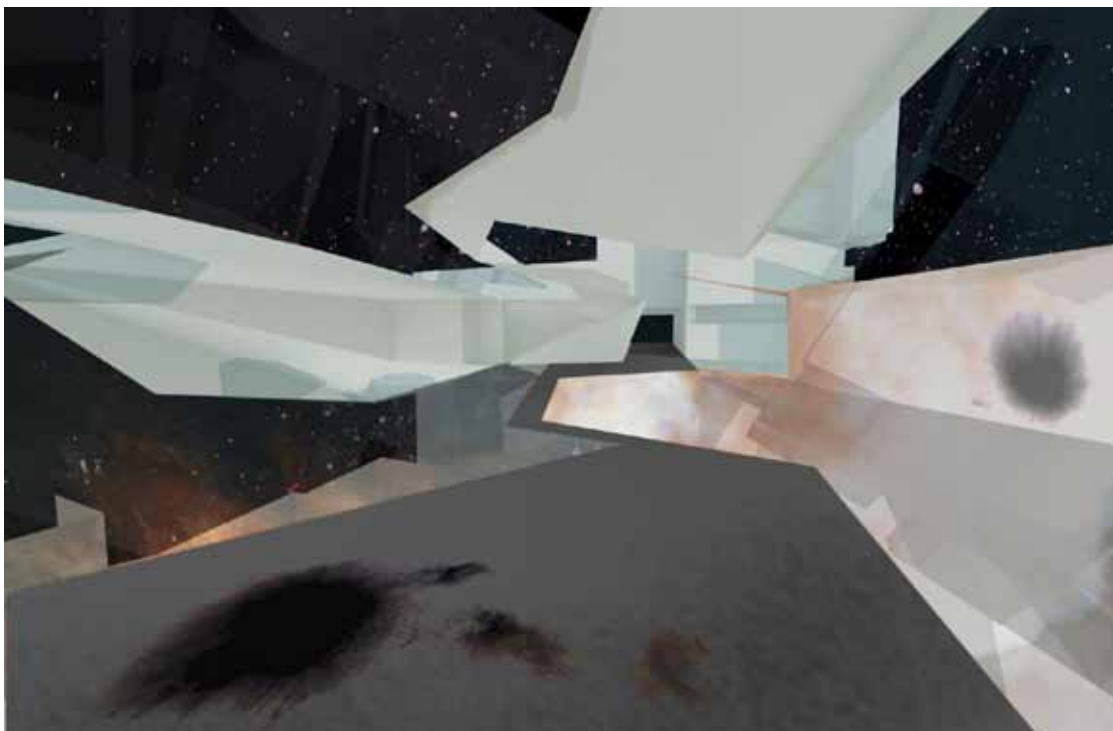
Workshoppen blev planlagt og gennemført i samarbejde imellem studieafdeling 8 og Institut 4, for et hold 3. års studerende fra Kunstakademiets Arkitektskoles studieafdeling 8.

(<http://www.karch.dk/dk/Menu/Uddannelse/Studieafdelinger/Workshops/Virtuel+arkitektur+workshop>)

En særlig tak til:

Allan Schiøtz arkitekt MAA, ansat som Level designer hos IO Interactive, som har været konsulent igennem hele forløbet.

Jacob Østergaard arkitekt MAA, har med sit firma Utopian City_Scape skabt en digital model over Carlsberg for at fremme bruger inddragelse og dialogen imellem bygherre, arkitekter og andre forslagsstillere. Vi har haft stor glæde af at kunne trække på Jacobs erfaringer igennem hele forløbet.



ARKITEKTEN I SPIL:

I studieåret 2008-09 valgte et lille hold kandidatstuderende fra Kunstakademiets Arkitekt-skole at søge optagelse i Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning - DADIU (www.DADIU.dk) for at gennemføre uddannelsen sideløbende med et kandidatstudium på Arkitekt-skolen. (DADIU specialiseringsuddannelse p. 20)

At arbejde med rum i virtuel arkitektur til brug i computerspil, bygger grundlæggende på den samme arkitektfaglige viden og erfaring, som det at skabe repræsentationer til rum og rumlige forløb, i forbindelse med forslagsstillelse til brug i den "fysiske verden", men naturligvis er der også forskelle.

Den største forskel er, at der i den virtuelle arkitektur arbejdes med "det, der er", her er inden skalaforskel, ingen forskel i materialitet, tekstur, kulør osv. Resultatet er "virkeligheden" som umiddelbart kan beskues, analyseres og kritiseres.

Det betyder, at der stilles skærpede krav til den rumlige og arkitektoniske fremtoning. Rummet skal "virke" dvs. at proportionering, rummets udstrækning, materialitet og ikke mindst de lysmæssige forhold bliver direkte aflæselige i bevægelsen gennem projektet.

Denne frie bevægelse igennem den digitale model, sker ved hjælp af en spil-engine der tvinger den studerende ned i øjenhøjde og ind i "projektets" rumligheder og sammenhænge.

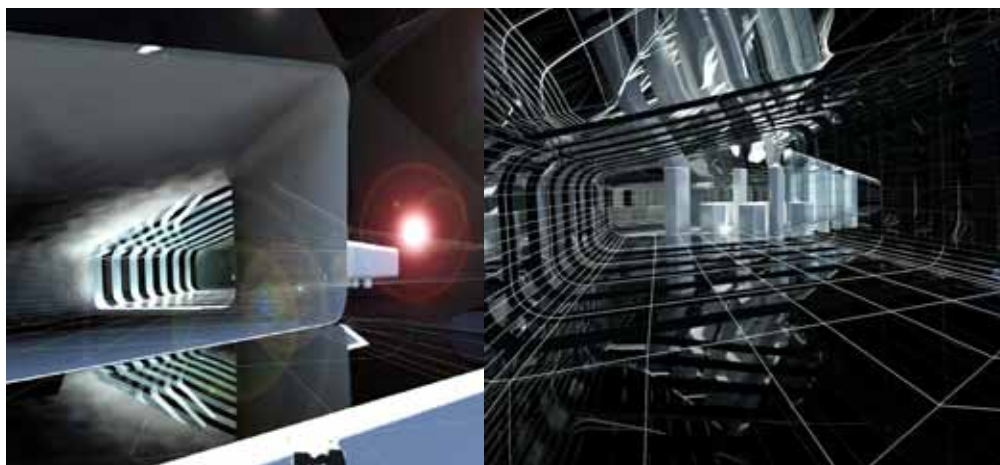
At arbejde med virtuelle rum og rum til computerspil indeholder derfor en række muligheder for direkte at studere og skabe rum i en anderledes kontekst end i traditionelle arkitekturprojekter.

Mange af de kompetencer, der kræves af en arkitektstuderende for at deltage i DADIU's computerspilproduktioner, lægger op til en studiemæssig "træning" indenfor kompetenceområder, der i lige så høj grad kan kvalificere et kandidatstudium på Kunstakademiets Arkitekt-skole. Man kan derfor se det som en form for rumlig specialisering indenfor arkitektfaget, at studere virtuelle rum og at arbejde med rumlige forløb til brug i computerspil.

Udover de arkitektoniske rumlige kompetencer, stiller det at være med i en computerspilproduktion krav til evner indenfor hurtig og præcis forslagsstilling, visuel og verbal formidling og samarbejde. Det tværfaglige samarbejde skaber samtidigt mulighed for afprøvning af egne kompetencer og evner til at formidle arkitektfaglige kompetencer til andre faggrupper.

Det er disse kompetencer sammen med det særlige fokus på rum og rumdannelser, der har været det læringsmæssige udgangspunkt for studieårets projektrelaterede grundlagsdiscipliner. Målet har således været dualistisk: Dels at kvalificere et rumligt orienteret kandidatstudium på Arkitektskolen; dels at give den studerende de nødvendige kompetencer i forhold til at skulle deltage i DADIU uddannelsens to computerspilproduktioner.

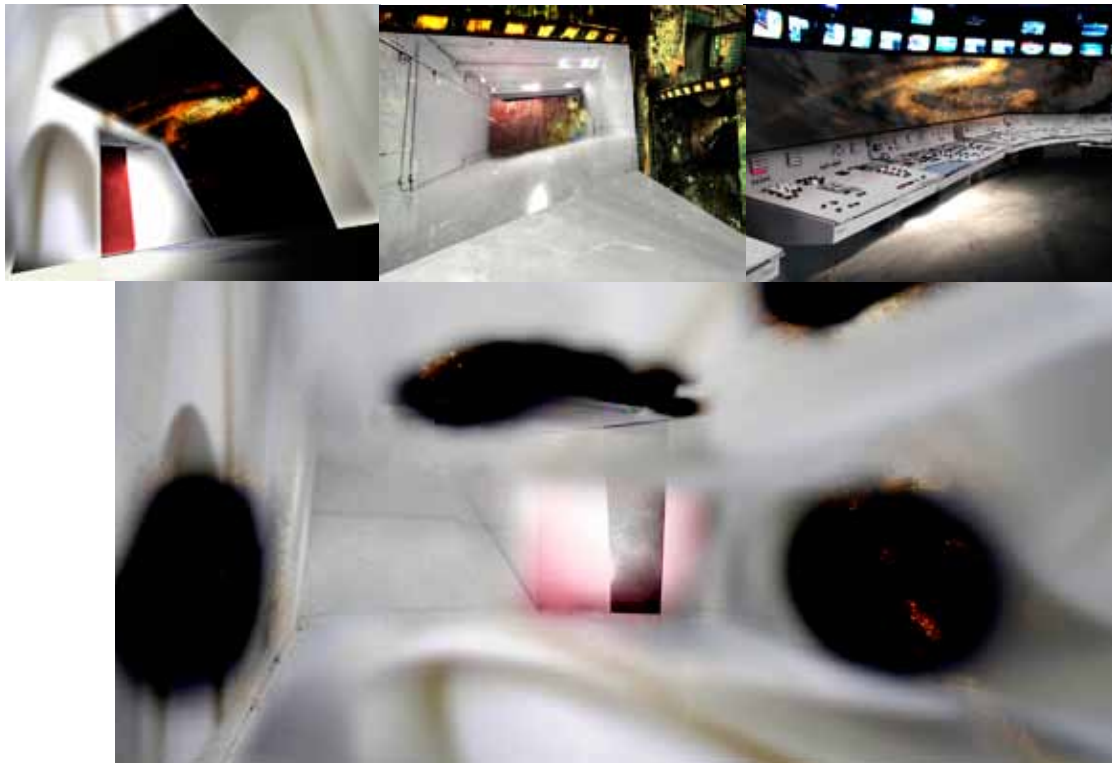
Rapporten medtager ikke studieårets projektopgaver, ej heller de projektrelaterede grundlagsdiscipliners påvirkning af disse.

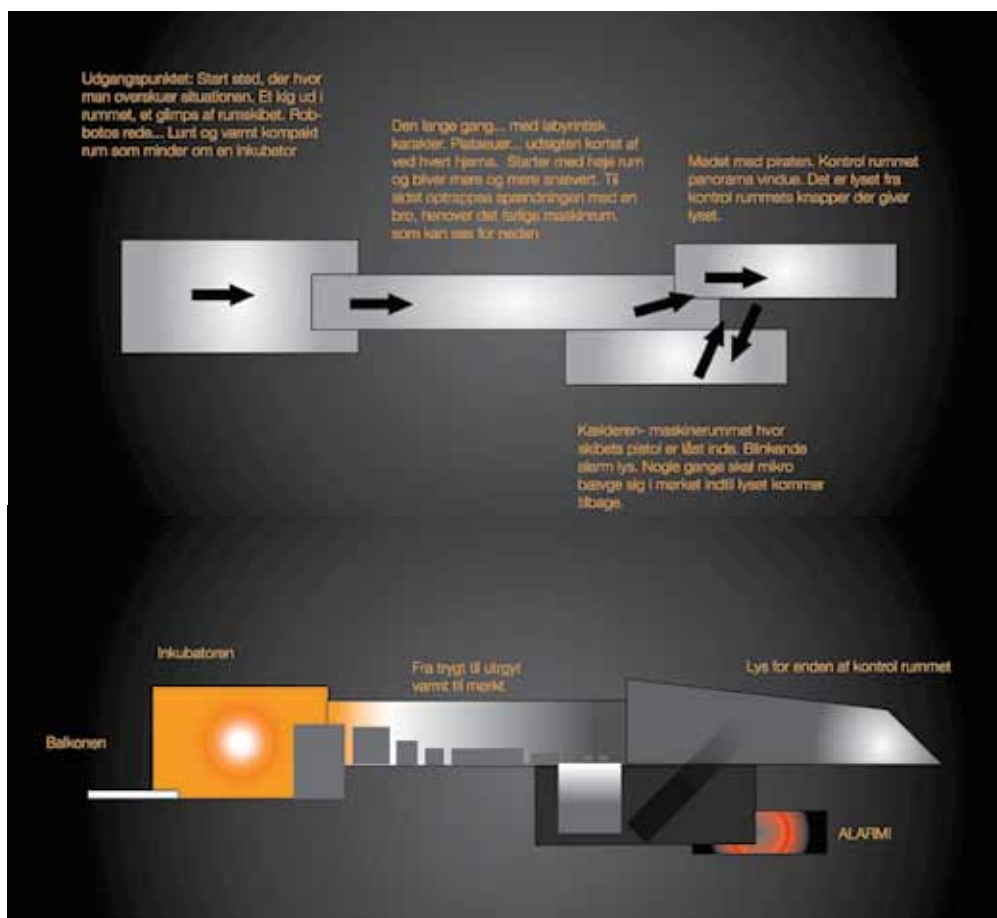


AT FORTÆLLE HISTORIER MED RUM:

I filmens og computerspillets verden, understøtter den rumlige udformning den handling som foregår i dem, så der til sammen skabes en helhed omkring den historie, beskueren skal opleve. Den scenografiske arbejdsmetode åbner mulighed for at arbejde friere og mere dramatisk med forskellige rumlige virkninger, for at fremkalde en specifik følelse hos spilleren/beskueren. Hvor arkitekten normalt bestræber sig på at opnå positive rumlige oplevelser, arbejder arkitekter i en computerspilproduktion, ofte helt bevidst med at skabe kontrast imellem rare og urare rumlige oplevelser og dermed med en spændingsopbygning i det rumlige forløb. Denne måde at arbejde med rum og rumlige forløb, kan virke inspirerende tilbage på "traditionelle" arkitekturprojekter. (Arkitektonisk beretning p. 30)

At opnå denne indlevelse og forståelse for rum og rumdannelser, og blive i stand til at omsætte dette i konkrete forslag, kræver at der arbejdes meget bevidst med rummet i forhold til lys, proportioner, materialitet, kroppen og rummet, bevægelses linjer mv. for at få rummet til at "fortælle historien" og understøtte den ønskede stemning.





COMPUTERSPILLET'S FUNKTIONELLE UDGANGSPUNKT:

Langt de fleste computerspil er opbygget ud fra en grundlæggende historie/fortælling og et gameplay der udgør spillets udfordring. Målet er at spilleren skal føle sig som del af det visuelle univers og det gameplay der udgør spillets stadigt stigende udfordring.

Arkitektens traditionelle rolle er som oftest at få rum, form og funktion til at spille sammen med konteksten og den økonomiske ramme for byggeriet. I computerspil er det fortællingen og særligt spillets gameplay med dets udfordringer, der danner udgangspunktet for arkitektens arbejde.

Det betyder, at arkitekten i spil- og filmbranchen, skal kunne fortælle historier med rum, og kunne tolke spillets gameplay som rummets funktionelle udgangspunkt.

RUM I COMPUTERSPIL:

I computerspil er det ikke altid at bygningens ydre udtryk passer sammen med det indre rumlige forløb, på trods af at spillet ofte skaber den illusion.

Det giver en frihed til at skabe et rumligt oplevelsesforløb, der ikke er bundet af den ydre ramme. Projektet kan løses indefra og ud, i langt højere grad end i fysiske arkitekturprojekter. Denne arbejdsmetode er naturligvis kun delvis brugbar i forhold til arkitektur der skal bygges, men det kan være en inspirerende og friere måde at studere og skabe rum og rumlige forløb, og kan give en erfaring indenfor rumlig bearbejdning, der kan bruges i studiets øvrige projektopgaver.

WAYFINDING OG DEN FRIE BEVÆGELSE I VIRTUELLE RUM:

I de computerspil hvor spilleren kan bevæge sig frit i spillets rumlige struktur, bliver det at kunne finde rundt ved hjælp af den rumlige opbygning og det arkitektoniske udtryk væsentligt, på samme måde som det er i den virkelige verden.

Den oprindelige definition af begrebet wayfinding var "en konsekvent anvendelse og tilrettelæggelse af konkrete sensoriske signaler fra det eksterne miljø" (Byplanlæggeren Kevin Lynch: Image of the City, 1960). Brug af skilte, pile og andre tydeligt påklistrede elementer, får både i bygget arkitektur og i computerspil, brugeren til at føle, at der ikke er taget ordentligt hånd om en.

Den frie bevægelighed i virtuel arkitektur og spil skaber derfor en udfordring, og en mulighed, for at afprøve om beskueren/brugeren kan finde rundt i projektet uden retnings pile eller navigeringskort.

Den frie bevægelighed giver ligeledes mulighed for at betragte og undersøge projektet rumligheder ligesom bevægelsen kan bruges som formidlings redskab i forbindelse med projektfrem-læggelsen. Dette kræver dog at beskueren/den der navigerer har en vis erfaring i at bevæge sig i en digital model/computerspil.



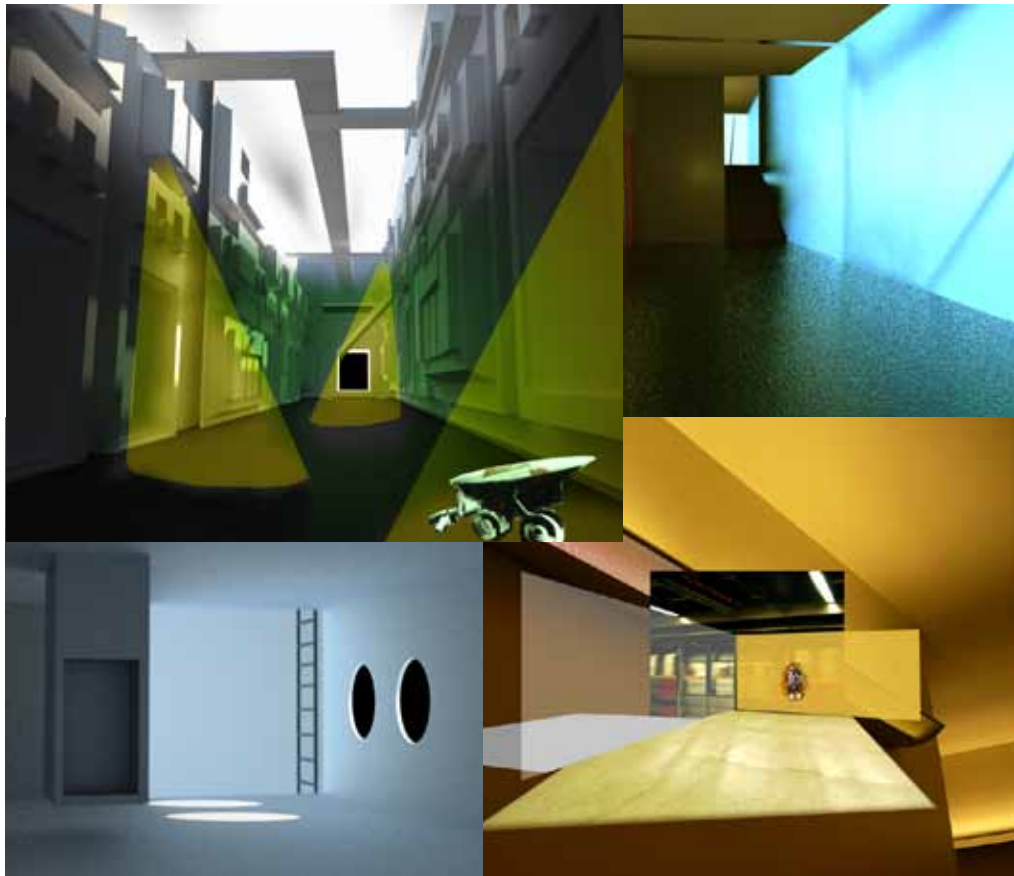
LYS I VIRTUELLE RUM:

Lys er udgangspunktet for oplevelsen af rum og de naturlige lysvirkninger foranderlighed skaber derfor en konstant ændring af den rumlige oplevelse.

Digitalt kan der arbejdes med lys for at opnå en så virkelighedstro oplevelse af rummet som muligt, eller man kan vælge at skrue op og ned for både himmellys og kunstlys, for at frembringe en bestemt, ønsket stemning i oplevelsen af rummet.

Den scenografiske lyssætning i computermodellen tvinger derfor arkitekten til at klargøre og forfølge sine intentioner.

Ud over at lyset naturligvis skal være egnet til at oplyse de ønskede steder, kræver computerspillet, at de valgte lysmæssige virkninger overdrives for at hjælpe spilleren med at finde rundt, oftest hurtigt, og hurtigere end det er nødvendigt i den virkelige verden.



STUDIEÅRET 2008-09:

Arkitektstudiets semestre er opdelt i perioder til projektopgaver og perioder til såvel fælles som projektrelaterede grundlagsdiscipliner.

DADIU-deltagelsen og de projektrelateret grundlagsdiscipliner er udbudt fra studieafdeling 8 i samarbejde med institut 4. Det overordnede læringsmål har været, dels at kvalificere et kandidatstudium på arkitektskolen med et særligt fokus på rum og rumdannelser, dels at give de studerende de nødvendige kompetencer i forhold til at skulle deltage i DADIU uddannelsens 2 computerspilproduktioner.

Studieåret har indeholdt følgende projektrelateret grundlagsdiscipliner:

- "Arkitekturens rum"
- "Den arkitektoniske fortælling"
- DADIU fælles pensum/teoretisk indsigt i de øvrige kompetencers faglighed
- DADIU 1. computerspilproduktion

Det primære fokus i de projektrelaterede grundlagsdiscipliner har været de rumlige studier og har bestået af rumlig perception, øvelsesopgaver med fokus på udarbejdelsen af rumlige forløb (bygningsmæssig, byrumsmæssigt og landskabelige), det at kunne arbejde meget bevidst med de rumligheder man skaber, bevægelse igennem rum og rumlige forløb hvor den rumlige variation og specielt lyset blev brugt som navigerings redskab, oplevelsen af rum i øjenhøjde og i variation i øjenhøjde.

Overordnet kan man inddele studierne i de projektrelaterede grundlagsdiscipliner i en skabende, arbejdsmetodisk del og en formidlende del som dog arbejdsmetodisk har været sammenflettet på en måde så den visuelt formidlende del, udover at være formidlende i ligeså høj grad, skulle tale tilbage til den studerende selv, i den kreativt skabende proces og dermed bliver en vigtig del af studieprocessen.

Arbejdsmetodisk er der, udover træning i rumforståelse og "fabrikering" af rum og rumlige forløb, blevet fokuseret på:

- at opøve kompetencer i hurtig forslagstillelse,
- at opøve kompetencer i at kunne formidle sine arkitektoniske og rumlige idéer tidligt i processen, og
- at indlære metoder til at skabe fornemmelsen af bevægelse i rum ved hjælp af 2D/3D animation som filmisk visualisering af den arkitektoniske fortælling og vha. fri bevægelighed i den digitale model.

Formidling, såvel den visuelle som den verbale har haft et særligt fokus i forløbet.

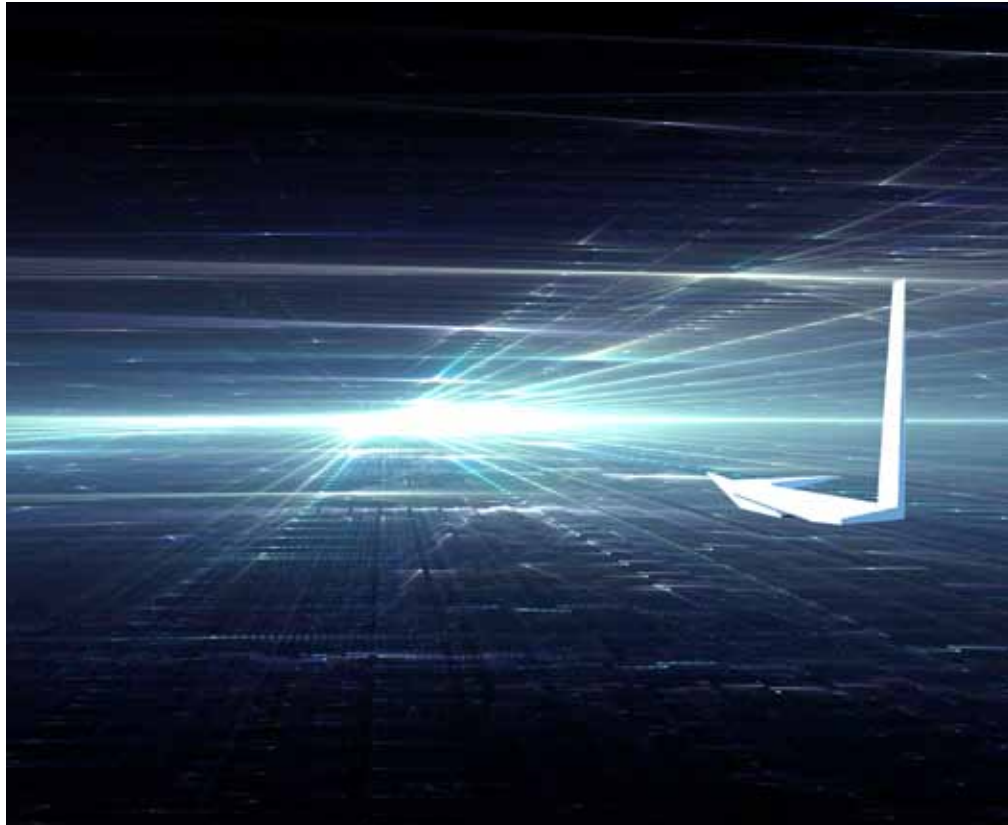
Målet var at opøve kompetencer i at kunne formidle idéer fra de tidligste skitser til det mere

gennemarbejdede projektmæssige arkitektoniske visioner.

Derfor blev der arbejdet med skitse-mæssige visualiseringer af de rumlige intentioner helt fra starten af opgaverne, senere uddybende visualiseringer af det konkrete projekt og afslutningsvis filmisk visualisering af den arkitektoniske fortælling sat i forhold til den frie bevægelighed.

Den styrede fortælling - hvad enten den er i still eller animeret - og den personlige oplevelse af den frie bevægelse i modellen, er to meget forskellige former for formidling af et arkitekturprojekt. Den styrede fortælling tvinger beskueren igennem den valgte måde at betragte projektet på hvorimod den frie bevægelse er styret af beskueren, hvilket kræver, at projektet i højere grad "kan klare sig selv". Projektet skal kunne tåle at blive betragtet fra alle vinkler og undersøgt i alle afkroge.

Der er blevet fokuseret på den mundtlige formidling igennem hele forløbet, med egentlig retorisk træning i forløbet "Retorik og rumlig fortælling".



ARKITEKTURENS RUM:

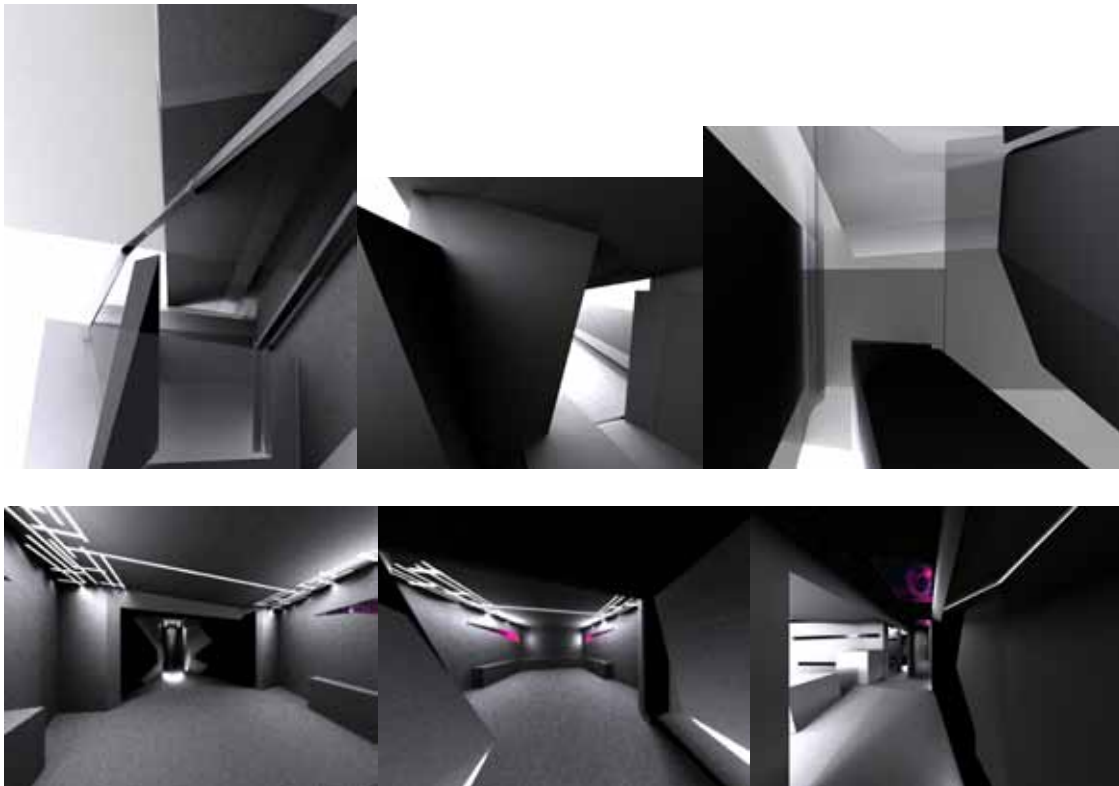
Workshoppen indeholdt 2 øvelsesopgaver og fokuserede på rumlig forståelse og bevidst formgivning af rum og rumforløb.

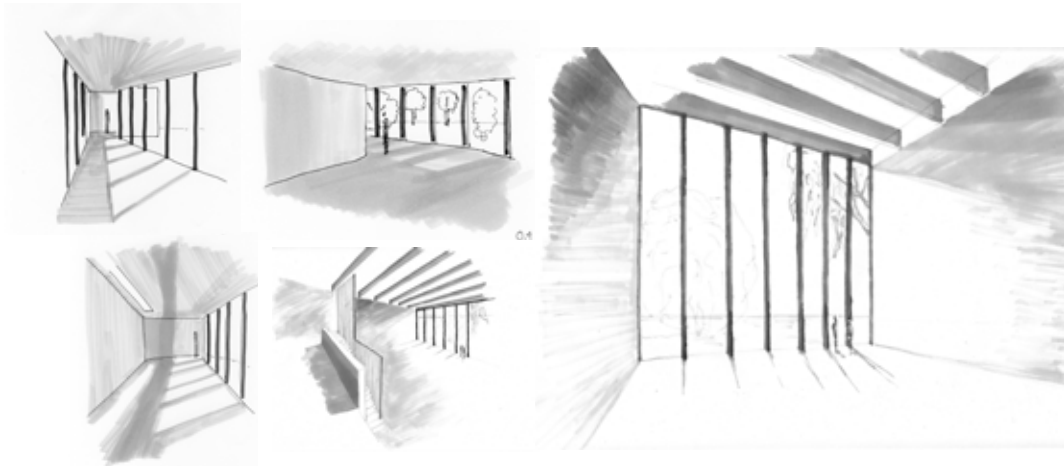
Der blev arbejdet med forståelsen af og oplevelsen af såvel virkelige- som virtuelle rum, sidstnævnte igennem analyser af rumlige virkninger i forskellige computerspil. (spil-aftener p. 24)
De studerende opøvede en metode til, ud fra 2D visualiseringer at skabe en fornemmelse af bevægelse i rum.

Resultatet af øvelsesopgaverne blev formidlet igennem visualiseringer, skitser, modeller, 2D animation og der blev lagt vægt på den mundtlige præsentation.

Berettermodellens spændingskurver blev brugt som inspiration både i opgaven med rumlig perception – dvs. som analyseredskab for et eksisterende rumligt forløb og til egentlig rumlig forslagsstillelse. (opgavetekst p. 27)

Perioden indeholdt undervisning i redigeringsprogrammet Premiere v. Daniel Skafte-Pedersen og konsulentbistand/forelæsninger i lys, tegneteknik, kameravinklinger mv.





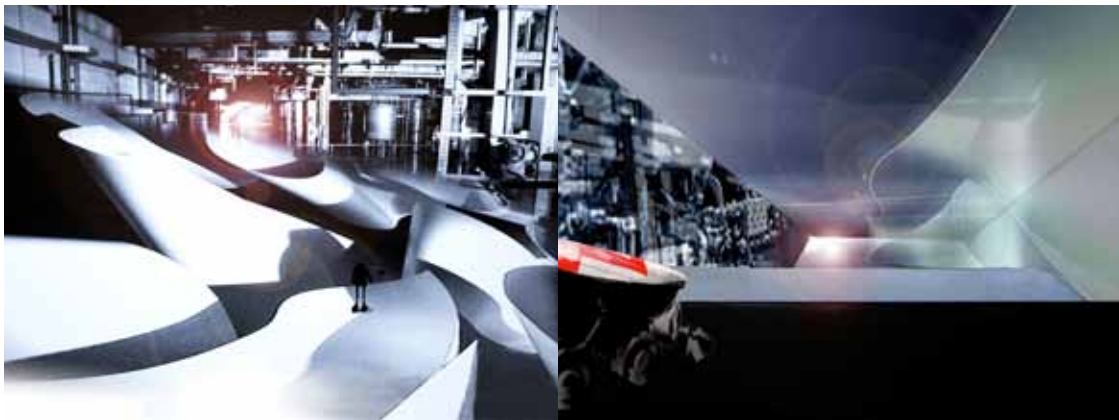
Rumlig Perception – øvelsesopgave 1.1:

- rumlig perception, fortolkning af rumligt forløb ud fra berettermodellens spændingskurver og formidling ud fra rumlige skitser og 2D animation.

Målet var dels at bruge tegningen som redskab for rumlig perception, dels at tilegne sig en arbejdsmetode, hvor den rumlige skitse oftere bliver brugt som arbejdsredskab.

Den gamle del af Louisiana var udgangspunkt for en opgave i rumlig perception og formidling. Rummets proportioner, lys, materialitet, stemning, bevægelsestempo mv. blev registreret i hurtige skitser og notater og det rumlige forløb blev analyseret med inspiration fra berettermodellens spændingskurver.

Tegningerne dannede grundlag for udarbejdelse af en 2D animation, for at skabe en fornemmelse af bevægelse igennem det rumlige forløb. (opgavetekst p. 28)



Fra fortælling til arkitektonisk beretning - øvelsesopgave 1.2:

Opgaven var at skabe et nyt rumligt forløb til computerspillet "Robotto". Opgaven indeholdt studier indenfor, det at fortælle historier med rum, hvordan man leder beskueren igennem et arkitektonisk rumligt forløb ved hjælp af rumlig variation, lys, skift i materialitet mv. og at bruge et gameplay som det funktionelle udgangspunkt for rumdannelsen.

Det rumlige forløb blev udarbejdet både analogt og digitalt, med fokus på rummets foranderlighed i forhold til specielt lysmæssige og stoflige virkninger.

Opgaven indeholdt udfordringer indenfor wayfinding, da der skulle skabes en mulighed for at finde rundt i et rumligt forløb der skulle have labyrintisk karakter, uden brug af retnings pile.

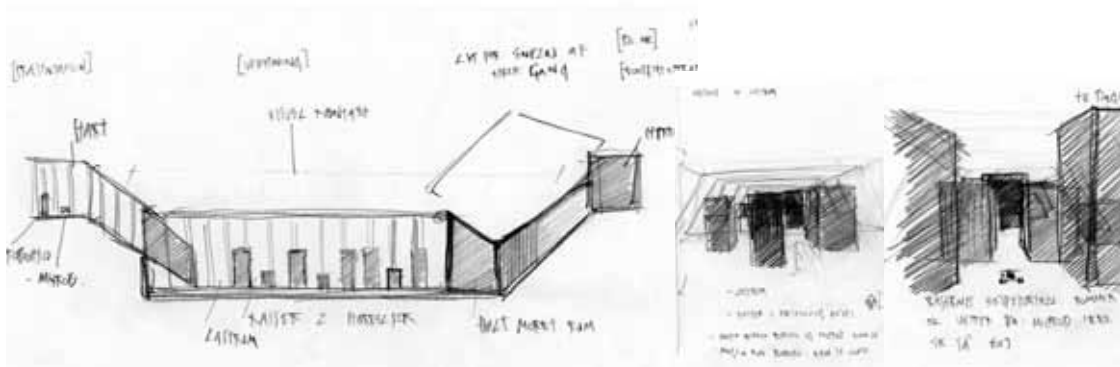
Det rumlige forløb skulle opleves i en bevægelse både frem og tilbage. Det skabte udfordringer i den rumlige udformning, så forløbet ikke blev oplevet på samme måde begge veje. Idet det var to forskellige figurer, der bevægede sig skabtes der en udfordring i oplevelsen igennem 2 forskellige øjenhøjder, svarende til barn og voksen.

Der blev arbejdet med den rumlige kontrast imellem de rare og de "ulyggelige" områder af rumskibet/det arkitektoniske rumlige forløb.

Lys blev brugt både som scenografisk virkemiddel og som navigerings redskab, for at lede brugeren igennem det rumlige forløb.

Der blev arbejdet med dagslys og kunstlysvirkninger, med de reelle lysvirkninger og hvordan man kan dramatisere lyset i rumlige visualiseringer.

En af grundene til at vælge netop det spil, var at det foregår på et rumskib og dermed uden de lysmæssige forudsætninger himmellyset giver. Til gengæld med solen, månen og stjernerne som skarpe spotlignende lyskilder på en mørk dyster himmel/baggrund, der ikke reflektere og derfor bliver kontrasterne imellem lys og mørke ekstremt kontrastfyldte og dermed dramatiske. (opgavetekst p. 29)



RETORIK OG RURLIG FORTÆLLING:

Perioden indeholdt øvelsesopgaverne "Baggårdens rædsler" og "Havens hemmelighed". Hver opgave strakte sig over 2 dage, hvor der skulle skabes et rumligt forløb, dels i et byrum/baggårds miljø dels i et landskabeligt rumligt forløb. (opgavetekster p. 36-39)

Målet med de korte øvelsesopgaver var at opøve en evne til hurtigt, konsistent og præcist at komme med forslag til mindre (banelignende) rumlige forløb samt forberede klare og præcise delgennemgange og endelig præsentation.

Dermed var en af udfordringerne at arbejde under tidspress.

At kunne visualisere sine arkitektoniske idéer tidligt i processen og at kunne formidle sin idé overfor andre faggrupper, er en vigtig kompetence i arkitektfaget, såvel på arkitektskolen som på en tegnestue, specielt hvis dine samarbejdsrelationer ikke er arkitekter.

Derfor var målet at skabe et naturligt workflow, der kan understøtte en skitserings proces og gøre den studerende i stand til at fremvise sine arkitektoniske rumlige idéoplæg igennem hele processen, så at også andre faggrupper kan forstå de arkitektoniske intentioner.



RETORIK:

At kunne præsentere sit projekt, så at vægtningen ligger de rigtige steder i præsentationen, er en meget svær disciplin og særlig svær i et nonverbalt fag som arkitektfaget.

At træne dette i arkitektstudiet, giver den studerende mere ballast og selvsikkerhed, og minere de misforståelser der indimellem sker bl.a. imellem studerende og lærere.

En spilproduktion er et samarbejde imellem mange forskellige faggrupper, så der er det helt afgørende at kunne formidle sine arkitektoniske idéer og synspunkter klart og tydeligt – også tidligt i processen.

Den mundtlige formidling blev trænet igennem hele året, og særligt i denne periode, hvor retorikeren Dorte R. Voigt indgik som konsulent.

Målet var at skabe en bevidsthed omkring den mundtlige formidling, attitude og kropssprog. Dette blev trænet i forbindelse med en række gennemgange. Vi forsøgte at imitere den situation de studerende ville komme i senere på året, når de stod overfor et helt hold af andre faggrupper og kompetencer og skulle kunne formidle deres arkitektoniske idéer og synspunkter.

Den retoriske undervisning og individuelle træning var en stor succes og gav de studerende nogle formidlingsmæssige færdigheder, der blev indarbejdet så de også slog igennem i de efterfølgende projektfremlæggelser. I forløbet var det tydeligt, at det bedste resultat af den retoriske træning, var knyttet til gennemgange af kortere øvelsesopgaver, så at den arkitektfaglige diskussion var til stede, men ikke overdøvede den retoriske respons.



DEN ARKITEKTONISKE FORTÆLLING:

Perioden indeholdt et kursus i 3DS MAX, filmisk visualisering og afprøvning af den frie bevægelse igennem den digitale model, ved hjælp af en spil-engine.

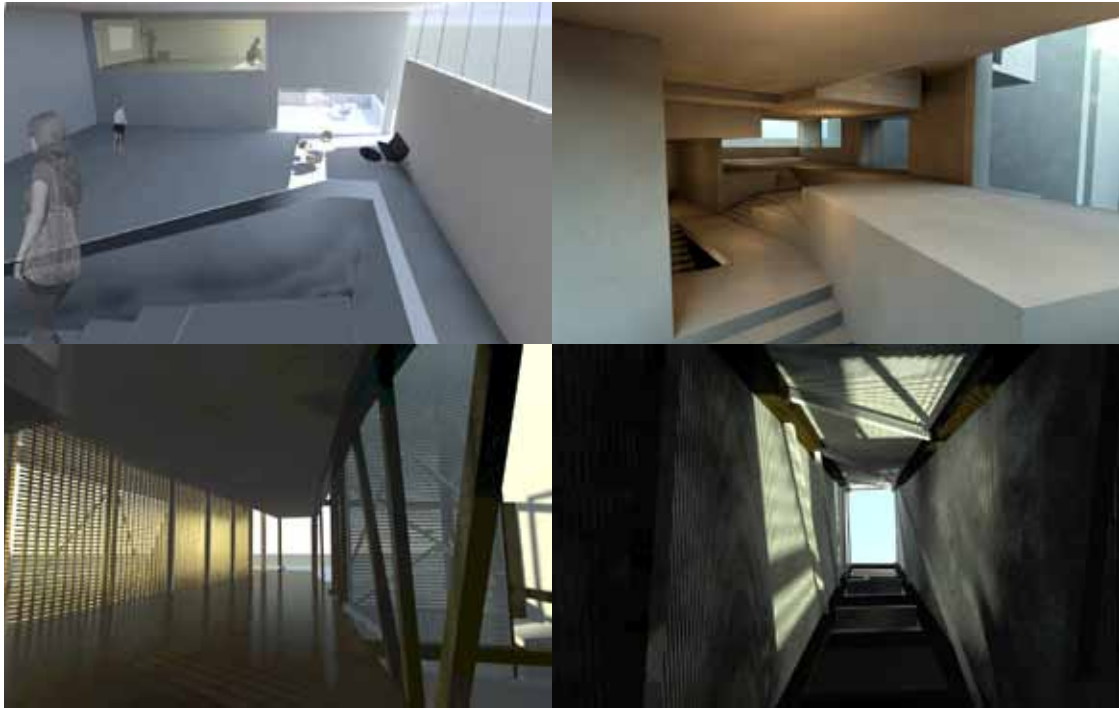
Den styrede arkitektoniske fortælling udarbejdet som filmisk visualisering og den frie bevægelighed i virtuelle rum, er to meget forskellige måder at arbejde med og opleve et arkitekturprojekt.

Målet var at afprøve disse to metoder og finde deres respektive styrker så de kunne supplere hinanden i arkitekturforståelse af eget projekt og i forhold til arkitekturformidling.

Kursus i 3D modellerings i MAX, med vægt på lys, materialitet og animation:

Målet var at gøre de studerende i stand til at arbejde mere bevidst med rummets lysmæssige forhold og materialitet i digitale visualiseringer og blive i stand til at skabe mere indlevede animationer der fokuserer på oplevelsen af bevægelse i rum, til brug i "den arkitektoniske fortælling". Ved at fokusere på den menneskelige øjenhøjde og arbejde med skift i tempo og kameravinkler/synsretninger/kameradrejninger i animationerne, var målet at forsøge at opnå at beskueren var mere tilstede i rummet.

Anette Kreutzberg stod for undervisningen i 3DS MAX.



”Filmisk visualisering”:

Målet med ”Den arkitektoniske fortælling” var at formidle den arkitektoniske rumlige og stemningsmæssige idé i en filmisk visualisering.

Den filmiske arkitektoniske fortælling var en sammenklipping af animationer, stillbilleder mv. Udgangspunktet for den arkitektoniske fortælling var efterårssemesterets projektopgave, hvor den stemningsmæssige og arkitektoniske oplevelse i arkitekturprojekterne blev bearbejdet i forhold til lys og materialitet. (opgavetekst p. 40)

Morten Meldgaard indgik med undervisning i storyboard og klippeteknik, og som kritiker til gennemgangene.

Herudover indgik forelæsninger om kameravinklinger og lyssætning i film og computer(spil) mv. (forelæsninger p. 24)



”Den frie bevægelse i virtuelle rum”:

Målet var at afprøve hvordan man ved brug af en spil-engine kan få en anderledes oplevelse af et arkitekturprojekts rumligheder end ved hjælp af den styrede animation/fortælling.

Udgangspunktet var et delafsnit af efterårets projektopgave.

Periodens øvelsesopgave indeholdt et simpelt gameplay for at lokke beskueren/spilleren rundt i arkitekturprojektet. (opgavetekst p. 41)

Opgaven var at arbejde med rummets stemningsmæssige udtryk og hvordan man leder/lokker beskueren rundt i de digitale rumligheder.

Idéen var at bruge en spil-engine til at få en øget forståelse af den arkitektur og de rum man som studerende arbejder med. Som formidlingsredskab kan beskueren selv vælge sin rute og hvad og hvordan han/hun vil opleve det fremviste arkitektur projekt.

Anette Kreutzberg og André T. Johansen (programmør) stod for engine-undervisningen.

DADIU – SPECIALISERINGSUDDANNELSE:

Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (www.DADIU.dk)

Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning DADIU er en specialiseringsuddannelse der gennemføres sideløbende med en kandidatuddannelse på den uddannelsesinstitution den studerende er tilknyttet.

Uddannelsen strækker sig over 2 år, fordelt på 2 forårssemestre med omkring 6 ugers studium i hvert af de 2 forårssemestre. DADIU uddannelsen indeholder undervisning i fælles pensum gennemført af de deltagende uddannelsesinstitutioner og 2 computerspil produktioner, som bemannes og gennemføres som en spilproduktion med en spilinstruktør, en spildesigner, en projektleder, audio designere, animatorer, programmører, visuelle designere og level designere (fra Kunstakademiets arkitektskole)

Deltagende uddannelses institutioner i DADIU:

Københavns Universitet: Datalogi, Film- og Medievidenskab

Aalborg Universitet: Multimedier, kommunikation & it, Datalogi, Arkitektur og design;

Aalborg Universitet i København: Medialogi, Mediateknologi

Århus Universitet: Audiodesign, Spilprogrammering

CVU Midt Vest: Animationsværkstedet

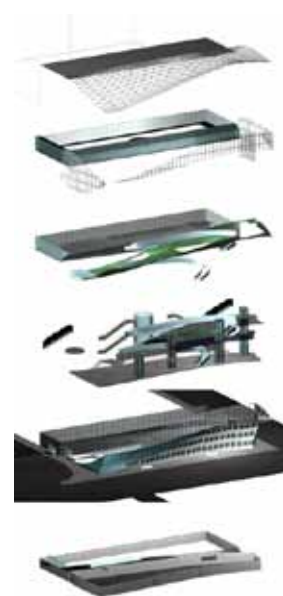
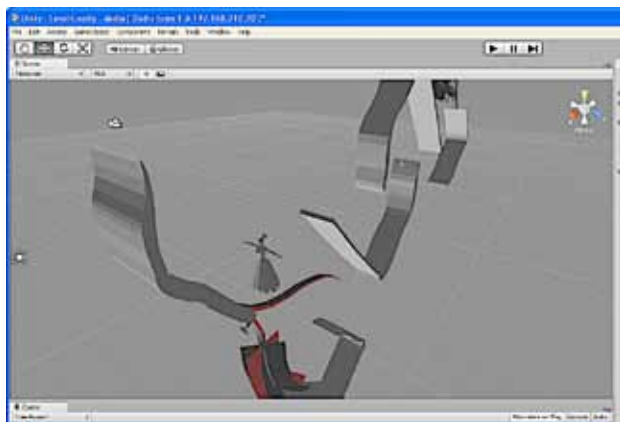
DTU: Informatik og Matematisk Modellering, Center for Information and Communication Technologies

Den Danske Filmskole

IT- Universitetet

Danmarks Designskole

Kunstakademiets Arkitektskole



LEVEL DESIGN:

I spilbranchen er der arkitekter, der arbejder indenfor flere forskellige arkitektfaglige arbejdsområder, ligesom der er flere definitioner på hvad Level Design er og hvad en level designer beskæftiger sig med.

Det var vigtigt for os at beskrive de arkitektstuderendes arbejdsområde, dels med respekt for de andre deltagende institutioners kompetencer, dels med en arkitektstudiemæssig indfaldsvinkel hvor kompetencerne både kan bruges i forhold til at arbejde med arkitektoniske værker og virtuel arkitektur til computerspil.

Derfor fokuserer kompetencebeskrivelsen hovedsagelig på den rumlige opbygning af spillet.

Vi udarbejdede kompetencebeskrivelsen med den målsætning, at en deltagelse i en DADIU-produktion bedst muligt kunne understøtte arkitektstudiet. Allan Schiøtz deltog som konsulent med de erfaringer han har fra sit arbejde som arkitekt og leveledesigner hos IO Interactive.

KOMPETENCEBESKRIVELSE - LEVEL DESIGN:

”Ud fra spilinstruktørens oplæg til spillets fortælling, gamedesignerens oplæg til spillets gameplay-mæssige udfordringer og de visuelle designers oplæg til spillets grafiske stil, er det leveledesignerens opgave at komme med forslag til banens rumlige udformning/opbygning. Dette gøres med en simpel digital model.

Denne model indgår, sammen med prævisualiseringer/mood-malerier i den grundlæggende diskussion for at sikre at fortælling, gameplay, grafisk stil og oplægget til karaktererne samt baneopbygning spiller sammen, og sikre spillets rumlige udfoldning.

Derfra arbejder leveledesigneren videre med det rumlige udtryk, materialefornemmelse, konstruktionernes udtryk, bygningsdetaljer, facadeudtryk mv. i samarbejde med de visuelle designere.

Ud over de funktionelle krav til banens opbygning, der naturligt skal imødegå de valgte spillemæssige udfordringer, skal den digitale model indeholde en klar idé om det rumlige forløb i forhold til variation i proportionering og den primære rumskabende lysætning.

Det kan være interiører (bygninger, indre organer mv.) eller eksteriører, landskabelige som bymæssige.

Efterfølgende skal leveledesigneren være med til at producere/modellere banen i samarbejde med de øvrige implicerede, så nødvendige tilpasninger kan implementeres med respekt for alle parter”. (<http://www.dadiu.dk/spilkompetencer/leveledesigner>)

DADIU - FÆLLES PENSUM OG 1. PRODUKTION:

Det overordnede læringsmål med DADIU uddannelsen er, udover at opnå kompetencer indenfor idéudvikling og produktion af et funktionsdygtigt computerspil, at de studerende igennem fællespensum og fælles produktion, skulle få indsigt i de øvrige uddannelsesinstitutioners arbejdsområder og metoder og ikke mindst at få kompetencer indenfor tværfagligt samarbejde og derigennem øget indsigt i egen faglighed sat i forhold til de øvrige deltagende faggrupper.

Fælles pensum:

Bestod af 2 ugers forelæsninger som gav de studerende indsigt i de øvrige uddannelsesinstitutioners faglige felter og mere specifikt i de øvrige kompetencer i DADIU spilproduktioner. Arkitektskolen stod for en undervisningsdag som gav de øvrige studerende indblik i arkitektens arbejdsområde i en spilproduktion som Leveldesignere. Derudover indeholdt dagen også enkelte input af ren arkitektfaglig karakter. (forelæsninger i DADIU fælles pensum p. 25)

Fælles produktion:

I computerspilproduktioner i DADIU, arbejder de studerende sammen om at udvikle et computerspil. Der laves 6 produktionshold hvert år bestående af 12-15 studerende med repræsentanter fra alle de deltagende uddannelsesinstitutioner. De studerende indgår i produktionen med den kompetence, man med sin faglige baggrund ville have på en rigtig spilproduktion. Arkitektstuderende arbejder som Level designere. Computerspillet skal udarbejdes ud fra en række spil-konditioner.

I maj produktionen 2009, valgte DADIU at indsnævre konditionerne for produktionen. Målet var at skabe nogle begrænsninger, så at spillene blev mindre i udstrækning, men til gengæld mere gennemarbejdede.

Denne beslutning blev vi desværre ikke inddraget i, på trods af at DADIU bygger på et uddannelsesmæssigt samarbejde, hvor alle studerendes kompetencer skal i spil.

De nye konditioner blev udmeldt 3 uger før produktionsstart, direkte til de studerende og altså helt uden ønske om at diskutere det med os og de øvrige deltagende uddannelses institutioner.

Det havde uheldige konsekvenser for vores studerende, og deres oplevelse af deltagelsen i 1. produktion, da man havde valgt at spillet skulle være med fastlåst kamera og dermed ikke fri bevægelighed igennem de digitale rumligheder.

Det resulterede i, at de fleste af vores studerende ikke oplevede, at de kunne bruge deres kompetencer som arkitekter med den rolle, vi har beskrevet i Level design kompetencebeskrivelsen, som blev godkendt af DADIU allerede i efteråret 2008.

På trods af de store frustrationer disse begrænsninger affødte, fik de studerende et godt indblik i de øvrige faggruppers kompetencer og viden om og træning i hvordan man bygger et computerspil op "the DADIU way".

Derudover skal man ikke underkende betydningen af at have prøvet at være i et samarbejde, hvor arkitektens faglighed ikke har en, på forhånd defineret, primær rolle.

Det har, på trods af de store frustrationer, givet de studerende erfaring i at argumentere for arkitektonisk rumlig kvalitet i et samarbejde hvor dette har været sekundært.

Denne produktion er den første ud af to produktioner så det er ikke muligt at lave endelige konklusioner omkring læringsudbyttet af DADIU før begge spilproduktioner er gennemført.



FORELÆSNINGER:

”Storyboard og filmredigering/klippeteknikker” Morten Meldgaard

”Kameravikler i 2D fotografiet” Jens Frederiksen

”Om lysætning i film og computer(spil)” Aslak Lytthans og Niels Grønlykke

”Vores Virtuelle By” Jacob Østergaard om Carlsberg projektet

”Play your City” Ole Pihl om hans forskningsprojekt

”Spacewalking” Helle Brabrand og Anna Katrine Hougaard om deres forskningsprojekt

”Fri bevægelighed i den digitale model” Anna Katrine Hougaard

”Rum/tid” - Arkitektur og film - 3 forelæsninger af Morten Meldgaard:

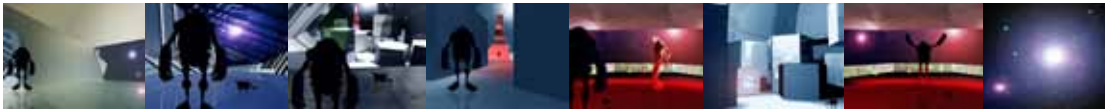
”Filmisk kontinuitet” Morten Meldgaard

”Falsk kontinuitet” Morten Meldgaard

”Geografi og proces” Morten Meldgaard

”Cinematurgi” forelæsningsrække på filmskolen

”Dramaturgi” forelæsningsrække på filmskolen



3 spil-aftener med Allan Schiøtz, indeholdende emnerne:

Computerspillets historie.

Den rumlige opbygning af computerspil.

Hvordan den rumlige opbygning understøtter et gameplay.

Allan gennemgik i grove træk computerspillets historie ud fra en rumlig arkitektonisk synsvinkel. Der blev spillet og diskuteret computerspil startende med spil med en meget enkel rumlig opbygning. Derefter blev spillene mere og mere komplekse og svære at finde rundt i og dermed også mere krævende for den der udarbejder spillets rumlige udformning, da det skal være en udfordring at finde rundt, men ikke så svært at man giver op. Der blev vist og spillet meget naturalistiske spil og mere grafisk kunstnerisk/stemmingsmættede eksempler på spil og diskuteret virkningerne af den rumlige opbygning og brugen af lyset i de respektive spil.

FORELÆSNINGER I DADIU FÆLLESPENSUM:

Introduction: Gunnar Wille, National Film School of Denmark

Production methodology II: "Project management"

Gunnar Wille, National Film School of Denmark

Production methodology III: "Common concepts in the production team"

Frederik Fusager, IO Interactive

Game design I: "Games that changed the world"

Charlie Breindahl, Film and Media Section, University of Copenhagen

Game design II: "Key concepts in game design and game research"

Miguel Sicart, IT-University

Game directing:

Gunnar Wille, National Film School of Denmark

Game directing:

Karsten Lund, IO Interactive

Level design:

"The architect of the game"

Allan Schiøtz, Architect, leveldesigner at IO Interactive

"Light forms space"

Nina Voltelen, Architect, teacher at School of Architecture

"Architecture and fiction in Level Design"

Ole Pihl, Lecturer, Assistant professor, Architecture and Design, Aalborg University

"Sound-generated Space"

Jesper Bonde, Architect and musician, teacher at School of Architecture

Programming:

Andreas Bærentzen, Informatics and Mathematical Modelling, Technological University

Game design III: "Games and gender"

Anne Mette Thorhauge, University of Copenhagen

Engine programming:

Jon Sparring, Dept. of Computer Science, University of Copenhagen

Visual Design I: Visual concept development and pre-production

Denis Virlogeux, Denmark's Design School

Audio design:

Morten Breinbjerg, Multimedia Studies, University of Aarhus

Visual Design II: "2D + 3D production"

Carsten Brandt, Denmark's Design School

Character animation I: "Animation theory and methodology"

Christian Kuntz, KuntzKoppel Animation

Character animation II: "Animation in practice"

Christian Kuntz, KuntzKoppel Animation

TIDSPLAN GRUNDLAGSDISCIPLINER, 2008-09:

- uge 36
- uge 37 Arkitekturens rum
- uge 38 Arkitekturens rum
- uge 39 Arkitekturens rum
- uge 40
- uge 41
- uge 42
- uge 43
- uge 44
- uge 45
- uge 46
- uge 47 kursus i 3D modellering MAX
- uge 48
- uge 49
- uge 50
- uge 51
- uge 52
- uge 01
- uge 02 kursus i MAX – lys, materialitet og animation
- uge 03 kursus i MAX – lys, materialitet og animation
- uge 04 Den arkitektoniske fortælling
- uge 05 Den frie bevægelighed i digitale rum
- uge 06 Retorik og rumlig fortælling
- uge 07
- uge 08 DADIU fælles pensum
- uge 09 DADIU fælles pensum
- uge 10
- uge 11
- uge 12
- uge 13
- uge 14
- uge 15
- uge 16
- uge 17
- uge 18 DADIU 1. produktion
- uge 19 DADIU 1. produktion
- uge 20 DADIU 1. produktion
- uge 21 DADIU 1. produktion
- uge 22 DADIU 1. produktion
- uge 23
- uge 24
- uge 25
- uge 26



Kandidatstudium med merit fra DADIU
Studieåret 2008-98
Projektrelateret grundlagsdisciplin 3,9 etc

“Arkitekturens rum”

workshop/forelæsninger/øvelsesopgaver

Workshoppen fokuserer på rumlig forståelse og bevidst formgivning af rum og rumforløb.

Igennem forelæsninger, iagttagelse og teoretiske studier arbejdes med forståelsen af og oplevelsen af såvel virkelige som virtuelle rum.

Et rumligt forløb udarbejdes analogt og digitalt, hvor der fokuseres på rummets foranderlighed i forhold til specielt lysmæssige og stoflige virkninger.

Der opnås en øget bevidsthed om rum og rumdannelser og indsigt i rumlig perception i forhold til virkelig arkitektur og forskellige arkitektoniske repræsentationsformer.

Den studerende vil opøve en metode til, ud fra 2D visualiseringer at skabe en fornemmelse af bevægelse i rum.

Herudover opnås kompetencer indenfor verbal formidling.

Øvelsesopgavens resultat formidles igennem visualiseringer, skitser, modeller, 2D animation samt mundtlig præsentation.

Øvelsesopgave 1.1: “Rumlig perception”

Med udgangspunkt i den gamle del af Louisiana, registreres og analyseres et arkitektonisk rumligt forløb med inspiration fra berettermodellens spændingskurver.

Den umiddelbare oplevelse af det rumlige forløb noteres i skitser og stikord.

Oplevelsen gentages. Rummets proportioner, lys, materialitet, stemning, bevægelsestempo mv. registreres i hurtige skitser og notater og oplevelsen sættes i forhold til berettermodellens spændingskurver.

Der udpeges de 7 rumlige “tilstande”, som tegnes/noteres på stedet.

Tegningerne scannes (viderebearbejdes) og danner grundlag for udarbejdelse af en 2D animation.

Øvelsesopgave 1.2: “Fra fortælling til arkitektonisk beretning”

Med udgangspunkt i en fortælling, arbejdes der med berettermodellens spændingskurver, som omsættes til et rumligt forløb. (selv opgaven præciseres ved start d. 9. sept.)

Der arbejdes med 7 visualiseringer, først som rumlige collager, som gøres mere og mere præcise i forhold til det rumlige forløb.

Undervejs arbejdes med simple analoge og digitale modeller.

Afslutningsvis fortælles historien om det rumlige forløb i en 2D animation.

Illustration af Christopher Ketil Dehn Carlsen

Tilsvaret se bagsiden

ØVELSESGAVEN 1.1 - "RUMMIG PERCEPTION - LOUISIANA":

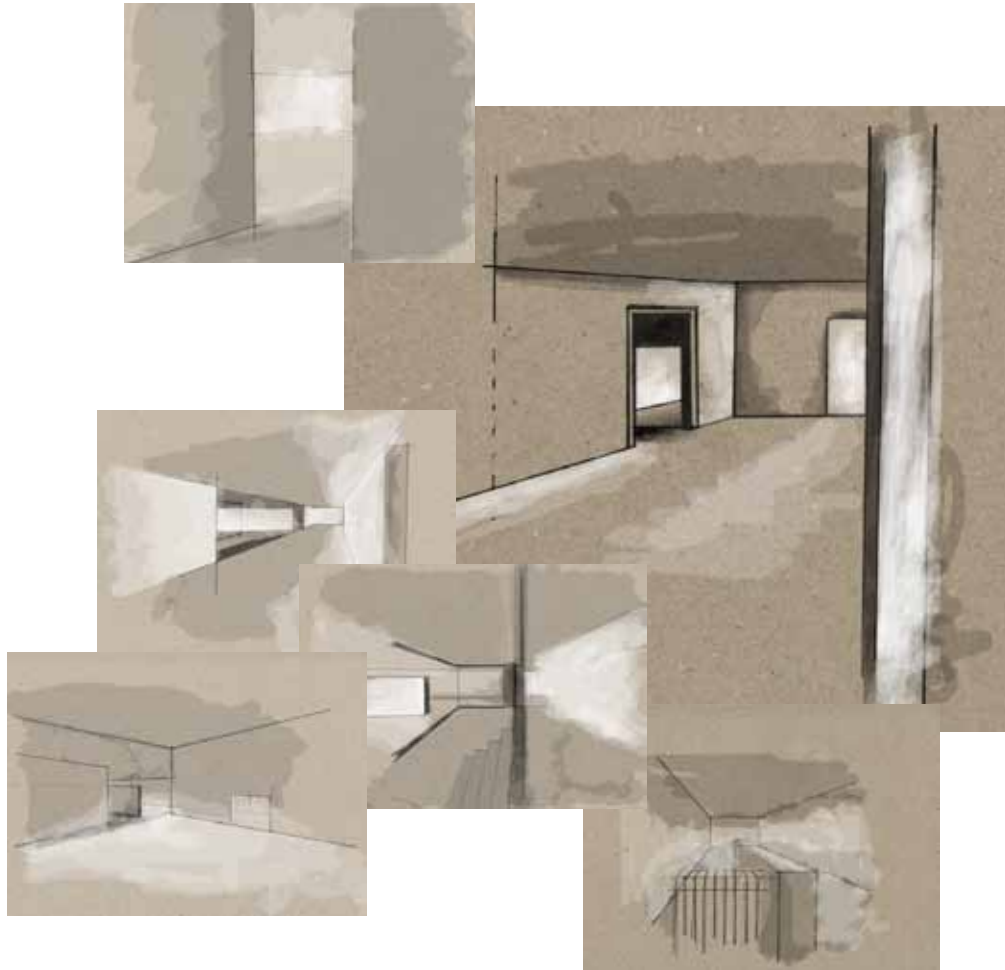
Med udgangspunkt i den gamle del af Louisiana, registreres og analyseres et arkitektonisk rumligt forløb med inspiration fra berettermodellens spændingskurver.

Den umiddelbare oplevelse af det rumlige forløb noteres i skitser og stikord.

Oplevelsen gentages. Rummets proportioner, lys, materialitet, stemning, bevægelsestempo mv. registreres i hurtige skitser og notater og oplevelsen sættes i forhold til berettermodellens spændingskurver.

Der udpeges de 7 rumlige "tilstande", som tegnes/noteres på stedet.

Tegningerne scannes (viderebearbejdes) og danner grundlag for udarbejdelse af en 2D animation.



ØVELSESGAVEN 1.2 - "ROBOTTO":

Udarbejdelse af et forslag til en ny udformning af det rumlige forløb til spillet "Robotto" (DADIU maj produktion 2008).

Udgangspunktet for opgaven er de af DADIU stillede krav til maj produktionen, samt historien, den grafisk stil mv. som produktionsgruppen omkring "Robotto" har defineret i pitch og design dokumenterne.

Spillet foregår i et rumskib, og det er oplagt at bruge solen og stjernerne som navigerings redskab i det rumlige forløb.

Tænk på rytmen og bevægelsen i spillet/det rumlige forløb, i forhold til berettermodellens spændingskurver, og se om I kan få arkitekturen til at understøtte denne oplevelse.

I DADIU beskrivelsen af produktionen fremgår det at det rumlige forløb skal have labyrintisk karakter, men det er op til jer, om det er hele det rumlige forløb eller kun dele af det, som er labyrintisk, men I skal selvfølgelig respektere udgangspunktet for produktionen.

I første del af opgaveforløbet, arbejdes med rumlige idé collage visualiseringer.

Sideløbende benyttes berettermodel skemaet, som arbejdsredskab. De forskellige parametre (i skemaet) definerer I selv. I hvilken størrelse I vil arbejde med skemaet og hvor meget af det I vil udfylde er op til jer selv. Benyt det som et arbejdsredskab og en mulighed for at overskueliggøre jeres idéer og tanker for jer selv og andre.

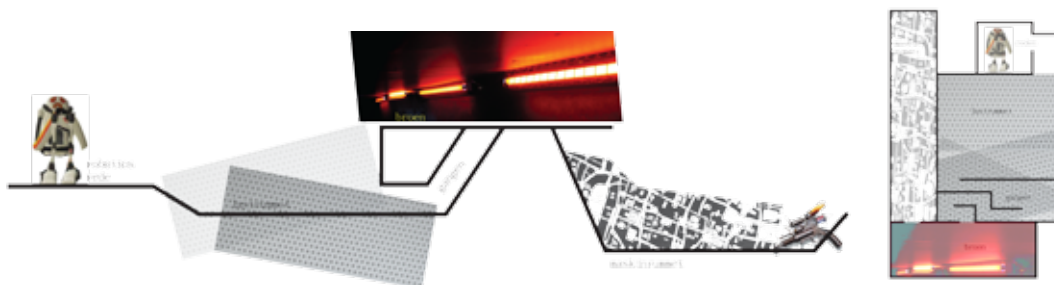
Efter torsdag d. 11. sept. arbejdes videre med opgaven i analoge skitsemodeller, som sammen med collagerne bruges som grundlag for simple digitale modeller, der derefter danner grundlag for de egentlige visualiseringer.

Til sidst arbejdes med bevægelsen i forløbet i en 2D animation dannet ud fra visualiseringerne.

Alle rumlige collager og visualiseringer afleveres digitalt i formatet 4:3, så det er muligt at printe dem i A4 lavformat (filen skal fylde omkring 18 mb og 250 ppi, så forstørrelse af formatet er muligt)

Det oprindelige spil "Robotto" kan ses præsenteret på Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=HXkj3mYikr4>



ARKITEKTONISK BERETNING:

En bevægelse igennem et stykke arkitektur kan ses som en sammenhængende række oplevelser af rum, lys, kontraster, stoflighed, detaljer o.s.v. Brugeren af værket bevæger sig igennem en arkitektonisk og rumlig historie, hvor hver oplevelse på rejsen er med til at forstærke, understrege og skabe kontrast til de kommende og/eller forudgående oplevelser.

Ses det arkitektoniske værk som en sådan række oplevelser, som hver især er med til at skabe den arkitektoniske helhed og dermed den historie som brugeren opfatter, vil det være naturligt at arbejde direkte med arkitekturen på denne måde. Arkitekten må bevidst arbejde med de værdier og fokusområder som de enkelte områder i værket har, så der skabes en overordnet og ikke mindst sammenhængende opbygning af den arkitektoniske historie.

Beslægtede arbejdsområder, som f.eks. filmens og spillets verdener, arbejder bevidst med spændingsopbygning, så rummenes form og den handling som foregår i dem, til sammen skaber et hele omkring den historie som brugeren skal opleve. Der arbejdes med berettermodeller for at skabe retningslinjer til hvordan historien kan fortælles, og dermed om hvad rummene som skal være med til at forme denne historie skal understrege.

BERETTERMODELLEN:

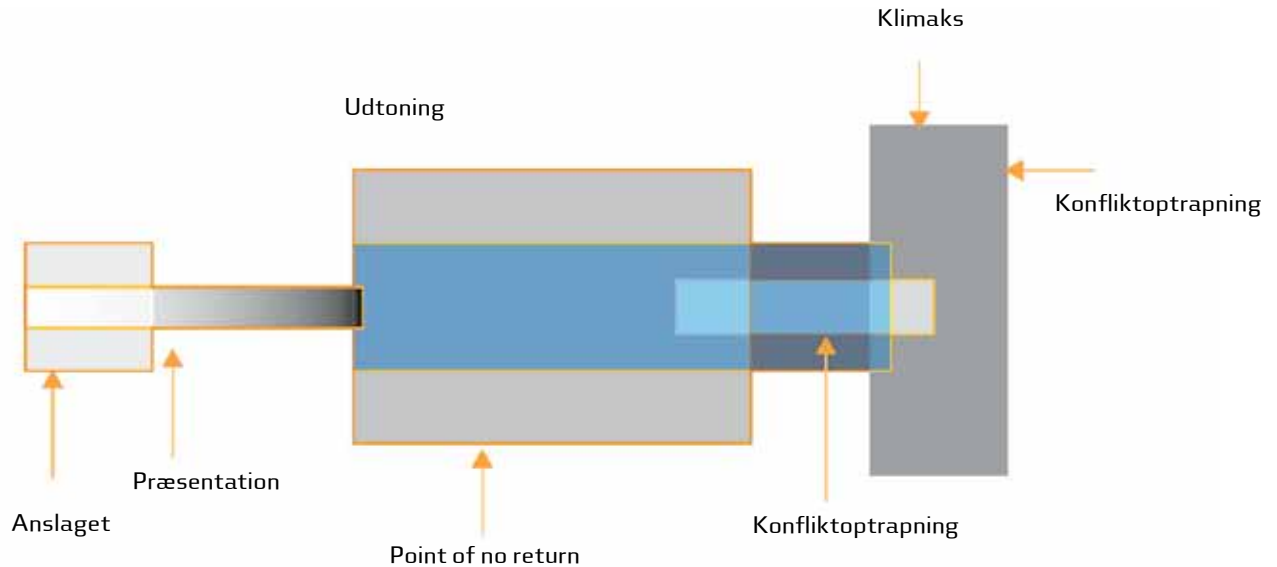
Den filmiske berettermodel arbejder med 7 trin. 1. Anslaget: Hvor der gives en forståelse for filmens tema og fortællerstil, 2. Præsentationen: Hvor filmens miljø og personer introduceres, 3. Uddybningen: Hvor karaktererne yderligere kommer i fokus, 4. Point of no return: Hvor der sker en afgørende begivenhed som får ultimative konsekvenser for handlingen, 5. Konfliktoptrapningen: Hvor spændingen stiger og der bygges op til 6. Klimaxet: Spændingen kulminere og historien forløses, og 7. Udtoning: Hvor det vante genoprettes.

Opfattes arkitektur på denne måde, kan der skabes en bevidsthed omkring hvad de enkelte oplevelser som brugeren får i sin rejse igennem værket skal understrege, og hvordan disse bedst muligt kan forstærke hinanden. Man kan f.eks. se anslaget som den umiddelbare forståelse af arkitekturen den nyankomne gæst til værket får. Dette kan f.eks. forståelse af konstruktionens rytme, værkets placering i landskabet, stedets ånd o.s.v. Længere fremme i 'historien' vil klimaxet være husets mest centrale rum som skaber forståelse for hele værket (som f.eks. Pantheons centrale rotunde rum)

Tekst af Allan Schiøtz arkitekt MAA og Leveldesigner hos IO Interactive

PRÆVISUALISERINGER TIL "ROBOTTO":

Herunder vises et eksempel på en serie af prævisualiserings-skitser, der blev udarbejdet som idégrundlag til udviklingen af det rumlige forløb til spillet "Robotto" (opgavetekst p. 33)
Der blev arbejdet med den filmiske berettermodel som inspiration til opbygningen af det rumlige forløb.



Anslag

Her starter spillet, historien og personerne præsenteres.

Bevægelse: stille panorering

Rumproportioner: Det er et mindre skueligt rum hvor rumskibskarakteren præsenteres. Man skal hurtigt fornemme hvilken scene, man er sat i.

Materiaalit: hvidt, glat blankt. Robotklinisk., futuristisk

Vej videre: der er en klar og tydelig vej ud af rummet.

Stemning: roligt, orden, stilhed. Trykkende ro.



Præsentation:

Man bevæger sig ind i første del af banen. Her får man i en glidende overgang uddybet den stemning som blev præsenteret i anslaget.

Bevægelse: man bevæger sig hurtigt igennem rummet.

Det fungerer som en overgangs zone mellem orden og kaos.

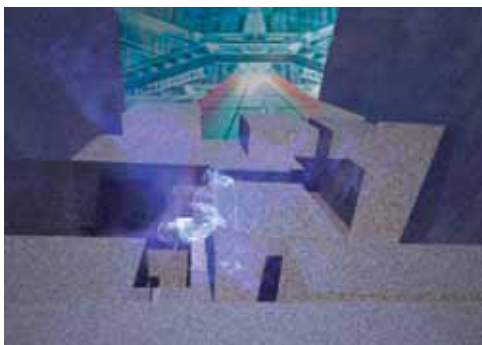
Rum proportioner: et langt rum – en gang som åbner sig op med kig op i stjernerne.

Lys: her er mørkere, mere dystert. Lys for enden som leder en i den rigtige retning.

Materialitet: stadig "robot klinisk"

Vej videre: forenden af rummet

Stemning: her bliver følelsen af at noget er galt skærpet. Mere dystert.



Point of no return:

Et afgørende sted i spillet.

Bevægelse: man starter oppe på en platform hvor man får et overblik over den bane man skal ned til. Man bevæger sig i et labyrintiske forløb rundt om nogle store kasser. Man får glimt ned på et plan under en – maskinrummet – hvor man senere skal ned i spillet.

Rum proportioner: stort rum med højt til loftet med et stort ovenlysvindue med stjerner som loft. Uendeligt. Kasserne skaber forskellige rumligheder – nogle steder er der højt og smalt andre trangt.

Lys: lyst oppe mørkt nede hvor der også kommer røg op fra.

Materialitet: begyndende nedbrydelse.

Vej videre: lys og røde blink guider en på vej. Man kan falde ned i maskinrummet - hvilket forsinker en.



Konfliktoptræning I:

Man har valgt den rette vej og er nu på vej op til piraterne.

Bevægelse: man bevæger sig væk fra lastrummet på en smal bro hvor man kigger ned i det store mørke kontrolrum med blinkende røde advarselsslamper.

Rumproportioner: man bevæger sig oppe over det store teknikum på en smal gang.

Lys: her er mørkt – det meste lys stammer fra de blinkende lys fra teknikummet.

Materialitet: stålbro med det næsten organiske filter af ledninger nedenunder.

Vej videre: forenden af broen.

Stemning: her er dystert mørkt og faretruende. Stigende fare.



Konfliktoptrapning II:

Nu er Robotto nået til kontrolrummet og blevet angrebet af piraten.

Mikrob må ud og finde skydevåbnet.

Bevægelse: først ankommer man til kontrolrummet. Hvorefter man i søgen efter skydevåbnet må videre ned i teknikkrummet.

Rum proportioner: kontrolrummet er horisontalt med stort panorama ud i himmelrummet. Vej ned til teknikkrummet er stejl og smal. Et trykkende rum med lavt til loftet på nær de steder hvor man kan kigge op til det store lastrum.

Lys: her er mørkt – lyset stammer udelukkende fra de blinkende lys fra al teknikken.

Materialitet: organiske ledninge filter som hænger ud fra væggen, stålrør, mekanisk.

Vej videre: man må tilbage igennem kontrolrummet for at komme op og redde Robotto.

Stemning: her er dystert mørkt og faretruende, tidsknap.



Klimaks:

Mikrob er nået tilbage i kontrolrummet så Robotto skyder piraterne

Bevægelse: man bevæger sig rundt i kontrolrummet.

Rum proportioner: horisontalt med stort panorama ud i himmelrummet.

Lys: her er lysere, der kommer lys fra knapperne på kontrolpanelet og himmelrummet.

Materialitet: "robot klinisk" – med ridser i lakken.

Stemning: dramatisk, klimaks.



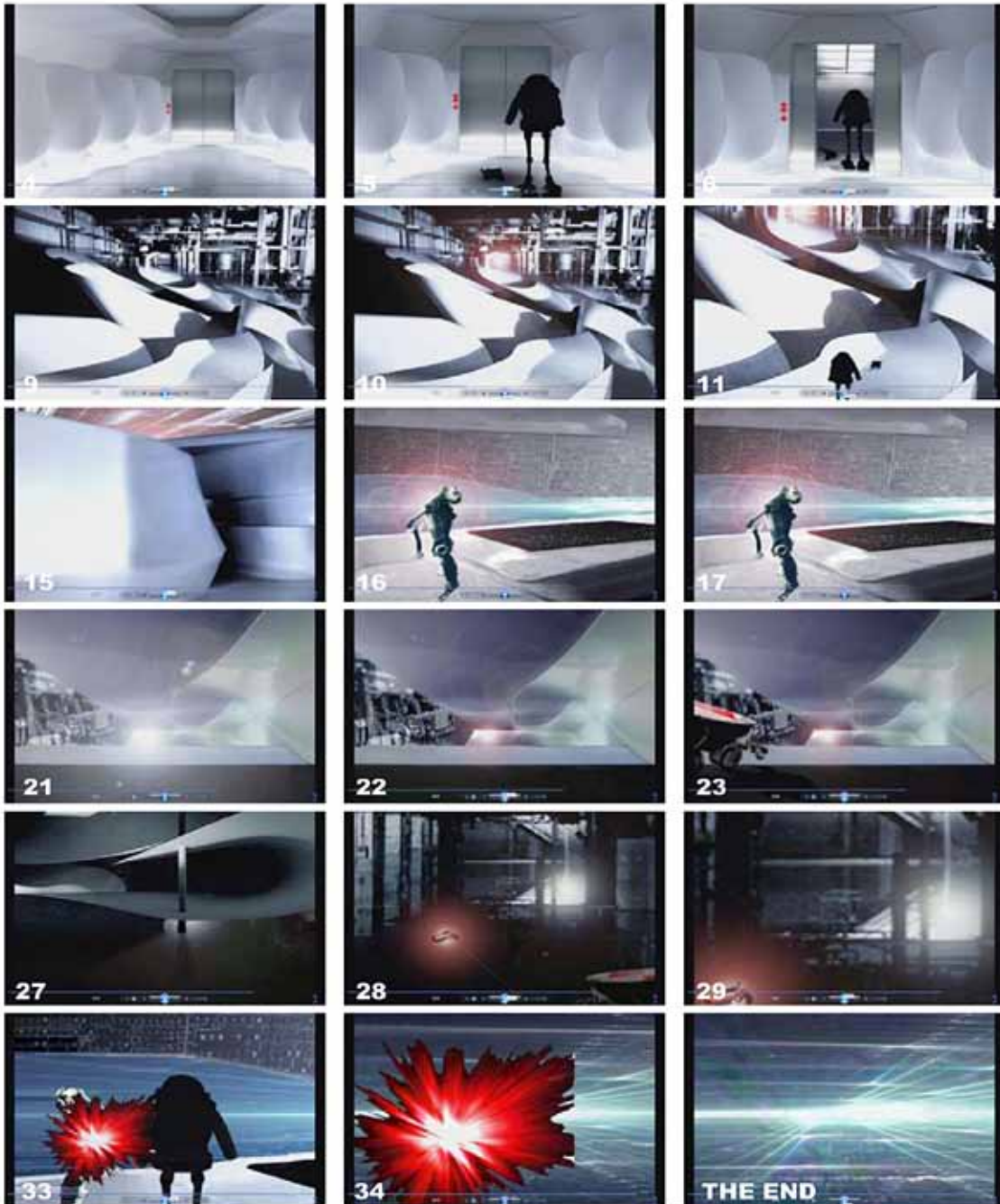
Udtoning:

Her afrundes spillet. Piraterne er skudt og Robotto og Mikrob har udført deres mission og kan flyve videre i rummet.

Bevægelse: man flyver ud i rummet for at give fornemmelsen af at luftskibet flyver videre og understrege spillets rumtema.

Lys: stjernerne.





ØVELSESOPGAVE 1.3 - "BAGGÅRDENS RÆDSLER":

Scenarie:

En baggård som de så ud i 50'erne, før København blev gårdsaneret, med baghuse og faldefærdige opdelinger i træ eller andet billigt materiale. Så faldefærdigt at de er bristet flere steder, så både mus og mænd kan bevæge sig igennem dem. - på mere eller mindre udfordrende vis.

Den rumlige afgrænsning af banen er husene omkring, med bagtrappe knaster og andre bygningsvariationer som der var i brokvarterernes bygningsmasse.

Vejret/årstiden og tidspunktet på dagen skal understøtte den trøstesløse stemning i gårdmiljøet.

Udgangspunkt:

Du er en lidt forsigtig pligttopfyldende teenager dreng, der har fået til opgave at passe på klassens seje drengs elskede knallert, som han har splittet ad, for at samle på ny.

Han er i kælderens med klassens smukkeste pige. Din mor tvinger dig til at gå til købmanden (ikke en del af banen) og imens synes din irriterende lillebror og hans ven at det er vældig sjovt at lege med knallertens enkeltdele, der derfor bliver spredt ud i hele gårdmiljøet.

Du er bange for rotter, så dem skal du undgå imens du hurtigst muligt får samlet enkeltdele.

Skift i lysætningen bruges til at understrege "rædslen" i den unge drengs(dit) indre.

Arkitektonisk og rumlig udfordring:

Det at bevæge sig igennem noget (fx porte) over, under eller imellem rumdannende elementer.

Aflevering:

En 3D model danner udgangspunkt for jeres rumlige beskrivelse af forløbet/banen.

(husk start og slut position)

I vælger selv om I vil bruge en engine, 2D animation eller stills til at beskrive det rumlige forløb, men de skal komme fra en 3D model.

Derudover skal I vise en række stemningsbilleder, referencer el.lign. der understøtter scenariet og jeres baneopbygning.

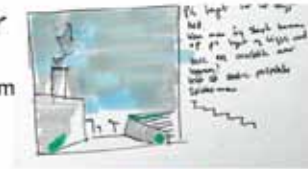
Husk at den hurtige forslagsstillelse er en del af øvelsen.

I har max 5 min. Til jeres fremlæggelse og I skal sørge for at billeder og ord er samstemt.



Baggårdens rædsler

Rumligt oplæg til et spil om en dreng, der skal kæmpe sig igennem en farlig baggård i 1920'erne.



ØVELSESOPGAVE 1.4 - "HAVENS HEMMELIGHED":

Scenarie:

En terrorist har placeret 6 bomber i Frederiksberg have.

Det er en solskinsdag med masser af gæster der promenerer, spiller bold, leger, studere eller solbader.

Han forestiller sig at det hele skal springe i luften midt på dagen, kl. 12 samtidig med rådhusklokkerne på Frederiksberg.

Du skal nå at finde og detonere bomberne inden.

Da du har et specielt bombe-beskyttende udstyr på, skal du undgå at de øvrige besøgende ser dig og går i panik.

Arkitektonisk og rumlig gameplay udfordring:

En bane som er inspireret af Frederiksberg haves mange rumlige oplevelsesforløb, hvor man bliver væk i promenade stierne og ikke altid ved hvad der dukker op for enden af/langs stierne. Pavilloner, springvand, slottet osv. kan bruges som hjælp til at orientere sig efter og til at skabe en fornemmelse af havens/banens opbygning.

Udfordringen er at finde rundt og detonere bomberne inden kl. 12 (dag) og uden at blive set.

Aflevering:

En 3D model danner udgangspunkt for jeres rumlige beskrivelse af forløbet/banen.

(husk start og slut position)

Banen/det rumlige forløb skal begrænses og være på størrelse med et DADIU spil

I vælger selv om I vil bruge en engine, 2D animation eller stills til at beskrive det rumlige forløb, men de skal komme fra en 3D model.

Derudover skal I vise en række stemningsbilleder, referencer el.lign. der understøtter scenariet og jeres baneopbygning.

Husk at den hurtige forslagsstillelse er en del af øvelsen.

Som sidst har I max 5 min. Til jeres fremlæggelse og I skal sørge for at billeder og ord er samstemt.



GAMEPLAY:

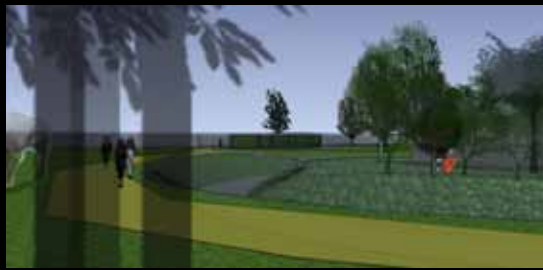
HVEM: SWATMAN

IFVOR: FREDERIKSBERG HAVN
søstredag kl 12

IFVAD SKAL HAN: DETONERE & BOMBER

BEVÆGELSESMULIGHEDER

KRYGLE SNIG LØBE HOPPE PÅ ANDER



DEN ARKITEKTONISKE FORTÆLLING:

Læringsmål:

Målet med "Den arkitektoniske fortælling" er at formidle den arkitektoniske rumlige og stemningsmæssige idé i en filmisk visualisering samt afprøvning af den frie bevægelighed i den digitale model vha. en spil-engine.

Udgangspunktet for den arkitektoniske fortælling er efterårssemesterets projektopgave.

Opgaven:

I skal ikke lave film og heller ikke arbejde på at lave super renderede forløb i hele bevægelsen. I skal nemmest og bedst muligt formidle "den arkitektoniske fortælling" om jeres projekt og det kan sagtens gøres i mere primitive animations forløb, stemningsmættede stills, zoom i billeder mv.

Det er derfor vigtigt at I begynder at arbejde med hvad der er det vigtigste i jeres projekt og hvad det er I vil fortælle. – både filmisk og verbalt

I kan sagtens arbejde med jeres "storyboard", den mundtlige formidling og den digitale præsentation samtidigt, da det hele jo handler om at fortælle historien om jeres projekt.

I forbindelse med MAX kurset er det vigtigt at I bruger noget tid på at lave nogle indlevede animationer igennem jeres rumlige forløb, hvor I vælger et tempo så man får en oplevelse af de rum man bevæger sig igennem og eventuelt stopper op og kigger op eller rundt i rummet med kameraet, så beskueren får en følelse af at være til stede i jeres projekt.



“DEN FRIE BEVÆGELSE I VIRTUELLE RUM”:

Opgaven:

Nattescenarie/ du er en kunst tyv (el. lign. for de øvrige opgaver) der bryder ind og skal nå at stjæle så mange design objekter som muligt inden alarmeren går.

Hvordan kommer du ind i bygningen?

Hvordan er lyset når du kommer ind? Hvordan er det når alarmeren går? osv.

Hvordan bevæger man sig rundt i rummet? hvad leder en rundt i rummet?

Hvordan kan man forandre den rumlige oplevelse vha. lyset/mørket?

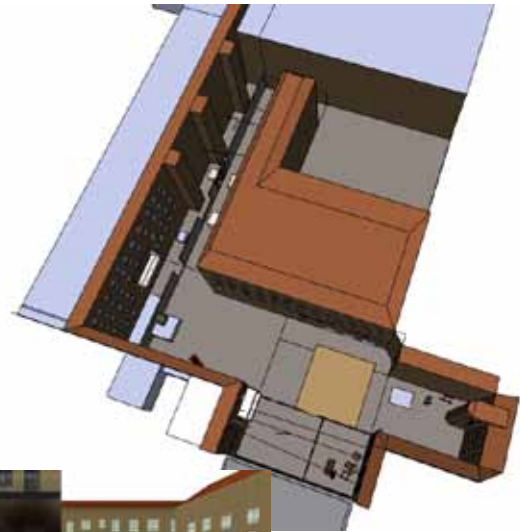
Aflevering:

STEMNINGSBILLEDE(R) (præ)visualisering/rendering/collage - skitser udarbejdes som supplement til formidling og til at fastholde den arkitektoniske idé.

Fri bevægelighed i modellen.

Iscenesat/stemningsgivende lyssætning af engine-modellen.

Materialitet og “møblering” af rummet – som alt efter hvad der kan nås, kan udtrykkes i 2D visualiseringerne, hvis det er for besværligt og arbejdskrævende i 3D engine-modellen.



UDDRAG AF EVALUERINGER FRA STUDIEGRUPPEN:

"Min bacheloruddannelse har været præget af at arbejde med fremtidens byer og oplevelsen af kroppens bevægelse i rum. Det er der min interesse er, og det er det jeg synes DADIU er en specialisering af."

"Arkitektur handler om at skabe trivsel for mennesket, men DADIU vil give mig muligheden for at udforske, hvordan rummet kan aktivere forskellige følelser. Den virtuelle arkitektur kan fungere som et laboratorium for samspillet mellem arkitektoniske rum og menneskelig interaktion. Når man kan opbygge rumforløb og får muligheden for at bevæge sig i det, som man kan i et spil-univers, bliver man udfordret til at tænke 'ud af boksen'. Den afsøgning af kroppen i det konkrete rum tror jeg på vil være afgørende for, hvordan man vil planlægge fremtidens byer. Vi bygger for mennesket, og derfor er det vigtigt at udforske, hvordan mennesket oplever arkitekturen".

"Allan Schiøtz som har lavet en gennemgang af computerspils historien set ud fra en arkitekts synspunkt, er virkelig dygtig til at udpege lige netop de ting i de forskellige spil som er relevante for os. Lyssætning, stemninger, rumoplevelsen og samtidig givet os en fornemmelse de andre aspekter af hvad der gør et spil godt. Gameplay osv.

Production Design forelæsningsrækken på filmskolen som vi fik lov at følge, har givet et indblik i hvordan bl.a. forskellige scenografer arbejder.

Også forelæserne med Morten Meldgaard var inspirerende.

Tilsammen har de forskellige forelæsere fået gjort mig mere bevidst om hvad vi som arkitekter kan bidrage med i en fortælling. Og hvordan film, computerspil, og arkitektur alt sammen handler om oplevelser. En måde at give en oplevelse videre, til de mennesker som er modtagere, og bringe en historie til live."

"Årets første opgave med Louisiana og Robotto var rigtig god til at få undersøgt hvordan man laver en fortælling ud fra eksisterende rum, eller laver rum ud fra en eksisterende fortælling. At få en fornemmelse af hvad man selv ville kunne tilføje et computerspil som level designer (Robotto).

Og på Louisiana få tid til at se på rummene af flere omgange og finde ud af hvilke stemninger de har i sig og hvorfor!."

"Det var rigtig godt med et intensivt 3DstudioMax kursus, måske også fordi vi var så lille et hold i forhold til tidligere hvor vi har været næsten 30 elever, så lærer man bare så meget nemmere og bedre når man er et lille fokuseret hold."

"De to øvelser i hurtig rumlig forslagsstilling "Baggårdens Rædsler" og "Havens Hemmelighed" var virkelig gode. I sammenhæng med retorik forløbet med Dorte R. Voigt fik vi trænet hvor vigtig det er hurtigt at kunne sætte billeder/visualiseringer/stemninger på en idé.

Hvordan man formidler sine tanker til folk uden en baggrund i arkitektur. Og sådan set også til andre arkitekter. Hvordan man får lagt fokus på det ens opgave i virkeligheden handler om, og det man gerne vil have kritik på.

Både retorik, og hurtig rumlig forslagsstillelse er noget alle arkitektstuderende ville have gavn af, virtuelle verdner eller ej."

"Det har været vildt inspirerende at arbejde med film mediet. Det har virkelig givet mening at kunne præsentere arkitektur på denne måde og meget interessant at have Morten Meldgaard inde og fortælle og vise film frem, samt at komme til forelæsninger på film skolen. Helt klart noget jeg ikke ville have noget imod at arbejde meget mere med.

Ligeledes har det været virkelig udbytterigt med retorisk undervisning.

Det var rigtig godt at få en intensiv om Max, som jeg virkelig føler man kan bruge.

Jeg tror helt klart vi kan bruge meget mere max undervisning.

Der er ingen tvivl om at jeg føler, at jeg har lært meget. Min kuffert er blevet flydt med en del redskaber og erfaringer. Sådan overordnet set føler jeg, at året har indeholdt en ret bred skare af opgaver og introduktioner til nye og interessante arbejdsmetoder."

"Igen har hele dette forløb været præget af at vi er det første hold, en flok forsøgskaniner som må prøve alting af på den hårde måde. Denne rolle er dog ret opslidende og selvom jeg ved at alle diskussioner, som vi har haft er nødvendige, kunne det på en eller anden måde være rart hvis de ikke flydte alt for meget, eller blev komprimeret til afsatte tider. "

"Hele dadiuprojektet har tydeligt båret præg af at det er første gang arkitektskolen deltager. Arkitektens rolle i selve Dadiproduktionen er derfor noget der skal arbejdes med, og der skal opnås en større fælles forståelse for vores rolle hvis vi som studerende skal have mest muligt ud af det."

"Da vi endelig kom i gang med DADIU-produktionen, fandt jeg ud af, hvor meget jeg havde lært. Jeg fik brug for mange af de øvelser, vi havde arbejdet med i årets løb. Jeg fik glæde af lynopgaverne vi havde i januar, hvor vi skulle producere en rumlig bane hurtigst muligt. Teknisk fik jeg brug for det udvidede 3DS Max kursus vi fik tilbudt."

"Det har styrket mig i gruppearbejde, at værdsætte mine holdkammeraters færdigheder, at forstå kompleksiteten i en spilproduktion, at tænke rum på en ny måde, muligheden for at tænke rum på en mere abstrakt måde, at tænke fokuseret, at holde 4 bolde i luften på en gang (spilinstruktørens, gamedesignerens, artdirectorens, animatorens), at alt skal gå op i en højere enhed, at det jeg laver kommer videre i kæden og påvirker de andres arbejde. "

"Jeg ved ikke om jeg kommer til at arbejde med spil, men min interesse er rum forløb - kroppens bevægelser og sanser i rum og sammensætningen af forskellige universer i den virtuelle verden"



..."I forhold til at lære om computerspilsbranchen og få et indblik i hvad det vil sige at lave computerspil, har DADIU været meget lærerigt. Men i forhold til min lyst til at undersøge hvordan man fortæller en historie med rum, har jeg fået allermest ud af de forberedende opgaver vi selv har lavet uden DADIU her på skolen."

..."Generelt har jeg til tider følt at vi har skullet kunne dobbelt så meget som vores medkandidatstuderende. Det er ikke fordi jeg ville undvære alle de spændende ting vi har lavet, men hvis de kunne blive passet ind i vores skema så vi rent faktisk fik lidt credit for at alt den tid vi bruger på det, ville det være fedt."

uddrag af evaluering