

2022

2

DIGITAL
PRODUCTIONISSN 1433-2620 > 26. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von BuschGlatz Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2022



Assets

Schnelle Hilfe mit Dropbox
Replay und das element

Projekte

Neoshin, Matrix 4, Marmalade,
Parasol und Kurzgesagt

Tools

Blender 3, Boris FX, Krita,
ZBrush und Colour Tools

Praxis

Digitale Menschen,
Video LUT und Vegas 19

Born Electric in Wien



In Wien lief bis Jahresende 2021 eine außergewöhnliche Werbekampagne von BMW: eine Installation, die ein großes Graffiti-Wandbild durch zusätzliche Mapping-Projektion jeden Abend zum erweiterten Leben erweckt. Neben der aufwendigen Produktion des eigentlichen Wandbildes (engl.: Mural) durch die Wiener Graffiti-Agentur Concrete liefen innerhalb kürzester Zeit auch die Rechner der Projektionsspezialisten von Modulux heiß, um auf derselben Fassade eine neue Art der Mixed-Media-Bespielung als erweiterte Kampagne umzusetzen. Als einer der beiden Kreativen von Modulux wollte ich ein bisschen aus dem Nähkästchen plaudern und Einblicke in die Produktion der Mapping-Bespielung geben – vielleicht seid ihr ja dran vorbeigefahren?

von Christopher Noelle

Und hier nun ein Einblick hinter die Kulissen der Mapping-Installation #bornelectric, die für zwei Monate bis zum Jahresende 2021 in Wien als neue Marketing-Kampagne von BMW Austria für das Elektroauto iX lief.

Das Projekt

Die Graffiti-Agentur Concrete hatte bis dahin für BMWs neues Elektro-Auto X1 in Zusammenarbeit mit der Digitalagentur Virtual Identity ein ausgewogenes „Green Native“-Konzept mit nachhaltiger Kernbotschaft ausgetüftelt: Ein Graffiti-Mural über die Höhe von mehr als sechs Stockwerken sollte ganz ohne Auto auskommen und mit elektrifizierter Typo als Eyecatcher der neuen #bornelectric-Kampagne zum Einsatz kommen. Neu war hier der Ansatz von Nachhaltigkeit, z.B. bei der Einrüstung der Fassade für die Wandbemalung und auch bei der Stromversorgung der Projektion. Die Graffiti-Crew arbeitete an dem über 300 qm großen

Wandbild, während wir erst mal digital in den Startlöchern standen.

Dazu produzierten wir einige Shortclips, die die bespielte Hauswand mit Umgebung darstellten und in einem weiteren animierten Standbild auch schon die Handy-Implementierung andeuteten, die später dann auch als Add-on-Feature der Kampagne mit einem Live-AR-Instagramfilter von Enlive Studio umgesetzt wurde.

Ablauf

Zum Projektbeginn lieferten wir unterschiedliche Stimmungsbilder, die von Follow-Spotlights, Blitzgewittern bis hin zur puristischen Bespielung mit entsprechenden Tiefeneffekten des bestehenden Murals reichten, und bekamen daraufhin grünes Licht für die Mapping-Adaption. Innerhalb kürzester Zeit war damit sowohl die Lösung auf der technischen Seite gefragt, als auch die Umsetzung eines schnellen Arbeitsprozesses für die Contenterstellung.



Die Projektionsfläche mit Testbild, während auf dem Gerüst die anderen Künstler tätig sind.



Mixed Media zur Kampagne – alles sauber getestet und geplant



Der bleibt stehen: Projektor während der Installation, bevor er im Wetterschutzgehäuse eingeklemmt wird.



Das Resultat bei Nacht – alles bewegt sich und lebt.

Die Technik

Technisch lag die Herausforderung dabei in der Kontrollierbarkeit der Dauerbespielung und der schnellen Einrichtung vor Ort während laufenden Betriebs. Unser Setup-Aufbau bestand aus einem 20K-Laser-Projektor von Panasonic mit 0,9er Optik, eingepackt in ein Umluft-Wetterschutzgehäuse, das die Innenraumtemperatur konstant unter 35 Grad halten konnte und durch regulierbare Ansaug- und Abluftventilatoren auch den entsprechenden Temperatursausgleich schaffen konnte.

Die Regulierbarkeit der Ventilatoren war dabei ein essenzieller Faktor, da zu starke Umluft den Projektor im Laufe eines Abends schon um einige Millimeter hätte verschieben können, was bei passgenau angelegtem Content absolut kontraproduktiv gewesen wäre. Da wir den Projektor aber verkeilt und somit fest fixiert hatten und die Ventilatoren mittels Dimmer in ihrer Saugkraft regulierbar waren, konnten wir diese potenzielle Fehlerquelle direkt ausschließen.

Durch den vor Ort installierten W-Lan-Router schufen wir mittels Remote-Control-Interface auch zusätzlich die Möglichkeit, eventuelle Korrekturen an der Projektor-Optik während des laufenden Betriebs vornehmen zu können. Und da im Gehäuse auch eine HD-Livecam installiert wurde, war die Installation für uns jederzeit abrufbar und direkt überprüfbar.

Die Location

Die Linke Wienzeile ist eine stark befahrene Strecke stadtauswärts aus Wien Richtung Autobahn und ist in den Stoßzeiten wirk-

lich stark befahren, wobei kurze Stehzeiten der Autos durch die Ampelschaltungen verursacht werden und ein mehr oder weniger stockender Verkehrsfluss vorprogrammiert ist. Deswegen mussten wir mit der Projektion eine ausgewogene Komposition aus Helligkeit, kontrastreichem Farbspiel und Minimalistik erzeugen, um die Kernbotschaft des Murals nicht gänzlich zu verändern und das Bild mit Einbruch der Dunkelheit interessant zu inszenieren.

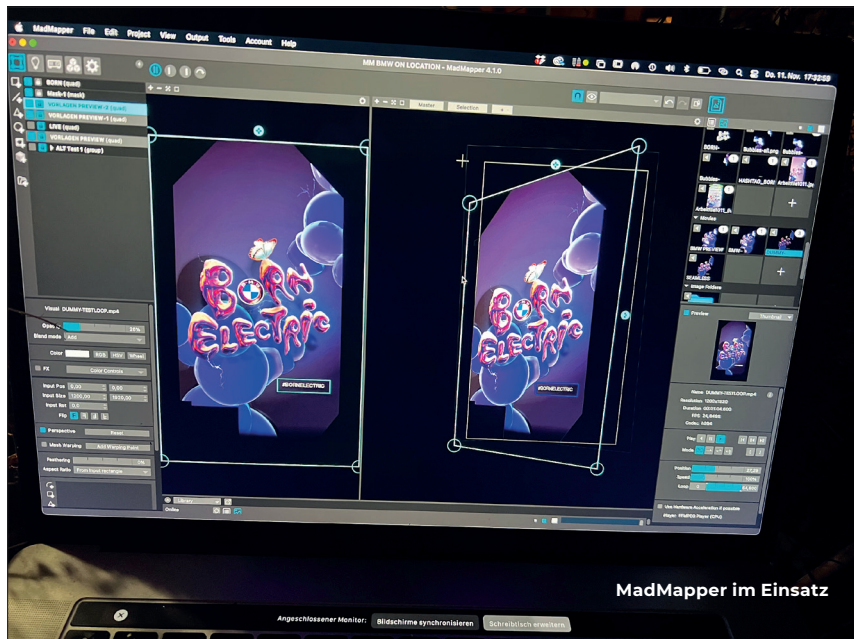
Natürlich wäre es für uns auch reizvoll gewesen, hier eine richtige explosive Map-pingshow auf die Wand zu zaubern, aber durch die Vorgaben war eine klare minimalistische Ästhetik mit dem gewissen Feingefühl gefragt.

MadMapper

Mithilfe der Mapping-Software MadMapper konnten wir schon beim ersten Projektionstest, als die Wand noch eingerüstet war, die Masken erstellen, die sich live vor Ort anpassen ließen, wodurch keine Projektion außerhalb der zu bespielenden Fläche garantierbar war.

Durch die nachhaltige Stromversorgung lagen die Kosten der Mapping-Projektion unter 1.500 KWh, wodurch auch die „Green Native“-Intention der gesamten Kampagne erfolgreich implementiert wurde.

Für die eigentliche Content-Erstellung kamen Adobe Premiere, After Effects, Cinema 4D, Illustrator, MadMapper, Photoshop



und einige VFX-Plug-ins zum Einsatz. Das Zerlegen der Vorlage in einzelne Elemente wie Typografie, Kugel-Sphären, Logo, Hintergründe und Details wie den Schmetterling und großflächige Blitze brachte uns zur Aufteilung der Arbeitsschritte durch die verschiedenen Software-Bausteine.

Die „Born Electric“-Typo wurde dabei zum Beispiel in Cinema 4D nachgebaut, um Reflexionen und Schattenwürfe für räumliche Tiefe erzeugen zu können. Ausgespielt mit Alpha-Kanal konnte dieses Element dann später beim Compositing in Premiere problemlos mit den anderen Ebenen kombiniert werden.

Für den Schmetterling spielten wir ebenfalls aus C4D einen separierten Schattenwurf der sich leicht bewegenden Flügel aus, die wir hinterher als einzelnes Element über die Typo legen konnten, um dem statischen Schmetterling etwas Lebendiges hinzuzufügen.

Die schon vorgegebenen Kugel-Sphären im Graffiti adaptierten wir als verschachtelte Sequenz mit sich leicht verformenden Kugeln durch das Realtime-Plug-in Yanobox Storm in Premiere, was uns ansonsten in 3D viel zusätzliche Renderzeit gekostet hätte.

Durch Keyframe-gesteuerte Bewegungspfade hatten wir so die Möglichkeit, aus den sich verformenden Sphären einen Seamless-Loop zu machen, der für den Betrachter ohne Anfang und Ende durchlief.

Um die Typo mit den großflächig animierten Blitzen im Hintergrund noch mehr in Einklang zu bringen, vektorisierten wir den Schriftzug in Illustrator und nutzten die Pfade dann in After Effects mit verschiedenen Auspielungen als Keyframe-animierte Outline-Animation. Dafür verwendeten wir das Plug-in Saber, um im nächsten Schritt in Premiere vor und hinter der Typografie eine sich auf- und abbauende Outline in verschiedenen Looks von elektrifiziert über

Team

PRODUCTION TEAM

- ▷ BMW Austria (Kunde)
- ▷ Virtual Identity GmbH (Digitalagentur)
- ▷ CONCRETE (Graffiti-Agentur)
- ▷ BAUMIT (Farbproduzent)
- ▷ Modulux (Mapping-Projektion)
- ▷ Enlive Studio (AR-Agentur)
- ▷ Frames Network (Filmproduktion)

Neon Glow bis hin zu minimalistisch weißem Outline-Tracing einbauen zu können. Im Premiere-Projekt hatten wir im finalen Compositing dann 27 Ebenen aus allen einzelnen Elementen übereinander liegen und dadurch die Möglichkeit, in den zweieinhalb Minuten einen sich leicht und doch stetig verändernden Look des Murals als Mapping-Loop auszuspielen. Im finalen Schritt wurde der Loop 9:16 angelegte Film dann um 90 Grad gedreht und mittels Mediaplayer als Endlos-Loop abgespielt, und der Timer-gesteuerte Projektor konnte täglich ab 16:00 Uhr direkt auf den Content zugreifen.

Und nun?

Bei einem Projekt dieser Größe würden wir beim nächsten Mal schauen, dass wir unser Know-how von Anfang an noch mehr in die Gesamtkonzeption mit einbringen können, um da auch noch einige interaktive Features in der Umsetzung der Projektion mit ins Spiel zu bringen.

Aktuell steht erst mal die Aufbereitung der gelaufenen Projekte und der damit einhergehende Homepage-Relaunch an. Die auftragsfreie Zeit nutzen wir ansonsten vor allem, um neue Projektideen zu entwickeln, wie z.B. einen mit Licht malenden Penplotter oder neue interaktive Robotik Projektionen. Seit dem Jahreswechsel läuft in der Wiener Innenstadt im Café-Restaurant Neuzehn auch unsere dauerhafte Panorama-Typo-Mapping-Installation, die wir in Zusammenarbeit mit dem Graffiti-Künstler Akira Sakurai entwickelt haben. Langweilig wird es uns daher eigentlich nie! > ei

Wir, Projektionsspezialisten Johannes Menneweger und Christopher Noelle, sind seit 20 Jahren befreundet, und auf Augenhöhe, wenn es um Ästhetik und visuelle Gestaltung geht. Im Fokus unseres Schaffens unter dem Label Modulux liegt die Neudefinition von Raum, die Aufhebung der Schwerkraft und optischen Wahrnehmung durch visuelle Metamorphose und Transformation. Gemeinsam arbeiten wir von Wien und Linz aus an visuellen Projekten, die sich zwischen audiovisuellen Installationen, Fassadenprojektionen, Mappings, Motion Graphics, Live Visuals und Light-Painting-Kompositionen abspielen. Das ganze visuelle Spektrum von Modulux gibt es online hier zu erkunden: www.modulux.at bzw www.instagram.com/modulux_visuals