

# AULET – Bericht

## Straight – Bent – Switch | Discrete Installation

Jan Philipp Drude – dMA

### Zusammenfassender Kurztext

Project DisCo ist eine Software, die in der Abteilung für digitale Methoden in der Architektur von Jan Philipp Drude entwickelt wird. Sie ermöglicht es eine Vielzahl zuvor definierte Bausteine mithilfe von Game-Physics zu architektonischen Installationen zusammenzufügen. Nutzer bedienen sich hierbei einer Methode des „Choreografierens“ in Virtual Reality.

Weitere Informationen zum Projekt, sowie das Tool selbst sind unter [www.project-disco.com](http://www.project-disco.com) verfügbar.

Im Projekt "Straight – Bent – Switch | Discrete Installation" wurde ein solches System ins Physische übertragen. Es dient als Grundlage um den Workflow von VR zur Realität zu testen. Eine Reihe von Bausteinen wurden aus Messing gefertigt. Diese können unterschiedliche Konfigurationen annehmen, die in Project DisCo designt werden. Zur Montage wurde ein schrittweiser Aufbau mit Hilfe von Augmented Reality verwendet, die dem Nutzer die Aufbausequenz Schritt für Schritt vors Auge projiziert.

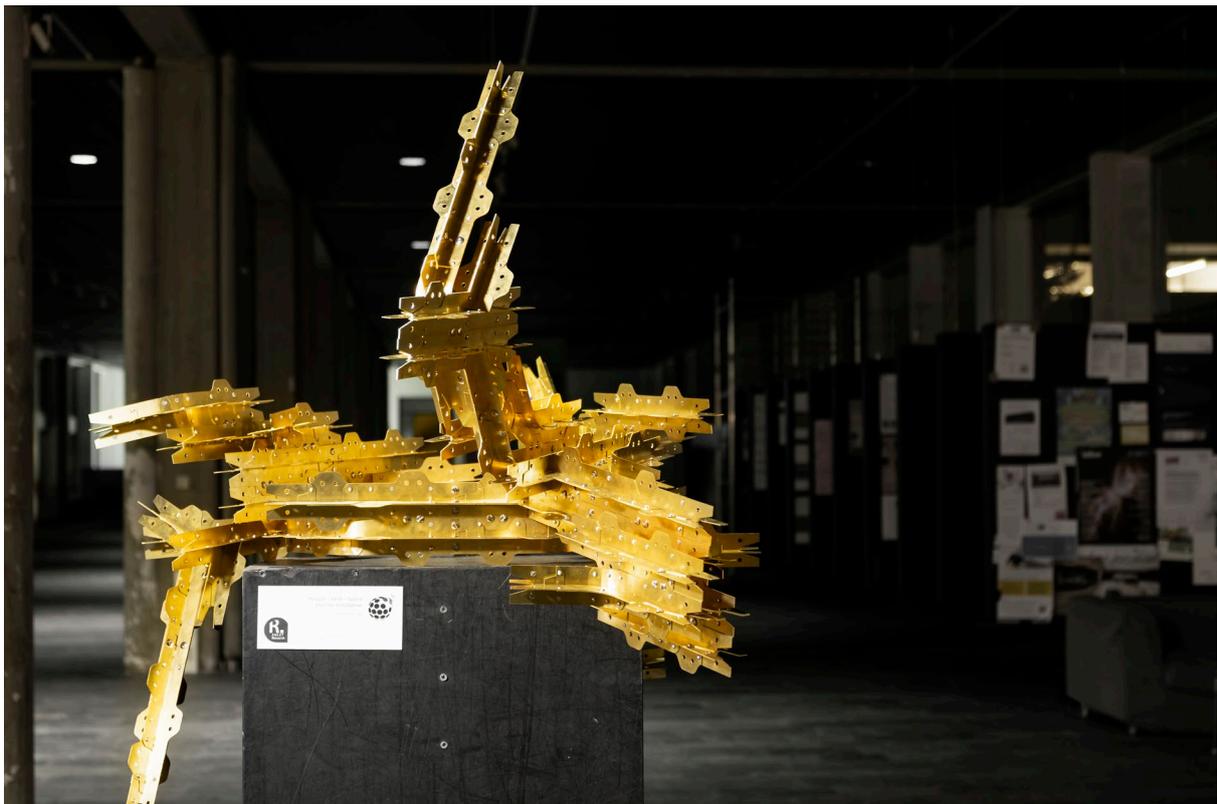


Fig. 01: Straight – Bent – Switch | Discrete Installation

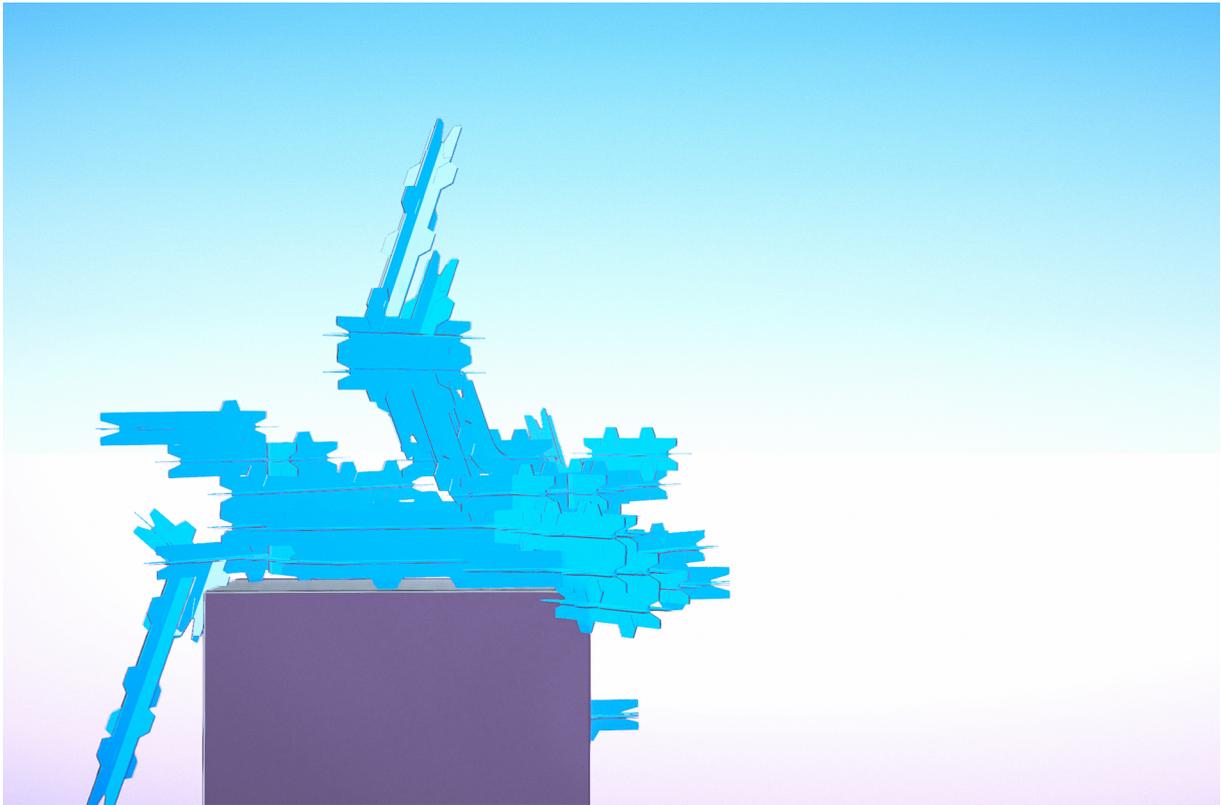


Fig. 02: Ansicht in Project DisCo



Fig. 03: Detailansicht



Fig. 04: Nietverbindungen und Schraublöcher



Fig. 05: Buchschrauben