

# The Person

Otti Berger Immatrikulierte 1927 am Bauhaus in Dessau und wurde Mitglied in der Werkstatt fuer Weberei. Befreundet mit Gunta Stoezl (ebenso eine sehr tolle Weberin und Textildesignerin, erste Meisterin am Bauhaus). Das Hauptziel Ihrer Arbeit in der Weberei bestand dabei aber nicht in der Herstellung künstlerisch einzigartiger Einzelstücke, sondern in der Entwicklung von Stoffen und Mustern, die reproduzierbar waren.

Zitat Berger: „Eine Fluegeldecke zum Beispiel kann an sich schon Musik sein, fließend, harmonisch, voll Melodien und Schwingungen“.



# The Project

Mich hat besonders eines von Bergers Textilien fasziniert. (siehe Foto unten) Dort erkennt man die Verwebung der einzelnen Fäden besonders gut.

Ich wollte dabei die Idee eines dekorativen Wandteppichs abstrahieren und als Fassadenelement umentwerfen. Diese Elemente würden für das UN Gebäude nicht aus Stoff sondern aus auf die Hauptfassade montierte Metallpanelen bestehen, die durch unterschiedlich farbige, gebogene Stäbe, die homogene Glasfassade des 50er Jahre Bestandsgebäudes zusätzlich beleben würde. Die Panele sind natürlich, so wie die Arbeit in der Weberei, seriell produziert. Zwischendurch gibt es mehrgeschossige vollverglaste Aussparungen, wo große Vordächer von oben zusätzlichen Schatten bieten.



# The Code

Das Skript generiert durch die neue Dimensionierung und Anordnung der panels eine Glasfassade mit Fensteraufteilungen. In der Funktion draw\_parallel\_wavy\_lines werden vertikale Linien mit einer Sinusfunktion wellig geskriptet, um Tiefe zu erzeugen und die Wirkung einer Weberei zu erzeugen. Bei bestimmten panels werden diese Linien bewusst nicht programmiert und stattdessen gekippte Vordächer oder Sonnenschutzelemente (dachl mit Faktor kip) hinzugefügt, die mit der random schleife auch zufällig oft auf die panels angewendet werden können. Die Farbgebung ist ebenfalls integriert und spielt auf den teppich (siehe Foto mitte) an.