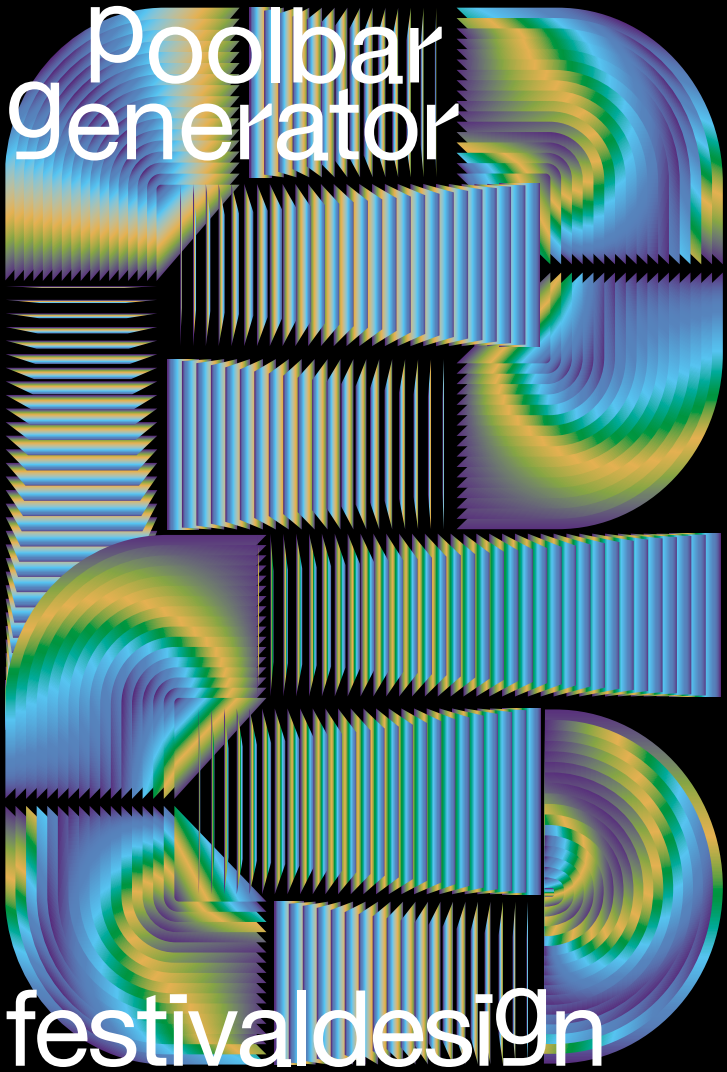

Poolbar
Generator
festivaldesign

Contents

Generator 04

Architektur 13
Produktdesign 22
Grafik 26
Public Art 32
Licht & Visuals 38
Street Art 44

Vorschau 50
Überblick 52

Das poolbar-Festival in Feldkirch, Vorarlberg, begeistert im Juli und August ca. 25.000 Gäste mit Veranstaltungen von Nischen bis Pop, von Diskurs bis Musik. Es findet im ›Alten Hallenbad‹ statt, und jährlich wird von Architektur über Produktdesign, Visuals, Street Art, Public Art bis zur Grafik das Festival neu konzipiert; In Anlehnung an den historischen Workshopgedanken, mit dem das Festival 1994 begann, stellt der Generator neben dem sommerlichen Programm die zweite Säule dar. Es wurde ein Prinzip entwickelt, das eine künstlerische Verbindung zwischen den Abendveranstaltungen und den gestalterischen Prozessen in den diversen Labors schafft: Was im Generator als Idee entsteht, wird zum Konzept verdichtet und für das Festival umgesetzt. Der Generator ist eine erweiterte Plattform für Menschen, die sich für Gestaltung begeistern, bei der auch ein Austausch zwischen den unterschiedlichen Sparten stattfindet. So können alle einen Einblick in die Tätigkeit anderer haben und noch viel mehr auf ihren weiteren Weg mitnehmen. Auch die Durchmischung im Hinblickauf Nationalitäten und Ausbildungen macht den Generator zu einer experimentellen Umgebung. Bis zu 50 Talente, überwiegend StudentInnen, welche die Teilnahme teilweise mit ECTS-Punkten anerkannt bekommen. Die Labors werden von internen sowie von externen Profis geleitet. Die Teilnahme, Übernachtung und Verpflegung sind kostenlos. Durch kompetente GastkritikerInnen wird reflektiert und optimiert, zusätzlicher Input wird durch öffentliche Vorträge (u.a. Vorarlberg Museum, Kunsthaus Bregenz) gewährleistet. In einem 3-tägigen Nachbearbeitungslabor im Wiener Museumsquartier werden die Zwischenergebnisse zum Gesamtkonzept komprimiert, das in weiterer Folge in Kooperation von Teilnehmenden, MitarbeiterInnen, Partner-UnternehmenInnen und HandwerkerInnen umgesetzt wird.

Design & Festival

Plattform für junge Talente – Labor für Festivalgestaltung

Hard Facts

Bregenz, Magazin 4
Februar (5-9 Tage)

Wien, Museumsquartier
März (3 Tage)

Architektur, Grafik, Produktdesign, Public Art, Street Art, Licht & Visuals

Kostenlos →
Teilnahme, Unterkunft, Verpflegung
ECTS-Punkte (Div. Universitäten)

Von der Skizze

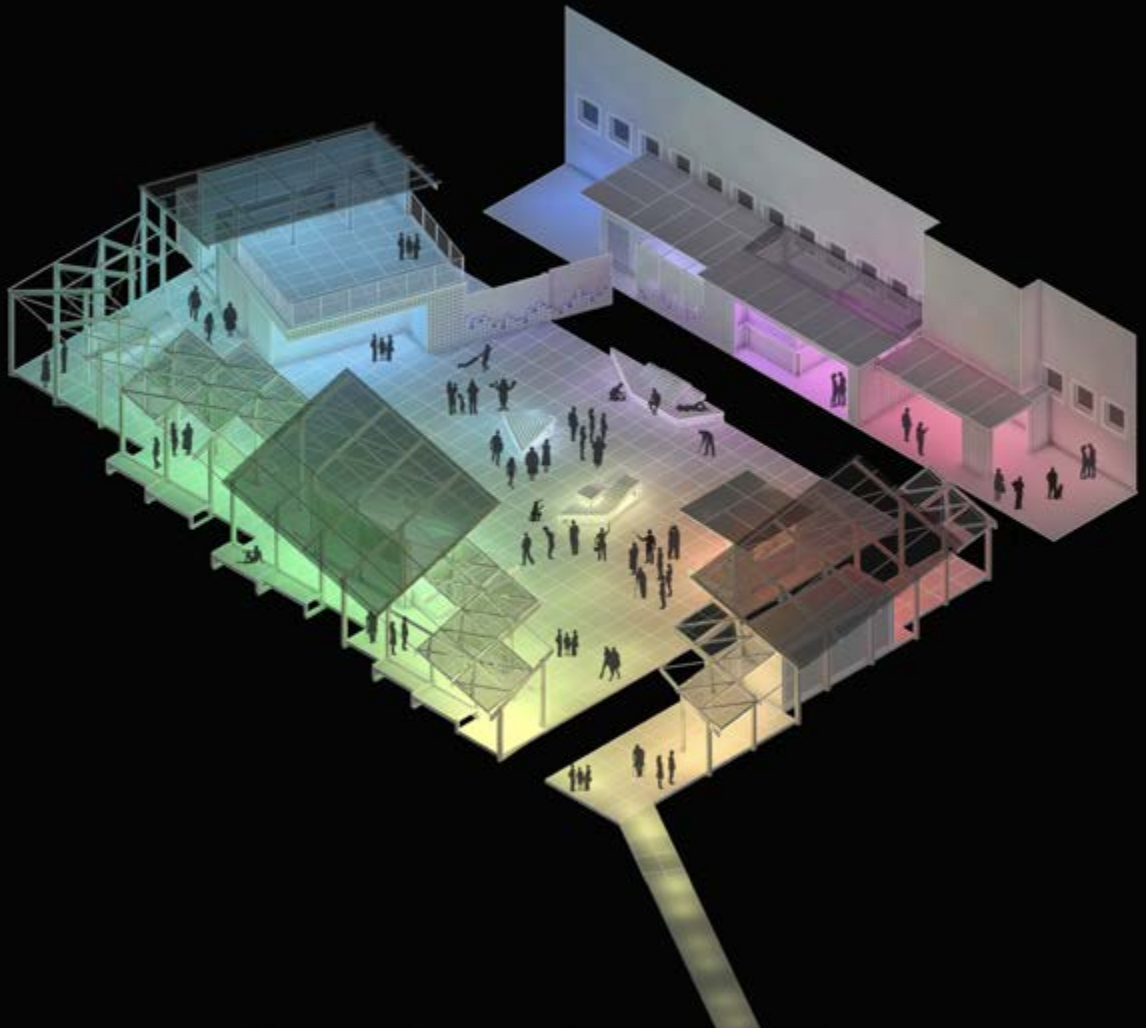
über den Entwurf bis zum Aufbau der temporären Bauten.

Im Labor gilt es wichtige Aspekte für temporäre Architektur zu beachten. Nicht nur die Wahl von geeignetem Material und Verbindungsmitteln sondern auch mögliche Vorproduktionen für einen raschen Aufbau sowie die Wiederverwendbarkeit sind entscheidend.

Ein wesentlicher Bestandteil des Festivals ist die jährlich wechselnde und immer neu entwickelte temporäre Architektur. Es gilt Atmosphären und Aufenthaltsqualitäten für BesucherInnen zu schaffen. Im Vordergrund steht die Gestaltung von Innen- und Außenraum in Kombination mit Lichtkonzepten als auch die Möblierung. Neben den Designaspekten müssen von den TeilnehmerInnen auch die infrastrukturellen und technischen Anforderungen beachtet werden. Weitere Parameter sind der finanzielle Rahmen, Sponsoring-Partnerschaften sowie ökologische Aspekte. Gesucht sind schlüssig Architekturkonzepte mit temporären Charakter. Zu Beginn des Prozesses werden erste Konzepte theoretisch unterbaut und Moodboards erstellt. In kleineren Gruppen wird für die verschiedenen Teilbereiche an Entwürfen gearbeitet, die dann wieder in größerer Runde besprochen und auf ihre Umsetzbarkeit geprüft werden. Das Ziel ist eine gesamtheitliche Gestaltung zu erarbeiten, die in ihrer Erscheinung und Funktionalität überzeugt. Die TeilnehmerInnen durchlaufen in gemeinsamer Gruppenarbeit alle Schritte von den ersten Skizzen über den Entwurf hin zur Ausführungsplanung.

„Der poolbar-Generator ist ein Crossover Kreativtreff von jungen Studierenden und ähnlich jungen Professionellen die den ohnehin kraftvollen Motor des Gesamt(-kunst)werkes poolbar-Festival zusätzlich gehörig antreiben. Immer mehr verschwinden die Grenzen zwischen Publikum und Künstler, die Vorbereitung wird zum wesentlichen Bestandteil des Events."

Dipl.-Ing. Arch. Hugo Dworzak, MArch
(Hochschuldozent Universität Liechtenstein)



Poolbar

ALLENBAD

Prozesse

Idee, Konzept, Modell, Maßstab, Aesthetik und Funktionalität

Die Designs – u.a. Lichtinstallationen, Möbel, Leuchtkörper, modulare Systeme oder auch neuartige Verbindungsmittel für die Architekturgruppe – werden nach ästhetischen und funktionalen Ansprüchen weiterentwickelt, um schlussendlich in die – meist serielle – Produktion zu gehen.

Vor dem Beginn des eigentlichen Design Prozesses bilden die TeilnehmerInnen Kleingruppen um sich in die jeweiligen Aufgabenbereiche der bevorstehenden Festivalsaison einzuarbeiten. Neue technologische Herstellungsprozesse werden vorgestellt und Partnerbetriebe besichtigt. Mit diesem Hintergrundwissen werden erste Ideen und Konzepte skizziert, welche in der Gruppe diskutiert und auf mögliche auftretende Probleme untersucht werden. Mit dem Bau von 1:1 Modellen wird ein Gespür für Maßstab, Ästhetik und Funktionalität erlangt. Die Konzepte werden geschärft und überarbeitet, um im nächsten Schritt die Designs ins Digitale zu übertragen. Nach der Produktion von ersten Prototypen erkennen die TeilnehmerInnen, ob die eigene Idee funktioniert und die ästhetischen Ansprüche erfüllt werden.

„Die designbegeisterten TeilnehmerInnen der Labors erhalten einen fundierten Einblick in die verschiedenen 3D-Drucktechnologien und ihre Anwendung im Zuge der Produktentwicklung und Gestaltung. (…) Dabei erweitern die TeilnehmerInnen ihre Horizonte, weil beim 3D-Druck viele bekannte Einschränkungen bei klassischer Herstellverfahren nicht bestehen und deutlich bessere funktions- und designgetriebene Lösungen ermöglicht werden."

Dipl.-Ing. (FH) Markus Schrittwieser, MEng (1zu1prototyping, Fertigungsleitung 3D-Druck)

Kollektiv für Visuelles

Dialog statt Hierarchie Junge Talente und ihr Potential

Die Methode für Grafikdesign rückt gestalterische Prozesse und konzeptionelles Arbeiten im Team, im Rahmen der visuellen Kommunikation des Festivals, in den Vordergrund. Richtungsweisend bietet das Labor die Möglichkeit gemeinschaftlich originelle Problemlösungen und Denkweisen zu entwickeln. Ein positives Spielfeld voller Chancen, für alle, die mit Offenheit an Ihre Fähigkeiten und Kenntnisse anknüpfen und wachsen möchte.

For nine days I had the opportunity to join the graphic workshop in Poolbar Generator led by the designer Michael Marte. Looking back now I can just describe my experience with positive words. Although in the graphic workshop we did not know each other from before, since day one we worked together as a team naturally.

The atmosphere was friendly and free of pressure, which motivated our workflow. Being an international team formed by students from Austria, China and Spain was another highlight of the workshop. We gave each other new references and points of view, making our multidisciplinary design process even more diverse. Michael was really supportive during the whole process and guided us to find our personal approach to the main concept.

This was also possible because the relationship between students and workshop leader was really relaxed, we felt that the five of us were part of the design. He pushed our ideas forward and we developed more 4 different identity design alternatives.

He also built a good link between us and the other teams, giving us the opportunity to learn how to work together with other creatives from different fields. We gave feedback to each other and ended up collaborating and combining our concepts.

I would say with no doubt that I learnt more in that week from my team mates and the design process, than in the whole winter semester at university.

Irene Martínez, MA Communication Design
FH Joanneum Graz
(TeilnehmerIn poolbar-Generator 2019)

Don't
send
me
love
letters
Bilderbuch
Triggerfinger
Blood Red Shoes
Xavier Rudd
Camo & Krooked
Keb' Mo'
Zugezogen Maskulin, Leoniden,
My Ugly Clementine, Wooze,
Alli Neumann, Molly, EUROTEURO
Mattiel, Iris Gold
Sokee
Mighty Oaks
Tove Lo
Propagandhi
Kodaline
Kikagaku Moyo
Gewalt, The Twilight Sad, Psychedelic
Porn Crumpets, The Vintage Caravan,
Wand, Todd Edwards, Ed Rush
Poolbar
5 Jul
11 Aug
Festival

Poolbar
Festival
give
me
more
flowers

Künstlerische Projekte

Interventionen im öffentlichen Raum und am Festivalgelände

Kulturelles von Nischen bis Pop – es werden temporäre Kunstprojekte für den öffentlichen Raum und das Festivalgelände entwickelt.

Das Festival steht für „Kulturelles von Nischen bis Pop“ und versucht, mit populären Angeboten Publikum aus ganz unterschiedlichen Ecken ins Alte Hallenbad zu locken und es in weiterer Folge mit Unerwartetem zu konfrontieren. Ähnliche Intentionen werden mit dem Public Art Labor verfolgt – es werden temporäre Kunstprojekte für den öffentlichen Raum sowie für das Festivalgelände entwickelt, wobei im ersten Schritt die örtlichen Gegebenheiten mit geführten Stadtspaziergängen analysiert werden. Durch Gespräche, Recherchen und Diskussionen werden erste Ideen entwickelt. Neben den starken inhaltlichen Aspekten ist die Umsetzung ein wesentliches Thema für die jungen KünstlerInnen, welche Visualisierungen, künstlerische Beschreibungen, Bedarfslisten und Kostenangaben erstellen. Die künstlerischen Projekte und Interventionen sind gleichermaßen für die FestivalbesucherInnen wie auch für die breite Öffentlichkeit zugänglich und setzen sich intensiv mit dem Stadtraum als auch mit dem Festival auseinander, wobei die jeweiligen Standorte in einem frühen Projektstadium mit der Generator Leitung abgestimmt und sondiert werden.

Die Arbeit von Maria Scharl behandelt kulturelle Phänomene, deren Herrschaftssymbole sie sich via Hyperfeminisierung aneignet. Sie hat eine Serie von sechs Flaggen realisiert, die mit den Namen bekannter Musiker bedruckt sind. Diese sind seit #MeToo verurteilt worden. Die Hintergrundinformationen liefert die Plakatserie der Künstlerin im Alten Hallenbad.

›not your heroes‹, Projekt, 2019

Mit der Serie »Not Your Heroes«, einer Auftragsarbeit für das Poolbar Festival 2019, thematisiert die Künstlerin und Designerin Maria Scharl Gewalt an Frauen und die Relevanz von verurteilten und freigesprochenen Männern in der Musikindustrie.

© Franz Kepler

Wie mit problematischen MusikerInnen umgehen? **Your fave is problematic**

»Wokeness« ist nicht nur Hype-Wort der Stunde, sondern beschreibt eine gedeihende Auseinandersetzung mit Gesellschaft und Popkultur. Im Zuge dieses Diskurses stehen immer mehr Fragen im Raum, wenn es um die persönlichen musikalischen Lieblinge geht, die Schlimmes verbrochen haben. Konkret: Kann man Michael Jackson, R. Kelly und Co überhaupt noch hören?

——— Zu den musikalischen Idolen unserer Jugend haben wir eine ganz besondere Bindung. Die KünstlerInnen, deren Poster an der Jugendzimmerwand hingen und deren Namen wir während des Unterrichts möglichst kunstvoll in unsere Mappe geschmiert haben. Artists, von denen wir jede B-Seite kannten und bei denen wir auf MTV hochgedreht haben, wenn sie gerade am Bildschirm waren. Man wusste viel über diese persönlichen Idole: ihr Sternzeichen, die Titel all ihrer Alben, ihr Lieblingsessen und die absurdesten Anekdoten, die sie in den paar wenigen Interviews in den paar wenigen Musikmedien, an die man herankam, erzählt haben. Aber man wusste eben bei Weitem nicht alles über die musikalischen HeldInnen.

Heute ist das (Musik-)Mediennetz viel feinmaschiger. Man muss sich auch nicht mehr die paar Euro zusammensparen, um zu wissen, was beispielsweise der Rolling Stone berichtet. Alle Interviews in Schrift, Bild und Ton sind kostenlos abrufbar, Foren und Twitterthreads liefern zusätzliche Informationen und Gerüchte zum Leben der MusikerInnen, und die Artists selbst posten sowieso fleißig aus ihrem Leben auf den restlichen und genannten Social-Media-Kanälen.

Heroes und Arschlöcher

So finden wir uns in einer Situation wieder, in der wir viel mehr über unsere Faves wissen und uns jetzt damit auseinandersetzen müssen. Was tun, wenn dein Pop Hero, deine Lieblingsrapperin oder deine Lieblingsband absolute Arschlöcher sind. Oder noch schlimmer: vergewaltigt, missbraucht oder gemordet haben. Der Umgang mit dem »Problematic Fave« (also: problematischen Liebling) wird zum immer größeren Thema. In der Öffentlichkeit, aber vor allem auch für und mit uns selbst.

Als vor zehn Jahren Phil Spector wegen Totschlags verurteilt wurde, war mir das ziemlich egal. Ich wusste damals nicht, dass er der Produzent hinter Alben von den Ramones, den Beatles und Leonard Cohen war. Das persönliche Halbwissen um John Lennons, Ike Turners oder Jimmy Pages Missbrauch ihrer Partnerinnen hallte ebenfalls nur als popkulturelle Anekdote durch die Schulgänge und man erzählte sich davon, als wären es Plot Points in argen Filmen.

Doch wir befinden uns nun im Hier und Jetzt. Wir wissen, wer unser Lieblingsalbum des Jahres produziert hat, wir wissen, wer ihm oder ihr was genau vorgeworfen hat, und wir wissen auch, wo wir weitere Informationen zu den Vorwürfen finden.

Wir sind konfrontiert mit den Fotos einer von Chris Brown geschlagenen Rihanna und können in den Auszügen des Gerichtsprotokolls lesen, wie Brown minutenlang und mit vollster Wucht auf sie eindrosch. Wir kennen Keshas Vergewaltigungsvorwürfe, die sie gegen den Produzenten Dr. Luke erhoben hat und wir haben die Dokuserien gesehen, in denen uns Frauen und Männer davon erzählen,

»Wir wissen, wer unser Lieblingsalbum des Jahres produziert hat, wir wissen, wer ihm oder ihr was genau vorgeworfen hat und wir wissen auch, wo wir weitere Informationen zu den Vorwürfen finden.«

WHILE YOU WERE
CLAIMING TO
PROTECT ME FROM
OTHERS
SOMEONE SHOULD
HAVE PROTECTED
ME FROM YOU.

Bewegte Bilder

Analog & digital

Es werden visuelle Konzepte – analog oder digital – für das Festival entwickelt, welche die BesucherInnen staunen lassen.

In diesem Labor geht es um die Entwicklung von künstlerisch gestalteten Projektionen in voller Bandbreite: nicht nur im Musik- und Clubkontext, sondern auch in Nischen sowie in Neben- und Außenräumen. Die TeilnehmerInnen entwickeln gemeinsame Konzepte für Stand- und Bewegtbildprojektionen mit den möglichen Projektionsflächen und Standorten unter Berücksichtigung der Architekturplanung sowie der grafischen Gestaltung. Die visuellen Konzepte werden nicht nur als Additiv zur Musik, sondern auch als eigenständiges Medium generiert. Der Content kann während des Festivalbetriebs in Echtzeit erzeugt werden – v.a. aber wird Content generiert, der quasi als visuelles Sample verwendet werden kann. Unter Umständen werden aber nicht nur visuelle Inhalte für vorgegebene Flächen konzipiert und produziert, sondern es können auch spezielle Settings und Oberflächen entwickelt werden, sodass künstlerische Installationen entstehen – immer unter Berücksichtigung der Funktionszusammenhänge des Festival-Betriebs.

Das Labor bewegt sich im Spannungsfeld zwischen Videokunst (im Kontext von Musikveranstaltungen im Sinne einer Erweiterung der Audioperformance) und eigenständiger Medienkunst und Lichtgestaltung.

Szenen

mit Botschaft im Festivalgetümmel

Anders als bei den anderen Laboren wird nicht bereits im Februar sondern erst zwei Tage vor Festivalbeginn im Sommer direkt vor Ort am Festivalgelände gestartet. Vor allem mit dem Hintergrund, dass die temporären Bauten größtenteils bereits errichtet sind und die konkreten Projekte der anderen Bereiche feststehen, kann mit der Street Art – wie üblich – auf die Situationen vor Ort künstlerisch eingegangen werden. Bearbeitet werden in Absprache mit dem Generator jene Flächen, die im Architektur dafür vorgesehen wurden. Der „selbstautorisierte“ Aspekt der ursprünglichen Street Art fällt also weg, und bis zu einem gewissen Grad auch der anarchische und antikommerzielle Aspekt – immerhin funktioniert auch das Festival in vielen Bereichen nach kommerziellen Regeln. All das kann aber auch thematisiert werden – das Festival bietet Pop-up-Urbanität und viel Publikum, mit dem via Street Art (kritisch) kommuniziert werden kann.

Nach einem gemeinsamen Rundgang durch das Festivalgelände werden am ersten Tag die visuellen Konzepte entwickelt, welche vor Ort und während der ersten Tage des Festivals umgesetzt werden. Die verwendete Technik bleibt den Teilnehmenden überlassen.

„Das Street Art Labor ist ein idealer Rahmen, um neue Techniken zu erlernen, sich mit Kreativen auszutauschen und die einzigartige Festival-Fläche mitzugestalten. Vor Ort wird ein Konzept mit einem gemeinsamen Stil definiert. Die persönlichen Fähigkeiten und Erfahrungen werden dabei beachtet. Die Workshop-Leitenden unterstützen in der Umsetzung und bringen ihre Expertise ins Gesamtkunstwerk mit ein. Man erlebt zusammen eine inspirierte Zeit, in der neue Blickwinkel eröffnet werden und man neue Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernt.“

Anja Burtscher, Teilnehmerin Labor Street Art, 2019

BLA
BLA
BLA

Februar

Generator Bregenz, Magazin 4

6 bzw. 9 Tage
Intensivlabor mit Vortragsreihen, Gastkritiken und Präsentationen

✻ März

Generator Wien, MQ

3 Tage
Nachbearbeitungslabor
Ausarbeitung der Projekte ✻

✻ April–Juni

Projektpräsentation & Ausarbeitung

Präsentation der Projekte bei Behörden und Projektausarbeitungen durch die LaborleiterInnen mit TeilnehmerInnen

✻ Juni–Juli

Umsetzung

Vorproduktionen
Werbeoffensive
Festival-Aufbau

Die Labore Architektur und Grafik starten drei Tage vor den Anderen, um die gestalterischen und räumlichen Grundlagen zu schaffen. Die TeilnehmerInnen der Labore Produktdesign, Visuals und Public Art erhalten zu Beginn in Form eines Zwischenberichts einen aktullen Stand der Überlegungen und Konzepte, um darauf aufzubauen. Das Street Art Labor findet während des Festival-Aufbaus bzw. während der ersten Festivaltage im Juli direkt vor Ort statt.

Der Arbeitsaufwand für die TeilnehmerInnen beträgt bei den Intensivlaboren in etwa 50 h (6 Tage) und 75h (9 Tage). Einige Partneruniversitäten rechnen Studierenden die Teilnahme in Form von ECTS Punkten zum Studium an.

✻ Die Teilnahme am Generator Wien (Nachbearbeitungslabor) und die weitere Ausarbeitung der Projekte stehen motivierten TeilnehmerInnen als Option zur Verfügung und sind nicht verpflichtend.

Überblick

Labore

Architektur
Produkt Design
Grafik
Licht & Visuals
Public Art
Street Art

Rahmenprogramm

6–9 Tage Intensivlabor in Bregenz
3 Tage Nachbearbeitungslabor in Wien
GastkritikerInnen
Öffentliche Vortragsreihen
Firmenbesichtigungen
Exkursionen

Kostenlos

Teilnahme
Unterkunft und
Verpflegung in Bregenz
Museumseintritte
Festivalpass bzw. Punktekarte

Die Bewerbung für die Teilnahme am poolbar-Generator findet jeweils im Zeitraum von November bis Jänner statt. Interessierte bewerben sich mittels **Anmeldeformular** (Motivationsschreiben und Portfolio) auf **poolbar.at**. Pro Labor stehen 5–12 Plätze zur Verfügung, welche von den jeweiligen LaborleiterInnen anhand der Bewerbungen vergeben werden. Eine Mehrfachauswahl bei der Bewerbung durch die TeilnehmerInnen ist mit Angabe der eigenen Priorität möglich.

Danke an die PartnerInnen

Institutionen
Designforum Vorarlberg
Kunstuniversität Linz
New Design University St. Pölten
POTENTIALe Feldkirch
TU Wien
Vai Vorarlberger Architektur Institut
WDA Innsbruck
Werkraum Bregenzerwald

Infrastruktur
JUFA Hotel Bregenz
Magazin4
MQW
volMobil

Produktion
1zu1 prototypen
Berchtold Holzbau
Bertsch
Casino Bregenz
Fahrwerk
Die Koje
Hilti&Jehle
inside96
Integra
Landwirtschaftskammer Vorarlberg
merz kley Partner
Österreichische Post AG
Photinus
Wirtschaftskammer Vorarlberg
Zumtobel

Gastronomie
Fohrenburger Bier
Rauch
Red Bull
Havana Club

Subvention
Land Vorarlberg
Landeshauptstadt Bregenz
Stadt Feldkirch

Leitung
Herwig Bauer
Robert Zanona

Fotografie*
Matthias Rhomberg
Eva Sutter

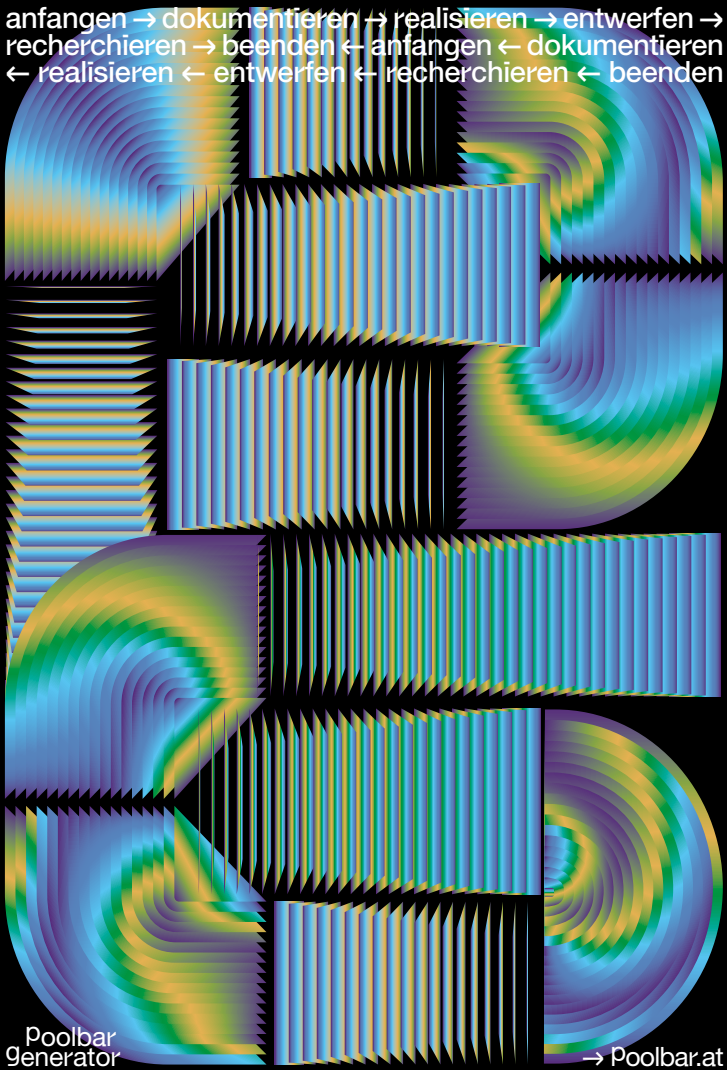
Vorarlberg unser Land

BREGENZ

STADT FELDKIRCH

*Alle Fotos stammen vom Generator/-Festival, wenn nicht anders angegeben.

→ Poolbar.at


anfangen → dokumentieren → realisieren → entwerfen →
recherchieren → beenden ← anfangen ← dokumentieren
← realisieren ← entwerfen ← recherchieren ← beenden
Poolbar
Generator
→ Poolbar.at