

## **Schlussaufgabe**

Wegerouten sind, ähnlich wie Filme, Musik- oder Theaterstücke, zeitbasierte Medien. Das heißt, sie lassen sich nicht auf einen Blick oder in einem Moment erfassen, sondern ihre Erfahrung braucht einen mehr oder weniger vorgegebenen Zeitraum. Zur Echtzeit, in der diese Erfahrung ablaufen muss, kommt im Falle der Wegeroute auch noch der echte Raum, und zwar in relativ großer Ausdehnung. Ihre Aufgabe besteht darin, diese Erfahrung so gut es geht in eine zweidimensionale Abbildung zu übersetzen. Dabei geht es nicht darum, eine technische Routenbeschreibung anzufertigen, die es dem Betrachter ermöglicht, den Weg zu finden, sondern vielmehr darum, ihm durch das Betrachten ihrer Abbildung etwas von der Erfahrung zu vermitteln, die er machen würde, wenn er den Weg nachginge. Inwieweit ihre Abbildung immersiv funktioniert (also das der Erfahrung entsprechende Gefühl unmittelbar auslöst) oder beschreibend, bleibt Ihnen überlassen, im Zweifelsfall wird es eine Mischung aus Beidem sein.

Bitte beschränken Sie sich bei dieser Aufgabe auf die Ihnen bereits bei der letzten Aufgabe "zugewiesene" Wegsequenz unter Einbeziehung des Eintritts sowie des Austritts aus dieser Sequenz.