SIDE EFFECTS

Kunst-am-Bau-Maßnahme in der *Berlin Ultrahigh Field Facility* (*B.U.F.F.*), Forschungsgebäude für Ultrahochfeld-Magnetresonanz-Bildgebung im *Max-Delbrück-Centrum für Molekulare Medizin Berlin-Buch*.

Realisierungszeitraum
August 2011 - März 2012

Idee und Realisierung
Robert Patz

Konzeption	2
Conception	3
Dr. Johannes Stahl über Side Effects	4 - 5
Dr. Johannes Stahl about Side Effects	6 - 7
Fotodokumentation	8 - 29
Gesamtübersicht als Wandabwicklung	30
Motive	31 - 51
Impressum und Danksagung	52

Comic oder besser Graphic Novel als Medium für einen künstlerischen Besatz des Gebäudes ist mein Konzept für den Technikkubus des MRT-Gebäudes, weil er vor allem im Sinne eines prägnanten ästhetischen Bruches spannend ist. Die konzertierte, technologisch geprägte Atmosphäre des Gebäudes wird durch narrative, bildnerische Darstellung konterkariert.

Insbesondere der Gebäudekern, der auf drei Geschossen die Maschinen zum Inhalt hat, eignet sich dafür besonders augenfällig, erinnert er doch an eine Grabkammer umgeben von schützenden Schichten und Umgängen, die geradezu einladen, sie mit wandhohen, spirituellen Malereien zu bekleiden, die der Architektur neue Bedeutungsebenen hinzufügen und die das Geheimnis der Technologie abbilden. Das Geheimnis ist die Kraft der Maschine. Es entsteht aus dem Verhältnis von Wissenschaft und deren eingeengter Spezialisierung zu der Komplexität des Menschen und des menschlichen Vorstellungsvermögens.

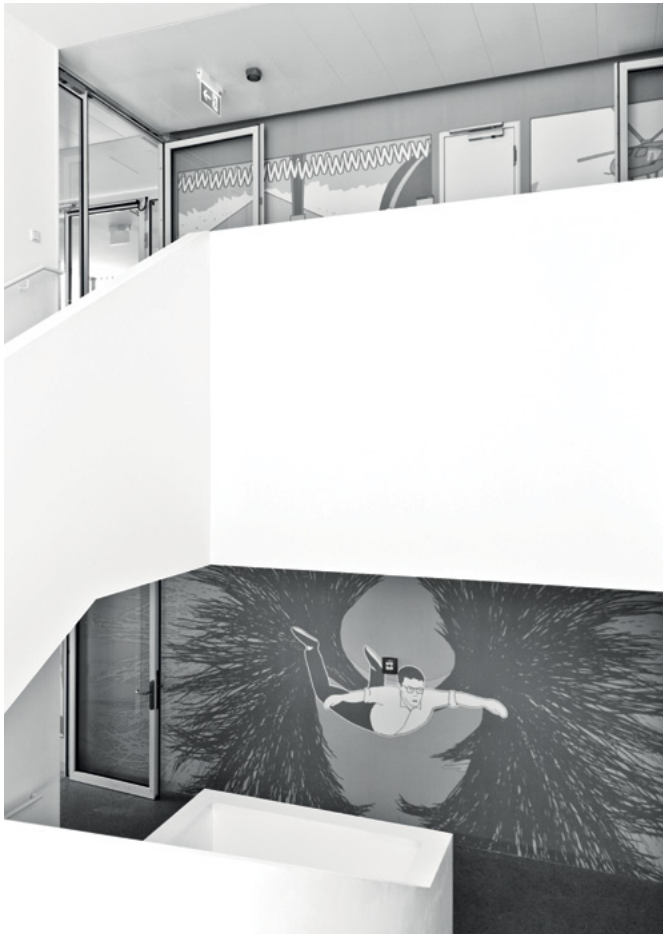
Die Erzählweise eines solchen Wand-Comics kann keinem allzu strengen Ablauf folgen, da die Abfolge des Lesens nur den Möglichkeiten folgen kann, die der Betrachter hat, der sich durch das Gebäude bewegt. Dies jedoch bietet die Chance, eine gewisse Anzahl von Strängen der Erzählung auszubilden und daneben ergänzende Beobachtungen unterzubringen, die die Erzählung bereichern.

Die Mitarbeiter, Patienten und Besucher sind Adressaten, denn die Arbeit will Jugenderinnerungen an die Lektüre von Comics wachrufen und sie nutzen, um über die Imagination eine persönliche Verbindung zum konkreten Ort zu schaffen und diesen im gleichen Zug „auratisch“ aufzuladen.

Die Story beschreibt eine fiktive Situation, in der die, mit der Maschine verbundenen, realen Ängste und Hoffnungen gleichwohl phantastisch aufgegriffen und in verschiedenen Erzählsträngen auf eine Weise besprochen werden, die ironisch und heiter ein klares Ziel verfolgt, nämlich ebendiese festzuhalten, weiter zu vermitteln und gegebenenfalls sogar emotional abzumildern. Daneben wird die wissenschaftliche Arbeit im Gebäude stilisierend ins Zentrum der Erzählung gerückt, kommentiert und ebenso phantastisch interpretiert.

Der Protagonist des Comics ist eine ebenso hilflose, wie neugierige, junge Symbolfigur, die in den Bann der Maschine gerät und in einem unbeobachteten Moment dazu verleitet wird, sie an sich selbst auszuprobieren. Durch eine Veränderung der Konfiguration verschwindet er auf mysteriöse Weise, was verschiedene Ebenen der Erzählung eröffnet. Zum einen wird die Reaktion der Außenwelt geschildert und zum Anderen die Erlebnisse des Titelhelden im „Zustand der Dematerialisation“.

Robert Patz (April 2011)



A Comic - but in this context better described as a graphic novel - as the medium for the art intervention is the main idea of my concept for the technic cube of the MRT building. This creates an aesthetic breach and thwarts the concentrated, technological atmosphere with a narrative illustration.

The building core in particular, that has machinery in it on each of the three levels, suites best for this interaction. This core is reminiscent to a tomb with some preserving layers and small aisles, that almost request some room-high, spiritual drawings. This will also bring an additional new level of meaning to the architecture that is presenting the mystery of the technology. This secret is the spirit of the energy of the machine. It evolves from the relation between the constricted specialism of the science and the intricacy of a human being and their humanly imagination.

The mode of narrative of this wall comic will not follow an all too strict way of telling the story. This is founded in the possibility of reading the plot, during a walk around the building on many different ways. But exactly this offers the chance to display a decent number of strands of the plot and to add some side observations to enrich the story.

The employee, patients and visitors are the addressees. This work reminds the viewer of reading a comic at an earlier stage of age. This imagination is used to assemble a personal connection between the participant and this precise surrounding. Furthermore it creates an special charism for this place.

The story describes a fictional situation, that is based on the fears and hopes towards the machines. In some different strands these feelings will be illustrated with the aim to communicate, to mediate and eventually to attenuate in an somehow ironic but clear way. The scientifically work forms the center point of the plot, it will be commented and abstractly interpreted.

The protagonist of the story is a helpless, curious and young figurehead, who was enthralled by the machine. In an unobserved moment the main character was inveigled to test the functionality of the machine at himself. Through a change of the configuration he disappeares under mysteriously circumstances, that offers the possibility of different layers of the plot. On the one hand there is the reaction of the outside world and on the other there is the experience of the main character in the „state of dematerialization".

Robert Patz (April 2011)

Die Kunst am Bau von Robert Patz am *Max-Delbrück-Centrum Berlin-Buch*

Kunst am Bau ist immer auch Kunst für den Alltag. Sie steht in einem Dialog mit Orten täglicher Benutzung, mit der jeweiligen Funktion der Architektur, mit den unterschiedlichen Personen, die an ihr vorbeilaufen - und allen gestalterischen Vorlieben und Vorkenntnissen, mit den schwankenden Stimmungen sowie meistens mit den Anforderungen an Orte der Arbeit. Ein solches Kunstwerk gerät in einen Prozess, der von einer - oft ungeplanten - und vor allem wiederholten Wahrnehmung geprägt ist. Und bestenfalls entwickelt sich daraus im Laufe der Jahre eine eigene Wechselwirkung zwischen Betrachter, Architektur und Kunstwerk.

Die Verwendung von Tapeten ist in der zeitgenössischen Architekturdiskussion nicht eben ein zentrales Thema. Sie wird meist als Privatsache des Nutzers angesehen - und gestalterisch als stark veränderlicher, durchlaufender Posten. Ohnehin machen viele Architekten die Fotos vom Bau lieber, bevor der Hausherr mit seinem üblichen Hausrat und seinen individuellen Gestaltungsideen wie beispielsweise Tapeten anrückt: Da kann man auf den Fotos wenigstens sehen, was die Architektur selbst ausmacht. Für bildende Künstler sind Tapeten ähnlich fremde Galaxien. Klar, immer wieder kommt jemand darauf, auch dazu einmal eine Arbeit zu machen - und vielleicht sogar im Medium der Tapete selbst.[1] Aber kaum je wird vergessen, dieses im Rapport bedruckte Papier auf seine bürgerlichen Konventionen hin zu befragen oder diese direkt zu ironisieren. Zwar interessiert naturgemäß viele Tapetenarbeiten das Ornament und sein Rapport, selten aber die dahinter liegende Architektur.

Wenn nun Robert Patz als Kunst am Bau für ein den Neubau des hoch spezialisierten Forschungslabors[2] eine Tapete vorschlägt, ist allein schon die Wahl des Mediums bemerkenswert und hat eigene Konsequenzen für das Feld der Kunst am Bau. Schließlich steht diese Prozentkunst im Verdacht, immer ein wenig zu konventionell auszufallen und vorab viele Konzessionen machen zu müssen an einen Bauherren, der das ja alles gut bezahlt - und an seine jeweilige Auffassung von Kunst.

Es hat eindeutig ebenso viel Charme wie Mut, wenn die Ausschreibung des Wettbewerbs einen mehrwöchigen Aufenthalt der Wettbewerbsteilnehmer im Institut vorsieht. Ein wenig erinnert das an kirchliche Exerzitien (auch für bildende Künstler), die sich als Mittel ja bewährt haben, um die religiösen Atmosphären und Betriebssysteme zu verinnerlichen. Auf der anderen Seite lebt eine gelungene Kunst am Bau regelmäßig auch vom Verhältnis, das die künstlerische Gestaltung und die mit ihr täglich konfrontierten Benutzer miteinander aufbauen. So falsch wird die Anforderung nicht sein - wenn man bedenkt, wie viele der Wettbewerbsbeiträge auf Kunst-am-Bau-Ausschreibungen sonst mit kaum ausgeprägten oder sehr vordergründigen Bezügen zum Ort ihres Geschehens reagieren.

Die erstaunliche Geschichte, die Robert Patz in seinem Comic auf Tapete entwickelt, passt zum spezialisierten Ort, der sich mit dem Einsatz von Magnetfeldern zur Visualisierung medizinischer Befunde befasst: Ein Praktikant verschwindet in der Magnetröhre. Immerhin ist die 7 Tesla starke große Röhre, in die ein kompletter Mensch hinein passt, das von der gesamten Architektur mehrfach ummauerte und mit einer zusätzlich eingelassenen Stahlschicht abgeschirmte Allerheiligste, der Kern der mehrschichtigen Architektur von Johannes Löbbert und Johan Kramer[3]. „Kunst am Bau“ ist die Tapete von Robert Patz auch insoweit, als sie auf drei Niveaus die Innenwände der Flure vollflächig bedeckt. Ohne sich in die bauliche Struktur selbst materiell einzumischen, entwickelt die Arbeit monumentale Ausmaße, aber durchaus auch lokale Ortsbezüge. Gegenüber des Eingangs sieht man bereits die zentrale Szene mit dem verschwindenden Praktikanten Felix Lehmann; an kommunikativen Orten tauchen entsprechende Szenen auf, vor den Büros der langfristigen Mitarbeiter wird es ornamental. Die einfach gehaltene und einleuchtende Figuration bezieht ihre Spannung nicht aus einer wie auch immer gearteten individuellen zeichnerischen Handschrift, sondern viel mehr aus ihrer computergrafischen Allgemeingültigkeit. Sie kann sich auch in dieser Hinsicht viel eher mit diesem Ort verbrüdern, an dem verschiedene Röhren zu Forschungszwecken hochauflösende Bilder erzeugen.

Die Farbe in diesem Bildern spielt eine eigene Rolle. Auf einem zart fleischfarbenen Grund entwickelt sich nicht nur die Geschichte, sondern auch ein genau differenzierter Umgang mit den ebenso zart dosierten Eigenfarben in den Szenen der Handlung. Diese vorsichtige Verwendung von Farbigkeit ermöglicht nicht zuletzt, dass die Handlung trotz aller sinnvollen Leerstellen, Wechselperspektiven und Brüche als Kontinuum erlebt werden kann. Auch die in einem Forschungsinstitut unabdingbare Infrastruktur in Form von Hinweisschildern, Warnungen und Bedienelementen trennt sich so in unaufgeregter Weise von der durchgehenden grafischen Gestaltung des Comics. Neben der klaren Einbindung in die Architektur und ihrer Elemente wie Raum- und Türhöhen spielt diese zurückhaltende Farbigkeit auch deutlich mit dem vorhandenen Kunstlicht und den wechselnden Beleuchtungsverhältnissen der Tages- und Jahreszeit.

Im Vergleich zu zahlreichen anderen Kunst-am-Bau-Arbeiten überzeugt der Beitrag

von Robert Patz durch seine Eigenwilligkeit und Konsequenz. Dass bildende Kunst die Architektur in allen Ebenen umfasst und prägt ist eher selten: Sehr häufig beschränken sich die künstlerischen Interventionen (oft schon auf Druck der Ausschreibungen hin) auf wenige besondere Stellen des Gebäudes. Diese symbiotische Liaison hilft jedoch beiden Seiten: Die Architektur der pragmatisch eng bemessenen Umgänge erfährt eine willkommene Erweiterung, und die letztlich monumentale Kunst kann auf die Rahmung durch die Architektur und ihre Funktion als Bühne für die Handlung zählen. Schließlich kann sich die erzählte Geschichte[4] nur hier zugetragen haben …

Es lohnt unbedingt, den Comic genauer zu betrachten - als Medium und als Inhalt. Die „Bande dessiné" entwickelt eine Geschichte, die in optisch nachvollziehbarer Weise Einzelbilder zu einer Handlung reiht - wie ein Film, den man sich selbst erlaufen muss. Seit Generationen gilt der Comic als das Medium leichten jugendlichen Geschichtenkonsums: in plakativ-klarer Bildsprache aus Umrisszeichnungen und Farbfüllung, mit aufs das Nötige reduzierter Farbigkeit - und mit Textanteilen, die keinen überfordern. In der Skala weit verbreiteter kultureller Wertsetzungen rangieren Comics als Medium weit hinter der Ölmalerei oder der Bronzeskulptur. Man gesteht ihnen auch weitaus eher die Freiheiten der leichten (und bisweilen seichten) Unterhaltung zu als den „wertigen" künstlerischen Ausdrucksmitteln.[5] Robert Patz nutzt diesen Freiraum: Einen Comic liest man gerne einmal nebenbei, weil er zu nichts verpflichtet und in aller Regel unterhaltsam ist. Daher darf eine solche graphic novel auch im Detail einfach gehalten sein - und recht absurde, phantastische oder gar widersinnige Geschichten erzählen.

Doch die Handlung und ihre Gestaltung erweitern diesen Spielraum auf recht spezielle Weise. Dass ein Praktikant in der Röhre verschwindet, kann in der Realität nicht vorkommen - und doch spielt diese Fabel mit einer untergründigen Furcht, die nicht zuletzt genährt wird durch allerlei Geschichten um den Magnetismus von Frankenstein bis Captain Kirk. Sehr viel mehr spielt sich jedoch in den darauf folgenden Reaktionsschemata ab: Der unerklärliche Befund, der experimentell nachvollziehbarer werden soll, die Einberufung der scientific society als Ratsversammlung, der Umgang mit der medialen oder sozialen Öffentlichkeit. Bei aller Zurückhaltung in der Form oder der Farbgebung, mit allen verästelten Details erweist sich der Comic als Kunst am Bau in mehrfacher Hinsicht: Er reagiert auf den Ort und seine Funktion als Forschungslabor, er führt mit den Handelnden in der graphic novel und den täglich den Bau Benutzenden ein Stück auf, das je nach Lesart Unterhaltungskultur, Rollenspiel, Daily Soap oder fiktionales Drama werden kann.

1 Als einige Beispiele einer weiten Kette seien hier genannt:
Robert Gober: *Hanging Man Sleeping Man*. Siebdruck 1989. *Museum of Modern Art*, New York City, *John B. Turner Fund*.
Peter Kogler: eine zusammenfassende Rauminstallation seiner zahlreichen Tapetenarbeiten fand im *Bonner Kunstverein* 1996 statt. Weiteres: http://www.kogler.net.
Mischa Kuball: *Erfurt 52*; 1989/91, Tapeziertisch/Rauhfaser, insgesamt siebenteilig, Installation im *Bauhaus Dessau* 1992.
Vreni Spieser: *cloud cuckooland*, 2008. Installation mit Tapete und Mal-Partizipation, Leipzig, *Tapetenwerk*.

2 Es geht konkret um Ultrahochfeld-Magnetresonanztomografie, ein verbessertes und einfacheres Verfahren zur Erzeugung hoch auflösender Bilder aus dem menschlichen und tierischen Körper, zu dem sehr starke Magneten Verwendung finden.

3 2010 wurde dieser Bau vom *Bund Deutscher Architekten* preisgekrönt.

4 Geplant ist nicht zuletzt eine Publikation, die nicht nur die Arbeit von Robert Patz vorstellt, sondern gleichzeitig die grundlegende Idee seiner graphic novel mit Bonusmaterial anreichert.

5 Walt Disney würde man vor allem wegen der Wahl seiner Medien wohl weitaus eher als erfolgreichen kreativen Unternehmer sehen als beispielsweise Albrecht Dürer. Andererseits wären gerade in Bezug auf das künstlerische Unternehmertum eine ganze Reihe an Vergleichen sinnvoll: das Verlassen der ausgetretenen Pfade, die kreative und marktorientierte Beschäftigung mit neuen, multiplizierenden Ausdrucksmitteln oder die konsequente Markenpflege.

The Artwork by Robert Patz at Max-Delbrück-Centrum Berlin-Buch

So-called „Percentage Art" as an architecture-related artwork is always art for everyday life. It engages in a dialogue with places of daily use, with the respective function of architecture, with different people that pass by – and with all their creative preferences and previous experiences, with their different mood as well as with the demands on places of work. Such a work of art comes into a process that is often affected by an unexpected and especially repetitive perception. In the best case out of this develops in the course of time an own interaction between spectator, architecture and work of art.

The usage of wallpaper is not a fundamental issue in the contemporary discussion of architecture. Mostly it is seen as the user's private matter and from the point of view of design as a highly variable item. In any way lots of architects prefer taking pictures of the construction before the owner comes with his usual household inventory and his individual ideas of design as for example the wallpaper: So you can see at least on the photos, how architecture characterizes itself. For visual artists wallpapers also are foreign galaxies. Of course, every now and again it occurs to somebody to try out this kind of work, too – and maybe even the medium wallpaper[1]. However, it is hardly forgotten to ask about the civil convention of this paper, printed in the rapport or to ironize these directly. As a matter of fact and use working with wallpaper is focused on the ornament and the rapport of the wallpapers, but rarely in the architecture on which it is based on.

Robert Patz proposes a wallpaper as "percentage art" for the new building of the highly specialized research laboratory[2]. Already His choice of the medium is remarkable and has consequences for the field of "percentage art on the building". After all, this art is always suspected to be a little too conventional and to have to make lots of concessions to the client who pays well – and to his own perception of art.

It definitely has as much charm as courage when the public tender for the competition earmarks an internship stay of several weeks for the participants of the competition in the research institute. On first hand this reminds somehow of the spiritual exercises of the church (also for visual artists) that have been proven as a method to internalize religious atmospheres and operating systems. On the other hand successful percentage art always lives by the relationship between the artistic design and the users who are confronted by it daily. The demands cannot be so wrong – considering how many of the competition entries usually are submitted, with hardly distinctive or very superficial references to the location they are for.

The amazing story that Robert Patz created in his comic on wallpaper, fits perfectly to this location that deals with the use of magnet fields to visualize medical results: A trainee disappears in a magnet tube. After all, the tube with an intensity of 7 tesla that fits a human being is the "inner sanctum" that is walled by the complex architecture and shielded with an additional embedded layer of steel, the nucleus of the multilayered architecture by Johannes Löbbert and Johan Kramer[3]. The wallpaper by Robert Patz is also "architecture-related art" because it covers the inner walls of the corridors completely on at? three levels floors. Without interfering with the building structure, the work reaches a monumental dimension but also has concrete reference to the location. Opposite of? the entrance you can already see the central image with the disappearing trainee Felix Lehmann; there are appropriate scenes at communicative places and near the offices of the long-term employees they become ornamental. The simple and obvious figuration does not create its suspense because of an individual graphical handwriting but rather by a computer aided graphic universality. In this regard the figuration can more likely merge with this place where different tubes produce high-resolution pictures for research purposes.

The colors of the images play a role of its own. Not only the story develops on a gentle flesh-colored surface but also a differentiating use of the likewise gentle colors in the scenes. This careful usage of color makes it possible that the story can be experienced as a continuum in spite of all meaningful blanks, changes of perspectives and breaks. The indispensable infrastructure of the research institute by signs, warnings and operating devices separates in this way from the continuous graphical design. Apart from the integration into the architecture and its elements as the height of rooms and doors the cautiously used colors play obviously with the artificial light and the changing lighting conditions of the different times of the day and the seasons.

In comparison to numerous other works of "percentage art" the contribution by

Robert Patz convinces because of its originality and consequence. It is very unusual that visual arts shapes and includes architecture at all levels: Frequently the artistic interventions are limited (often because of the pressure of the public tender) to a few special places of a building. However, this symbiotic liaison helps both sides: The architecture with its functional narrow galleries experiences a welcome expansion and the monumental art can count on the architecture as a framing and its function as a stage for the story. After all, the story[4] told only can have occurred here…

It is absolutely worth it to take a closer look at the comic – as a medium as well as a content. The "bande dessiné" develops a story that links single images to a plot in an optical comprehensible way – like a movie that needs to be experienced by foot. For generations the comic stands for a medium of an easy and youthful consumption of stories: in a clear poster-like pictorial language with contour drawings filled with colors that are reduced to the necessary minimum and parts of texts that do not overburden anyone. On the scale of common cultural values comics as a medium rank far behind oil paintings or bronze sculptures. Furthermore, you allow the medium of comic much more freedom of light (and from time to time shallow) entertainment than the „more significant" means of artistic expression. Robert Patz uses this freedom: you like to read a comic along the way because it does not oblige you to anything and normally is entertaining. Therefore, such a "graphic novel" can be kept simple in its details and may tell absurd, fantastic or even paradoxical stories.

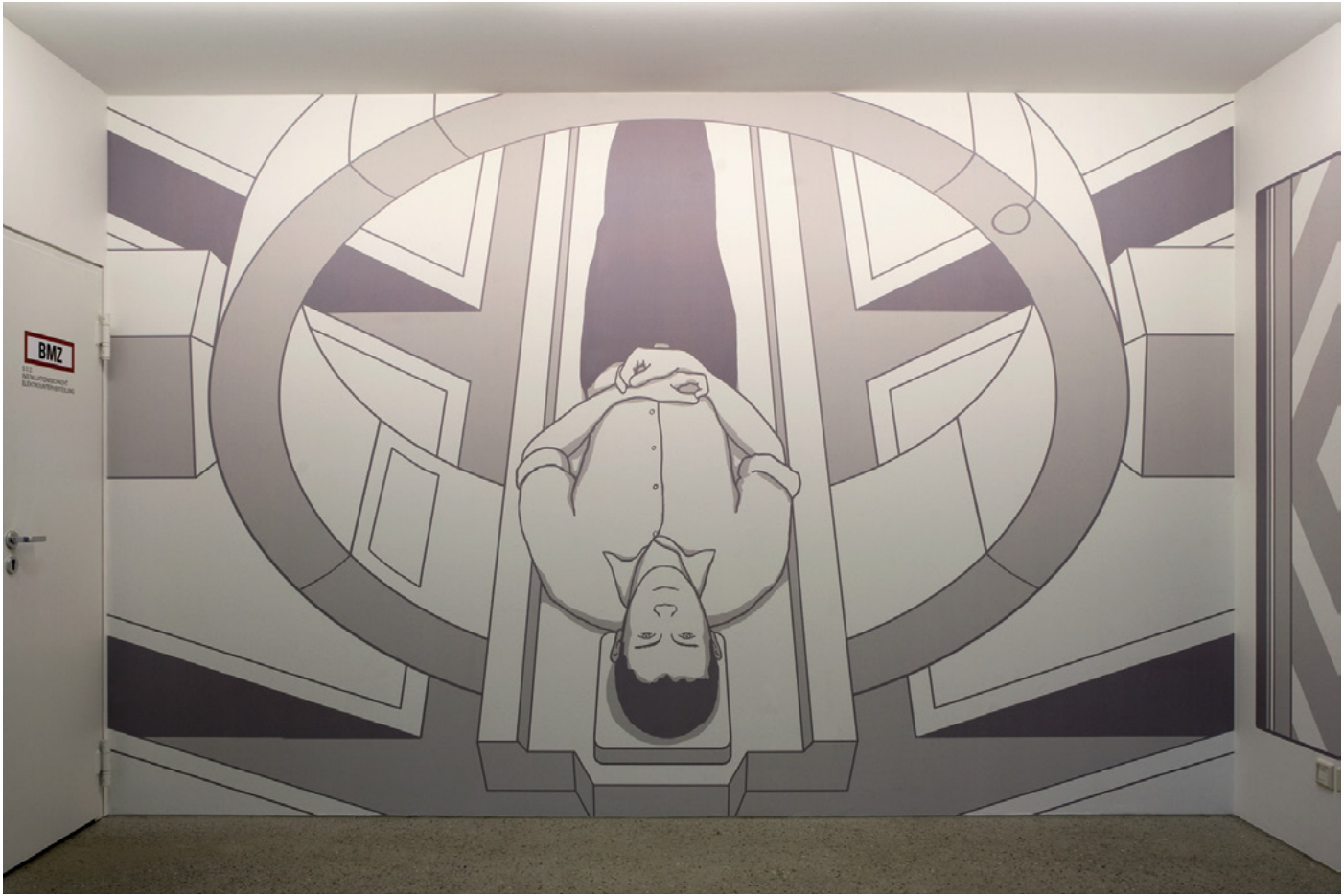
However, the storyline and its design contribute to this flexibility in a very special way. It is unrealistic that a trainee disappears in a tube – and nevertheless this tale plays with an underlying fear that is nourished by all sorts of stories of magnetism that range from Frankenstein to Captain Kirk. Much more happens though in the following reaction schemes: The unexplainable fact that should become more comprehensible by experiments, the calling of the scientific society as a council meeting, the dealing with the medial and social public. With all restraint regarding form or color, with all ramified details the comic proves as art on the building in many respects: It reacts to the location and its function as research laboratory. In addition, the comic develops a play between the actors of the "graphic novel" and the people that use the building daily. According to the interpretation of the reader it can be entertainment, a role play, a daily soap or a fictional drama.

1 *As a few examples are mentioned:*
Robert Gober: Hanging Man Sleeping Man. *serigraphy 1989.* Museum of Modern Art, *New York City,* John B. Turner Fund.
Peter Kogler: a recapitulatory space installation of its numerous wall paperings took place at Bonner Kunstverein *1996. Weiteres: http://www.kogler.net.*
Mischa Kuball: Erfurt 52*; 1989/91, wallpapering table/ingrain wallpaper, altogether seven-parts, installation at* Bauhaus Dessau *1992.*
Vreni Spieser: cloud cuckooland*, 2008. Installation with wallpaper and paint participation, Leipzig,* Tapetenwerk.

2 *Concretely its about ultrahigh field magnetic resonance imaging, an improved and simpler procedure for the production of highly resoluted pictures of the human and animal body, where very strong magnets are used for.*

3 *In 2010 the building won the price of* Bund Deutscher Architekten.

4 *Planned is a publication, which presents the work of Robert Patz, and enriches at the same time the basic idea of his graphic novel with different bonus material.*


BMZ

ED ...
BUT HOW ...?
ERROR
ERROR

TRM-T-T

WARNING

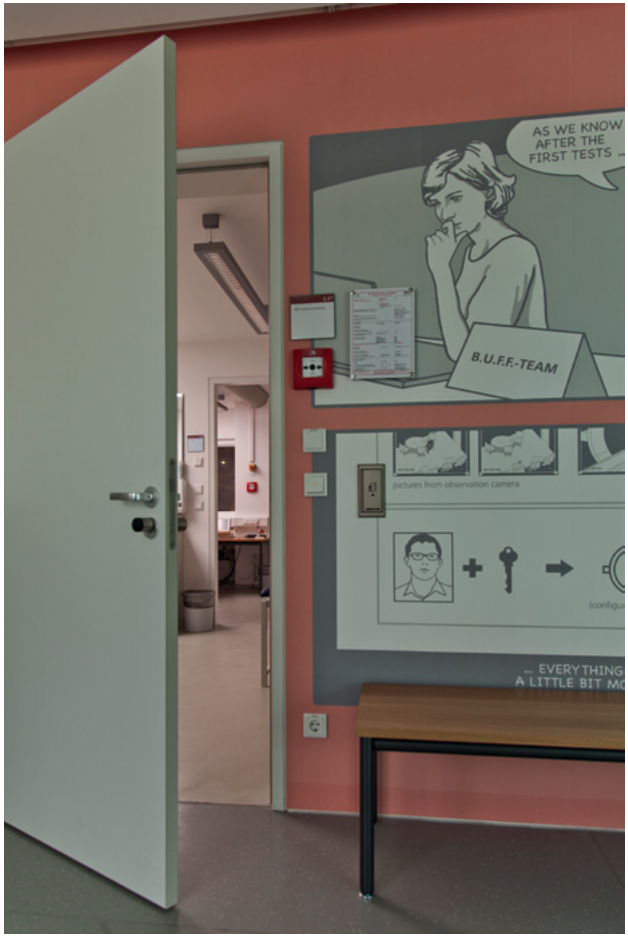
TOK
TOK
TOK

7-T-MRT
Technik

I THINK
IT IS A CHANCE ...
LET'S TRY IT!
RETTUNGSMAGNETEN

GOOD LUCK,
LITTLE FRIEND.

SWOOM
SSSHHHSSS
Tier-MRT
Sicherheitsstuhle

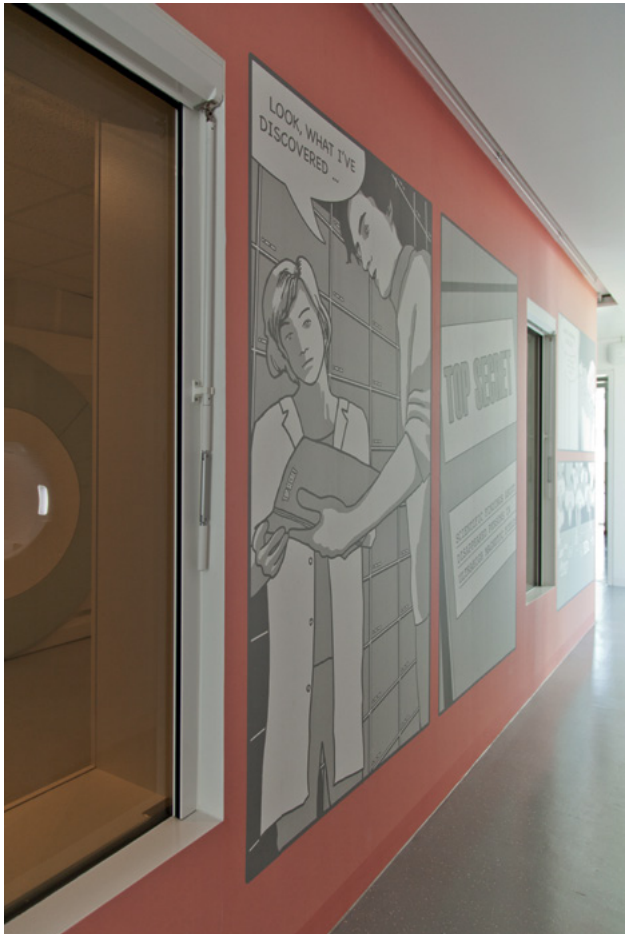

AS WE KNOW AFTER THE FIRST TESTS ...
B.U.F.F.-TEAM
pictures from observation cameta
... EVERY THING
A LITTLE BIT MO

THE TRUTH ABOUT B.U.F.F.
THE TRUTH ABOUT B.U.F.F.

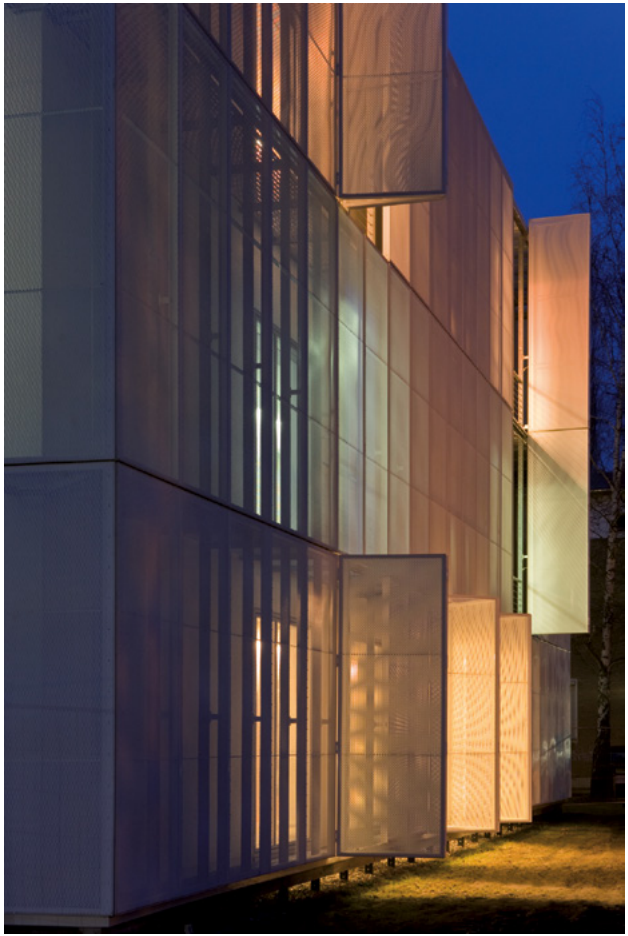
UMKLEIDE 2

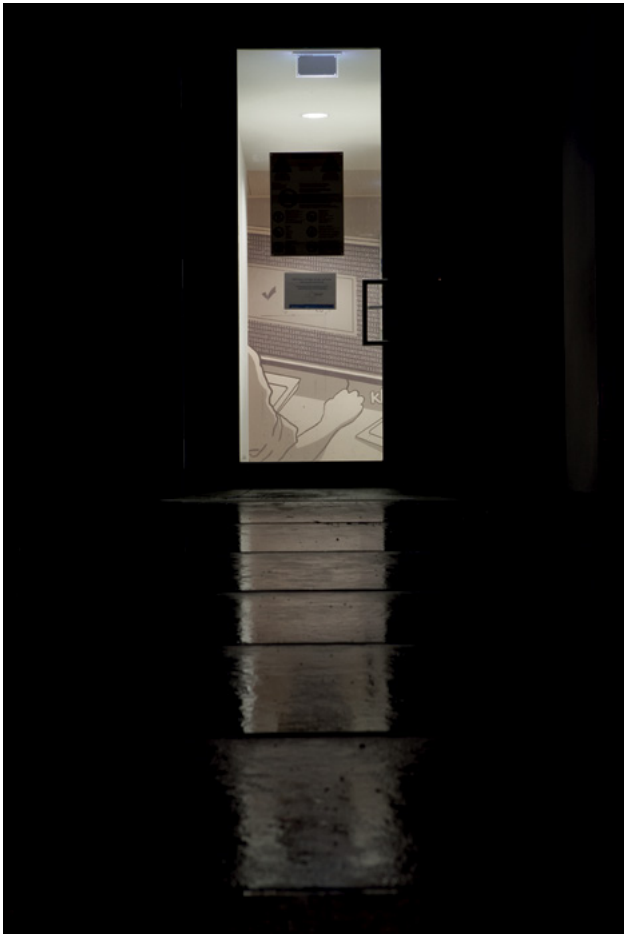
NEWSWEEK
the quest
Plektrum
mature
THE TRUTH ABOUT BLUFF
100 days missing
PRAKTIKANT VERSCHOLLEN
EXTRABLATT
INTERNATIONAL CONFERENCE IN BERLIN
HOW TO BRING HIM BACK?
DROHT MAGNET-CHAOS?

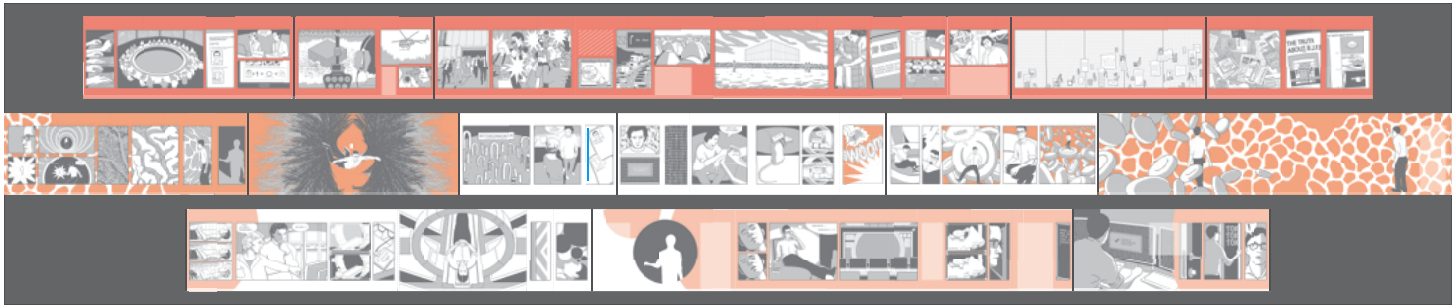
WHAT HAPPENS OUTSIDE?
OUR TIME IS RUNNING OUT
TOP SECRET


LOOK, WHAT I'VE DISCOVERED
TOP SECRET

Bin. - Buch







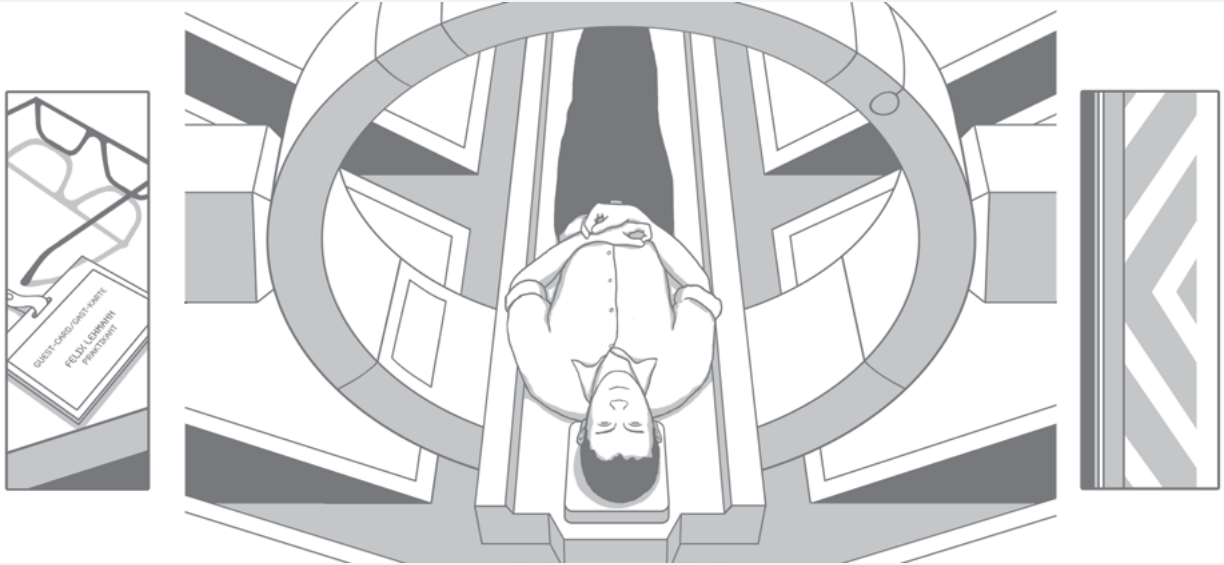
Der Comic wurde auf insgesamt 282 Tapetenbahnen à 46,5 cm Breite mit einer Gesamtfläche von zirka 360 m² (2,70 m Raumhöhe) gedruckt und bekleidet auf drei Geschossen den inneren Gebäudekern (Gesamtlänge zirka 155 m).

Bei obiger Abbildung sind Aussparungen durch Türen in der Wandfläche nicht berücksichtigt. Dunkelgraue, breite Linien kennzeichnen Türen senkrecht zur Fläche. Hell getönte Flächen kennzeichnen Heizkörper. Gestrichelte Linien kennzeichnen Raumecken. Die Enden links und rechts treffen im 1. und 2. Obergeschoss aufeinander.

The comic was printed on altogether 282 lenghts of wallpaper à 46.5 cm width in a total area of about 360 m² (2.70 m room height) and faces on three stories the internal building core (total length about 155 m).

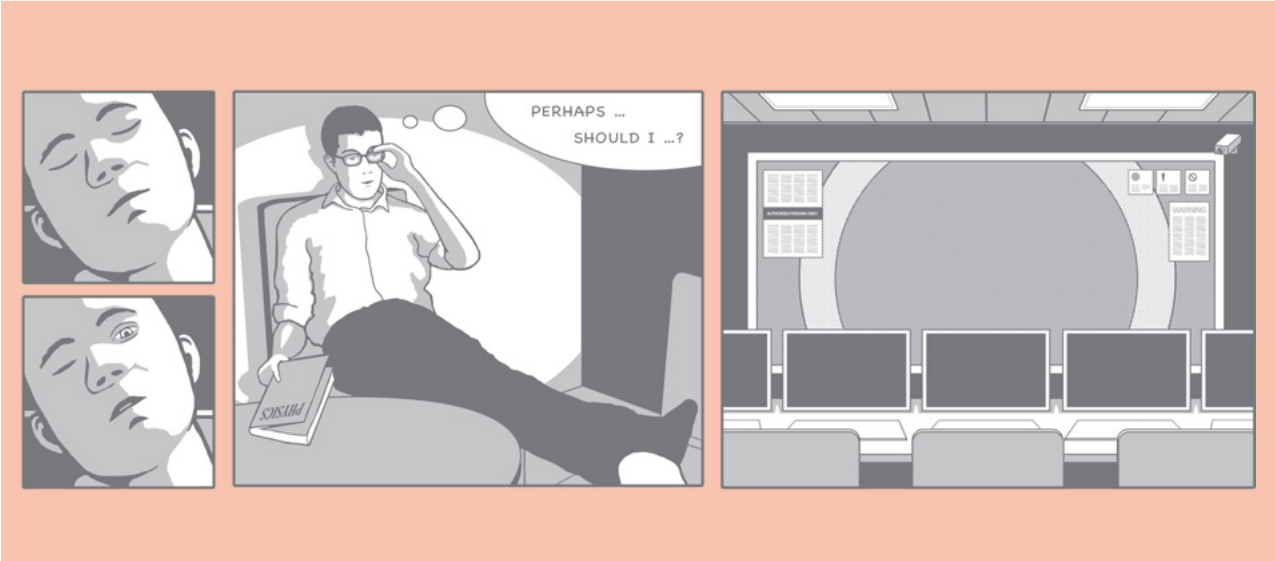
On illustration above recesses by doors in the wall surface are not considered. Dark grey, broad lines indicate doors perpendicularly to the surface. Brightly sounded surfaces indicate heating elements. Broken lines indicate space corners. The ends on the left and on the right meet one another in the 1st and 2nd floor.

Erdgeschoss
Motivnummer: 1A
Breite: 6,05 m



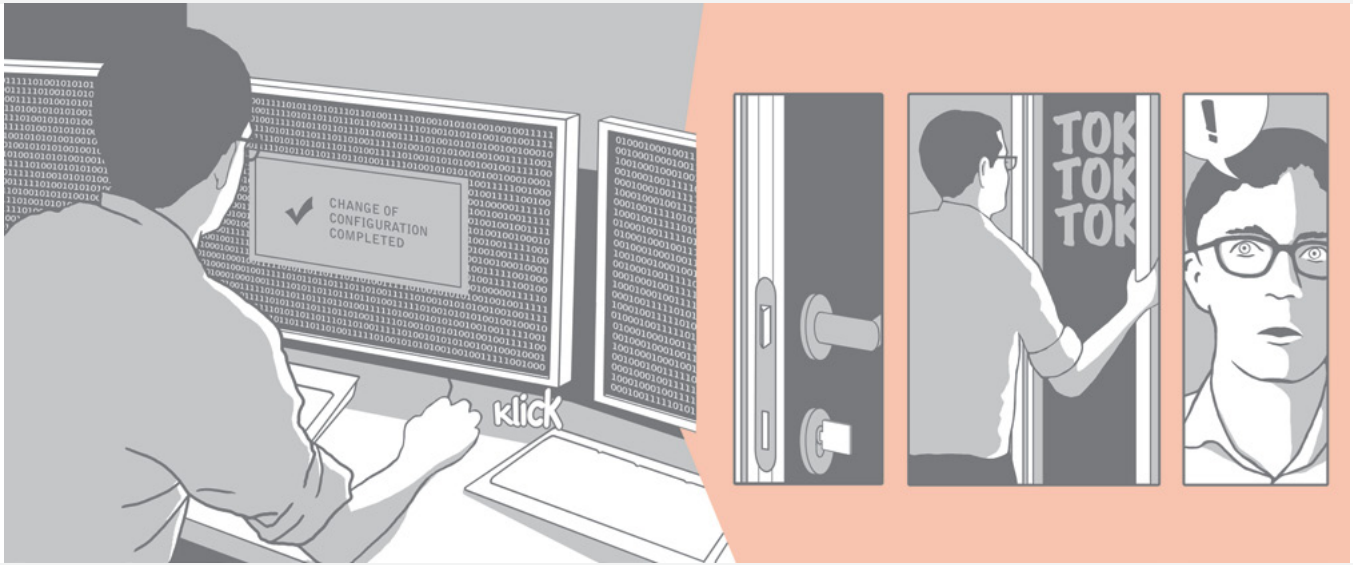
Erdgeschoss
Motivnummer: 1B
Breite: 6,05 m

Erdgeschoss
Motivnummer: 1C
Breite: 6,05 m



Erdgeschoss
Motivnummer: 1D
Breite: 6,05 m

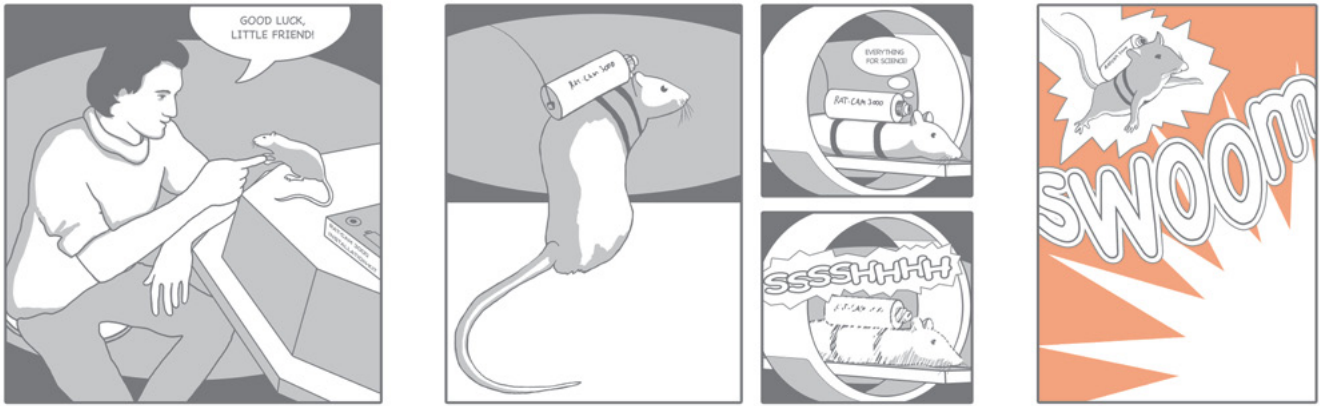
Erdgeschoss
Motivnummer: 1E
Breite: 6,05 m



Erdgeschoss
Motivnummer: 1F
Breite: 6,51 m

1. Obergeschoss
Motivnummer: 2A
Breite: 6,98 m

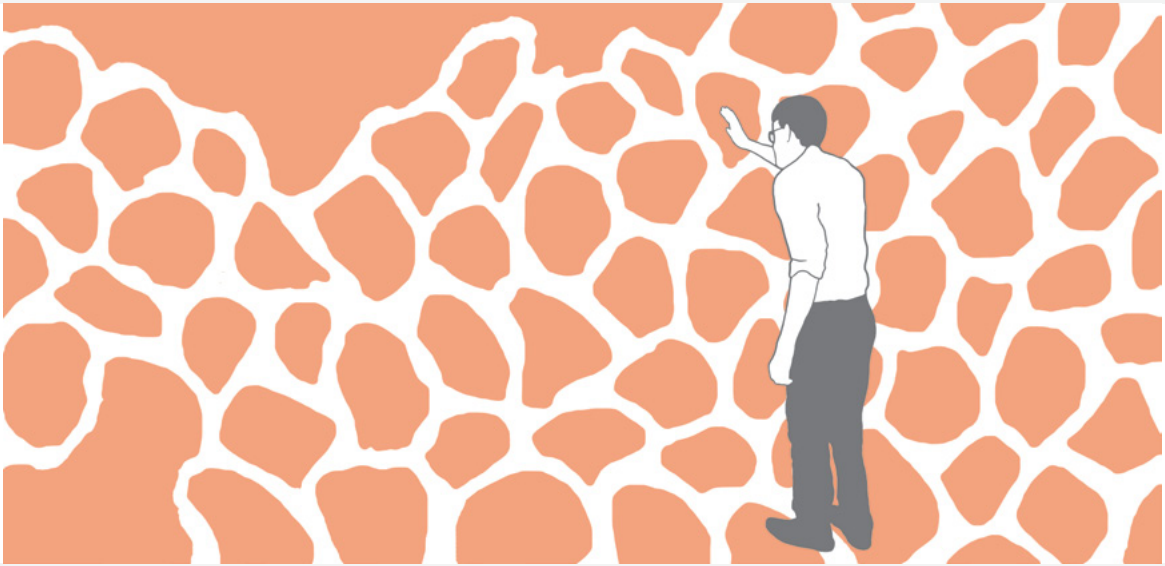
1. Obergeschoss
Motivnummer: 2B
Breite: 5,58 m



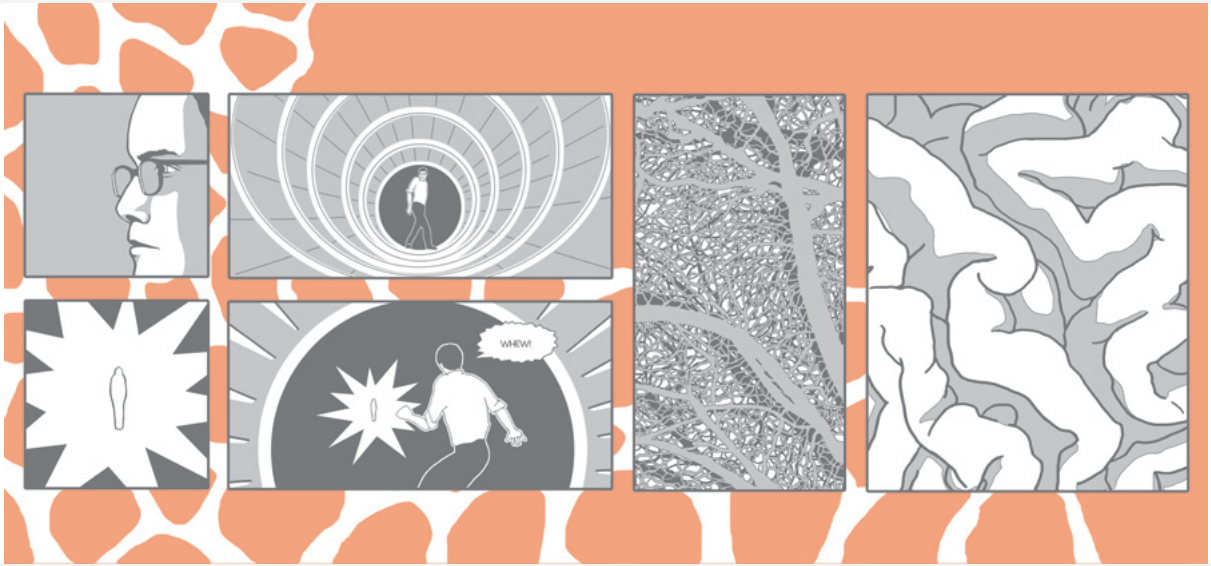
1. Obergeschoss
Motivnummer: 2C
Breite: 6,51 m

1. Obergeschoss
Motivnummer: 2D
Breite: 6,98 m

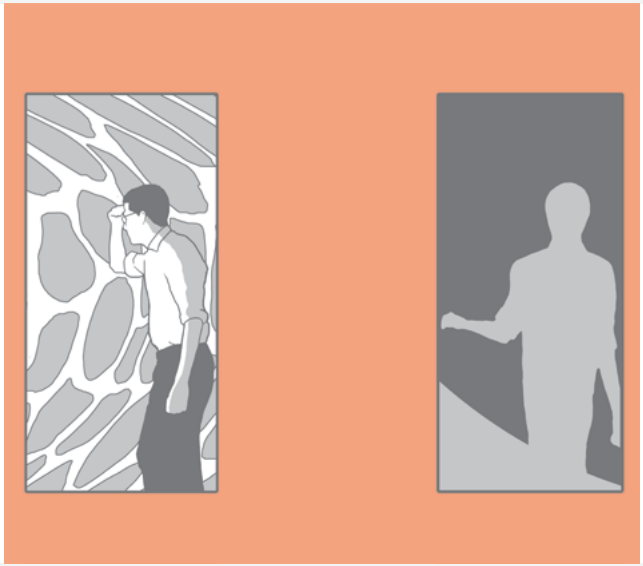
1. Obergeschoss
Motivnummer: 2E
Breite: 6,51 m

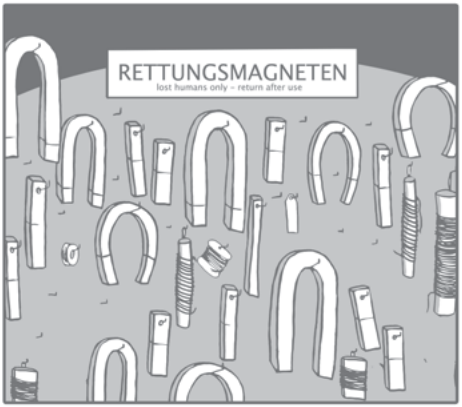


1. Obergeschoss
Motivnummer: 2F
Breite: 5,58 m

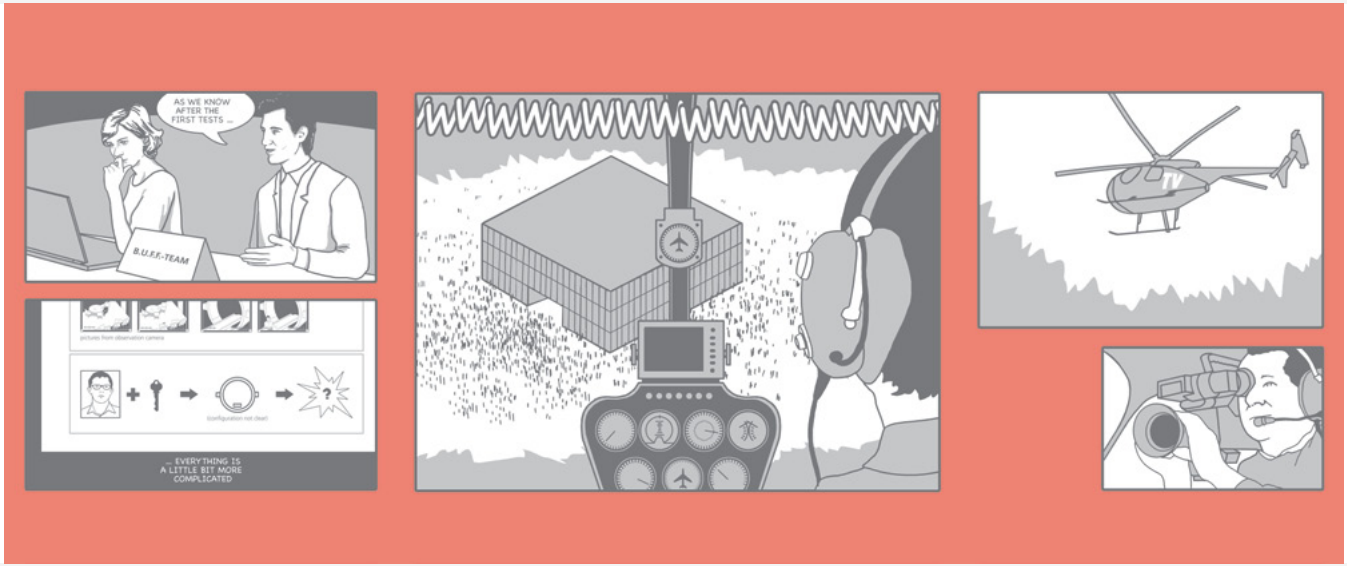


1. Obergeschoss
Motivnummer: 2G
Breite: 6,05 m





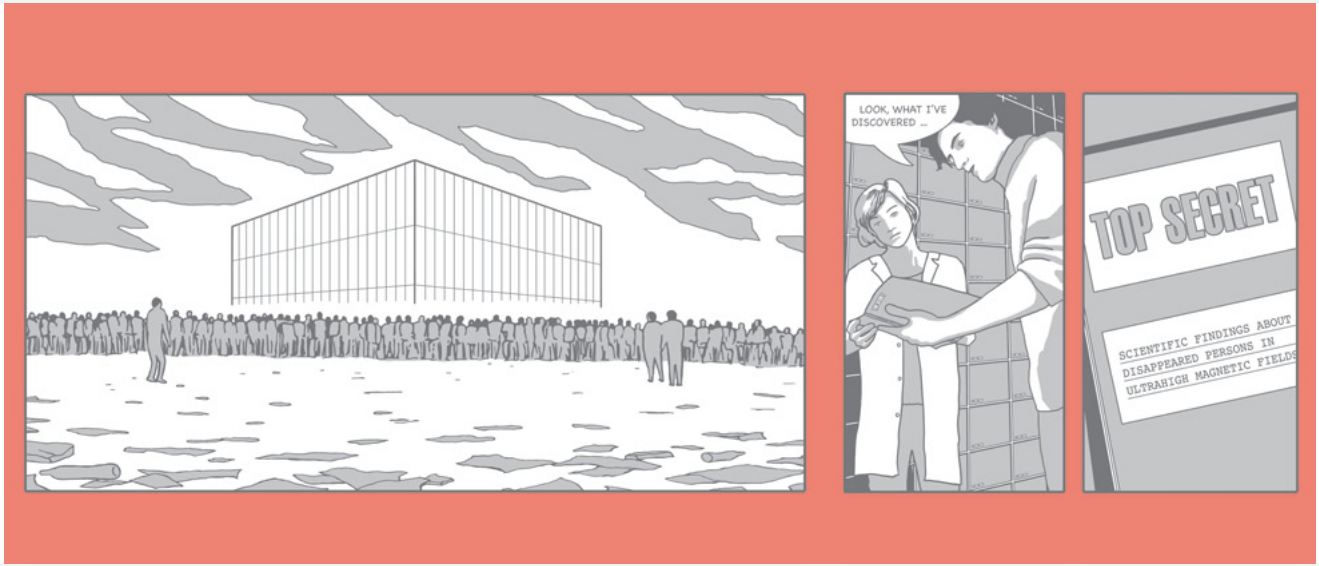
1. Obergeschoss
Motivnummer: 2H
Breite: 5,58 m



2. Obergeschoss
Motivnummer: 3A
Breite: 6,51 m

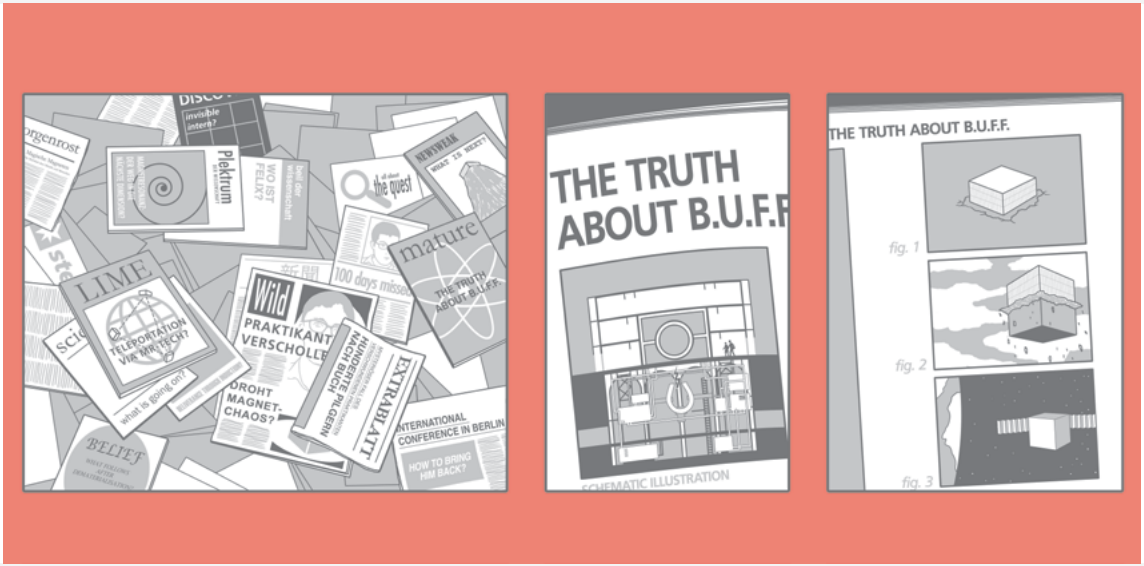
2. Obergeschoss
Motivnummer: 3B
Breite: 5,58 m

2. Obergeschoss
Motivnummer: 3C
Breite: 6,98 m

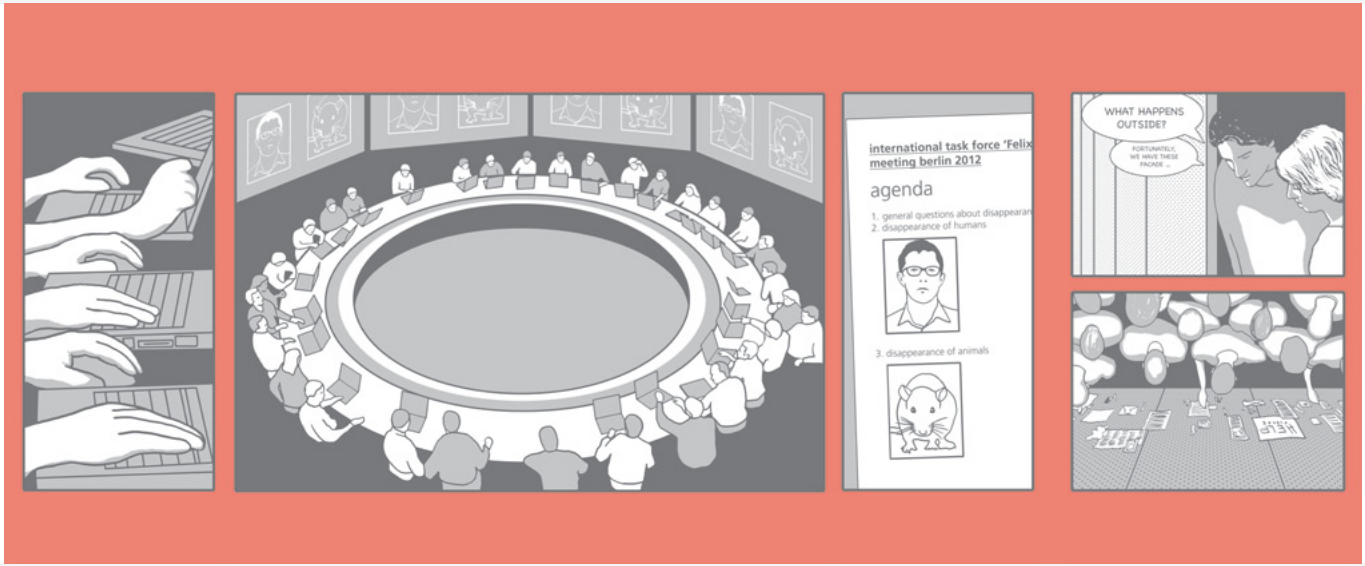


2. Obergeschoss
Motivnummer: 3D
Breite: 6,51 m

2. Obergeschoss
Motivnummer: 3E
Breite: 6,98 m



2. Obergeschoss
Motivnummer: 3F
Breite: 5,58 m



2. Obergeschoss
Motivnummer: 3G
Breite: 6,51 m

Idee und Realisierung
Robert Patz, Berlin
www.robert-patz.de

Architektur
GLASS KRAMER LÖBBERT ARCHITEKTEN BDA, Berlin
Johan Kramer, Johannes Löbbert
www.glasskramerloebbert.de
(Bauzeit 2007 - 2010)

Fotos
Aljoscha Redenius und **Robert Patz**, Berlin
www.aljoscharedenius.de

Artikel S. 3-4
Dr. Johannes Stahl, Köln
www.j-stahl.de

Produktion der Tapeten
extratapete, Berlin
Matthias Gerber
www.extratapete.de

Diese Dokumentation erscheint anlässlich der Fertigstellung im März 2012
mit freundlicher Unterstüzung durch das:

MDC MAX-DELBRÜCK-CENTRUM FÜR MOLEKULARE MEDIZIN BERLIN-BUCH
IN DER HELMHOLTZ-GEMEINSCHAFT e.V.

Herzlichen Dank an die Mitwirkenden bei der Vorbereitung und Umsetzung
(in alphabetischer Reihenfolge):
Bastian Beyer
Marina Felkl
Diether Kabow
Olaf Koch
Rebecca Kröner
Kevin Krüske
Alexander Lehnert
Aljoscha Redenius

Herzlichen Dank für die Unterstützung von Seiten der *Universität der Künste Berlin*,
insbesondere durch:
Claudia Assmann (Pressesprecherin)
Prof. Dr. Christoph Gengnagel (Vizepräsident)
Dörte Meyer (*Lehrstuhl für Plastische und Räumliche Darstellung*)
Sebastian Nicolle (*Lehrstuhl für Plastische und Räumliche Darstellung*)
Prof. Alexandra Ranner (*Lehrstuhl für Plastische und Räumliche Darstellung*)

Herzlichen Dank für die Unterstützung von Seiten des *Max-Delbrück-Centrums für Molekulare Medizin Berlin-Buch*, insbesondere durch:
Barbara Bachtler (Pressesprecherin)
Rosita Knispel (Sekretariat Prof. Niendorf)
Dr. Cornelia Maurer (Programm-Managerin)
Achim Maier (Technisches Facility Management)
Prof. Dr. Thoralf Niendorf (Gruppenleiter *experimentelle Hochfeld MR*)
Prof. Dr. Walter Rosenthal (wissenschaftlicher Vorstand)
Ralf Streckwall (Technisches Facility Management)
Dorothea Strube (Wettbewerbsdurchführung)

Daneben gilt ein besonderer Dank dem gesamten Team *experimentelle Hochfeld MR* in der *Berlin Ultrahigh Field Facility*, das mich während der Vorbereitung und Durchführung meines Projekts außerordentlich freundlich aufgenommen hat und mir eine Vielzahl spannender Einblicke in ihre wissenschaftliche Arbeit und deren komplexe Zusammenhänge ermöglicht hat.