

SPACELAB

Das über 40-jährige Unternehmen RUAG Space hat sich umstrukturiert und heisst neu Beyond Gravity. Der Wandel sollte für die Mitarbeitenden räumlich spürbar werden. Das SpaceLab wurde erschaffen. Ein flexibler Multifunktionsraum, welcher dem Unternehmen eine neue Identität gibt. Eine Art "Mutterschiff", welches die Mitarbeitenden in Ihrer Arbeit inspiriert, vorantreibt und für den kompetitiven Markt der Raumfahrttechnik im 21. Jahrhundert wappnet.

Der Hauptsitz von Beyond Gravity in Zürich, ist ein Campus bestehend aus Laboren, Produktionsstätten, Teststellen und Büros. Im Herzen des Areals liegt das SpaceLab, eine Begegnungszone für Workshops, Präsentationen und Events. Das Ziel des SpaceLabs ist die Kommunikation zwischen den Abteilungen zu fördern, um die verschiedenen Disziplinen von Beyond Gravity zusammen zu bringen.

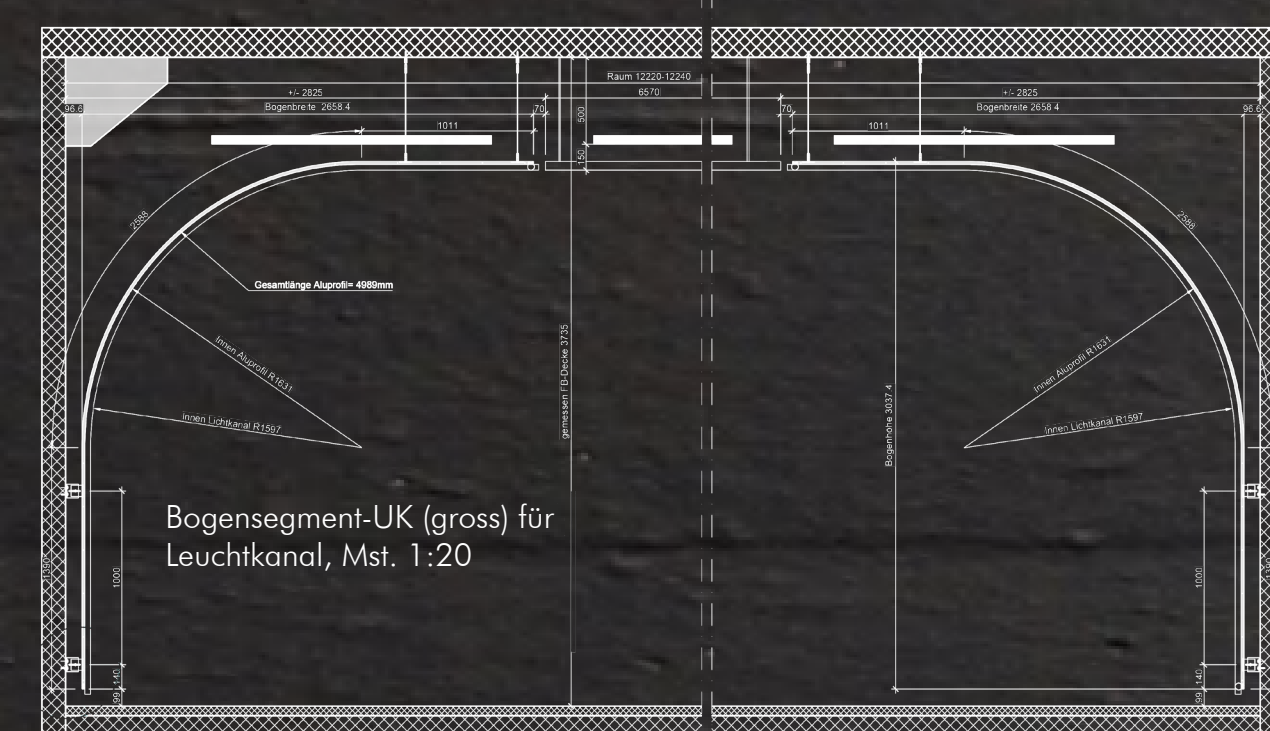
Mutterschiff

Durch die Materialität und das Lichtkonzept wird eine visuelle Metapher für die Beziehung zwischen der Erde, dem Weltraum und den Menschen geschaffen. Die Bögen aus LED-Leuchten, und ihre Reflektionen auf dem glänzenden Boden, definieren den raketenförmigen Raum. Der Boden ist ein Terrazzo aus wiedergewonnenen Zuschlagstoffen, der den Raum mit einem terrastrischen Material erdet. An den Säulen wachsen Pflanzen zu einem vertikalen Garten, die mit Hilfe von Wachstumslampen und Wasser aus einem hydroponischen Pumpensystem leben. Ein Aquarium beherbergt einen sich selbst erhaltenden Lebensraum für Fische. Diese geschlossenen Ökosysteme erinnern an den Anbau von Pflanzen und Nahrungsmitteln in isolierten Raumstationen und unterstreichen die mögliche Überlebensfähigkeit von Lebensformen im Weltraum. Die visuelle Sprache unterstreicht die neue Unternehmensstruktur im Rahmen des Rebrandings von Beyond Gravity.

Nachhaltigkeit

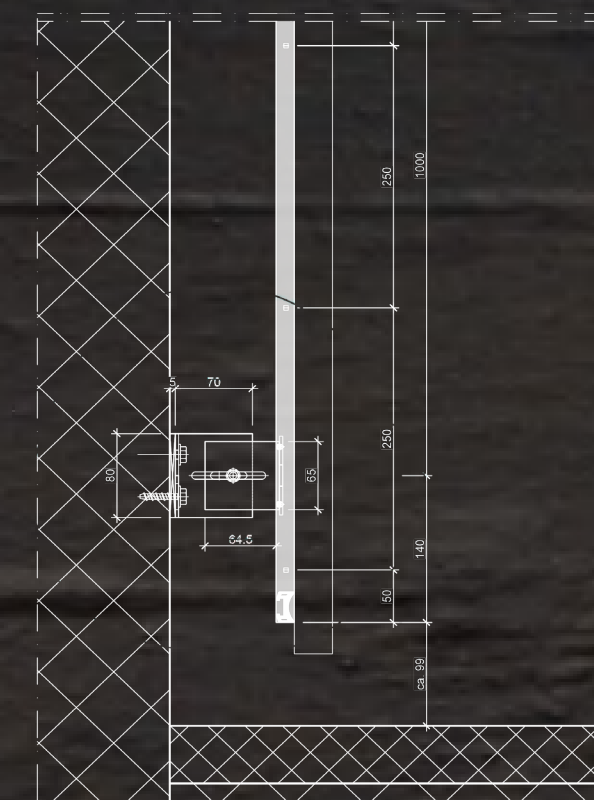
Das Aktivieren von sonst nicht nutzbaren Räumen ist eine wirksame Strategie der nachhaltigen Gestaltung. Das SpaceLab war zuvor ein Lagerraum, dessen Licht- und Lüftungsverhältnisse ihn unbrauchbar machten. Wie bei einer Rakete im Weltraum ist der fensterlose Raum ein geschlossenes System, das die Klimabedingungen und Ressourcen enthält, die die Passagiere zur Erfüllung ihrer Mission benötigen.

Ein Ziel des Beleuchtungssystems ist Energie zu sparen, indem es nur da aktiviert wird, wo es gerade notwendig ist. Die "Refuel" und "Ready to Launch" Lichtszenen haben einen integrierten Bewegungssensor, so dass die Leuchten nur genau dort einschalten, wo gerade eine Person durchgeht.



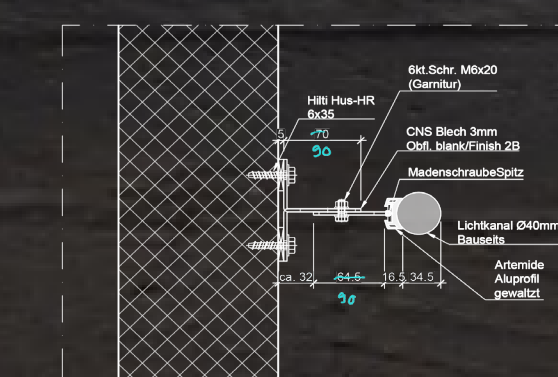
Detail Wandkonsole

Ansicht von der Seite, Mst. 1:4



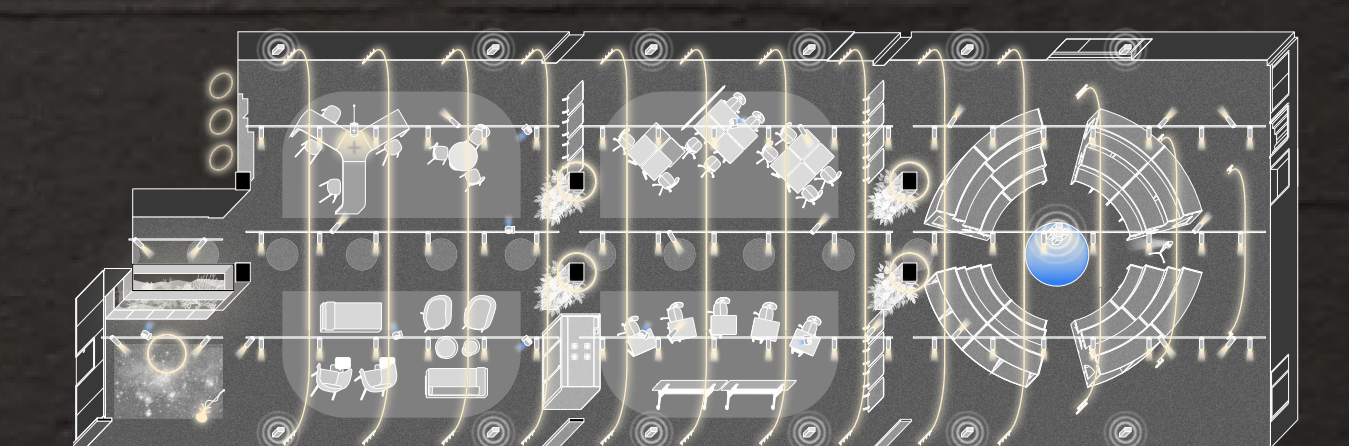
Detail Wandkonsole

Grundriss, Mst. 1:4



Lichtkonzept

Alle Leuchten und Lautsprecher können von einem Tablet aus mit interaktivem Grundriss gesteuert werden. Dem Nutzer steht es frei, eine Gruppe von Leuchten individuell zu aktivieren oder die vordefinierten Lichtszenen zu nutzen. Die Lichtstimmungen im Raum lassen sich mit Hilfe der folgenden Leuchten und Lichtszenen einstellen:



Die Szene «Refuel» ist als Nachtszene gedacht, in der es eine Durchgangsbeleuchtung über PIR und ein Pflanzenlicht gibt. Diese Szene wird über zwei Einschaltbefehle automatisch um 21:00 eingeschaltet und um 06:00 ausgeschaltet.



Die Szene «Space launch» ist als Betriebszene gedacht, in dieser Szene sind die PIR deaktiviert und nachstehende Beleuchtungen, siehe Tabelle, eingeschaltet. (alle Leuchtengruppen können von Hand übersteuert werden)



Die Szene «Countdown» ist eine Eventszene in der die Lichtbögen der Rakete als Lauflicht durch den Raum wandern und so eine Spannung aufgebaut werden kann.



Die Szene «Mission Complete» ist als Ambiente-Beleuchtung gedacht. Die Lichtbögen sind auf 20% Stärke währenddem die farbigen Leuchten in Orange erstrahlen, um eine warme Stimmung zu schaffen.



Die Szene «Captain Speaking» ist eine Eventszene. Der Themen in der Focusing Zone wird stark beleuchtet, um den Fokus auf die Präsentation zu richten. Der Rest des Raums wird minimalistisch in blau beleuchtet.



Die Szene «Ready to Take-off» ist als interaktive Lichtszenen gedacht. Je nachdem wo sich Leute im Raum aufhalten, werden über die PIR-Schaltgruppen die unterschiedlichen Leuchten aktiviert und wieder ausgestellt. Es entsteht ein Spiel zwischen der Lichtinstallation des SpaceLabs und dem Menschen, der sich darin befindet.