



Mit ihrem Guerilla Projektor wirft Troika an unerwarteter Stelle existenzielle Fragen auf

Links zum Artikel finden Sie unter [www.page-online.de/weblog/urban\\_interfaces](http://www.page-online.de/weblog/urban_interfaces)

■ **Städtische Flächen** wurden seit jeher für Mitteilungen, Aushänge und Kommunikation genutzt. Schon die Römer und Griechen wussten, sich über Wandmalereien und -zeichnungen zu verständigen und Dinge zu bewerben. Kirchenfenster trugen Botschaften unters Volk. Werbung, Graffiti und Streetart haben sich nahtlos angeschlossen. Heute kommt es zu einer fortschreitenden Digitalisierung urbaner Räume. Anzeigentafeln wachsen und Architektur wird zum Medienträger. Die Stadt erweitert ihr Nervensystem mittels Internet, GPS und Mobilfunktelefonen.

Die Herausforderung zur sinnvollen Gestaltung all dessen wird von Architekten, Designern und Künstlern angenommen. Sie machen sich auf, Straßen, Plätze und Zwischenräume durch Ideen und Technologien in interaktive Schnittstellen zu verwandeln. Bekannte Lesegewohnheiten ändern sich, Texte und Bilder werden räumlich und das gesamte Umfeld mit in die Gestaltung einbezogen. So bindet der Kanadier Peter Gibson aka Roadsworth Straßenmarkierungen in seine

Stencils ein, um einen Dialog mit der Umgebung in Gang zu setzten. Dieser spielerische Umgang mit den Straßenflächen entfacht allerdings auch die Diskussion, wie weit diese Art von *non-permission based art* im öffentlichen Raum akzeptiert werden sollte – Roadsworth saß deswegen in seiner Heimatstadt Montreal sogar zeitweilig im Gefängnis.

**Die Routine auf alltäglichen Wegen** möchte auch der Schweizer Renato Soldenhoff mit seiner Diplomarbeit „unwrapped – Aktivierung städtischer Objekte“ am Hyperwerk Basel aufbrechen. Das Motto hieß „Reading the city“ und der Schwerpunkt lag, im Gegensatz zur monologischen Graffiti, auf der Interaktion zwischen den Bewohnern und ihrer Stadt. Dazu erweitert Soldenhoff die Ausdrucksweise der Straßenmalerei durch den Einsatz elektronischer Medien. Sein Kommunikations-Gully spielt auf die unterirdischen Verbindungen der Stadt Luzern durch die Kanalisation an, indem er drei Kanäle prototypisch zu einem Kommunikationsnetz umfunktioniert

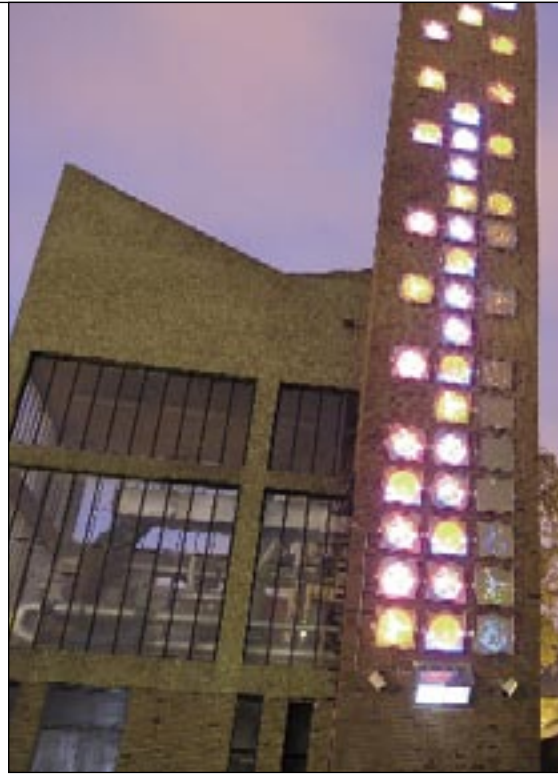
hat. Mittels verstecktem Mikrofon und Lautsprecher, „telefonieren“ die Luzerner miteinander.

Troika London hat zur Wiederentdeckung urbaner Zwischenräume einen tragbaren Guerilla Projektor entwickelt, mit dem Botschaften auf ungewohnte Flächen durch die Nacht projiziert werden können. Eigentlich basiert er auf dem Prinzip der *Laterna Magica*, einem im frühen 19. Jahrhundert populären Projektionsapparat. Aufgerüstet durch digitale Technik und Mobilfunk zeichnet er heute digitale Graffiti.

Als solche, allerdings *permission-based*, kann man auch die Werbeflächenschilder bezeichnen, die in immer größerer Anzahl städtische Flächen besetzen. Bei Gestaltung und Einsatz ist allerdings zu bedenken, dass diese Art der Leuchtreklame die Identitäten von Städten verschwimmen lässt, wenn die Motive und Anzeigen globalisiert mit gleicher Technik verbreitet werden. Sicher ist der New Yorker Times Square einzigartig, aber bei vielen anderen Städten besteht diese Gefahr in der Tat.

## Urban Interfaces

Ob analog in Form von Graffiti oder digital mit Hightech-Medienfassaden – die Kommunikation im öffentlichen Raum beschreitet neue Wege. Stefan Wölwer aus London hat sich für PAGE umgesehen



Das von ag4 entwickelte System hauchdünner, mit LED-Technik bestückter Lamellen behindert nicht die Sicht aus dem Gebäude heraus. Doch die Fassade lässt sich mit vielerlei Inhalten bespielen – wie das T-Mobile-Gebäude in Bonn beweist

Für die Stoke Newington Media Arts School entwickelte Soda eine LED-Installation, die die Schüler mit eigenen Ideen füllen können



Mit einfachen Mitteln eröffnet Streetartist Roadsworth aus Montreal neue Dimensionen im städtischen Raum

Das Projekt „unwrapped“ von Renato Soldenhoff macht den Gully zum Interface für unterirdische Kommunikation

Die Agentur ag4 aus Köln, eine der international führenden Agenturen in ihrem Bereich, konzipiert und realisiert Medienfassaden in der ganzen Welt. Kunden sind vornehmlich große Institutionen und Unternehmen, die ein vitales Kommunikationsbedürfnis nach innen und außen haben. Durch die harmonische Integration von Medien in die Architektur versuchen die Kölner, die kommunikativen Belange des Unternehmens mit den konkreten Orten zu verbinden.

Geschäftsführer Christoph Kronhagel, selbst Architekt, weist darauf hin, dass sich das Interesse an dieser neuen Technik in den vergangenen Jahren sprunghaft entwickelt hat. Allerdings sieht er noch das Problem, dass zahlreiche Architekten, Werbeagenturen und Planer eine solche Fassade lediglich als großen Screen ansehen, den es aus modischen Gründen mit

einzuplanen gilt. Klassische Videoclips lassen sich jedoch nicht einfach auf große Formate und eine neue Umgebung hochziehen, sondern gefragt sind individuelle Lösungen. Neben einem Computerprogramm zur Erzeugung generischer Strukturen entwickelt die Agentur auch neue Displaytechnologien. Diese haben mit dem klassischen Bildschirm nur noch wenig gemein und lassen sich vielseitiger einsetzen.

**Wie langsam** sich diese neuen Architekturformen jedoch durchsetzen, erstaunt den Londoner Interaktionsarchitekten und Designforscher Ruairi Glynn, der unter anderem das Weblog [www.interactivearchitecture.org](http://www.interactivearchitecture.org) betreibt. Er verweist auf ein frühes, aber weiterhin führendes Projekt des Architekten Toyo Ito aus dem Jahre 1986. Die Fassade seines Tower of Winds

repräsentiert die visuelle Komplexität der Stadt Tokio metaphorisch als ständigen Wind. Die computergesteuerte Doppelfassade reagiert auf Außengeräusche, Licht und Wind. Die Außenhaut des Gebäudes besteht aus Acryl und beinhaltet insgesamt 1280 Minilampen, 12 ringförmige Neonröhren und 30 Flutscheinwerfer. Das Neonlicht ändert periodisch die Helligkeit und übernimmt die Funktion einer Uhr, die Flutscheinwerfer am Fuße des Gebäudes reagieren auf die Intensität und die Richtung des Windes, die Minilampen variieren in Echtzeit mit den Umgebungsgeräuschen.

Wie sinnvoll sich das Lebensumfeld integrieren lässt, zeigt ebenfalls ein von der Londoner Agentur Soda für die Stoke Newington Media Arts School entwickeltes Projekt. Die rund 30 Meter hohe Lichtinstallation auf dem Schornstein eines Heizhauses →





→ erstrahlt mit 45 LED-Paneelen über dem Schulhof. Die Schüler gestalteten dafür ikonografische Symbole zum Thema Energie. Gleichzeitig nahmen sie Videos auf, die in eine von Soda entwickelte Software eingelesen werden und das Verhalten der Icons steuern. Auf diese Weise erreichte Soda es, dass die Schule selbst die Installation auf einfache Weise gestalten und lenken kann. Das bedeutet auch, dass Gestaltung im städtischen Raum immer temporärer und abwechslungsreicher wird.

Dabei könnten solche Projekte auch Sinnvolles zur gesellschaftlichen Entwicklung beitragen, so Mirjam Struppek. Die Berliner Urbanismus-Forscherin und -Beraterin beschäftigt sich intensiv mit dem Thema Urban Screens. Nach einer von ihr erfolgreich organisierten Konferenz im Jahre 2005 ([www.urbanscreens.org](http://www.urbanscreens.org)) wird es wohl im nächsten Jahr einen weiteren Event mit Unterstützung des Bundes geben. Ein wegweisendes Projekt aus ihrer Sicht entwickelte beispielsweise die Gruppe Rude Architecture: „Sie integrierte an Bushaltestellen ein Netzwerk, das es den Wartenden ermöglicht, miteinander Kontakt via Video-Chatroom aufzunehmen. Das Projekt fokussiert auf Videokommunikation statt -überwachung.“



Mit den LED Throwies entwickelte das Graffiti Research Lab ein preiswertes Medium für digitale Graffiti. Bei einem Happening zur Ars Electronica wurde damit eine Straßenbahn umgestaltet



Eine dynamische Skulptur, die in Echtzeit auf weltweite Finanzentwicklungen reagiert, entwickelte Greyworld für das Atrium der Londoner Börse

**Urban Interfaces** sind aber nicht unbedingt mit Urban Screens gleichzusetzen. Immer öfter lösen sich die Pixel im wahrsten Sinne des Wortes vom Bildschirm und bilden ihre eigenen Skulpturen. Das New Yorker Graffiti Research Lab hat kleine LEDs entwickelt, die sich - angetrieben durch eine Batterie und von einem Magneten gehalten - überall im städtischen Raum anbringen lassen. Auf dem internationalen Medien- und Kunstfestival Ars Electronica luden die New Yorker jüngst alle Besucher und Einwohner der Stadt Linz ein, eine vorüberfahrende Straßenbahn binnen Minuten in ein leuchtendes urbanes Kunstwerk zu verwandeln.

Das Digitale in den Raum entlassen auch die Designer der Londoner Agentur Greyworld. Sie wurden beauftragt, für die Londoner Börse eine Skulptur zu entwickeln, die keine in Bronze gegossenen Banker zeigt, sondern dynamisch auf aktuelle Entwicklungen im Finanzgeschäft eingeht. Nun schweben 729 Bälle an über 8 Etagen gespannten Seilen im Raum. Computergesteuert bilden sie Worte und Zeichen und visualisieren die Börsen-

Credit: visualresistance.org

copyright greyworld 2006 all rights reserved

entwicklung in Echtzeit. Besonders wichtig war Greyworld, die Technik dahinter unsichtbar werden zu lassen. Tatsächlich sind Andrew Shoben und sein Team keineswegs Hightech-besessen. Die beiden Londoner bearbeiteten und stimmten ein Eisengeländer schon mal so, dass Kinder, die mit einem Stock daran vorbeiliefen, den Pop-Klassiker „Girl from Ipanema“ darauf spielten.

**In höheren Regionen** bewegt sich „Open Burble“, ein Projekt des Londoner Medienkünstlers Usman Haque für die Singapore Biennale 2006. Drahtlose Netzwerktechnologien schaffen eine neue Form von Räumen, die als Hertzian Space bezeichnet werden. Der Ausdruck bezieht sich auf die elektromagnetischen Felder, die beispielsweise von Mobilfunknetzen erzeugt werden. Auf diese reagieren die mit Helium, Mobilfunktechnik, Sensoren und LEDs ausgestatteten Ballons. Sie verändern ihre Farbe und bilden eine Wolke, die mit dem urbanen Menschen interagiert.

Die Grenzen zwischen realem und virtuellem Lebensraum lösen sich nach und nach auf vielerlei Weise auf. Das Internet steuert urbane Screens, die Städter wiederum gestalten durch ihre mit GPS aufgezeichneten Bewegungen und Kommentare digitale Karten im Netz. Das auf der diesjährigen Ars Electronica ausgezeichnete Projekt „canal“ ACCESSIBLE“ aus Barcelona erlaubt es behinderten Menschen, auf Misstände in der Stadt aufmerksam zu machen. Ob zu schmale und für Rollstühle ungeeignete Gehwege oder zu enge Türen in öffentlichen Gebäuden, alles wird mit Bild und Ton auf einer Karte im Internet eingetragen.

Diese Informationen können nun wiederum durchsucht werden, um städtische Fehlplanungen zu umgehen und natürlich auch um auf diese aufmerksam zu machen. Karten dieser Art geben dem urbanen Menschen die Möglichkeit, aktiv an städtischer Planung teilzunehmen. Neue Pläne entstehen, verbunden mit neuen Lesegewohnheiten. Ähnlich wie dies vor Jahrzehnten die Karte der Londoner U-Bahn tat, die weniger auf tatsächlichen Koordinaten der darin eingezeichneten Stationen beruht als vielmehr auf einer sinnvollen neuen grafischen Einteilung. Nicht nur der städtische Raum selbst ist in permanentem Wandel begriffen, auch die Art, wie wir ihn wahrnehmen.



Fotos: Engkiat Tan



**Anfang September war auf der Singapur Biennale das Projekt „Open Burble“ von Usman Haque zu sehen – gesteuert wird die Ballonwolke von den Zuschauern selbst**

Anzeige

1/4 hoch rechts  
103/142

