

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

### Thematischer Hintergrund

#### Medialisierung des öffentlichen Raumes

“ In der virtuellen Realität, den computerbasierten Umgebungen, wandelt sich die Rolle des Bildes. Ortlos, ohne Existenz eines Originals, wird das Bild zu einer Schnittstelle für die Handlungen verschiedener Personen in Echtzeit. Die zeitliche Verzögerung zwischen Äußerung und Wahrnehmung, Ursache und Wirkung verschwindet. Über das Bild können telematisch Handlungen an einem weit entfernten Ort ausgeführt werden. ... Der iconic turn beschreibt nicht nur eine Hinwendung der Kunstwissenschaft zu den naturwissenschaftlichen Bildern, sondern auch eine Auseinandersetzung der Naturwissenschaften mit den Bildern. Das Bild, von den bildgebenden Verfahren der Medizin bis hin zur Physik, spielt für die Produktion von Erkenntnis und die Verbreitung von Wissen eine größere Rolle denn je. Es sind aber nicht mimetische Bilder, wie sie die Kunst erzeugte, sondern epistemische Dinge, Bilder, die am ehesten vergleichbar sind mit Präparaten und Modellen, die uns helfen, die Wirklichkeit besser zu verstehen. “ ( Peter Weibel Ortlosigkeit und Bilderfülle - Auf dem Weg zur Telegesellschaft , Iconic Turn die neue Macht der Bilder, 2004)

“ Wie das Video schließlich in Erscheinung tritt, in welcher Form es sich präsentiert, bleibt ebenfalls unbestimmt. Die Möglichkeiten erstrecken sich von riesigen Screens am verkehrsumtobten Time Square in New York über den handelsüblichen Monitor bis zum Mini-Bildschirm des Mobiltelefons. Video gleicht einem Hybriden, der zahlreiche Erscheinungen annehmen kann. “ (Sivia Martin, Video Art , 2006)

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

### #2 Forschungsbereiche

Bewegte Bildinformationen beherrschen unsere Umgebung. Sie begegnen uns in der U - Bahn, beim Einkaufen, im Auto, am Straßenrand. Unsere Umgebung wird von technischen Geräten begleitet, die immer größere Displays erhalten, um uns den zeitlich und örtlich ungebundenen Zugang zu Bildinformationen zu ermöglichen. Häuserfronten werden zu riesigen Projektionsflächen umgestaltet, und in die moderne Architektur integrierte Projektionsflächen dienen zur Orientierungshilfe.

Diese Bildinformationen werden nicht mehr im abgeschlossenen Umfeld rezipiert, sondern gestalten, getragen vom technischen Fortschritt der Projektionsmöglichkeiten, unser Umfeld neu. Daraus ergibt sich eine ständige Veränderung unserer Wahrnehmung verbunden mit einem neuen Bezug zu unserer Umgebung. Der öffentliche Raum wird zur multimedialen “ Installation “.

Das Ziel der Forschung ist die Entwicklung einer “Installation”, die den öffentlichen Raum als Installationsumgebung begreift.

Der Begriff Installation beschreibt metaphorhaft den Istzustand im Umgang und in der Anordnung heutiger Informationsmedien.

Der aus dem Kunstkontext stammende Begriff der Videoinstallation, bezeichnet die Auseinandersetzung mit dem Medium Video und dem Dialog in seiner räumlichen Umgebung. Hierbei wird eine Symbiose, zwischen dem zu vermittelnden Inhalt und der Umgebung, in der dieser wahrgenommen wird, erzeugt.

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

### #2 Forschungsbereiche

Bei der “ Installation im öffentlichen Raum “ werden Überlegungen, wie sie zum Beispiel bei der Planung und Umsetzung in der Architektur angestellt werden, nicht konsequent zu Ende gedacht.

Eine Architektonische Planung übernimmt die Verantwortung, für den inhaltlichen und gestalterischen Kontext, den ein Gebäude im Bezug zu seinem Umfeld einnimmt. Ein Gebäude gliedert sich in seine Umgebung ein oder setzt Kontrapunkte.

Bei der Planung beispielbarer Fassadenelemente, ebenso bei der Anordnung dieser Elemente im Innenbereich, kommen gestalterische Überlegungen zum Zuge, die moderne Kommunikationstechnologien formal in die architektonische Gestaltung eingliedern.

Eine Auseinandersetzung mit den inhaltlichen Möglichkeiten, die eine Bespielung von einzelnen Elementen oder ganzen Häuserfassaden, im Innen- und Außenbereich bietet, findet nur am Rande statt. Die Informationstechnologien werden additiv in den Planungsprozeß eingebunden und umgesetzt.

Das im Kunstkontext entwickelte Bewußtsein, für den Dialog beider Elemente, findet in einer hierarchischen Gewichtung der planerischen Aktivitäten statt.

Dies wirft Fragen auf, die in der Beschäftigung mit architektonischer Planung, noch nicht oder nur teilweise zu Ende gedacht worden sind.

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

Was verbindet ein Gebäude mit seiner Umgebung, welchen Raum nimmt es ein, welchen Raum verdeckt es, gibt es einen Raum hinter dem Raum, bzw in dem Raum, können Vorgänge im Inneren eines Gebäudes nach außen kommuniziert werden, wie funktioniert die Form eines Gebäudes im Zusammenhang zur der Situation in der es wahrgenommen wird.

Die selben Fragen sind auch bei Kommunikationssystemen von Bedeutung, die losgelöst von der Architektur in unsere Umgebung integriert werden.

(Beispiel 7 screens, Osram Gebäude München, 7 Projektionssteelen, die in ihrer Positionierung im Bezug zum öffentlichen Raum schon fast, die Form von "religiösen" Objekten einnehmen)



# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

Die Berücksichtigung des Dialoges zwischen Objekt und Inhalt verändert die Herangehensweise bei der architektonischen Gestaltung.

Ein weiteres anschauliches Beispiel soll die Wirkungsweise und Möglichkeiten dieser Symbiose verdeutlichen. Wenn man sich die Skyline von Manhattan vorstellt, und ein Gebäude davon komplett bespielt werden kann, wie verändert sich unsere Wahrnehmung des Umfeldes, wenn zum Beispiel die Arbeiten der Künstler Rosefeld und Steinle (Detonation Deutschland) dort gezeigt werden, was können Bespielungen verändern, die einzelne Gebäudeteile besonders hervorheben und in Szene setzen oder gar verschwinden lassen, welche Wirkung hinterlässt die Bespielung des Bildes eines Baumes? Wie wirkt das Gebäude wenn wir die Vorgänge in seinem Inneren nach außen kehren, seine Ökobilanz sichtbar machen, kann das Gebäude mit seiner Umgebung interagieren?

All diese Fragen lassen den bespielten Raum in seiner Umgebung zum Metaobjekt werden.

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche



# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

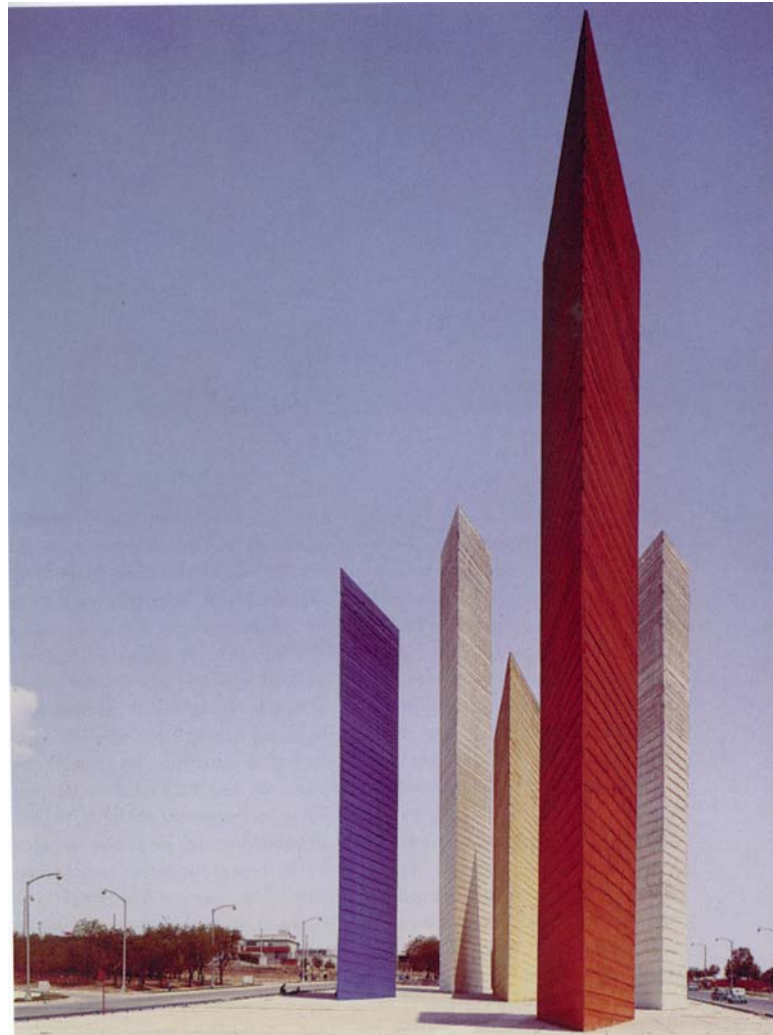
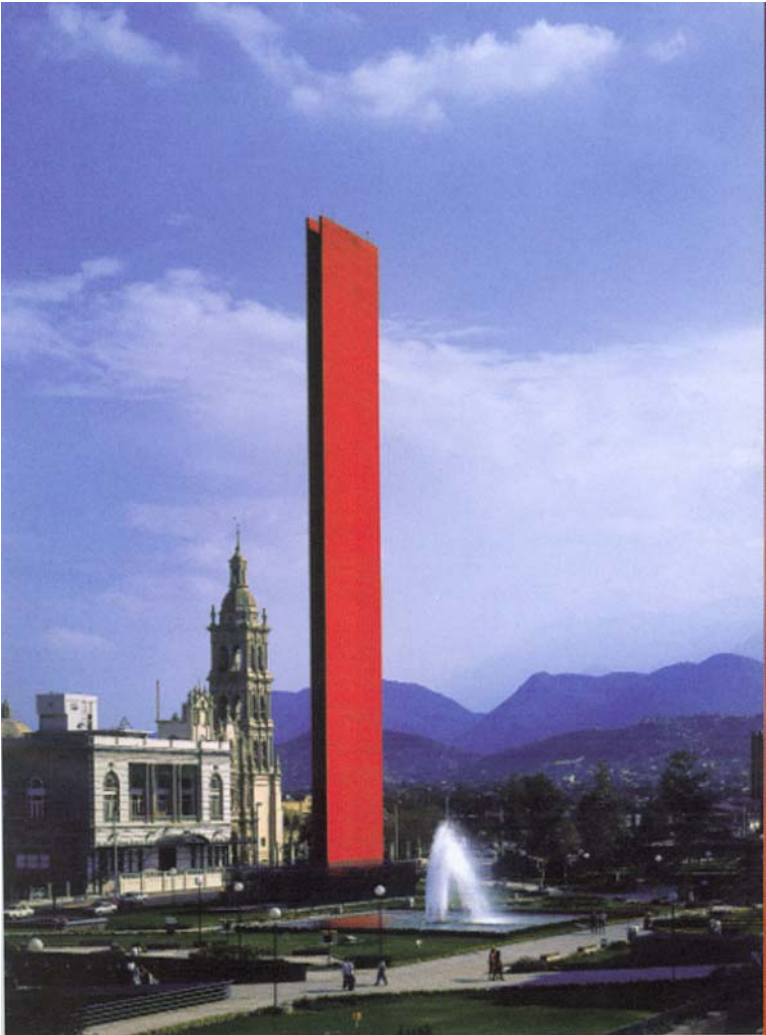
#2 Forschungsbereiche



# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche





# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

Die im Kunstkontext gängige Vorgehensweise wird in einen soziopolitischen Zusammenhang gesetzt. Hierfür ist zunächst die Auseinandersetzung mit der Veränderung der Wahrnehmung von Bildinformationen wichtig.

Der technische Fortschritt, und damit verbunden eine ortsungebundene Präsenz von Bildmaterial, bestimmt unser Umfeld zunehmend, dadurch werden Bilder in veränderten Zusammenhängen wahrgenommen. Bilder, die zunächst eine Abbildung eines Originals bedeuteten werden in der räumlichen Neuordnung losgelöst von ihrem Ursprung. Das Bild wird zum interdisziplinären Zeichen. Es verliert seinen Bezugspunkt und entwickelt sich zum Selbstzweck, welcher in Verbindung zu seiner Anordnung im Raum zur Neuorientierung des Rezipienten führt. Der Betrachter befindet sich in einem Zustand zwischen der Einordnung des Bildes in traditionierte Wahrnehmungsmuster und des Begreifens des Bildes als Ikone. In dieser Form interagieren Bilder mit ihrer Umgebung, brechen die Grenzen der natürlichen Wahrnehmung auf und schaffen in ihrer Interaktion mit ihrem Umfeld neue Bezugspunkte.

Ähnlich dem Kreuz, welches in seiner christlichen Konditionierung seiner Umgebung eine neue Bedeutung verleiht. Diese Zusammenhänge zu begreifen ist ein wichtiger Bestandteil in der Weiterführung unserer Wissenskultur.

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche

architecture

kunst

gestaltung - design

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

**#2 Forschungsbereiche**

**architecture**

" in architecture you can communicate beyond language " ( Daniel Libeskind )

In der Architektur als die klassische Disziplin, die sich mit der Gestaltung von Raum auseinandersetzt, gibt es seit ihren Anfängen Bestrebungen das Umfeld der Raumgestaltung in einem sehr breit angelegten Kontext zu betrachten. Im einzelnen handelt es sich dabei um folgende Untergliederungen

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche

Architektur

Raumgestaltung

Philosophischer Ansatz

Städtebau

Metaphysik

mediacityprojekte

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

### - Raumgestaltung

Überbegriff und Hauptintention architektonischer Tätigkeit

Raum wird nicht nur im analogen Sinn als Zusammenspiel euklidischer Formen begriffen, sondern spielt auch als gedankliches Modell ( Virtual space ) bei der Entwicklung und Intergration Architektonischer Planungsvorhaben in bereits bestehende, als auch noch zu entwickelnde sozioökonomische Strukturen eine Rolle.

Diese Hauptdisziplin spaltet sich in einige Untergruppen ab.

### - Philosophischer Ansatz

Architektur als Wissenschaft die die Beziehungen zwischen Innen und Außenraum gestaltet.

( zB. Verwendung von Semiotik, um urbanes Umfeld als Zeichensystem verstehen zu lernen)

" Da unsere Welt von "Information und Kommunikation " überschwemmt ist, können wir es nicht mehr umgehen, uns für die Bedeutung und - noch wichtiger den Bedeutungsprozess unserer Städte zu interessieren " ( Philippe Fayeton, Semiotik der Stadt, 2006 )

# Installation im öffentlichen Raum

## #1 Konzept

## #2 Forschungsbereiche

### - Städtebau

Entwicklung futuristischer Gedankenmodelle, die versuchen unsere Umgebung an die zukünftigen Bedürfnisse anzupassen. Städtebau fungiert dabei als übergeordnetes Gedankenmodell.

Untersuchungen zu sozialen und gesellschaftlichen Strukturen im urbanen Umfeld

### - Metaphysische Aspekte der Raumgestaltung

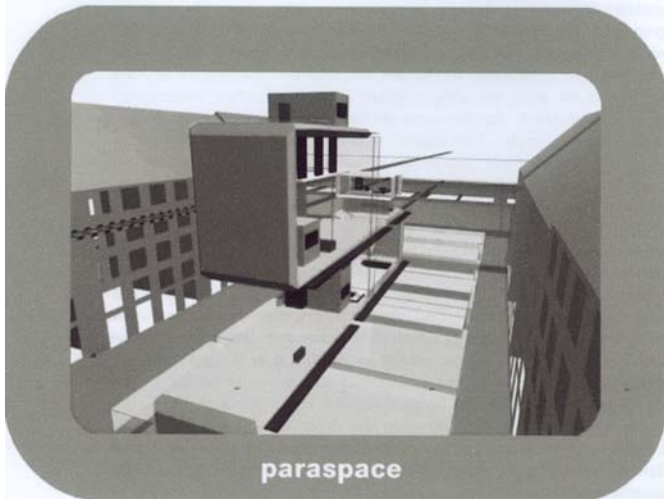
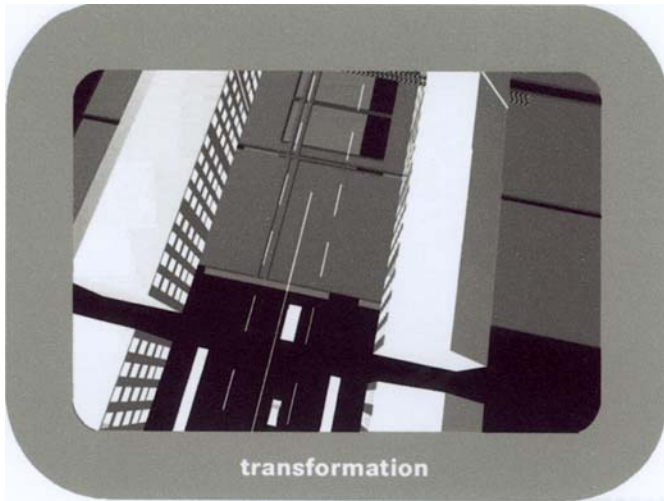
- mediacity Projekte, und die Integration moderner Kommunikationsformen in die einzelnen architektonischen Interessensgebiete

“Innerhalb des Projekts soll untersucht werden, in welcher Weise durch die sich ständig weiter entwickelnden Informations- und Kommunikationstechnologien sich neue Möglichkeiten der räumlich orientierten Nutzung ergeben. Drei Themengebiete werden zentral bearbeitet werden: a. Wissensorientierte lokale Ökonomien und städtische Gesellschaften; b. Nutzung neuer Medien in der Praxis von Architektur, Stadtplanung, Flächen- und Raumplanung sowie c. notwendige politische und soziale Voraussetzungen für den sozial ausgewogenen Gebrauch der neuen Technologien.” (Bauhausuniversität Weimar, Studiengang mediaarchitecture)

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

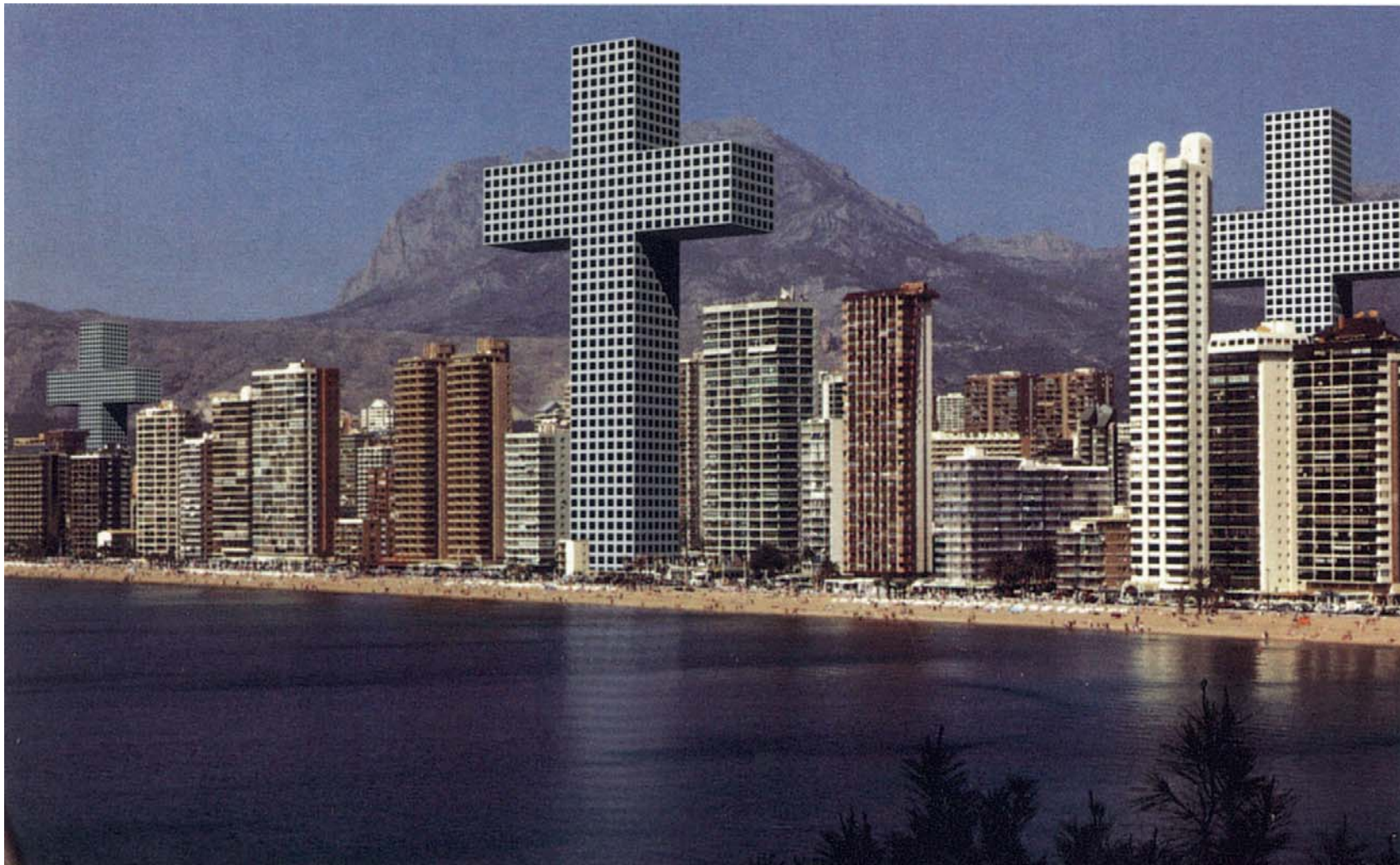
#2 Forschungsbereiche



# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche





# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

#2 Forschungsbereiche

**kunst**

" Shall we...use the new art as a vehicle for a new message and express the human longing which light has always symbolized, a longing for greater reality, a cosmic consciousness, a balance between the human entity and the great denominator, the universal rhythmic flow " (Thomas Wilfred)

**Kunst**

**eKunst**

**pKunst**

**fKunst**

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

**#2 Forschungsbereiche**

Im zweiten Forschungsbereich findet eine Auseinandersetzung künstlerischen Werken statt.

Zum Einen spielen dabei Arbeiten eine Rolle, die sich inhaltlich oder formal mit der Implikation von Raum auseinandersetzen.

Zum Anderen erhalten wir aus der Auseinandersetzung mit Installationen Informationen über spezifische Gestaltungsmerkmale, die in der Einbeziehung von Raum entwickelt worden sind.

Dieser Forschungsbereich gliedert sich in folgende Unterpunkte:

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

**#2 Forschungsbereiche**

- **ekunst**

Arbeiten aus Malerei, Fotografie, Installation, die sich sowohl inhaltlich, als auch formal mit der Thematik Bild, Abbild, Raum auseinandersetzen,

Arbeiten aus dem Bereich der Digitalart

(Aitken, Naumann, Birnbaum, Muntadas, Paik, Viola, Graham, Nicolai)

- **populärkunst**

Arbeiten aus dem künstlerischen Umfeld im weitesten Sinn, die sich in unverkrampfter Art und Weise dem Thema stellen, wie z.B. die Arbeit verschiedener Vjs

( D fuse, the light surgeons, tomato, pfadfinderei, tourette tv )

oder Arbeiten die im Eventbereich ( liquid light, lightshows, die Licht als Metaphysisches Element benutzen)

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

**#2 Forschungsbereiche**

- **fkunst**

Filmkunst oder Experimentalfilm

Arbeiten die sich formal mit dem Medium Film auseinandersetzen, wie z.B. der strukturelle Film  
( Conrad, Kubelka, Kren, Richter, Ruttmann, Stieglitz )

Computerfilm

( Whitney, Stehura )

"Intermedia ", Projekte von Experimentalfilmern, die für die Projektion, in eigens dafür geschaffenen Räumen konzipiert sind ( Belson, VanderBeek, Kroitor, Thompson)

Arbeiten, für Inszenierungen im Theater, Event, Happening ( Schneeman, Cohen, Cage, Tambellini )

# Installation im öffentlichen Raum

#1 Konzept

**#2 Forschungsbereiche**

**Gestaltung, Design**

Der Forschungsbereich Gestaltung als Schnittstelle zwischen Kunst und Architektur führt beide Bereiche zusammen und verbindet sie mit Inhalten.

(z.B. Orientierungssystemen)