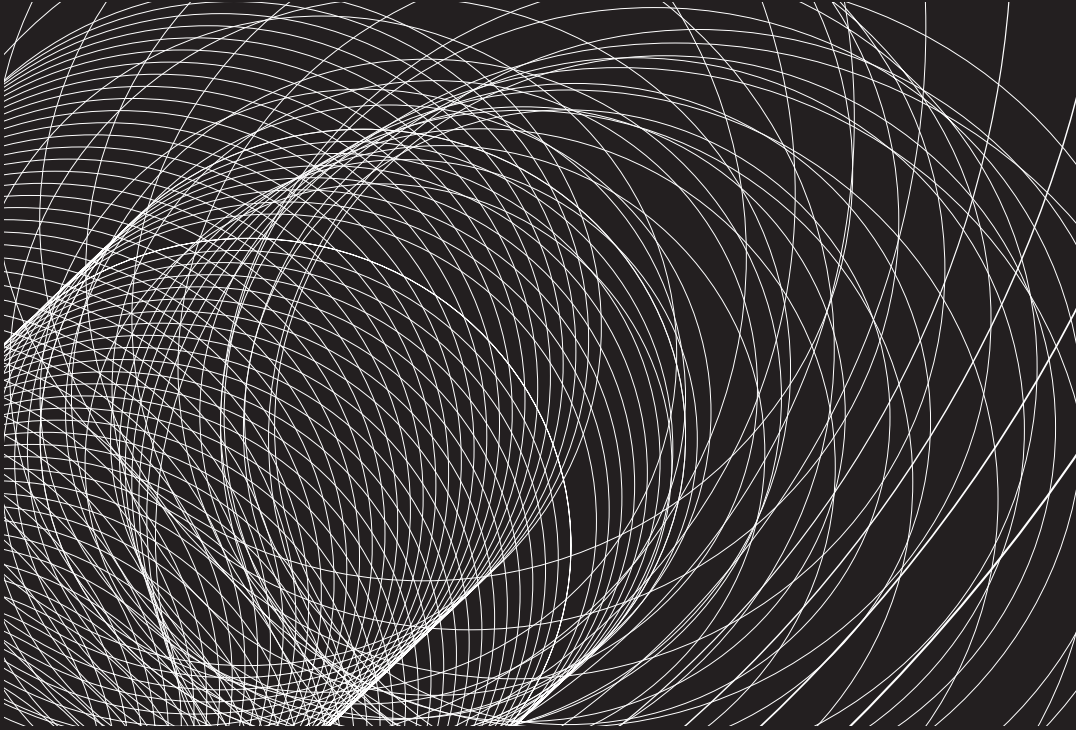


installation in public space



installation in public space - 1

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

installation in public space - 2

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

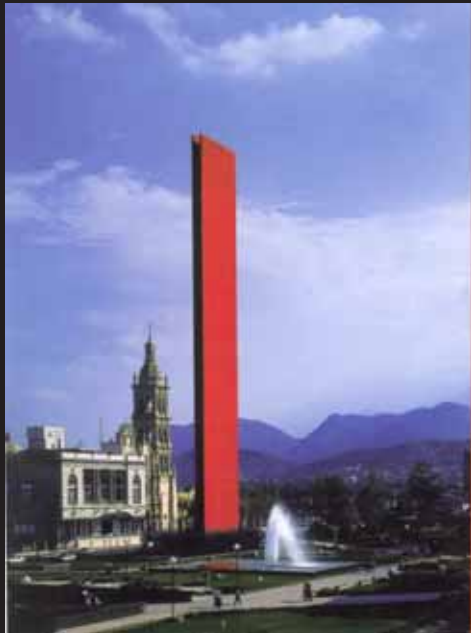
ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK



“ space is abstract geometries - distance, direction, size, shape, volume- detached from material form and cultural interpretation;

place is space filled up by people, practices, objects and representations.”

(Th. Gieryn, A Space for Place in Sociology, 2000)

In der Architektur wird die Raumgestaltung als Gestaltung analoger Umgebungen

(Kubus), und als Gestaltung Virtueller Raumstrukturen diskutiert.

Architektonischer Raum beschreibt und grenzt den Innen vom Außenraum ab und schafft eine Umgebung oder eine Hülle für die Formen menschlichen Zusammenlebens

Nach Sabine Zierold ist der architektonische Raum ein Medium im Kontext der neuen Medien, er ist ein Medium für 3 verschiedene Arten von Kommunikation:

1 Raum als Vermittler von Kommunikation, organisierendes Element für den Informationsaustausch und das Zusammentreffen der Menschen (Koolhaas, Public Library, Seattle), Verstärkter Informationsflow durch die elektronischen Medien fordert abwechslungsreichere Architektonische Räume, die auf die Notwendigkeiten der sich neu gestaltenden zwischenmenschlichen Kommunikationsformen eingeht.

2 Raum als Gegenstand der Kommunikation, Verbreitung und Diskussion über Architektonischen Raum durch die neuen Medien orts- und zeitungebunden, die Diskussion hat Einfluß auf den Prozeß der Gestaltung und Bedeutungszuweisung. (Museum in Bilbao Gehry)

installation in public space - 3

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK



3 Architektonischer Raum als Medium der Kommunikation, über den Einsatz von Medienfassaden wird Architektur zum Medium der Kommunikation.

“Der Architektonische Raum als immersives Kommunikationsmedium erreicht im Zeitalter der neuen Medien eine neue Dimension.“ (Sabine Zierold, Der mediale Raum der Architektur)

Begriff des mathematisch kartesischen Raumes, Möglichkeitsraum für messbare Unterscheidungen und Bemessungen.

“ Systemtheoretisch gesehen wird der abstrakte mathematische Raum zum Medium, in dem lose Kopplungen von Elementen oder Stellen bestehen, die feste Kopplungen eingehen als Formen des physisch gebauten Raumes. Der physische Raum ist somit der aller seiner subjektiven Anteile entledigte architektonische Raum. Wenn der physische Raum als selbsterklärendes System der Konstruktion von Wirklichkeit betrachtet wird, heißt das nicht, dass die Relation mit Systemen der Wahrnehmung, Kommunikation und Handlung vernachlässigt wird. Im Gegenteil, der Rezipient und Interakteur wird vorausgesetzt, der den Raum sowohl geistig als auch körperlich als orientierten Raum konstituiert bzw. konstruiert und erlebt. In dieser Wechselwirkung ist der mediale Raum der Architektur ein Kommunikationssystem, in dem sich der physische Raum, alle medialen Räume und der subjektive Wahrnehmungs- und Aktionsraum überlagern. Die Raumvorstellung gewinnt an Komplexität durch Überlagerung mit Informationen und ihren Bedeutungsschichten aus anderen Kommunikationsmedien.“ (Sabine Zierold, Der mediale Raum der Architektur)

installation in public space - 4

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

In der Medientheorie der Architektur ist die Raumtheorie auch kulturell geprägt.

So verändert sich unsere Wahrnehmung des Raumes durch neue Technologien

Wandel der Wahrnehmung von dem perspektivischen Sehen hin zum Sehen in Bewegung.

Körperliche Bewegung verändert unsere Wahrnehmung des Raumes, im Bezug zu einer modernen Lebensweise, die einen neuen Bezug zu Orten schafft. (häufiger Ortswechsel)

Nach Panofsky (Style and Medium in the Motion Pictures) verändert sich die Wahrnehmung eines Raumes in Verbindung mit der eigenen Bewegung, von der räumlichen Wahrnehmung hin zu einer zeitlichen Einordnung räumlicher Distanzen. Koolhaas spricht auch von Torsion und Kompression des Raumes.

Virueller Raum bzw. Cyperspace

Udo Thiedeke (2004) schreibt in der Soziologie des Cyberspace : “ Soziale und physikalische Grenzen sind somit in Frage gestellt. Die Irreversibilität von Handlungen ist aufgehoben. Orte und Distanzen sind ortlos, und wie alles andere zu Informationen, zu selektiven Ereignissen geworden.”

Leben im Cyperspace bedeutet ständige Umorganisation und Neuzusammenstellung der einzelnen Bestandteile (Possibilismus). Dadurch wird das Netzwerk zur zentralen Struktur für die Organisation unserer Lebensweisen als auch für die Aufnahme von Informationen.

Somit wird der Zugang zu Informationen zu einer Grundvoraussetzung in der Struktur unserer Lebensformen und stellt daher auch neue Anforderungen an die Architektonische Gestaltung.

“ Die Proportionenlehre der Neuzeit, die aus einem Dreieck bestand, ist um eine Dimension ärmer geworden und zur Zweierheit geschrumpft, die mit der Codierung von Anwesenheit und Abwesenheit auskommt.”

(M.Faßler, Die Exkommunikation des Bürgers, München 2000)

installation in public space - 5

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

Verdichtung des Raumes durch die Verbindung von realem mit dem virtuellen Raum.

Fließende Grenze in der Raumgrenze zwischen physischen und virtuellem Raum.

Beispiel Sensitive Wand: es handelt sich hier um ein Medium , welches Informationen der Umgebung mit der virtuellen Welt verbindet und dieses in die physische Raumgrenze einbindet. (Toyo Ito, Turm der Winde)

Intersections: Informationsflowprojekt am ZKM, stellt einen Bezug her zwischen vorhandener Architektur und einer virtuellen Architektur, die sich anhand des Kommunikationsflows innerhalb des Gebäudes bemisst.

“Living in the global Net means living in dynamic, open spaces. “

(Flachbart, Weibel, Dissapearing Architecture,2005)



installation in public space - 6

Architektur	RAUMGESTALTUNG PHILOSOPHISCHER ANSATZ STÄDTEBAU METAPHYSIK MEDIACITY TECHNIK	Versuch Stadt oder Urbanes Umfeld mit den Methoden der Semiotik in ein Bedeutungs oder Zeichensystem zu überführen. Grundlage Semiotik der Stadt, Philippe Fayton		
		Semiotische Quadrat von Algirdas Julien Greimas		
		1 Objektsprache	Text, Rede, Film, usw.	Gebäude, Städte, Möbel
		2 Metasprache	deskriptiv, z.B. Literaturkritik	Zeichnung, Deskription, Kritik
		3 Wissenschaftliche Metasprache	methodologisch, Meta-Metasprache	Doxa (z.B. Charte d`Athenes)
		4 epistemologische Ebene	Erkenntnis- u. Wissenschaftstheorie	Geschichte, Soziologie, usw.

installation in public space - 7

Architektur

RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK

Greimas unterscheidet 3 methodische Schritte

1 Sprachebene: Architekten, Stadtplaner, Schriftsteller, Filmregisseure arbeiten in der Metasprache, mit Zeichnungen, Rechnungen und Modellen werden Objekte beschrieben, die noch nicht existieren.

2 Inhalt vs. Ausdruck, Form vs. Substanz

Baumaterial wird verwendet, auf Grund seiner Funktion, Formalen Gesichtspunkten (Preis, Aussehen etc.) Inhaltlichen Gesichtspunkten (seinem Ruf)
Die Gestaltung der Architektur hängt wiederum von den gewählten Materialien und ihrer physischen Eigenschaften ab

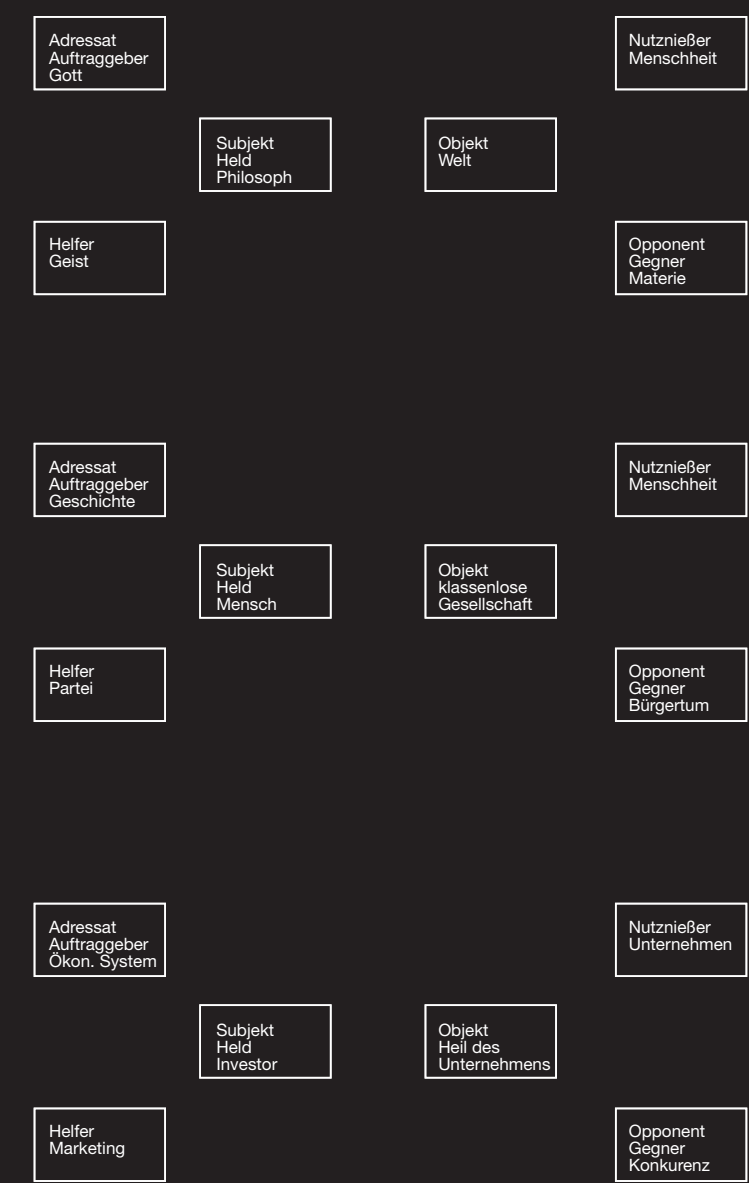
Sprachsystem:	Substanz	
	Form (Signifikat)	Inhalt
	Form (Signifikant)	
	Substanz	Ausdruck

3 Aktantenbegriff und die semiotische Narratologie, Greimas versucht damit Handlungsabläufe von Texten zu beschreiben.

installation in public space - 8

- Architektur
- RAUMGESTALTUNG
- PHILOSOPHISCHER
- ANSATZ
- STÄDTEBAU
- METAPHYSIK
- MEDIACITY
- TECHNIK

3 Beispiele von Greimas anhand des Philosophen der klassischen Jahrhunderte, marxistische Ideologie, Wirtschaftstreibenden:



installation in public space - 9

Architektur

RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK

Beziehung zum urbanen Umfeld:
“ Stadt ist der Ort, wo die Akteure innerhalb bestimmter Spielregeln ihr Leben führen” (Fayeton)
“ Stadt ist der Ort an dem Gesellschaft stattfindet “ (B. Hamm, die europäische Stadt aus der Sicht des Sozialforschers, 2001)
Stadt ist Systemorganisation, Raumorganisation, und Dramaturgie.

Stadt als Systemorganisation:

	sichtbar	unsichtbar
hard	Fassaden,Tramnetz Bus, U Bahn Haltestelle Briefkästen	Fundamente, U-Bahn Netz Umweltverschmutzung Trink und Abwassernetz
soft	Empfangsqualität Sprache, Betonung Gerüche, Lärm, “ Geist “	Post,Elektro, Dienstleistung Busnetz, Dauer der Fahrkarte Frequenz, Zeitplan, Preis

installation in public space - 10

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

Stadt als Raumorganisation

Wechselbeziehung zwischen Individuum und einer Gruppe, zwischen privaten und öffentlichen Bereich.

Unterscheidung zwischen privat und öffentlich anhand der Nutzung der einzelnen Bereiche. (gated communities, schaffen neue Spielregeln in der Frage nach dem öffentlichen Raum)

Stadt als Dramaturgie

Beispiel Ladenschlusszeiten und die Tatsache, daß die Städte nach Ladenschluss regelrecht einschliefen.

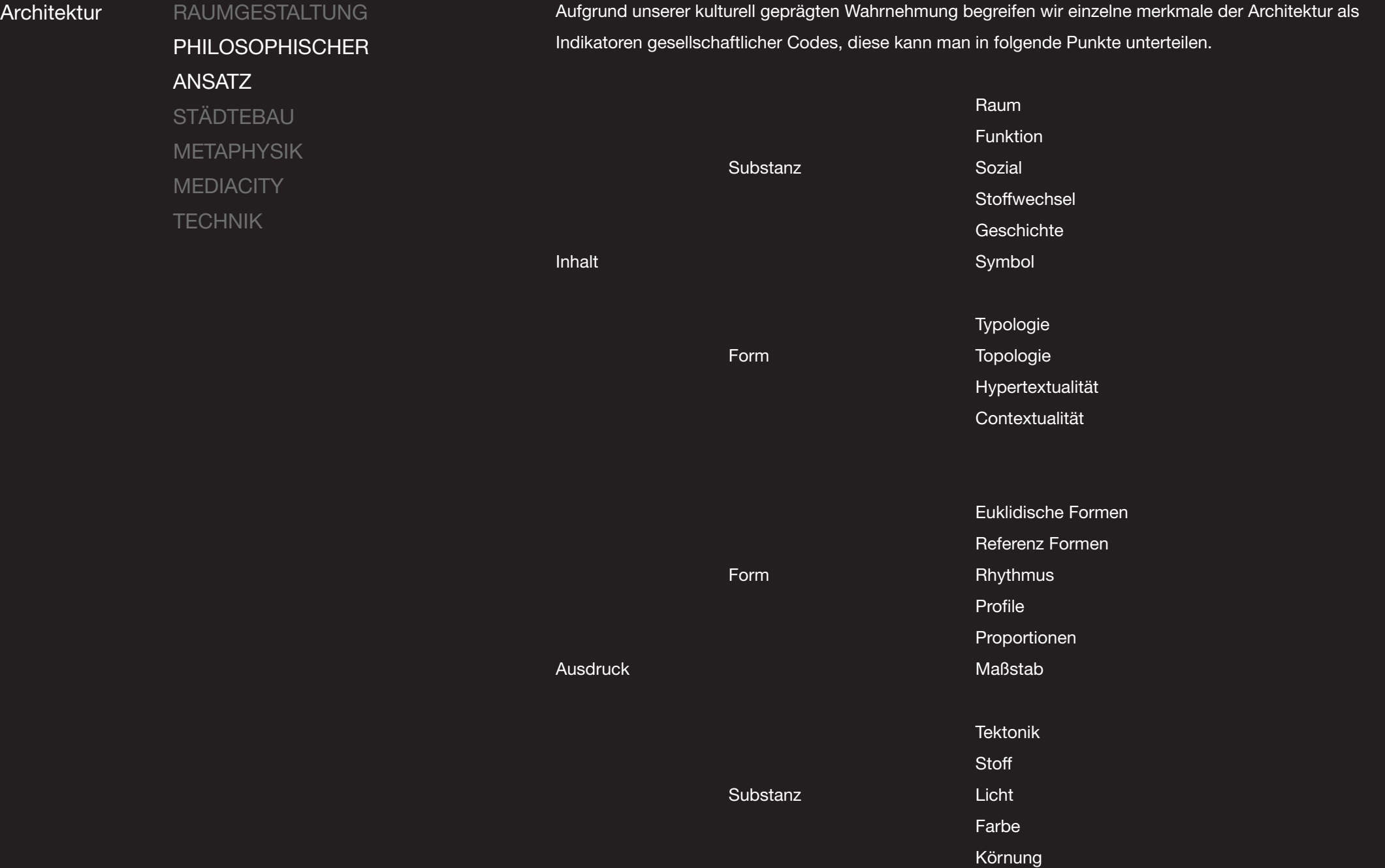
“ Die Stadt ist für Obdachlose und Touristen nicht dieselbe, für Rentner oder für ehrgeizige Yuppies ist sie auch anders, ebenso für Behinderte. Der Sozialstatut des Subjekts in der Stadtgesellschaft richtet sich nach seiner Stadtpraxis und dem Sinn, den er der Stadt zuteilt.” (Fayetón)

Einzelne Bestandteile der Architektur nehmen unterschiedliche Funktionen ein

Treppe

- formales Instrument, sie führt nach oben, Verbindung zwischen unterschiedlichen Ebenen
- Indiz oder Anzeichen, daß es dort oben etwas gibt
- Zeichen, hier kann ich nach oben steigen
- Symbol, z.B. Panzerkreuzer Potemkin

installation in public space - 11



installation in public space - 12

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

“ Der freie Markt produziert eine ungerechte Stadt mit den schlimmsten Slums und den dazugehörigen gated communities und gepanzerten Autos. ...Keine Stadtplanung kann weder Capetown noch Warschau retten: Stadtplanung ist nur eine Konsequenz. Um wirtliche Städte (Mitscherlich 1965) machen zu können, brauchen wir erstmal eine wirtliche Gesellschaft.”

Quelle: Philippe Fayeton, Semiotik der Stadt

installation in public space - 13

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

Einige visuelle Positionen die die Bandbreite Städtebaulichen Denkens verdeutlicht.

Towards a Model Railroad Urbanism
or How to Design a City Using Little Trains
Royal United States Architects

Designing a city can be easy and fun! Simply follow these nine steps:

1. Assemble your materials: paper, styrene, a knife, and glue are essential.
2. Build a base for your model city. It should be large, but not too large to fit on a table.
3. Sculpt your landscape. Vary your topography. A little hill, a winding brook, and a pastoral field work nicely.
4. Lay out the path of the train to move people around the city and its environs. Remember that it cannot make a 90-degree turn, and it must end where it began. This is very important.
5. Take the spaces delimited by the tracks and fill these with buildings and/or land-uses of a wide variety of types. At the very least you need housing, shopping, and industrial areas. Preferably there will be places to play and relax as well. The more variation per small area, the better.

6. Make certain that you dot the landscape adjacent to the railroad tracks with thematic monuments for a varied experience —ferris wheels, high-rises, a schoolhouse, a lighthouse... use your imagination. These will enrich the lives of your citizenry.

7. Place taller buildings towards the center and low-rise buildings at the periphery. This will allow you to see more of your city, while providing a pleasant and exciting background.

8. Pay close attention to your sky. Paint happy clouds. Make it a black vastness. The choice is yours, but keep in mind that it will be seen by

9. Take your models and plans to the powers that be (whether at City Hall or the developer's office) and realize your new vision of urbanism.

installation in public space - 14

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

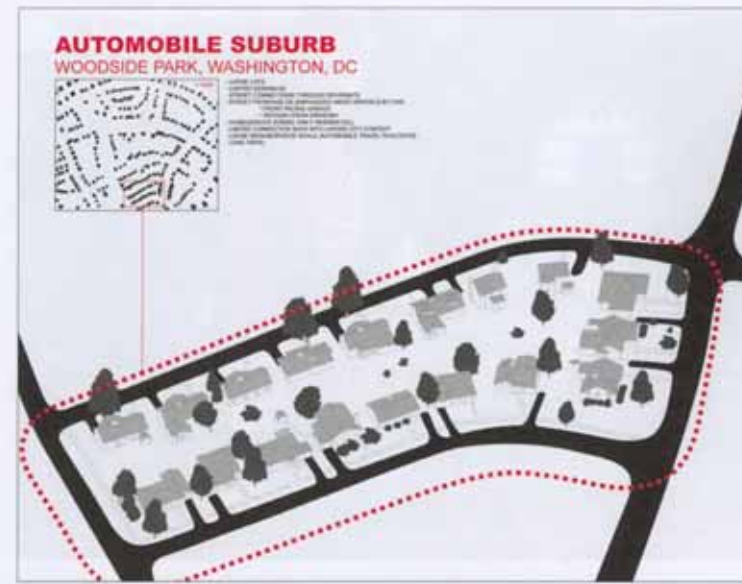
ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK



Model Railroad Urbanism, RUSA, 2006. Diagrams comparing the fundamental characteristics of the automobile suburb (this page, top), streetcar suburb (this page, bottom), and model railroad (opposite page, top).

installation in public space - 15

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

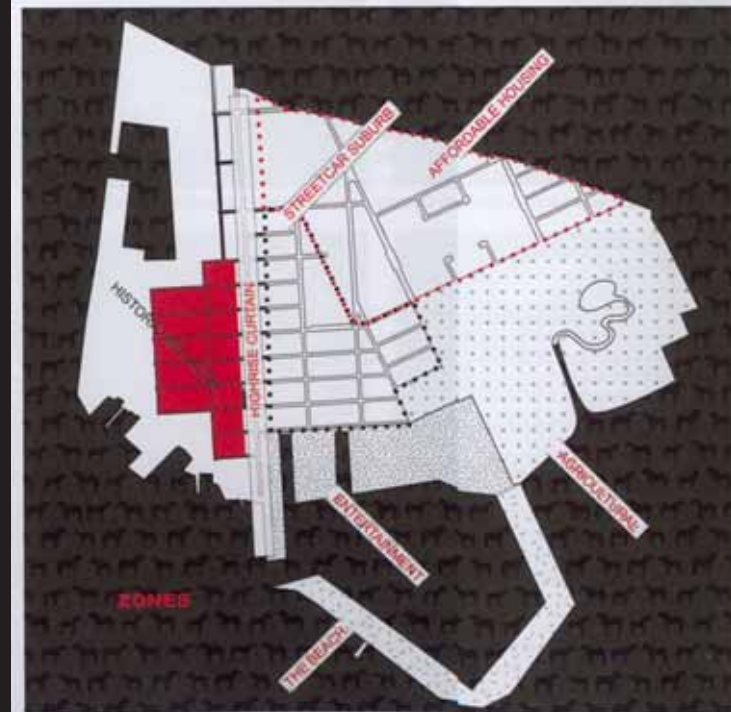
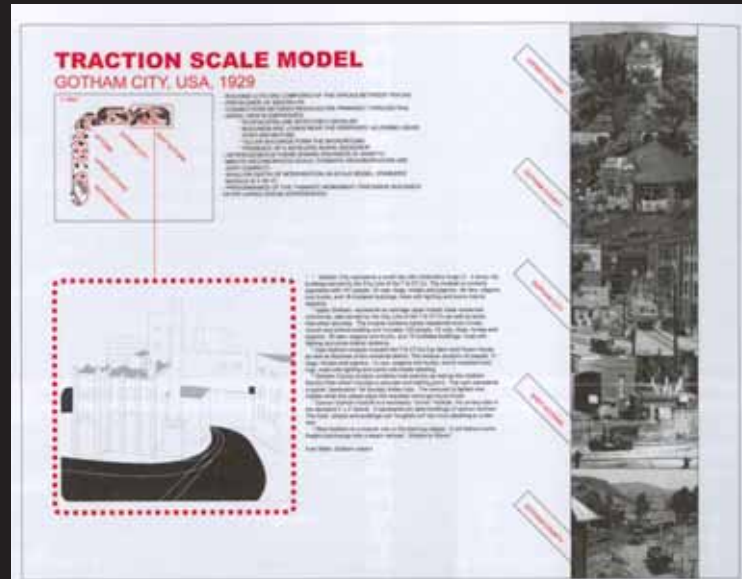
ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK



Model Railroad Urbanism, RUSA, 2006. Proposed programmatic neighborhood map of Red Hook.

installation in public space - 16

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

Ein Projekt von Rem Koolhaas, welches städtebauliche Veränderungen in Dubai thematisiert.

(dubai next face of 21st century culture - vitra museum - curated by/ rem koolhaas & jack persekian)



'the cloud' is a speculative design for a resort city elevated 300 metres in the air above dubai and supported on slanting legs resembling rain. it is designed by nadim karam of lebanese architect atelier hapetus. it is a horizontal presence on an elevated platform, an antithesis to the sum of skyscrapers spreading over the entire region.

installation in public space - 17

Architektur

RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK

Ein Projekt von Rem Koolhaas, welches städtebauliche Veränderungen in Dubai thematisiert.
(dubai next face of 21st century culture - vitra museum - curated by/ rem koolhaas & jack persekian)



'dubai hub one' is a design proposal for a cultural hub, serving the UAE. designed by studio nova, the space has been created to work in much the same way as a shopping mall, except for the consumption of culture instead of goods. its forms have been generated using algorithms and special programing scripts creating a dense structure of spaces.

installation in public space - 18

Architektur

RAUMGESTALTUNG

PHILOSOPHISCHER

ANSATZ

STÄDTEBAU

METAPHYSIK

MEDIACITY

TECHNIK

Ein Projekt von Rem Koolhaas, welches städtebauliche Veränderungen in Dubai thematisiert.

(dubai next face of 21st century culture - vitra museum - curated by/ rem koolhaas & jack persekian)



'dubai towers' is the centerpiece for the large 'lagoons' development. the buildings and the development were all conceived of by TVS. the four towers range in size from 54 to 67 floors and were inspired by the flames and movement of candlelight.

installation in public space - 19

Architektur	RAUMGESTALTUNG	- bedrucktes Glas:	“analoge” Medienfassaden, bedrucktes Glas schafft durch den Einfall von Sonnenlicht Reflektionen und Spiegelungen sichtbar im Innen und Außenbereich.
	PHILOSOPHISCHER		
	ANSATZ		
	STÄDTEBAU		
	METAPHYSIK	- Displays :	LED, Plasma Bildschirme
	MEDIACITY		
	TECHNIK		
		- Rückprojektion:	bei der Rückprojektion werden diffuse Verglasungen, oder Materialien wie zum Beispiel Privalite verwendet. Privalite ist ein Material welches mittels Spannungsinduktion von transparent auf diffus transmittieren
		- Holografie:	Erzeugung eines schemenhaften Bildes im freien Raum

installation in public space - 20

Architektur

- RAUMGESTALTUNG
- PHILOSOPHISCHER
- ANSATZ
- STÄDTEBAU
- METAPHYSIK
- MEDIACITY
- TECHNIK



installation in public space - 21

Architektur	RAUMGESTALTUNG	- Moving Screens:	verfahrbare screens auf der Fassadenebene
	PHILOSOPHISCHER		
	ANSATZ		
	STÄDTEBAU	- Projektionsflächen:	innenliegende Wände als Projektionsfläche
	METAPHYSIK		
	MEDIACITY		
	TECHNIK	- Aufprojektion:	unter Verwendung sehr leuchtstarker Beamer oder Pigi Projektoren (Xenon) kamen zum Beispiel bei der Sky Arena Frankfurt anlässlich der Fußball WM 2006 zum Einsatz
		- Metal Mesh:	Metallvorhänge, die mobil im Raum eingesetzt werden können (Pop Art Charakter)
		- Fassadenelemente:	Neuentwicklung spezieller beispielbarer Fassadensysteme z.B.:
			- Bix Fassadenelemente mit dimmbaren Leuchtstoffröhren (realities united, Graz, Cordoba)
			- Medialite transparente Fassadenelemente in die LED Ketten eingearbeitet werden (Chanel Ginza)

installation in public space - 22

Architektur

RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK



installation in public space - 23

Architektur

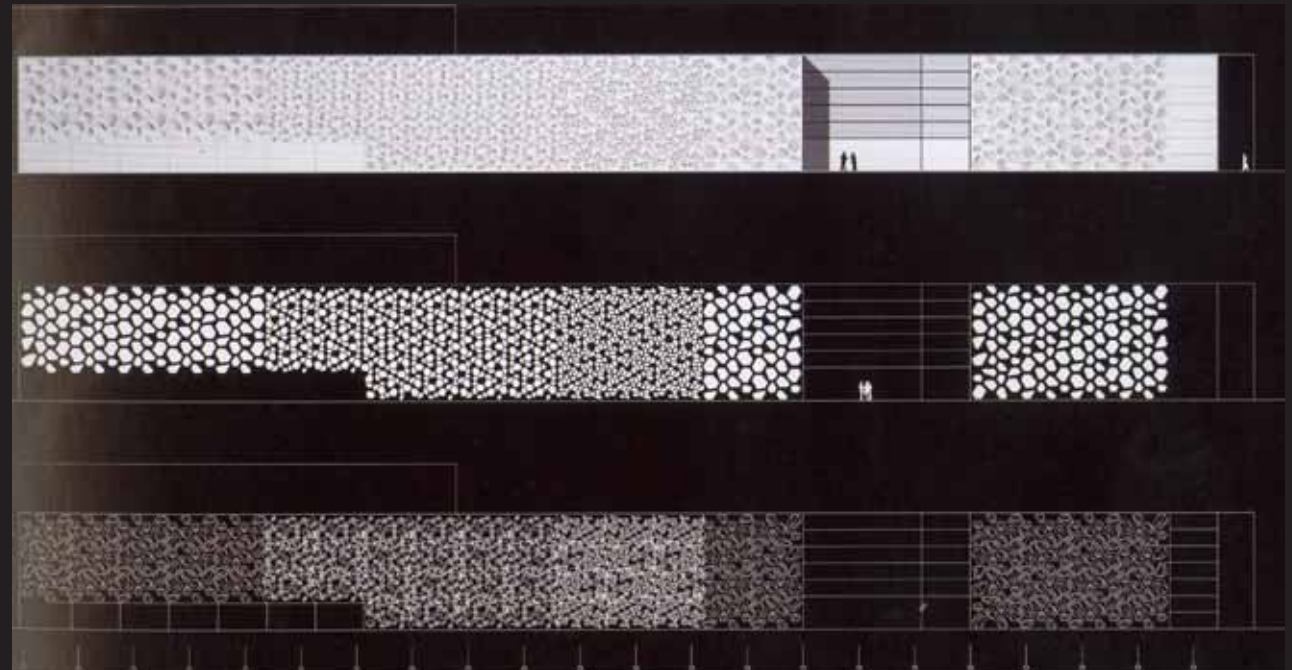
RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK



installation in public space - 24

Architektur

RAUMGESTALTUNG
PHILOSOPHISCHER
ANSATZ
STÄDTEBAU
METAPHYSIK
MEDIACITY
TECHNIK



installation in public space - 25

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST



Im der Populärkunst möchte ich auf die Arbeiten zweier in London basierter VJ Gruppen eingehen.

Die Geschichte des VJing hat eine lange Tradition. Der Begriff Vj wurde 1970 im New Yorker Club peppermint lounge das erste Mal verwendet.

Die Wurzeln kann man aber durchaus bishin zu den Aktivitäten verschiedener Experimentalfilmer, die ihre filmische Auseinandersetzung im Kontext des expanded cinema begriffen und Arbeiten entwickelten, die durch multiple Projektionen in eigens dafür konzipierten Räumen geschaffen wurden.

So entwickelte der Experimentalfilmer Jordan Belson für die von dem Komponisten Henry Jacobs initiierten Vortex Concerts in San Francisco eigene filmische Arbeiten.

Darüberhinaus kann man durchaus die Arbeiten einiger Videokünstler der ersten Stunde (Fluxusbewegung, Beuys, Yoko Ono, Cage, Paik usw), die in ihren Arbeiten, verschiedene Medien und Kunstdisziplinen miteinander vermischten.

Dazu kommen die Pojektionen die für Konzerte entwickelt wurden, und die bis zum Gedanken eines wagnerianischen Gesamtkunstwerkes hin erweitert wurden. So vermischten Warhol und Paul Morrissey in der Roadshow “Exploding,Plastic,Inevitable”, 1966,Musik, Theather und Visual Art.

Liquid light spielte damals als Beispielung für Konzerte einiger Musikgruppen (z.B. Pink Floyd, Frank Zappa, Janis Joplin, Jimi Hendrix, Soft maschine) der 60 er Jahre eine große Rolle (The Joshua light show) .

Im Anschluß daran verwendeten einige Industrial Bands Projektionen um die Shockwirkung ihrer Konzerte zu erhöhen. (Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, 23 Skidoo)

D-Fuse und the Lightsurgeons zeichnen sich durch ihren performativen Charakter und eine inhaltlich orientierte Auseinandersetzung in ihren Beispielungen aus.

D-Fuse

Die Londoner Künstlergruppe um den Begründer Mike Faulkner arbeiten interdisziplinär mit verschiedenen Medien und kozipieren Audiovisuelle Performances im Architektur, Kunst und Veranstaltungsumfeld. Auffallend ist die narrative Erzählweise, die einigen ihrer Arbeiten zugrundeliegen.

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Undercurrent

ist eine Arbeit, die in der Zusammenarbeit von britischen und chinesischen Künstlern Städte an Hauptflüssen in China und England untersuchen. Dafür wurde das Leben in diesen postindustriellen Städten mittels Photographie, Video und Ton dokumentiert, dieses Material wurde mit chinesischen Künstlern weiterbearbeitet um externe und interne Gesichtspunkte auszuloten.

Das Leben in diesen Städten ist durch stete wirtschaftliche und soziale Veränderung gekennzeichnet, dadurch erweitern sich die Räume unter einem sozioökonomischen Gesichtspunkt ständig. Der Fluß als Medium für den Transport, Kommunikation und Handel und zeichnet den Wandel der ökonomischen Modelle im postindustriellen Zeitalter mit seinen Auswirkungen auf die Natur und den urbanen Raum ab.

Small Global

“With the same meal in every stomach, the same song on every radio, the same story on every news page, the same coffee in every cup, we are moving towards a monochrome culture, led by multinational business, where every high street has been replaced by global & national chains.” (D-Fuse)

Die Welt als eine Konsumaschinerie, die uns glauben läßt, ihre Möglichkeiten seien unbegrenzt und uns in die Abhängigkeit von ökonomischen Systemen und globalen Investoren treibt.

Small Global wurde als eine datenbasierte Multiscreeninstallation entwickelt, die die Daten des Massenkonsums den Daten von der Zerstörung unserer Umwelt entgegenstellt.

Das erste Modul stellt die Daten des Wachstums des Unternehmens mac Donalds den Daten von der Zerstörung des Regenwaldes gegenüber. Im zweiten Modul werden Daten über den Abbau und die Preise von Coltan (einem Metall welches für die Chips der Handychips verwendet wird) mit den Daten über die Reduzierung der Gorillapopulation kombiniert.

installation in public space - 27

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Undercurrent



Small Global



installation in public space - 28

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Small Global



Small Global



installation in public space - 30

Kunst

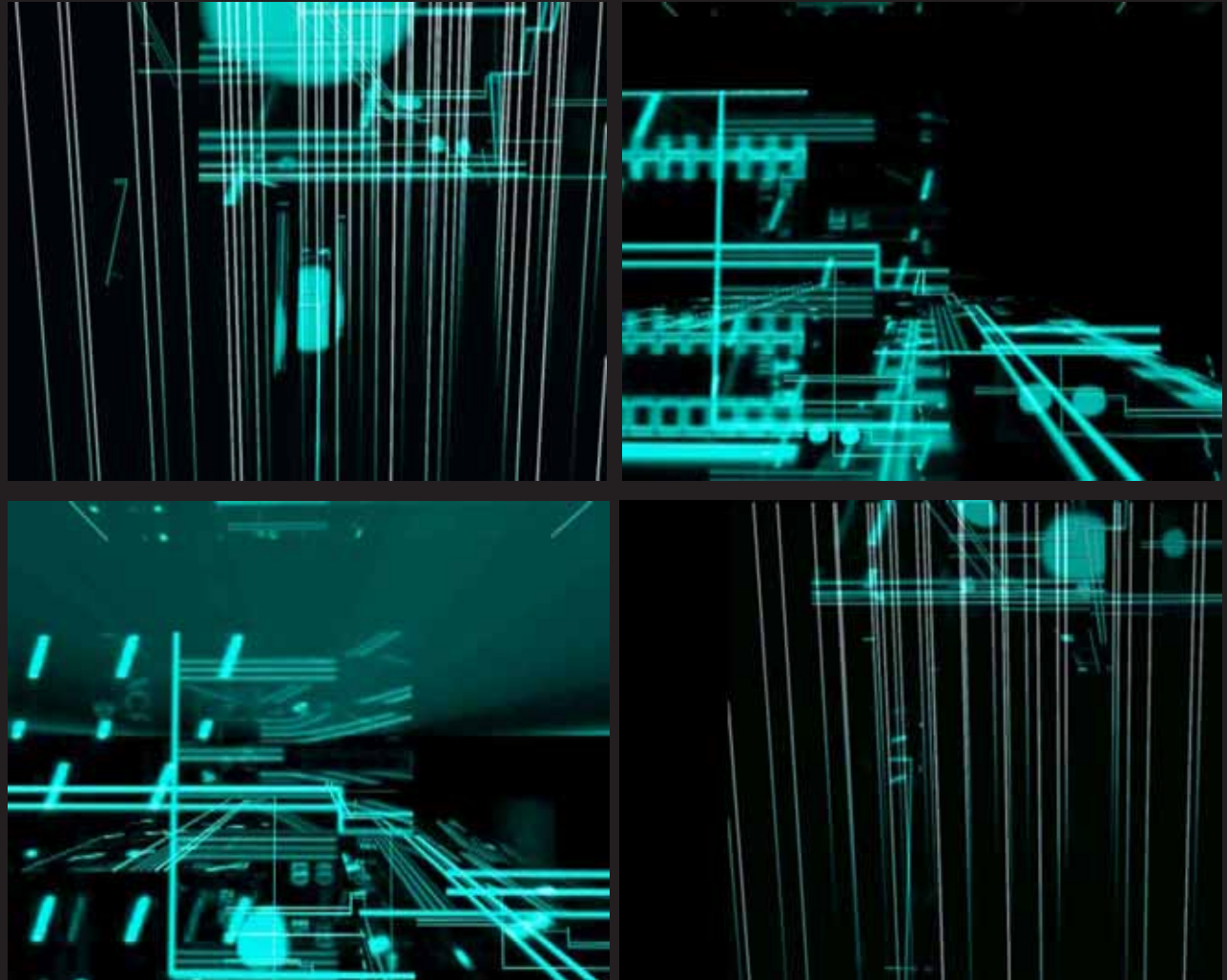
PKUNST

EKUNST

FKUNST

Dataflow

Ist ein Audiovisuelles Projekt, welches versucht Räume die durch Musik entstehen zu visualisieren. Dazu benutzt es verborgene Daten aus dem Web.



installation in public space - 31

Kunst

PKUNST

EKUNST

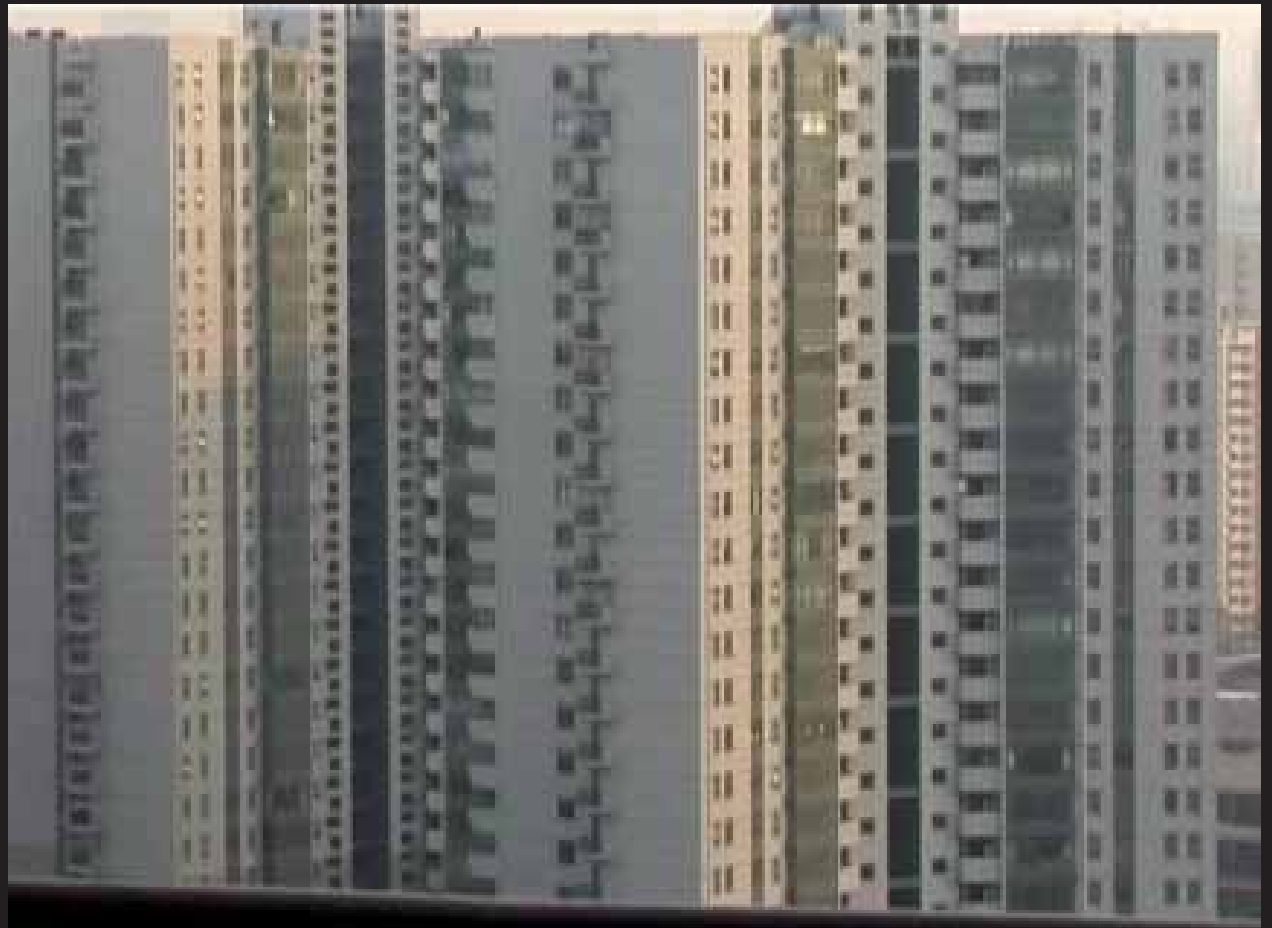
FKUNST

Brilliant City

Das Projekt ist Teil des “British Council Artist Link Programms” und entstand während eines Aufenthalts in Shanghai.

Es beschreibt die täglichen Aktivitäten eines aus 25 Hochhäuser bestehenden suburbanen Außenbereichs von Shanghai.

Die Arbeit beobachtet und zeichnet diese Aktivitäten rund um eines dieser Gebäude aus der Sicht des 34 Stockwerks.



installation in public space - 32

Kunst

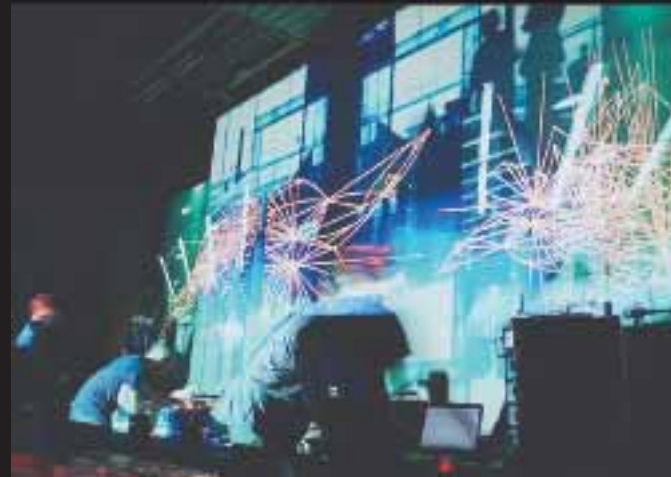
PKUNST

EKUNST

FKUNST

the light surgeons

sind ein Zusammenschluss aus Multimediakünstlern rund um den Regisseur Christopher Thomas Allen. Ebenfalls im Crossmedia Bereich beheimatet, erarbeiten sie Audiovisuelle Performances, expanded cinema Projekte und Installationen, bei denen viele verschiedene Medien zum Einsatz kommen.



installation in public space - 33

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Reopening of the Royal Festival Hall, Southbank London, July 2007

Audiovisuelle Installation auf 4 screens, anlässlich der Wiedereröffnung der Royal Festival Hall, besteht aus einer Kombination von historischen Material und Grafiken und stellt somit die Geschichte des Bauwerks in Verbindung mit der jeweiligen Zeitgeschichte dar.



installation in public space - 34

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

True Fictions/World of Extortion

Eine Audiovisuelle Performance, die in Zusammenarbeit mit empac (Experimental media and Performing Arts Centre, New York)entwickelt wurde.

True Fictions kombiniert dokumentarisches Filmmaterial mit Animationen und Soundcollagen 25 verschiedener New Yorker Musiker um die Themen Wahrheit und Mythologie der Amerikanischen Geschichte.



installation in public space - 35

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

- Arbeiten von Aitken, Naumann, Birnbaum, Muntadas, Paik, Viola, Graham, Nicolai, Holzer



- DELETE, Entschriftung des öffentlichen Raumes

Installation von Christoph Steinbrenner und Rainer Dempf



installation in public space - 36

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

- DELETE,



installation in public space - 37

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

“silence is a way of speaking “ (von einem Passanten notiert)

Der öffentliche Raum ist überschrieben, ob über große Plakatwände , screens, im Großen bis hin im kleinen Bereich durch Flyer, Botschaften auf T shirts, Autos und in Schaufenstern.

- visual noise lenkt von der Erfahrung des ursprünglichen urbanen Raumes ab

Diese Liste kann noch weiter fortgeführt werden denkt man z.B. an die Veränderung des urbanen Umfeldes durch verhängte Häuserfassaden an Baustellen etc..

Der Begriff duale Stadt bezeichnet einerseits die Strukturierung des urbanen Umfeldes wie wir sie kennen im analogen Sinn, Parallel dazu gibt es aber die Struktur der Netzwerke und digitalen Verbindungen, die einen immer größeren Stellenwert in der Strukturierung unserer Gesellschaft und damit verbunden unseres urbanen Umfeldes einnehmen. Dadurch entsteht ein verändertes Bild unseres Sozialgefüges, schon allein durch die Tatsache, daß der Zugang zu den Informationen ein Maßstab für die soziale Segregation darstellt.

“ Duale Städte tendieren im wechselseitigen Wettbewerb zur Konzentration hochwertiger Infrastrukturen und Dienstleistungen für eine globale Elite und zur kulturellen Aufspaltung in life-style communities, während die im informellen Sektor tätige Bevölkerung zunehmend marginalisiert wird. Aufsehererregende

Stadtentwicklungsprojekte wie der New Yorker Times Square oder der Potsdamer Platz in Berlin werden in dieser Perspektive zum paradigmatischen materiellen Ausdruck des Raumes der Ströme - dominiert von global agierenden Konzernen der Information und Medienindustrie, imprägniert mit expliziten und indirekten Regeln restriktiven Zugangs, orientiert an konsumtiven Tätigkeiten und strukturiert von einer - im urbanistischen Sinne - bedeutungslosen Architektur “ (Siegfried Mattl, stop making noise)

Die Verlagerung der soziokulturellen Erfahrungen von einer territorial basierten lokalen Umgebung hin zu der netzbasierten globalen Umgebung führt zu einer Entkoppelung in der Erfahrung urbanen Bewußtseins von der Basis, der sich im städtischen Umfeld entwickelnden kulturellen Zeichensysteme.

“ The sights and sounds of the urban scene - advertising, music, cinema, television, fashion, magazines, video clips - exist in the rapid circuits of electronic production/reproduction/distribution. They are not unique artefacts but objects and events multiplied a thousand, a million times over. In the rapid interplay of these signs, sense outstrips the referents.”

(Iain Chambers, Popular Culture. The Metropolitan Experience, London 1990)

Diese Hyperreale Stadttextur steht im Widerspruch zu der real erfahrbaren Wahrnehmung des städtischen Raumes mit seinen historischen Gegebenheiten.

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Durch die Löschung der Botschaften der imaginären Stadtorganisation wird der Blick befreit von den Konnotationen der hyperrealen Stadttexur.

Als weiteren Gesichtspunkt führt Siegfried Mattl die Demokratisierung des urbanen Raums durch die sogenannte street art an. Entwicklung von eigenen Zeichensystemen, die sich gegen die "Autorität sanktionierter Zeichen " wendet und in einem demokratisierten Beschriftungsprozeß sich den lokalen Machtstrukturen entgegenstellt. Der urbane Raum wird von den Bewohnern zurückgefordert.

delete kehrt diesen Prozeß um, und setzt auf Leere anstelle von Überfüllung, durch die Löschung aller "Devotionalien" der modernen Machtstruktur, soll die Aufmerksamkeit und Lesbarkeit des urbanen Umfeldes erhöht werden.

"Es fordert nicht nur die autorisierten Zeichen durch den souveränen Akt ihrer Löschung heraus, sondern es evoziert damit auch eine Ambivalenz jenseits der Ent-Kolonialisierungsstrategie von territorialen Machtzeichen, die die street art prägt: wie viel Leere im öffentlichen Raum ist zumutbar, und wie weit kann der Begriff der urbanen Öffentlichkeit in eine politische und kommerzielle Dimension getrennt werden; wie weit vermischen sich in der modernen Stadtkultur, die die strikte Signifikanz politisch-spirituelle, kommerzieller und privater Räume abgestreift hat, immer schon Citizenship und Publikum? "

" Die Lesbarkeit der Städte, die Zuschreibung von Bedeutung im Raum und deren ordnungs- und identitätsstiftende Kraft, setzt nach Roland Barthes ein leeres Zeichen voraus, eine inkommensurable Größe, die erst die Differenzierung der übrigen diskreten Einheiten der Stadt gegeneinander möglich macht. An ihm entfaltet sich "über Umwege und Rückwege" das Imaginäre, ohne das die Stadt für die destruktiven Wirkungen des Funktionalismus offen ist. Und nicht jede Stadt ist so glücklich wie Tokyo, dem Barthes ein "kostbares Paradox" zubilligt, nämlich ein leeres Zentrum, das den rhizomatischen Figuren der Viertel Halt gibt."

(Siegfried Mattl, Stop making noise)

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Jenny Holzer

Inszenierung im öffentlichen Raum durch Beschriftung.

Holzer bedient sich der Massenmedien um ihre Botschaften im öffentlichen Raum zu inszenieren.

1977 fängt Holzer mit der Beschriftung des öffentlichen Raums an.

Ihre truisms sind einzeilige Botschaften, die sie auf Bauzäune und Häuserfassaden klebt, dabei vermischt sie Botschaften aus verschiedenen ideologischen Systemen. Diese bestehen nebeneinander und werden in scheinbar willkürlicher Reihenfolge kombiniert. Die sich dadurch ergebenden Bedeutungsketten bzw. Zusammenhänge setzen beim Betrachter einen Reflexionsprozeß über eigene Positionen in Gang.

Ihr Projekt Lustmord konzipiert sie als Zeitungsbeilage

Bei Jenny Holzers Xenon Projektionen wird der urbane Raum durch ihre Botschaften regelrecht eingenommen. Die Bedeutungsketten der Texte brechen die Allgemeingültigkeit der ausgewählten Objekte auf und hinterfragen sie. Die Orte werden durch die Inszenierung rhythmisiert. Zum Einen erhellt sie die Architektur in ihrer Omnipräsenz, macht sie sichtbar und zeigt Machtstrukturen im Ordnungsgefüge des urbanen Umfeldes auf. Die Texte belagern die Gebäude und füllen sie mit Konnotationen.

“Im öffentlichen außerkünstlerischen Raum unterbrechen und irritieren die Inszenierungen mit ungewöhnlichen, manchmal schrillen oder komischen Beiträgen das Rauschen der durchfunktionalisierten Alltagskommunikation. Diese Einschübe und Umdeutungen erfolgen direkt und ungeschützt als In- und Aufschriften, Einblendungen und Projektionen im übermächtigen Kontext symbolischer Formen und Ereignisse - eine engagierte, durchaus subversive Kunst der Nadelstiche. “ (Friedrich W. Block, Text als Aufführung)

TRUISMS

A LITTLE KNOWLEDGE CAN GO A LONG WAY

A LOT OF PROFESSIONALS ARE CRACKPOTS

A MAN CAN'T KNOW WHAT IT'S LIKE TO BE A MOTHER

A NAME MEANS A LOT JUST BY ITSELF

A RELAXED MAN IS NOT NECESSARILY A BETTER MAN

A SENSE OF TIMING IS THE MARK OF GENIUS

...

installation in public space - 40

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Jenny Holzer



installation in public space - 41

Kunst

PKUNST

EKUNST

FKUNST

Jenny Holzer



Gestaltung INFORMATIONSSYSTEM

Die Beschriftung und Inszenierung des öffentlichen Raumes zum Zweck der Informationsvermittlung, aufgezeigt anhand zweier Beispiele des Studio Intégral Ruedi Baur et associés
Welche Rolle spielen moderne Kommunikationssysteme im urbanen Umfeld.

Die Baustelle als Kommunikationsmodel Ile Seguin-rives de Seine

Es handelt sich hier um einen alten ehemaligen Industriestadtteil, der von der Stadt Paris aufgekauft wurde, um der Bevölkerung durch den Bau von Wohn- und Geschäftsgebäuden diesen wiederzugänglich zu machen. Die stellt besondere Anforderungen an das Kommunikationssystem. Zum Einen soll die Bevölkerung über den im entstehen begriffenen Stadtteil informiert werden, zum Anderen soll eine Vorstellung des neu entstehenden Stadtteils vermittelt werden. Dabei geht es darum vier verschiedene Informationsebenen zu bedienen. Das ganze Projekt betreffend, spezifische Veränderungen einzelner Teilbereiche, Informationen über beteiligte Firmen und amtliche Mitteilungen. Hierzu wurden unterschiedliche Sprachen entwickelt: Sprache der Öffentlichkeit, Sprache der Investoren, Sprache der Baustelle, Sprache der Erinnerung dazu wurden verschiedene Elemente entwickelt, die sich für den jeweiligen Zweck unterschiedlich kombinieren lassen. Informationstafeln, Durchbrüche, Kommunikationsboxen.

Durch die eigene Farbgebung erhält die Baustelle eine einheitliche Sprache und die verschiedenen Aktivitäten lassen sich darunter zusammenfassen. Gleichzeitig wird durch große dreidimensionale Installationen in anderen Stadtteilen dieser Stadtteil beworben.

Gestaltung INFORMATIONSSYSTEM

“Was unterscheidet ein tatsächliches Ereignis von einem inszenierten? Inszenierung bedeutet, etwas sichtbar zu machen und anderes zu verdecken, Schlüsselmomente herauszuheben, Erwartung zu steigern und Kräfte zu leiten, die zur Vorbereitung von etwas Neuem führen können. Alle diese Eingriffe stehen von vornherein fest. Wie bei einem Theaterstück wird zunächst ein Konzept, eine bestimmte Dramaturgie festgelegt. Die darauf folgende „Aufführung“ wären dann die verschiedenen real stattfindenden baulichen Transformationen. Diese Vorgänge spielen direkt mit der Inszenierung zusammen, sie definiert den Sinnrahmen, vor dem wir die Realität lesen. Mittels gegenwärtiger technischer Möglichkeiten wie Livestreaming lassen sie sich in Realzeit, also während die Transformation stattfindet übertragen.

Voneinander unabhängige, neben- oder sogar gegeneinander verlaufende Vorgänge auf einer Baustelle erzeugen eine Partitur überraschender Bilder und Konstellationen, wie sie die Spielanordnungen offener Kompositionen John Cages nicht besser hätten auslösen können.”

(Mediacity:Die Wechselwirkung zwischen Stadt und Medien, Ulrike Felsing im Gespräch mit Ruedi Baur)

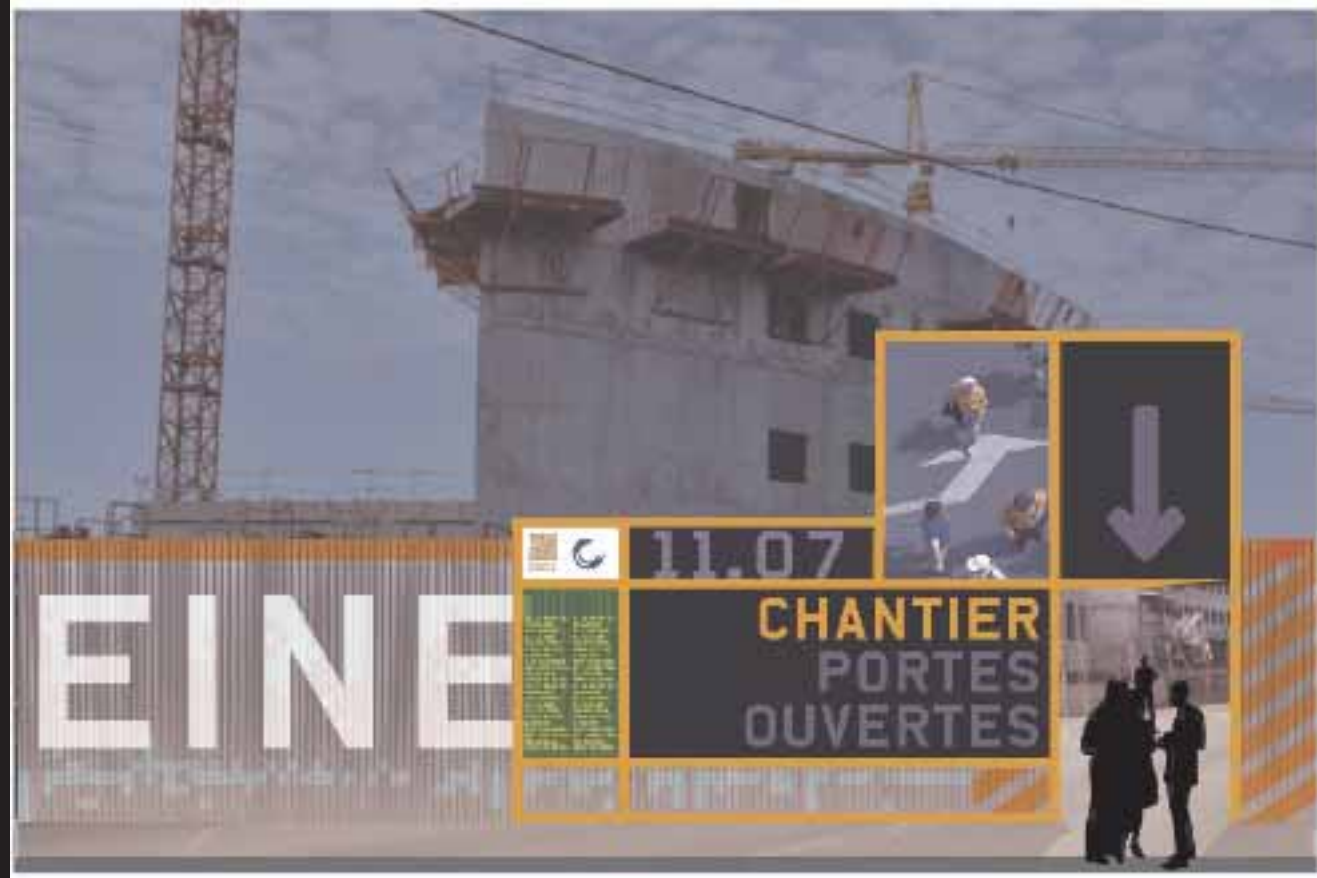


installation in public space - 44

Gestaltung

INFORMATIONSSYSTEM

Ille Seguin-rives de Seine



installation in public space - 45

Gestaltung

INFORMATIONSSYSTEM

Île Seguin-rives de Seine



Ein Stadtteil von Montreal bekommt eine eigene Identität. Dieser Stadtteil definiert sich topografisch durch die Lage von 35 verschiedenen Veranstaltungsorten. Hierfür zeichnete sich die Notwendigkeit ab eine gemeinsame visuelle Identität zu entwickeln. Ruedi Baur entwickelte zu diesem Zweck einen farbigen Lichtcode, der zum einen symbolischen Charakter in der Inszenierung der einzelnen Veranstaltungsorte vermittelt und zum anderen ein Indiz für den gerade bespielten Ort liefert.

Dabei wird die räumliche Inszenierung im Printbereich wiederverwendet und dient so als Repräsentation der Repräsentation als Form des speziellen corporate design dieses Viertels.

“Kommunikationssysteme, verstanden als Zeichenkomplex in der physischen Welt, bilden einen Raum, der für den mediengewohnten Blick Lesbarkeit, Orientierung und Raumtiefe schafft. Alle visuellen Elemente wie Licht, Schrift, Farbflächen, transparente dreidimensionale Raumelemente - die wir als „Medien“ bezeichnen - kommen dafür gleichzeitig zum Einsatz und erzeugen ein dramaturgisch umfassendes begehbare Gesamtbild. Medien und realer Raum verbinden sich zu etwas gemeinsamen Neuen: Zu „informiertem Raum“ (Vilém Flusser) oder „augmented space“. Der Begriff „augmented space“ leitet sich von „Augmented Reality“ ab, einer Technologie die virtuelle Objekte erzeugt. „Augmented reality“ ist die „erweiterte Realität“ und „augmented space“ ist die natürliche Umgebung eines Menschen, um künstliche Sinneswahrnehmungen virtueller Objekte erweitert.” (Mediacity:Die Wechselwirkung zwischen Stadt und Medien, Ulrike Felsing im Gespräch mit Ruedi Baur)

installation in public space - 47

Gestaltung

INFORMATIONSSYSTEM

Quartier des Spectacles

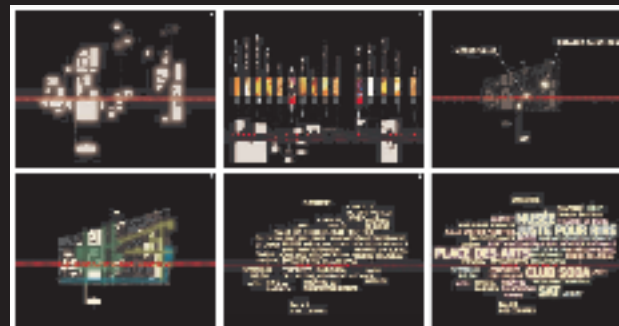
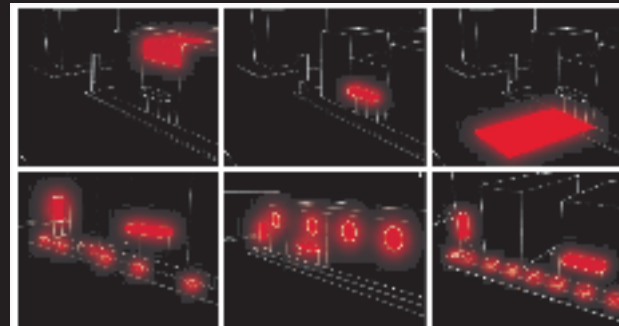
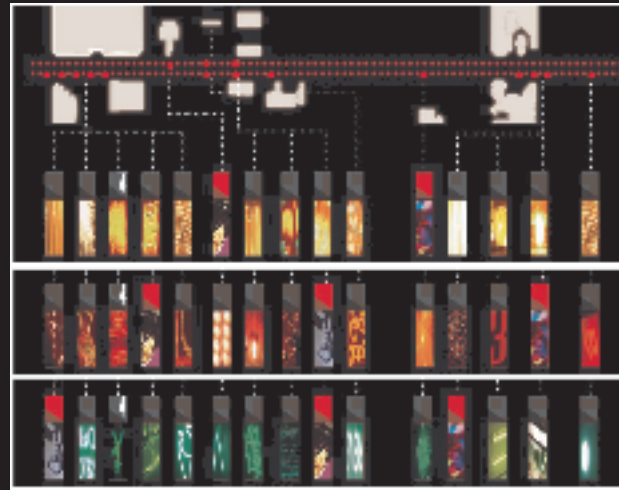


installation in public space - 48

Gestaltung

INFORMATIONSSYSTEM

Quartier des Spectacles

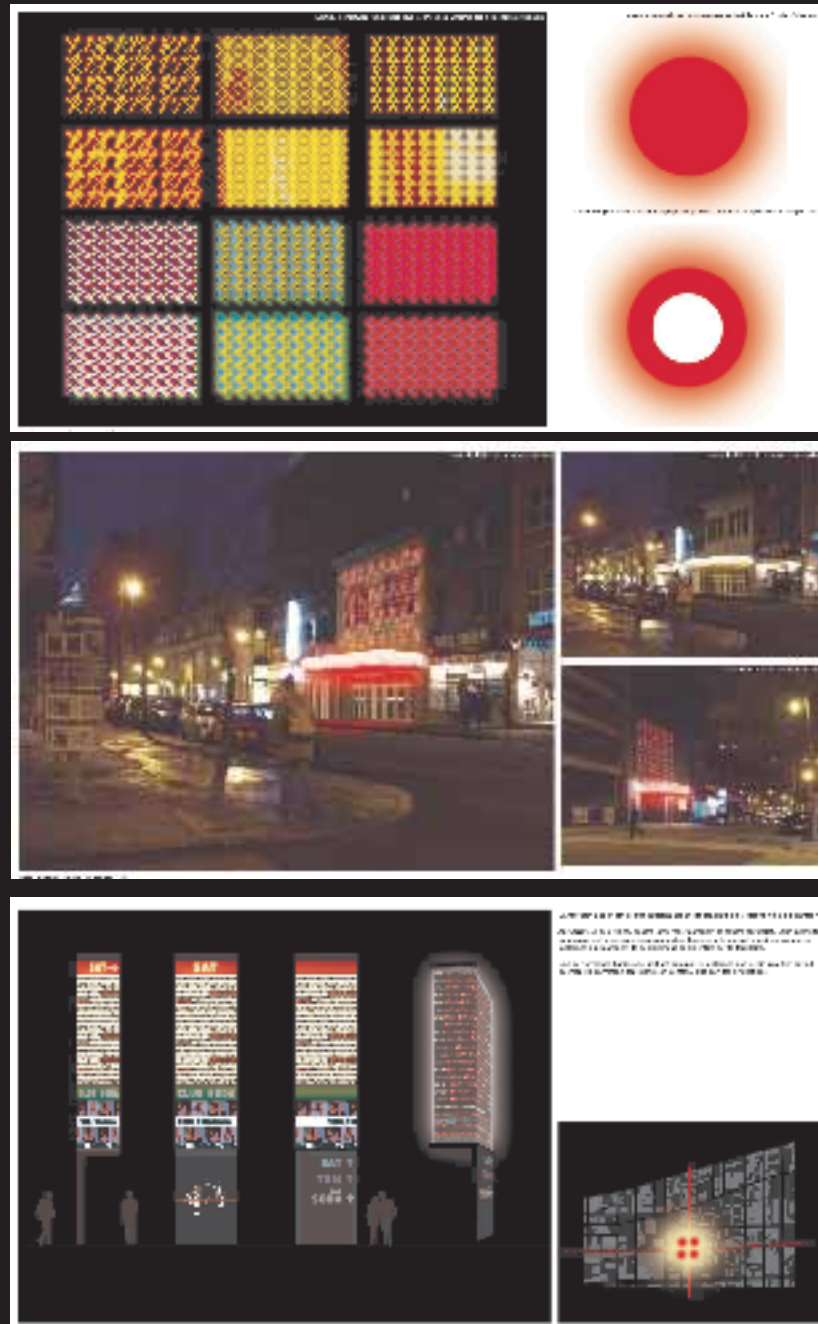


installation in public space - 49

Gestaltung

INFORMATIONSSYSTEM

Quartier des Spectacles



installation in public space - 50

Installation	ZWISCHENRÄUME/ PARALLEL SPACES	“Früher war die Stadt ein einfacher Raum. Infrastruktur, Häuser, Straßen und hier und da ein paar Orte, an denen sich Menschen treffen. Mittlerweile liegt quer durch alle Bereiche über der Stadt eine zweite Stadt. Die der Maps, der digitalen Informationen und Treffpunkte und natürlich die der Handys. Alles ist überall gleichzeitig, jeder kann mit jedem überall reden. Der klassische Raum mit seinen Distanzen ist voller kleiner Wurmlöcher der Kommunikation. Die Stadt und seine Szenen, kurz die gesamte urbane Kultur, ist längst nicht mehr nur draußen, sondern ein komplexes Informationsnetz.” (Sascha König, Kubistische Plattform für urbane Speerspitze, Sony Mobile Session, Debug 124, 07/2008)
--------------	-----------------------------------	---