

arch-komm

output # one

Kommunikationsforum für Architektur
Projektkatalog plus 99
26.-28.09.99



Home

» hybrid space ©

Ausgangspunkt Der öffentliche Raum der Stadt löst sich auf und geht in die expandierenden medialen Netze über. Die traditionellen Funktionen des öffentlichen städtischen Raumes werden zunehmend von Telekommunikationszentren und Massveranstaltungen übernommen, deren Ein- und Ausgänge sich fast ausschließlich in privaten Räumen befinden.

Diese Privatisierung der Kommunikation bringt eine zunehmende vertikale Spaltung zwischen den Gruppen der "Vernetzten" und der von der medialen gesellschaftlichen Kommunikation Ausgeschlossenen mit sich. So entsteht derzeit eine Spaltung zwischen den kollaborativen (globalen) Medianeizen und den sich dezentragierenden (lokalen) städtischen Aggregationen.

Diese Spaltung und Polarität zwischen dem "globalen" und dem "lokalen" Raum wird zu, wobei die Machtstrukturen des "Globalen" die

Leitungsstruktur ist ein Projekt des **INSTITUTS FÜR MEDIEN**

INSTITUT FÜR MEDIEN ist ein Projekt des **INSTITUTS FÜR MEDIEN**

INSTITUT FÜR MEDIEN ist ein Projekt des **INSTITUTS FÜR MEDIEN**

INSTITUT FÜR MEDIEN ist ein Projekt des **INSTITUTS FÜR MEDIEN**

INSTITUT FÜR MEDIEN ist ein Projekt des **INSTITUTS FÜR MEDIEN**

lokalen Kräfte überlagern. Der "lokale" und privatisierte (Zufalls-)Ort, ob Ghetto oder Obdachlosenviertel, ohne funktionierendes Kommunikations-System der Vermittlung, verliert mehr und mehr an Bedeutung.

Projekt Das Projekt "public media urban interfaces" entwickelt ein Szenario für das Zusammenspiel von Massemedien und urbanem Raum, um die Bedeutung des öffentlichen Raumes zu stärken. Es schlägt öffentliche Schnittstellen zwischen dem urbanen und dem medialen Raum vor.

Es beruht dadurch das Vakuum zwischen dem "lokalen" und dem "Globalen" und entfaltet diesen freien Raum, indem es lokale Ereignisse beachtet und sie mit dem globalen Netz kollaborativ teilt. Lokale (Nachbarschafts-) Einrichtungen in Form von kollaborativen analog-digitalen Umgebungen ("community centers") machen es möglich, an einem öffentlichen Ort interaktive "messages" zu produzieren und nach einem dynamischen Reaktions- und Sendesystem zu verbreiten.

Diese vernetzten räumlichen Schnittstellen, eingebettet im öffentlichen Raum der Stadt, ermöglichen jedem den Zugang zum globalen "Medienort", um zu senden und Einfluss zu nehmen - direkt vor der lokalen Nachbarschaft aus.

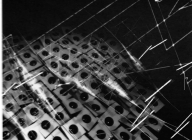
Die Media Hubs fungieren als ständige Schnittstellen auf lokaler Nachbarschaftsebene ("media hubs in dense neighborhoods") während die Gänge Clubs größere Massveranstaltungsräume von gesellschaftlicher Bedeutung darstellen. Ein spezifisches Protokoll der ständlich abgestimmten Verbreitung der "messages" (die Timespace for All Smart Case) unterstützt die öffentliche dynamische Struktur des Netzwerks und stabilisiert das Kommunikationssystem mit einer selbstorganisierten Holmaschie aus.

public media urban interfaces
urban interfaces, öffentliche
Schnittstellen zwischen urbanem
und medialen Raum.

Wahrnehmung Das Ergebnis des Zusammenwachsens von urbanem und medialen Raum, ob Media Hub oder Gänge Club, ist ein Zweites ein ambivalentes Raum, der zugleich analog und digital, virtuell und materiell, kaputt und abstrakt ist und am medialen (globalen) und urbanen (lokalen) Raum gleichzeitig teilhat und zwischen ihnen vermittelt.

Das Projekt veranschaulicht damit ein neues interdisziplinäres Entwurfefeld, in dem das dynamische Zusammenspiel von Stadtplanung und dem Raum der Massemedien und der Kommunikationsnetze untersucht wird. "Soft Urbanism" beschäftigt sich mit den "weichen" ("soften") Aspekten der Stadt und interveniert auf der Ebene der Infrastruktur durch die Bereitstellung von Netzwerken und Schnittstellen werden neue Möglichkeitsfelder für Gestaltung erschlossen und Rahmen für Prozesse der Selbstorganisation entwickelt.

Deutsche Edition/Veröffentlichung in der Publikation des Internationalen Forums für Gestaltung *Urban Interfaces* 1998.



Digitales urbanes Modell der „public media urban interfaces“.

» hybrid space ©

01 | Kontrollrouten, Carsten Becker im täglichen Leben hinterlassen wir eine



immer größer werdende Fülle von elektronischen Spuren. Überall werden persönliche Daten erzeugt. Abgesehen von uns fließen diese Daten durch elektronische Netze und Datenbanken. Kontrollrouten gibt unseren unendlich fragmentierten Datenschnitten eine Gestalt. Das Programm verknüpft die Datenschnitte einer Person, analysiert sie und generiert aus ihnen eine dreidimensionale Gestalt.

Kontrollrouten spiegelt online unsere Datenschnitte und visualisiert ihre zum Datenportale. Jede Person erzeugt durch ihr Leben eine individuell andere Gestalt. Welche Verbindungen werden zwischen unseren digitalen Alltags und uns entstehen?

trace patterns, Ursula Dorn
Das Projekt befasst sich mit der Disziplin zwischen alltäglicher Lebensumfeld und imaginierten „durchleben inneren Räume“.

Es geht um eine Architektur, die eine anpassungsfähige Ebene entstehen soll. Ansatzpunkt ist das Bewegungsverhalten. Am einfachsten, zu beobachtenden Größen, sollen Bezüge abgeleitet werden, die zu einer Modellierung von Eigenschaften als Ergebnis von Interaktion führen. Menschen im Raum sind demnach autonom tätig, „Selbstmodelle“ von Bewegung, Kommunikationssysteme, Kommunikation und Energie werden erzeugt.



Die Installation beobachtet die Bewegungen von Menschen auf öffentlichen Plätzen und ihre Interaktionen bei spontanen Begegnungen. Geometrische Interpretationen hinterfragen an Orten der Konzentration typische Raumverhältnisse (Territorienverhalten), machen diese strahlend und akustisch wahrnehmbar. Eine Überkopfflamme erfüllt die Bewegungsparameter und aufrechterhaltene (Krisis) – ein Untergewicht, aus dem virtuelle Landschaften gezeichnet werden können. Sie sind Abbild möglicher Architektur und hinterfragen die Struktur der Stadt und die Gestalt der Maßstäbe.

electric_urbanism, Antone Springboom & Klaus Gasterer

„eine audiovisuelle multisensuelle urbaner architektur“
Der Prozess ist ein Interface für Bilder & Klänge in einem virtuellen Raum, zugänglich für mehrere User. Auf einem plattformartigen Gelände lassen Formen und Farben unter verschiedenen Bedingungen und publizieren zum Rhythmus der Klänge, die sie repräsentieren.

Die zur Verfügung stehenden Teile von audiovisuellem Material werden von den Besuchern gemeinsam durchsucht; fertige Klang auf drei Kanäle (Bass, Mittel, Hoch) und das Instrument, mit dem die Klangcollage realisiert werden kann. Die Formen reagieren auf die Dynamik des jeweiligen Sounds. Vier getrennte Soundkanäle bieten verschiedene, so dass ebenfalls vorgeordnet werden kann, welcher Kanal gerade beeinflusst wurde.



» hybrid space ©

Superkallektta, Felix Haas, Holger Becker, Larsen, Deino, sowie Druca Internet, Lieke

Der Superkallektta simuliert die erste Begegnung mit dem größten Datencontainer der Welt. Gleichzeitig wird versucht eine neue Perspektive aufzuzwingen und den durch das Browserfenster beschränkten Blick auf das Internet zu erweitern. Der Superkallektta ist ein Softwareprogramm, das sich selbständig anhand eines Leitbegriffs durch das Internet bewegt. Auf seinem Weg sammelt es Klangdaten, Bildaktionen und Strukturdaten, die mit dem Begriff in Verbindung stehen. Die gesammelten Daten ergeben einen kontinuierlichen Fluss an Klängen und Bildern, die über den Lautsprecher und den Monitor der Installation wahrnehmbar sind. Aufgrund der inhaltlichen Verwandtschaft ergibt sich eine Datenbedecktheit. Kaumchen der Beliebigkeit durchsetzt mit Informationsinhalten aber auch geordneten Ton- und Bildkomponenten.



QUEER KINE THE TRAVELLING IMAGINING, INK SOFA

"Users on a synchronized magazine, electronic layers can form an architectural situation. This is space created by information, therefore it is temporary and always changing." | Ink-experimentelle Arbeit zu urbanen Horzen in Verbindung zu einem elektronischen Magazin im Internet. Das globale Wachen im Internet macht es zu einem digitalen Mitkaufen. Wie kann man seine Ressourcen effektiver nutzen, unterschiedliche Zugänge ermöglichen?

liquid column / liquid the news. Das fließende elektronische Magazin ist in einem Box untergebracht und via Internet erreichbar. Von diesem mobilen Informationscontainer aus werden in der Stadt und Landschaft installierte URKonsolen bespielt. Dort kann die Information gelesen, aktualisiert, verlinkt, heruntergeladen, verändert werden.

Zwei Objekte/zwei Subjekte, Andreas Mann

Die "Head Mounted System" werden von zwei Personen getragen. Das System ist ortsunabhängig einrichtbar. Zusätzlich existiert ein Medien-Bügel, den man sich bequem über die Schulter hängen kann. "Zwei Objekte/zwei Subjekte" bilden ein gemeinsames Kommunikationssystem. Interface ist jeweils die andere Person. Durch den Perspektivwechsel und den Verlust der Kontrolle ihrer visuellen Orientierung erleben sie sich selbst und den sie umgebenden Raum als mediale Konstruktion – Simulation eines virtuellen Raumes.

