

| | |
|-----------------|--|
| Intro | Abstract Purpose Past |
| Concepts | Attitudes Strategies Modalities |
| Partners | Students Teachers Institutions |
| Spaces | Buildings Exhibitions Interspaces |
| Output | Workshops Projects Events |
| Extras | Business Statements Glossary |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

sein&schein, eine mediale Fensterinszenierung



Das Gebäude als Kommunikationsmedium gestaltet den öffentlichen Raum zu einem Erlebnisraum.

Abstract

sein&schein

Wie können die Anliegen, Inhalte und Kommunikationsbedürfnisse einer Organisation, Institution oder Firma auf neue Weise an die Öffentlichkeit gelangen?

Selbstdarstellung und Selbstinszenierung gewinnen im Wettbewerb um Aufmerksamkeit und Anerkennung immer mehr an Bedeutung. Gefragt sind innovative Ideen, um sich im Dschungel von Erlebniswelten und Infotainment auf neue und spielerische Weise öffentlich darzustellen.

Ansatz:

**Inhalt als Ausgangslage,
Gestaltung als Ausdruck,
Architektur als Gegebenheit,
Video als Medium,
Vernetzung als Technologie,
Fenster als Projektionsfläche,
Interaktion als Spannungsmoment.**

Über eine mediale Fensterinszenierung findet das innere Sein eines Gebäudes nach Aussen hin eine Form, die zum Einblick und zur Interaktion einlädt. Der Reiz von sein&schein ist die Verbindung von Raumgestaltung, dramaturgischer Bespielung, Informationsplattform und Interaktionsmoment.



Context

Fenster als Tor zur Welt

Schon seit längerer Zeit werden Fenster in der Öffentlichkeit zur Selbstdarstellung verwendet. Insofern sind Schaufenster bei Kaufhäusern längst nicht mehr wegzudenken; Weihnachtsdekorationen schmücken in den Wintermonaten unzählige Fenster und sehr viel länger schon verwendet die Kirche sie als Ausdrucksmittel religiöser Botschaften. Fenster als Verbindung von Innen und Aussen, als Auge für Ein- und Ausblicke, für Stimmungen und Emotionen, als Tor zur Welt.

«Die Architektonische Aussenhaut hat immer schon die mediale Aufgabe, die Identität des Nutzers der Immobilie darzustellen oder die Fassade für andere kommunikative Zwecke einzusetzen.» (mediatecture company)

Neuste Entwicklung: Fenster mit eingelegtem Micro-LCD-Bildschirm, welches vom normal scheinenden Glas auf undurchsichtig oder bespielten Bildschirm umgestellt werden kann.

Bewegte Bilder im öffentlichen Raum



In jüngster Zeit gewinnt das bewegte Bild im öffentlichen Raum immer mehr an Bedeutung. Angefangen bei der Werbung mit Laufschriften und Bildprojektionen haben in den letzten Jahren Grossbildschirme an Gebäuden, veränderbare Fassaden, Licht- und Bildinstallationen immer mehr dazu geführt, dass der öffentliche Raum nicht nur bunter, sondern auch bewegter wurde.

„Dabei kommt die Frage auf nach der Kultivierung des bewegten Bildes im öffentlichen Raum“ (Jan Edler, Berlin). Künstlerische Projekte wie Blinkenlights Berlin und Paris, BIX: Communicative Display Skin for the Kunsthaus Graz oder Xenonprojektionen von Jenny Holzer stellen sich den kommerziellen Werbeauftritten entgegen und gestalten den öffentlichen Raum auf kunstvolle Weise.

Context

Erlebniswelten

Unter dem Stichwort Erlebniswelten bedienen sich Firmen vermehrt medialer Möglichkeiten um sich zu repräsentieren. Mit zunehmend aufwendigeren Messeständen (z.B Funkmesse 2003 in Berlin: Sony, Panasonic, Telecom u.a. oder Happyend: Pavillon der Zürich Versicherung an der Expo.02) und Langzeitinstallationen werden Repräsentationsauftritte immer mehr inszeniert (z.B. MobiVersum: Familien-Erlebniswelt in der Autostadt Wolfsburg oder Sky Chapel / Plug & Play: Medieninstallation für die Bertelsmann Niederlassung, Berlin).

„Losgelöst von konkreten Produkten widmen sich diese Auftritte einzelnen Themen, die dem Besucher auf unterhaltsame und zugleich informative Weise vermittelt werden ... Neben dem Attraction Design zählen die Dramaturgie und vor allem die komplexe logistische und technologische Planung zu den wichtigsten Erfolgsfaktoren moderner Erlebniswelten.“ (Triad, Berlin)

Abgrenzung, Innovation

Das Projekt sein&schein geht dabei noch einen Schritt weiter. Es macht die Umgebung des Gebäudes zu einer Erlebniswelt und verwendet die Hausfassade gleichzeitig als nützliches Kommunikationsmedium im öffentlichen Raum. Erstmals wird dabei interaktives und fensterübergreifendes Video in den Fenstern projiziert. Die Verbindung von Gestaltung des öffentlichen Raumes, Dramaturgie, Informationsplattform und Interaktionsmoment machen sein&schein zu einer einzigartigen Installation. Dabei wird gleichzeitig dem Repräsentationsbedürfnis der Unternehmung wie auch der Raumgestaltung für die Öffentlichkeit Rechnung getragen.

Die Gestaltung des öffentlichen Raumes, in dem die kommerziellen Interesse immer mehr auf das gesellschaftliche Wohlbefinden prallen, soll so transformiert werden, dass sich beide Positionen vereinbaren lassen.



Product

Inszenierung Totentanz

Eine erste mediale Fensterinszenierung wird als Pilotprojekt im Juni 2004 am Hyperwerk-Gebäude in Basel realisiert. In einem Video-Portrait stellt sich das gegenwärtige Innenleben dieses Gebäudes in Auseinandersetzung mit seiner Geschichte dar: Das historische Totentanz-Motiv wird in die farbige Arbeitswelt übertragen, indem Menschen mit vielfältigsten Vorgeschichten, Tätigkeiten und Zielsetzungen zusammenkommen. Gleich einem nächtlichen Traum werden Informationen, Anliegen und Inhalte zu einem modernen Totentanz zusammengeflochten, wobei sich die Grenzen zwischen Sein und Schein vermischen. Verschiedene Figuren gehen unterschiedlichen Tätigkeiten nach - laufen von einem Fenster zum anderen durch das Gebäude, treffen sich und gehen wieder auseinander. Doch das alltägliche Treiben der Figuren wird immer wieder unterbrochen durch kurze, schattenartige Auftritte des Todes:

Wer einen Moment verweilt und die virtuellen Vorhänge öffnet, kann einen tieferen Einblick hinter die Fenster erhaschen.

„Egal wer du bist und was du tust, es kann dich jederzeit erwischen!“



Filmerische Lebensabrisse flackern auf und erzählen dem Betrachter von der Individualität eines jeden Lebens und von der Vergänglichkeit im Tode. Dabei wird der Zuschauer unweigerlich zum Gegenspieler des Todes: Denn der Tod hat seinen Auftritt in dieser Inszenierung nur hinter gezogenen Vorhängen. Diese lassen sich von den Passanten auf der Strasse öffnen. Mit dem Vorhang schiebt sich der anonyme Schatten zur Seite, die dahinter stehende Figur wird aufgedeckt und deren Rolle erkennbar. Von Zeit zu Zeit kommt eine der Informationstafeln zum Vorschein und macht auf die Institution und deren Veranstaltungen aufmerksam. Wer also einen Moment verweilt und die virtuellen Vorhänge öffnet, kann einen tieferen Einblick ins Innenleben dieses Gebäudes erhaschen und hält dabei gleichzeitig, durch das Interesse fürs Lebendige, den willkürlich auftretenden Tod auf.

Product

Gestaltung, Dramaturgie, Information und Interaktion

Für die Verbindung von Raumgestaltung, dramaturgischer Bespielung, Informationsplattform und Interaktionsmoment wurden auf der Grundlage von 2BFex eigens eine Software entwickelt und umfangreiches Filmmaterial produziert.

Die Passanten können aktiv mit der Installation spielen: Durch mehrere übereinander abgespielte Layers und dank Video Realtime-Compositing lassen sich die Vorhänge von den Passanten auf der Strasse - durch das Ziehen an einer Kordel - jederzeit beliebig öffnen und schliessen.

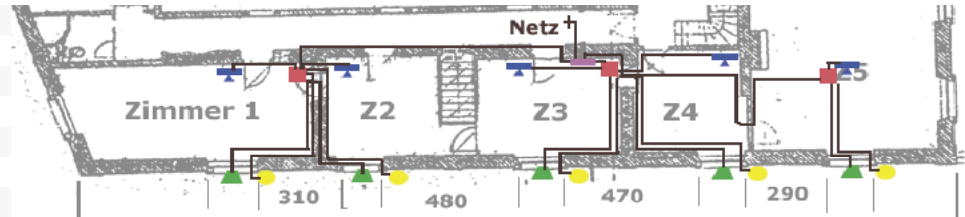
Der Interaktionsmöglichkeit im Aussen steht eine Interaktivität im Innen gegenüber. Über ein Administrations-Interface kann die Inszenierung verändert und gesteuert werden. Im Medienpool von sein&schein befinden sich ca. 100 Figurenvideos, 75 Lebensabrisse, diverse Infotafeln und verschiedene Hintergründe, die in unterschiedlichsten Kombinationen miteinander dargestellt werden können und für ein sich nie wiederholendes Programm sorgen.



Product

Installation

Die Hardware beschränkt sich im wesentlichen auf drei Rechner, welche die fünf Beamer versorgen. Die Computer sind vernetzt, wodurch die Bespielung gesteuert und für die fensterübergreifenden Geschichten synchronisiert wird. Vor jedem Fenster ist als Interface eine Kordel angebracht, deren Bewegungen von Sensoren ausgewertet werden, welche wiederum das Öffnen und Schliessen der virtuellen Vorhänge steuern. Rückprojektionsfolien hinter allen Scheiben machen die Inszenierung in den Fenstern des Gebäudes sichtbar.



Process

Idee und Teambildung

Ausgehend von der Idee, neue Formen der Interaktion am Gebäude zu erforschen, zu entwickeln und zu realisieren, indem die Fenster eines Gebäudes als Gestaltungs- und Kommunikationsflächen verwendet werden, wurde in einem dreiköpfigen Team ein Booklet mit dem Grobkonzept von sein&schein erarbeitet. Dieses diente dazu, externe Partner für ein professionelles Produktionsteam, wie auch einen Kunden zu finden.

RTRP: right time, right place

Universitätsbibliothek Basel

Neben Fachleuten aus dem In- und Ausland und der Zusammenarbeit mit Studenten der HGK Zürich, Abt. Film/Video und der HGK Luzern, Abt. Video konnte bald die Universitätsbibliothek Basel als interessierter Kunde gewonnen werden.



Aufgrund baulicher Massnahmen am Bibliotheksgebäude der Universität Basel war eine Realisierung im Rahmen der Diplomarbeit jedoch nicht möglich.

«Der anfänglich richtige Ort hatte plötzlich die falsche Zeit.»

Mit der Verschiebung des Vorhabens auf das Jahr 2005 soll die Zeit für diesen Ort jedoch erst noch kommen.

Weiterhin mit dem Ziel einer prototypischen Installation vor Augen, wurde nun das historische Gebäude des Hyperwerks für eine erste Umsetzung ausgewählt.

Process

Workshop sein&schein

Um das interdisziplinäre Team aus externen Partnern zusammenzubringen und für eine Umsetzung zu motivieren, wurde ein Workshop angeboten und durchgeführt. Externe Fachleute aus der Praxis brachten ihr Wissen und ihre Erfahrungen zum Thema mediale Inszenierungen im öffentlichen Raum ein. Ausgehend von diesen Inputs wurde mit den Teilnehmern ein gebäudespezifisches Konzept erarbeitet. Ein Grossteil des 12-köpfigen Teams war danach motiviert, an der konkreten Umsetzung mitzuarbeiten.

Dozenten:

Jan Bölsche, Muskelfisch Entertainment, Berlin

Jan Edler, realities:united, Berlin

Mischa Leber, medlog, Wängi

Reinhard Manz, Point de vue, Basel.

Realisierung



Während drei Monaten wurden in intensiver Arbeit zusammen mit den internen und externen Partnern eine komplexe Software entwickelt, umfangreiches Film- und Bildmaterial produziert, die Hardware angefertigt und die Installation aufgebaut.

Im Juni/Juli 2004 wurde dann das Produkt während zwei Wochen erfolgreich der Öffentlichkeit präsentiert.

Process

Interdisziplinäres Projektteam

Roman Weyeneth: . Konzeption, Produktion, Interaktion
Andreas Wenger: . Externer Coach
Adrian Kelterborn: . Videoproduktion/ Lebensabrisse
Dominik Gehring: . Videoproduktion/ Figurenvideos
Dominik Seitz: . Texte, Public Relations
Jan Bölsche: . Darstellungsprogrammierung (2Bfex)
Mischa Leber: . Beratung Sensorik, Medientechnik
Mischa Schaub: . Interner Coach
Naomi Petcher: . Layout
Peter Whinyates: . Flyer
Roman Borer: . Programmierung, Systemadministration
Sebastin Adank: . Webseite
Thomas Bach: . Netzwerk
Tobias Kaufmann: . Videoproduktion/ Figurenvideos



Fortsetzung

Durch die prototypische Installation am Hyperwerk Basel konnte das Interesse der Universitätsbibliothek an einer Festinstallation im Jahre 2005 bestärkt werden. Ausgehend von den Erfahrungen der zweiwöchigen Betriebszeit werden nun ein Konzept und Projektplan für die Universitätsbibliothek Basel ausgearbeitet.

Appendix

Links, Literatur, Projekte

<http://www.bix.at/>
<http://www.kunsthhaus-bregenz.at/html/dwelcome.html>
<http://www.triad.de/index-de.html>
<http://www.blinkenlights.de/>
<http://www.blinkenlights.de/arcade/index.en.html>
<http://www.artfacts.net/index.php/pageType/exhibitionInfo/exhibition/9603/lang/2/name/Ruth-Schnell>
http://www.tholos-systems.com/htm/hom_fs.htm
<http://www.wired.com/news/technology/0,1282,61922,00.html>
<http://www.hk-gebaeudetechnik.ch/pages/index.cfm?dom=27&rub=100002792&orub=10>
<http://www.ag4.de/>
<http://www.muskelfisch.de/ptwiki/bin/view/Muskelfisch/WebHome>
<http://www.tweaklab.org/>
<http://www.totentanz-online.de/totentanz.htm>

www.hyperwerk.ch/sein&schein

Messe+Event, Jahrbuch 2003, EXPOdata, 2003

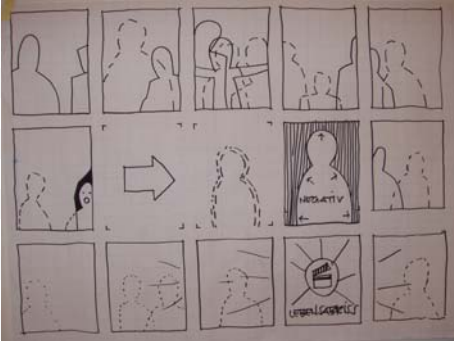
Writing on the wall, Word and Image in Modern Art, Thames+Hudson, 2003

Medieninszenierungen im Wandel. Interdisziplinäre Zugänge. Schicha, Christian / Rüdiger Ontrup (Hrsg.): IKÖ Publikationen Band 1. Münster: Lit Verlag, 1999

Basler Totentanz, Franz Egger, Buchverlag Basler Zeitung, 1990

Dank

Ein herzliches Dankeschön dem gesamten Projektteam und allen Mitwirkenden.



hyperforum
basel
hyperstudio
betider
hyperstudio
hyperstudio
hochschule
hyperwerk
fachhochschule
hyperwerk
totentanz
4057
tel
fax
e-mail
url
basel
basel
+41
+41
61 269 92 26
61 269 92 26
61 269 92 26
switzerland
www.hyperwerk.ch
info@hyperwerk.ch
www.hyperwerk.ch