

Störfaktor oder Kulturträger: Über neue Bilder in den Städten

Disruptive Factors or Bearers of Culture: On New Images in the Cities

Prof. Dipl. Des. Norbert Nowotsch MA
Fachhochschule Münster, FB Design
Sentmaringer Weg 53, 48151 Münster
0251-8365301, nowotsc@fh-muenster.de

Zusammenfassung:

Der Vortrag beschäftigt sich am Beispiel der PSD Bank Münster mit dem Thema Medienfassade und den Implikationen solcher großen digitalen Präsentationsumgebungen, in diesem Fall eine straßenseitige Front von 13 x 14 Metern.

In einem einjährigen Entwicklungsprozess zwischen Eigentümer und Betreiber, technischem Einrichter, Architekt, Stadtmarketing, Ordnungs- und Verkehrsamt wurden Konfliktfelder definiert und ein Modell entwickelt, welches alle Interessen berücksichtigen wird und dennoch die Qualitätsfrage an erster Stelle sieht.

Der Autor gehört der Redaktionskonferenz als gestalterischer Berater an und entwickelte mit einer studentischen Arbeitsgruppe und einem Fachkollegen visuelle Modelle und Konzepte für die Bespielung. Ein Stichwort ist dabei, in Anlehnung an die "Ambient Music" das Thema "Ambiente Bilder". Das Thema "Kunst am Bau" soll dabei im Betrieb (seit dem 08.08.08) in einem langsamen Prozess in verschiedene Richtungen definiert und weiterentwickelt werden.

Abstract:

Using the example of the PSD Bank in Münster the talk deals with the topic of media facades and the implication of large scale digital presentation environments, in this case, a front of 13 by 14 meters facing the street.

In a one-year development, negotiated between the proprietor and operator, the technical fitter, architect, city marketing, planning, traffic and public order departments possible areas of conflict were defined and a model was developed to accomodate all interests, nonetheless prioritizing issues of quality.

The Author is a member of the editorial board as design consultant and has developed visual concepts and models for display with students and a colleague from the Department of Design. A key concept here is, following the musical style of "ambient music" – "Ambient Images". In so doing the Topic of "Kunst am Bau" is to be defined and further developed in various directions in a slow process while in actual operation since 08/08/08.

Zum historischen Hintergrund

Fassadengestaltung ist ein altes und ewiges Thema in Architektur und Kunst – dass die Fassade auch eine ansehbare »Schauseite« sein soll, liegt schon in ihrem Namen.

In welchem aktuellen Bilderwald wir uns bewegen, soll ein kurzer historisch-medialer Abriss zeigen. Immerhin hat einer der bekanntesten Maler der Scheinarchitektur, Andrea Alovissii, ca. 1620-1687, lange in Münster gelebt und gearbeitet. Architektur als Schauobjekt ist aber noch älter: Freskenmalerei existiert seit der Antike bis heute in allen Varianten: als Schmuck, Scheinarchitektur, Detailersatz - und in allen möglichen Mischformen.

>10 Bilder

So genannte Hausbemalungen traten, meist an Privatbauten, verstärkt in den 70er und 80er Jahren auf. Auch hier finden sich sowohl reine "Bebildungen" wie auch Scheinarchitektur, dazu, ungefähr ab Mitte der 80er, die Graffiti, eng verbunden mit weiteren urbanen, subkulturellen Kulturformen ("HipHop" etc.) wobei sich bei dieser Form des us-urbanen Graffiti zum einen ausgearbeitete illustrative, sowohl bild- wie auch schriftorientierte Formen und zum anderen im Vorbeigehen hingeworfene Schriftkürzel, so genannte "Tags", als bestimmende Formen ausmachen lassen.

> 8 Bilder

Kunst am Bau

Insbesondere für Bauten des Staates (Bund oder Länder), wurde, aus einem baukulturellen Anspruch heraus und "um die Kunst zu fördern" ab ca. 1950 die Verpflichtung entwickelt, einen gewissen Anteil – meist um 1–2 % der Baukosten für Kunstwerke zu verwenden. Dies war sowohl für Gebäude, wie auch für Baugrundstücke anwendbar war.

Auch bei Medienwänden ist der Begriff "Kunst am Bau" üblich, oft unabhängig von ihren visuellen Qualitäten.

>Bild: Fresco Schlotter 1955

Sehr nahe daran bewegt sich die "Kunst im öffentlichen Raum" oder auch "Kunst im Stadtraum", dazu findet sich alle 10 Jahre eine der größten Ausstellungen in Münster. Als ironische Gegenposition hat sich neuerdings der Begriff "Plop Art" entwickelt, er bezeichnet eine Form von städtischer "Verbrauchskunst", die wirkt, als wäre sie zufällig vom Himmel gefallen. Eine Bezeichnung, die sich ohne Probleme nicht nur auf viele Werke der "Kunst am Bau", sondern besonders auf die vielfältigen urbanen Attraktions- und Werbeträger anwenden lässt.

>1 Bild

Werbung im Stadtbild

Wie bereits auf einer Fotografie von Walker Evans aus dem Jahr 1936 zu sehen, durchziehen die "Billboards" mit einer heute mehr als hundertjährigen /Geschichte bebaute und auch unbebaute Flächen, beeinflusst durch Comic und Cartoon, bestimmend besonders in den us-amerikanischen Vorstädten. Hier entfalten sie an dem an Ein- und Ausfallstraßen endlos dahinziehendem "Strip" eine ganz eigen gestaltete Bilderwelt entfaltet und von dort sind sie, ähnlich wie Graffiti wieder zurück in die Kunst gelangt.

> 3 Bilder

Die alte Litfasssäule und der (sich) wandelnde "Sandwichman", mittlerweile nahezu abgelöst durch Fahrzeuge des ÖPNV (hier filtert Werbung auf den Fenstern oft schon den Blick auf die Außenwelt) gehören ebenso in dieses Feld wie die "Outdoors" genannten Großplakate, die Wartehäuschen, Aufsteller und Leuchtkästen - bis hin zum wilden Plakatieren, oft schon wieder eine kreative Tat in ihrem Findungsreichtum beklebbarer Flächen. Dies alles vermischt sich mit den sonstigen werbetechnischen Miniaturen des städtischen Alltags.

>3 Bilder

1978 postulierte Jean Baudrillard in einem Essay über die flächendeckenden Graffiti den Aufstand der Zeichen, heute, 30 Jahre später, wäre eher ein Aufstand gegen die Zeichen, oder auch gegen die Bilder zu erwarten - kein Bild, kein Zeichen kann laut, groß, bunt, schnell genug sein, all die anderen zu überdecken. Dazu einige als Abschreckung gedachte Beispiele aus einem Faltblatt, Herausgeber Deutsches Nationalkomitee für Denkmalschutz.

> 1 Bildcollage

Mediale Vorläufe

Mediale Vorläufe sind, abgesehen vom visuell-akustischen Spektakel eines Feuerwerks oder illuminierten Wasserspielen nahezu ausschließlich an Architektur und urbanen Umgebungen orientiert. Als Motor und Plattform dieser Entwicklungen zeigen sich die Weltausstellungen, zu den 1920, 1925 und 1937 in Paris statt gefundenen sind besonders Seattle, 1962, mit den Arbeiten der Eames Brüder, Montreal, 1967 und Osaka, 1970, zu nennen, letztere mit den Arbeiten von Billy Klüver und der Gruppe E.A.T.

1970 erschien auch das Buch "Die kybernetische Stadt". Hier hat der später in Frankreich lebende Ungar Nicolas Schöffer in seinen von der Kybernetik beeinflussten Konzepten und theoretischen Überlegungen, zum "Spatio-, Lumino-" und "Chronodynamismus" zahlreiche Gestaltungs- und Interaktionslemente angesprochen, die heute im Zusammenhang mit Medienarchitektur oder Medienwänden weiter aktuell sind. Raum - und Architekturmediatisierungen finden sich ebenso in der kinetischen Kunst der 60er und 70er Jahre wieder, besonders im technikfreudigen sogenannten Ostblock gab es zahlreiche weitere, durch die Kybernetik beeinflusste Konzepte und auch Realisationen.

>Bild Schöffer, Turm

Einen durchgängigen Faktor markiert mit einfacherer Technologie weiträumig die "Lichtkunst", als "Stadt-Licht-Kunst" u.a. in Essen, mit den "Lichtwochen" seit 1959, aktuell das Festival of Lights in Berlin. Bestimmende Faktoren sind ihre vornehmlich nur temporäre Erscheinung (etwa Festivals, Weihnachten, Volksfeste) dazu treten sie nur abends auf, zeigen meist keine oder nur gleichmäßige Bewegung. Das Spektrum reicht von spezifischer, farbiger Beleuchtung von Gebäuden bis hin zu Aufprojektion von Bildern oder Bildelementen.

>Bilder Essen, Berlin

Aktuelle Materialien und Betrieb von Medienwänden

Mit der rasanten Entwicklung besonders leuchtstarker LED-Technik wurden die Lichtprojektionen durch immer größer werdende variabel bespielbare Flächen und Formen abgelöst, die weitere technische Verdichtung der Lichtpunkte ermöglichte schließlich sich mehr und mehr verfeinernde Bildwiedergaben bis hin zur "Fernsehqualität". Spätestens jetzt, mit der Möglichkeit, ALLE Bilder zeigen zu können, verlagern sich Formfragen massiv zur Frage nach dem Inhalt, wird dieser Inhalt mehr denn je öffentliche Angelegenheit.

>8 Bilder

Als medientheoretische Fußnote findet sich in der Fachliteratur der Begriff der "Bild-Raum Kontrolle": zu den raumdeckenden Kameraaufnahmen gesellen sich raumdeckende Bildprojektionen, eine, wenn man so will, als Ironie zu verstehende Variante der in den 70er Jahren postulierten Idee des "Closed Circuit Television".

>Grafik/Begriffsfeld

Ein aktuelles gigantomanisches Screen ist "The Place" in Peking - 6000 qm Bildfläche, Kosten 24 Millionen Euro. Die Bespielung - eine Meereswelt - ist eindeutig als visuelle Attraktion ausgelegt, oder - wenn man so will, eventorientiert.

>Bild "The Place"

Zur Bildspeicherung und Steuerung der Medienwände wird in der Regel ein normaler PC eingesetzt. Die dabei genutzte Software ist als eine Form interaktiver Datenbank zu verstehen, mit der Bildmaterial nach durch den Nutzer vorgegebenen Kriterien verwaltet und variabel verfügbar gemacht wird. Somit ähnelt sie stark so genannter VJ-Software, eine von "Video-Jockeys" bei Musikveranstaltungen eingesetzte Computerplattform für rhythmisierte "Lichtspiele", die ebenfalls auf eine mindestens 40jährige Vorgeschichte ("Lightshows") zurückgreift und in ihrer computerisierten Form mittlerweile in riesiger Menge als Free-, Share-, oder Payware auf dem Markt zu finden ist.

>Bild Muster einer Bedienoberfläche

Rückkoppelungen des Umraums

Nutzbar sind dazu Bewegungs-, Licht-, Audio-, oder Belastungssensoren genauso wie die Verarbeitung von Kamerasignalen; noch mehr Bewegung in die Interaktion wird durch die massive Nutzung von RFID Chips entstehen, komplexe Möglichkeiten, eine "Leuchtathletik", die es nicht immer zu nutzen lohnt. Der reduzierte Charme des vom "Chaos Computer Clubs" erarbeiteten Projektes "Blinken Lights", 2001 in Berlin soll hier als Muster stehen.

> Bild Blinken Lights

Medienwand PSD Bank Münster

Ausgangspunkt des Projektes war der Wunsch des Bauherren, angeregt durch die Zugkraft des "public viewing" während der Fußballweltmeisterschaft. Die Integration einer Medienwand ging als

Aufgabe an den Architekten (Andreas Heupel), dabei war aufgrund der verkehrstechnisch exponierten Lage eine besondere Behandlung des Vorhabens erforderlich.
>3 Bilder: Lageplan, Renderingzeichnung vor Bau

Wichtige Alleinstellungsmerkmale des Projektes sind

1. Die Medienwand als Teil des Gebäudes
2. Eine projektbegleitende Redaktionskonferenz
3. Ein werbungsfreies Beispielungsprogramm

Die Medienwand der PSD Bank wurde nicht nachträglich appliziert, sondern durch den Architekten als integrierter Teil des Gebäudes geplant. Wichtiges Element ist dabei die Verminderung der Sichtfläche aus dem Winkel durch eine konkave Ausformung der Fassade
> Bild Gebäude

Bereits Anfang 2007 wurde ein Redaktionskonferenz genannter Programmbeirat gegründet, ihm gehören an

- der Vorstandsvorsitzender PSD Bank
- die Leiterin des Stadtmarketing ("Münster Marketing")
- der Architekt des Gebäudes
- der Dezernent für Planungs- und Baukoordination der Stadt Münster
- die ausrichtende Technikfirma ag4
- ein Hochschullehrer der FH Münster, FB Design, Fach Mediengestaltung

"Gemeinsam definierte die Konferenz unter Berücksichtigung ordnungs- und verwaltungsrechtlicher Vorgaben unter Wahrung des Münsteraner Stadtbildes und der Ansprüche des Eigentümers ein Beispielungsmodell, welches alle Interessen berücksichtigt und dennoch die Qualitätsfrage an erste Stelle stellt."

Die erarbeiteten Definitionen umfassten Vorgaben wie zum Beispiel

- keine explizit narrativen Sequenzen
- keine schnellen Bilder/Bildfolgen
- Bezüge zur Stadt und städtischen Imagebildung

Einstimmig vereinbart wurde eine werbungsfreie Programmgestaltung (sowohl Eigen- wie auch Fremdwerbung) Anfangs in der Redaktionskonferenz entwickelte alternative Konzepte wurden wieder verworfen, um alle zu plakativen Ansätze zu vermeiden. Einzige Ausnahme ist die von Zeit zu Zeit auftauchende Webadresse der Bank, über die weitere Informationen zur Medienwand und auch die Webcam mit Bildern der Medienwand abgerufen werden können.

Eine PR-Wirkung entwickelt sich so nicht aus vordergründig werblicher Visualität, sondern durch die Art und Weise wie die Medienwand eingesetzt wird: in einem innovativen, dynamischen Umgang mit dem Medium verweist sie auf einen allgemein innovativen und dynamischen Umgang des Unternehmens mit den Medien.

Technik der Medienfassade:

Die Technik der transparenten Medienfassade beruht auf einer Lamellenstruktur. In die Lamellen sind alle 6 cm jeweils 5 Leuchtdioden eingesetzt, die zusammen einen Bildpunkt (Pixel) ergeben. Die Lamellen sind in einem Abstand von 7 cm in die Fassade montiert. So entsteht aus über 220.000 Leuchtdioden eine Auflösung von insgesamt rund 45.000 Pixeln bei einer Screengröße von rund 13x14 m. Die Fassade ist in ihrer Leuchtkraft tageslichttauglich und lässt dennoch über 80 Prozent des Tageslichts in die dahinterliegenden Büroräume durchscheinen, dadurch sind Überlagerungen und Durchdringungen von Bild und architektonischem Raum möglich.

>Bild Systeme, Details

Zuständig für den aktuellen Betrieb und die Bespielung ist die ausrichtende Technikfirma ag4, sie liefert die Basis der stadtbezogenen Bildstrecken (Thema "Wandel und Erneuerung") und legt über die eingesetzte Software die Abfolge der Sequenzen fest.

Hochschulprojekt

Mit einer studentischen Projektgruppe haben die Professoren Norbert Nowotsch und Wenzel Spingler im Sommersemester 2008 erste eigene visuelle Modelle und Konzepte für spezifische Anteile der Bespielung der PSD-Medienwand entwickelt. Ein Stichwort war dabei, in Anlehnung an die »Ambient Music«, das Thema »Ambiente Bilder«. Bilder, die da sind, aber sich nicht aufdrängen. Der französische Komponist Erik Satie komponierte 1917 eine »Musik wie Mobiliar«, sie sollte »... nützlich sein... Kunst spielt dabei keine Rolle«. Und: Saties Musik war oft situationsbedingt. Daher sehen wir unser Projekt als angewandte Gestaltung.

Die Vorgabe, Narration zu vermeiden, die Wirkung des Gebäudes auf die Umgebung und umgekehrt zu für die beteiligten Studierenden fand sie ihre Entsprechung schon in der Aufgabenstellung: "Vielleicht denken sie sich einen Film aus, der sich so langsam verändert, dass man es nicht merkt – erst, wenn man zwischendurch weggeschaut hat."

Neben sehr ruhigen, reduzierten, manchmal überraschenden Bildern der Umgebung finden sich auch abstrakte Formen. Einige sind schlicht »Berechnungen«, viele haben ganz alltägliche Ursprünge, es sind ebenso Details »von nebenan« wie die auf die Wand transferierten »falschen« Spiegelungen, die Fassadenelemente anderer Bauten oder das Wasser des Hafenbeckens. So wie die Verkleidung des Gebäudes auf wechselndes Licht, reagieren die Bilder auf die Umgebung und liefert visuelle Verweise.

Die Medienwand der PSD Bank wird so nicht als typisches (Medien)Kunst-Projekt betrachtet, ist auch keine "Kunst am Bau", sondern ein eigenständiges Medium, eher dynamisch gestaltete Wand, belebtes Architekturdetail. Sie ähnelt auch einem Fernsehsender, kein öffentlich-rechtlicher, aber einer im öffentlichen Raum, mit geregelten, unterschiedlichen Programmsparten. Sie bekommt in Folge ein durchgearbeitetes Tages- und Abendprogramm, gegliedert nach Tageszeiten und spezifischen Ereignissen, abgestimmt auf die Umgebung und die Frequentierung der Strasse und Umgebung, Sendepausen inklusive.

> Bilder: 2 Simulationen, 2 Originalfotos, 2 Videos (König/Huss)

> visuelle Verweise> Huss Geldscheinmuster, Bank/Wasser Gebäude, König, alle Ambient, Räume,

> Bild: Muster für ein Programm raster der FH

> 20 Bildsequenzen

Weiterentwicklung der Programmelemente der Medienwand

Ausgebaut werden soll das Thema "Ambiente Bilder" in Fortführung der jetzigen Arbeitsansätze, ebenso die Bilder aus der Slow-Motion und Makro Welt und die 3D Transformationen von Licht, Bewegung, architektonischen oder anderen räumlichen Strukturen.

Kunst wird ebenfalls ein Programmfaktor unter anderen. Angesprochen werden nicht unbedingt nur Medienkünstler, besonders auch spezielle Arbeiten von anderen, "klassischen" Künstlern sind für die Wand möglich, ebenso Beiträge von Musikern oder Literaten ("Literarchitektur"). Eingeleitet ist unter anderem eine Kooperation mit Galerien, die ausstellungsbegleitend eine "Sonderedition" auf der Medienwand zeigen können. Ein weiteres Feld in Bearbeitung sind Rekonstruktionen früherer Computerkunstwerke.

Interaktive Möglichkeiten sind Schritt für Schritt ebenfalls in Planung, neben Sensoren unterschiedlichster Art oder mobilen Einwahlmöglichkeiten zur Steuerung ist auch hier "mobile Tagging" eine interessante und vor allen Dingen als Zwei-Weg Kommunikation ausbaufähige Variante. (Wand>Passant, Passant>Wand)

Die hier genutzten, sogenannten "2D Tags" sind grafische Codes, die ähnlich wie die bekannten Strichcodes arbeiten, aber weitaus mehr Möglichkeiten bieten.

>Bilderreihe Tags

Nach außen öffnet sich die Wand dazu mit periodischen Angeboten, etwa durch Einladung zu Entwürfen dynamischer 3 D Skulpturen mit einem als "FreeWare" zugänglichen Baukasten, desweiteren etwa durch ein sich langsam, über ein zwei bis drei Wochen aufbauendes Publikumsspiel, bei der die in 64 Felder aufgeteilte Medienwand Tag für Tag sukzessive bespielt wird.

Die in der Redaktionskonferenz erarbeitete Idee der Ankündigung öffentlicher Veranstaltungen soll ebenfalls weiter verfolgt werden, realisiert allerdings nicht über Text, sondern über Bilder; diese sind dann mehr Assoziation, Erinnerung, Anreger, ein dezenter Hinweis in Überkreuzung mit anderen Informationsträgern.

Insgesamt wird eine Verfeinerung des dynamischen Programmrasters mit genaueren Abstimmungen auf Tages- wie Jahreszeiten, Wochen- und Feiertage oder Ereignisse betrieben, ebenso eine Dramaturgie der Bilder und Bildfolgen auf den Zeitachsen und damit verbunden auch ein Raster für mediale Pausen erarbeitet.

Spezifisch interessieren wir uns im Arbeitsverlauf weiterhin für die diffusen Schnittmengen der »Zuschauer en passant« und die enormen Programmzeiten: jeden Tag, jede Woche, jeden Monat.

Anmerkung: Der Text gibt nicht den exakten Verlauf des Vortrags wieder, einige Abschnitte sind hier schriftlich weiter ausgeführt, andere Abschnitte wurden im Vortrag umfangreicher am Bild erklärt (siehe Verweise im Text >).

Bild 1: Testlauf (bei Teileinbau) zum Thema „Variable Architektur“



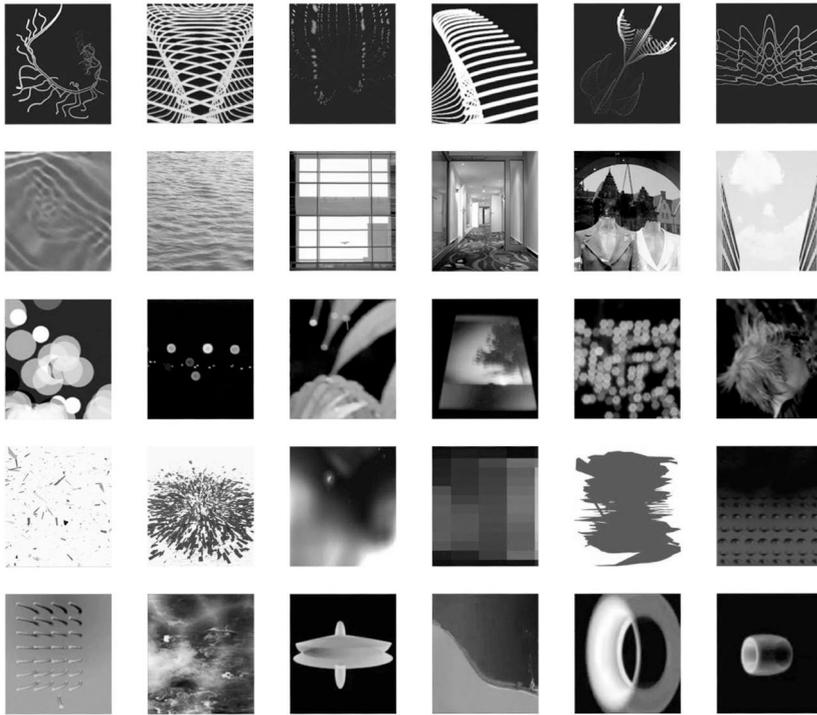


Bild 2: Einzelbilder studentischer Arbeiten