

## **Medienfassade PSD Münster 3.0**

### **Mediafacade PSD Münster 3.0**

Prof. Dipl. Des. Norbert Nowotsch MA  
Fachhochschule Münster, FB Design  
Leonardo Campus 6, 48149 Münster  
Tel.: 0251-8365363, Fax.: 0251-8365302  
E-Mail: [nowotsc@fh-muenster.de](mailto:nowotsc@fh-muenster.de), Internet: [www.fh-muenster.de/design](http://www.fh-muenster.de/design)

#### **Zusammenfassung:**

Im November 2008 wurde von mir unter dem Titel „Störfaktor oder Kulturträger: Über neue Bilder in den Städten“ das Thema Fassadenkunst und Medienfassaden im Allgemeinen sowie das neu gestartete Projekt Medienfassade der PSD Bank in Münster im Besonderen vorgestellt. Fast drei Jahre später hat sich die Programmentwicklung und das Beispielkonzept dynamisch verändert. Aufbauend auf dem 2008 vorgestellten Basiskonzept sind auf der Grundlage der gemachten Erfahrungen und Lernprozesse frühere Programmanteile aufgegeben oder weiterentwickelt worden, neue Modelle kamen hinzu. Über das Programmmodul „Gäste“, die Einbindung der Reihe „Bilder der Wissenschaft“ und die Möglichkeit, die Wand durch eine Webcam über das Internet global sichtbar zu machen, hat sich das Spektrum ebenfalls erweitert. In Zusammenarbeit mit dem FB Informatik der FH Münster wurden, z.B. über Smartphones, verschiedene Möglichkeiten individueller Interaktion, aber auch der erweiterten Programmgestaltung (etwa Apps für Audioeinspielungen) sowie bildbasierte Informationsvermittlung entwickelt und getestet; nicht zuletzt wurde die Betriebssoftware der Wand komplett gewechselt.

#### **Abstract:**

In November 2008 I presented at this conference a general description of facade-art and media-facades under the title „Disruptive Factors or Bearers of Culture: On New Images in the Cities“, including the newly started project of the PSD Mediawall in Münster. Now, almost three years later, the content development and the concept of program placement has changed dynamically. Due to the experiences made, earlier concepts have been dropped or developed further, new forms have been added. By expanding the „Guests“ module, incorporating the series „Images of Science“ and by using the installed webcam as an active part in world-wide communication a much larger visual spectrum became possible. In addition the collaboration with the Department of Computer Sciences at the University of Applied Science new ways of individual interaction, f.e. with smartphones, have been successfully developed and tested. That includes an advanced program by using apps for parallel audio-video presentations or several ways of image-based information distribution. (QR-Tags, Multiplexing). Last but not least the basic software of the wall was changed completely.

#### **Daten der Medienfassade:**

Eröffnung 08.08.2008; Abmessungen 13x14 Meter, als konkave Fläche in die Fassade integriert, Auflösung 199 x 219 Pixel, tageszeitabhängige Helligkeitsregulierung über Sensor zwischen 100 und 47 %. Beispielzeiten wöchentlich von 7.00 bis 23.00 Uhr, sonntags von 10.00 bis 23.00 Uhr. Neben der nächtlichen Ruhephase von 23.00 bis 7.00 Uhr gibt es eine weitere Schwarzphase, täglich zwischen 13.00 und 17.00 Uhr.

### Entwicklung der Grundstruktur:

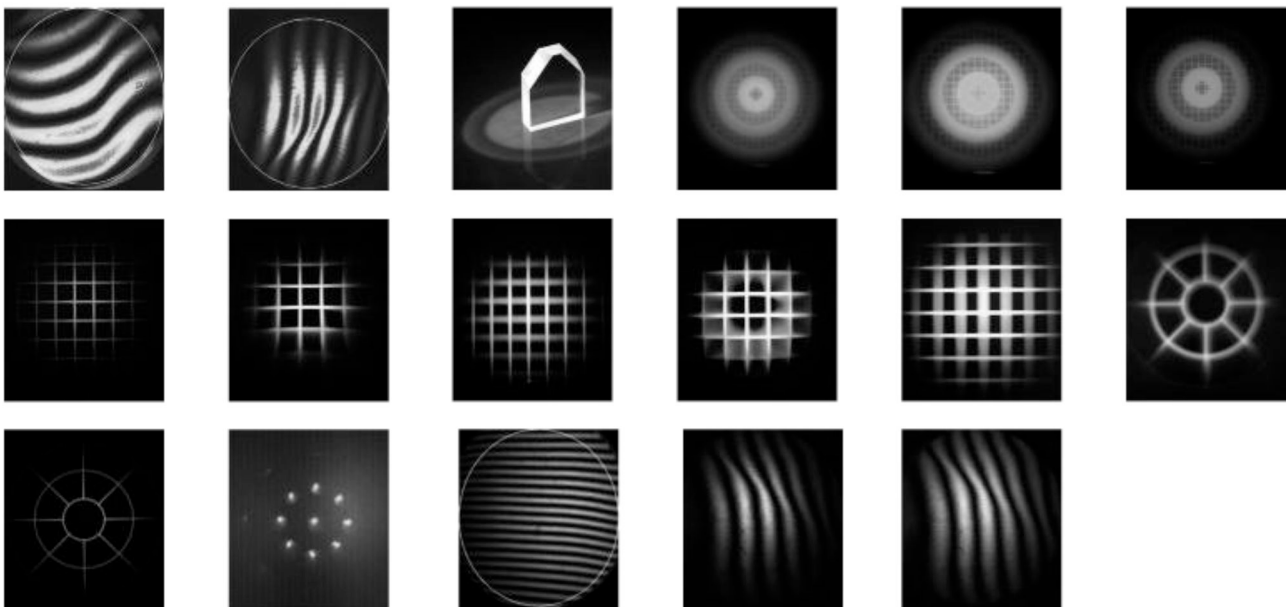
Aufgrund der intensiven Diskussion während der Bauzeit innerhalb der Stadt - zwischen Bauherren, Architekt, Ordnung- und Planungsamt sowie Bürgern - wurden verschiedene Alleinstellungsmerkmale dieser Medienfassade entwickelt und umgesetzt. Dazu gehört die architektonische Integration in das Gebäude und eine den Verkehr so wenig wie möglich beeinflussende Einbauweise, weiterhin der Verzicht auf klassische Werbung und umfangreiche Textinformationen sowie klassische narrative Filmbeiträge und schnelle Bildfolgen oder -bewegungen. Insgesamt soll das Programm kulturorientiert sein und dazu, in angemessener, aber freier gestaltbarer Form, Imageanteile der Stadt beinhalten. Jeweils neu entwickelte Programme oder technische Änderungen werden in einer Redaktionskonferenz vorgestellt, der ein Vorstandsmitglied der Bank, der Architekt des Gebäudes, der Planungsdezernent der Stadt, ein Vertreter des Stadtmarketing sowie des FB Design der Fachhochschule Münster angehören.

### Inhaltliche Programmentwicklung:

Die Bestandteile des Programms in der Anfangsphase waren in folgende Kategorien gefasst: saisonale Bilder, „ambiente“ Bilder, stadtbezogene Bilder. Ein Teil dieser Programmgruppen (spezifisch Bilder und Panoramen zum Stadtbild) wurde als Einstiegsprogramm durch das Unternehmen ag4 geliefert. Dazu kamen kurze, nicht gegenständliche Animationen, experimentelle Fotoserien und kurze Filme von Studierenden des FB Design unter Leitung von Prof. Nowotsch (Bewegtbildsequenzen sowie „ambiente Bilder“) und Prof. Spingler (3D Animationen). Die Kategorie „ambiente Bilder“ entstand in Anlehnung an die »Ambient Music«, ein bereits durch den Komponisten Eric Satie geprägter Begriff. Gemeint sind in diesem Falle Bilder, die „da sind“, aber sich nicht aufdrängen.

Nach rund einem Jahr Laufzeit ging die Zuständigkeit für die Programmgestaltung ganz an den FB Design (Prof. Nowotsch) über. Im Verlauf der folgenden Programmphase wurde auch die Kategorie „Bilder der Wissenschaft“ eingeführt. Sie bezieht sich auf den Anspruch der Stadt Münster, sich auch als „Stadt der Wissenschaft“ zu platzieren und zeigt mittlerweile vielfältig ästhetisches und Bildmaterial verschiedener Forschungslabore und -schwerpunkte der Hochschulen, aber auch des Max-Planck-Institutes.

Bilder der Wissenschaft  
(31 Bilder + 2 Panoramen)



Ein wichtiger Teil der Programmgestaltung wurde neben den Inhalten auch das Zeitraster; hier konnten aus dem täglichen Betrieb und einer Beobachtung der Zuschauerflüsse und -reaktionen weitere Erfahrungswerte gezogen und umgesetzt werden. Dazu gehören lange und kurze Schwarzphasen (letztere zwischen den Programmteilen), variierte Laufzeiten, Änderungen nach Verkehrs- und Publikumsfluss mit spezifische Platzierungen nach Tageszeiten oder Wechsel, bzw.

Verschiebungen von Programmblocken innerhalb der einzelnen Tage oder Wochen sowie punktuelle Bildeinspielungen. Damit werden die unterschiedlichen (möglichen) Publikumsströme berücksichtigt, wobei schon der Begriff „Publikum“ an sich irreführend ist, da die Bewegungen und Verweilzeiten abhängig von nicht durch das Programm bestimmten Vorhaben sind. Während morgens und abends, orientiert an den üblichen Geschäfts- bzw. Arbeitszeiten ein erhöhter Fahrzeugverkehr stadtein- bzw. stadtauswärts stattfindet, wird ab dem späten Nachmittag der Personenfluss bestimmt durch das Kinopublikum des anliegenden einzigen Großkinokomplexes der Stadt. Ab ca. 21.00 Uhr erhöht sich die Frequenz noch einmal stark durch vorbeiströmende Kunden der gastronomischen Meile zu und aus dem benachbarten Hafenaerial.

#### **Bestimmende Bildstandards:**

Das spezifische, untypische Bildformat der Wand macht es nahezu unmöglich, bereits existierendes Foto- oder Videomaterial direkt einzusetzen. Somit muss entweder spezifisch für die Wand produziert oder angeliefertes Material (etwa von geladenen Gästen) angemessen bearbeitet werden. Neben der niedrigen Auflösung der Wand, die zu feinteilige Bilder nicht immer angemessen wiedergibt und Kontraste oder Farbabstufungen verändert darstellt, kamen weitere Faktoren dazu, die für die meisten Bildgestalter oder Künstler unbekannt waren. So wirken Bewegungen auf der Wand aufgrund ihrer schieren Größe weitaus eindringlicher, was mit Hinblick auf den vorbei fließenden Verkehr nicht unproblematisch ist. Das betrifft aber ebenso leichte Ungenauigkeiten bei der Kameraführung, wie etwa Schwankungen einer Handkamera, die bei normalen Vorführungen, etwa über Monitore, nicht wahrnehmbar sind, auf der Fassade aber störend unruhig wirken.

#### **Neue Programmkategorien:**

Das Thema „Literarchitektur“ war eine kreative Reaktion auf die redaktionelle Vereinbarung, keine Textinformationen auf die Wand zu bringen. Mit der Aufgabenstellung „Wie lässt sich Text, wie Literatur grafisch/bildlich darstellen“, entstanden durch Studierende visuelle, animierte Bearbeitungen von Kafkatexten oder Auszügen aus Burgess’ „Clockwork Orange“. Diese werden ergänzt durch externe Beiträge, etwa die visuellen Haikus der New Yorker Künstlerin Yuko Otomo.

Ein weiterer neuer Programmblock entsteht zurzeit in Zusammenarbeit mit Schauspielern und Intendanz des der Medienfassade benachbarten Wolfgang-Borchert Theaters. In einem gemeinsamen Workshop werden Miniaturen entwickelt, die mit dem Innen- und Außenraum des Gebäudes, Ruhe und Bewegung, Assoziationen, Erwartungshaltungen und Ereignissen spielen.

Ein inhaltlich wie zeitlich anders gesetztes Sonderprogramm ergab sich durch die Kooperation mit der Konferenz und den Ausstellungsprojekten anlässlich des 100sten Geburtstags des Medientheoretikers Marshall McLuhan in Kanada. Zeitgleich wurden auf der Medienfassade in Münster Anteile der in Kanada realisierten Medieninstallation „Wave“ und ein in Münster entwickelter Programmbeitrag gezeigt, der, in Anlehnung an die in den 70er Jahren entstandenen Theorien McLuhans, u.a. des Global Village, auf vergangene mediale Standards verwies – die europaweit ausgestrahlten Testbilder in den Ruhephasen zwischen den Programmen, ein in Zeiten pausenlosen Sendeflusses längst verschwundenes Phänomen.

Als weiterer Schritt wurde die im Gesamtprogramm früher vorherrschende Dominanz von Standbildern (als Einzelbilder, Blendketten oder bewegte Panoramen) zugunsten von mehr Bewegtbildsequenzen verändert. Dabei werden nun auch durchgehende, längere Zeitabschnitte (bis zu 30 Minuten) eingespielt, dazu kommt die Nutzung von verlangsamten Bildsequenzen (Slowmotion) oder der Einsatz von vertikalen oder horizontalen Kamerabewegungen, die auf der Wand eine eigene Dynamik entwickeln und sowohl Bild- wie Architektureroberfläche verändern. Weiterhin genutzte so genannte Panoramen werden sowohl aus totalen wie auch verstärkt detailhaften Kameraeinstellungen generiert.



Bewegter Panoramastreifen: der gerade sichtbare Bildanteil ist im Maßstab der Wand markiert.

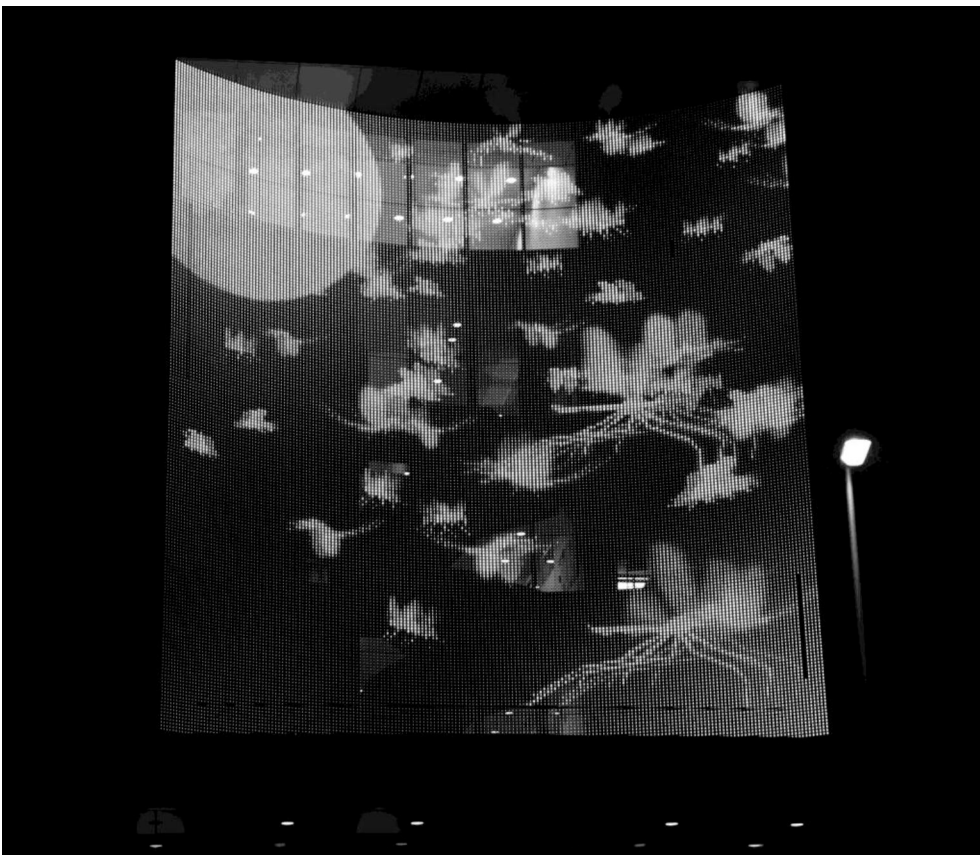
Neben individuellen Beiträgen von lokalen, überregionalen und internationalen Künstlern beleben Kooperation mit anderen Hochschulen und Institutionen das Programm mit externen Sichten. Hier waren u.a. Arbeiten von Studierenden der Architekturschule MARCHI in Moskau oder von der University of Alberta in Edmonton, Kanada zu sehen.

Im September 2011 musste die Wand mehrere Wochen lang generalüberholt werden, der Ausfall einzelner LED's, aber auch ganzer Baureihen beeinträchtigte massiv die Bildqualität. Für diese Zeit wurde ein spezielles Kurzprogramm entwickelt, mit dem die jeweils intakten LED-Reihen variabel bespielt werden konnten.

Der nach rund zwei Jahren praktischer Arbeitserfahrung durchgeführte Austausch der ursprünglich durch das einrichtende Unternehmen ag4 aufgespielten, sehr spezifisch agierenden Software IMPP mit dem Standardprogramm AdNet Light der Firma Leurocom ermöglichte für die weiterentwickelten Inhalte einen einfacheren Wechsel der einzelnen Beiträge, zeitgenauere Platzierungen und variabelere, schnelle Änderungen ganzer Programmblöcke.

#### **Technische Weiterentwicklungen:**

Interaktive Möglichkeiten etwa mittels Smartphones, wurden im Winter 2009 in Zusammenarbeit mit Prof. Bauer, FB E-Informatik der FH Münster und einer fächerübergreifenden studentischen Arbeitsgruppe aus Informatik und Design entwickelt. Ein ab Januar 2012 in den Betrieb integriertes Modul wird „Jukebox“. Über ein „app“ kann zu einer Auswahl von auf der Medienfassade laufenden Bewegtbildsequenzen eine Audiospur mitgehört werden. Diese Bildsequenzen sind unter dem Anspruch produziert, sowohl rein visuell, wie auch in der Koppelung mit der Tonspur einen jeweils ästhetischen Eigenwert zu entfalten, da davon auszugehen ist, dass nur ein Teil des Publikums die Möglichkeit der „apps“ nutzen wird. Weitere Projekte sind die spezifische Entwicklung fassadenkompatibler QR-Tags sowie die Möglichkeiten von Multiplexing, mit denen mehrfache Bildüberlagerungen über Filter und die in Smartphones eingebaute Kamera wieder einzeln sichtbar gemacht werden. Beide Entwicklungen wurden bereits im März 2011 getestet und sollen 2012 in den nächsten Entwicklungsabschnitt, bzw. die finale Realisation gehen.



Den Mond umschwirrende Insekten, vom aus Smartphone gesteuert.

Öffentlichkeitsarbeit ebenso wie Information über das Projekt und die wechselnden Programmteile findet auf unterschiedlichen Ebenen statt. Dazu gehören konzertierte Pressemeldungen durch die Bank und die beteiligten Institute, eine umfangreiche Website der Bank und eine permanente Ausstellung zu den gezeigten Programmen im Foyer des Gebäudes. Auf der Webseite ([www.psd-medienfassade.de](http://www.psd-medienfassade.de)) findet sich u.a. ein Archiv, Informationen zu den Künstlern oder spezifischen Aktionen sowie Zugang zu einer Webcam, die aus seitlicher Perspektive, von einem schräg gegenüberliegenden Gebäude aus, die Wand zeigt. Die Installation einer weiteren, zentral ausgerichteten Kamera ist in Planung.



Vollmond auf der Medienfassade, Webcam-Foto

Rückblickend war die sehr behutsame Entwicklung der präsentierten Bildwelt eine wichtige Komponente in der Einbettung und bei der Akzeptanz der Medienfassade in das Stadtgeschehen. Aufbauend auf einer allmählichen visuellen Gewöhnungsphase konnten nun weitere Bildwelten eingeführt und erprobt werden.

Als maßgebliches Merkmal der bisherigen Programmgestaltung für die Medienfassade hat sich so die schrittweise Entwicklung von der Bewältigung der formalen Aspekte einer - vorerst zeitlich begrenzten - gestalterischen Aufgabe zu einem Langzeitprojekt zur Erforschung der Möglichkeiten von angemessenen Medienpräsentationen im öffentlichen städtischen Raum entwickelt.



Medienwand, vom gegenüberliegenden Kinofoyer aus gesehen.