



archimaera
architektur.kultur.kontext.online

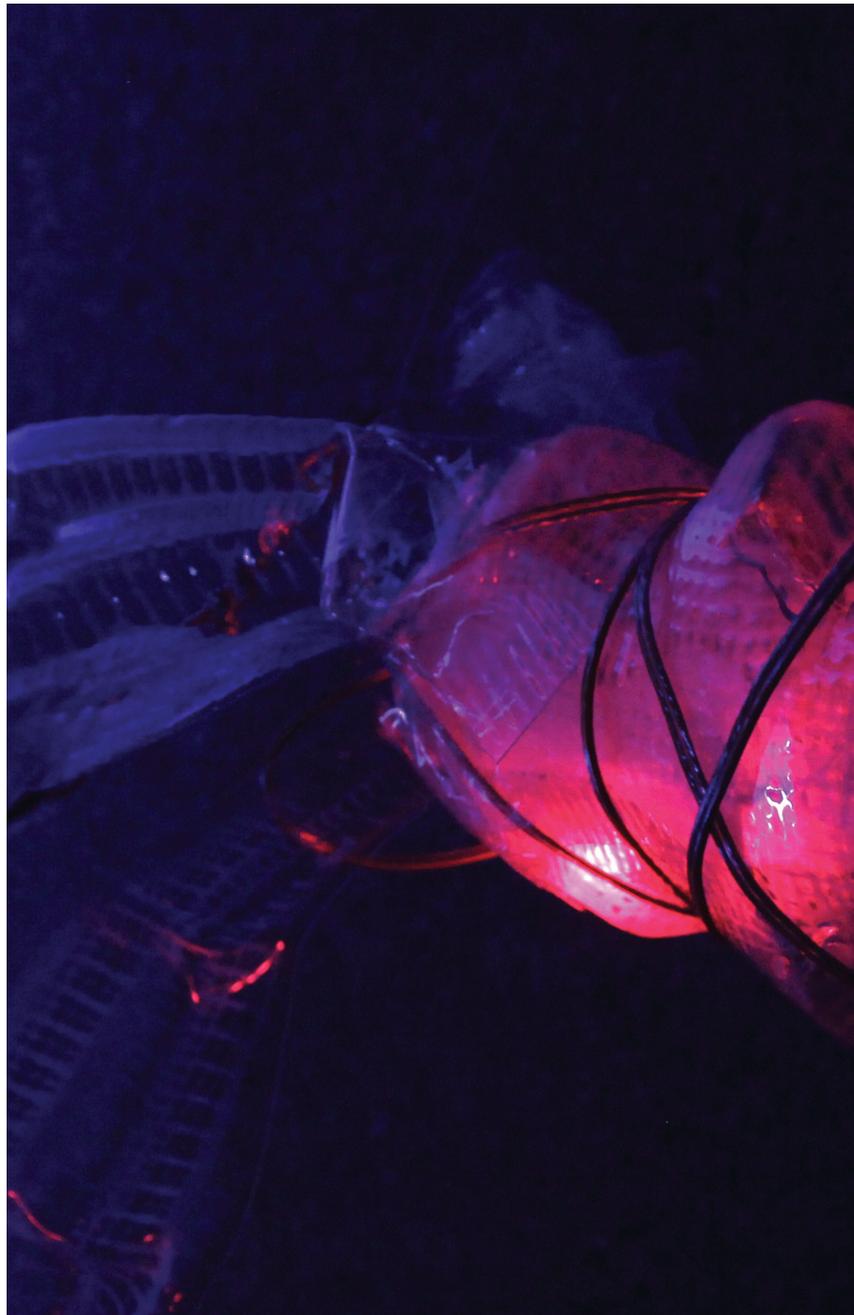
**Timo Carl und Vanja
Juric (Kassel)**

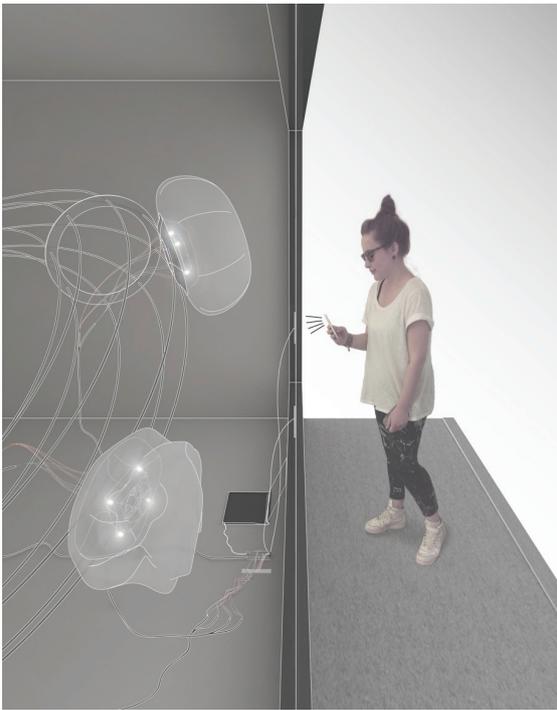
Urban Glow

Interaktive Stadtraumintervention

Beim Übergang von der Kassler Innenstadt zu den Randlagen der Fußgängerzone verschiebt sich die Wahrnehmung von einer belebten Einkaufsstraße zu einem aussterbenden Quartier mit einem zunehmendem Leerstand von Ladenflächen. Das Projekt mit dem Titel „Urban Glow“, welches an der Schnittstelle von Architektur und Kunst agiert, geht der Frage nach, wie dieser Stadtraum mit Hilfe minimaler architektonischer Eingriffe wieder in das Bewusstsein der Bewohner geholt werden kann.

<http://www.archimaera.de>
ISSN: 1865-7001
urn:nbn:de:0009-21-42091
September 2015
#6 "Einfügen"
S. 135-138





„f.Lux“ (links) und „Love.me.Zero“ (rechts). Beteiligte Studierende: Frederick Ecke, Fabian Friedrich, Sarah Metz, Jasper Meiners, Isabel Paehr, Edit Music, Jan Houdek, Sylvia Kracht, Sören Möller, Stefan Schmitt.

Die Intention des Projekts *Urban Glow* ist es, im Rahmen eines Experiments durch das Einfügen von performativen Raumskulpturen zwei verlassene Schaufenster zu aktivieren. Anstelle einer baulichen Veränderung werden zwei architektonische Organismen eingefügt, welche in der Lage sind, mit ihrer Umwelt zu interagieren. Mit Hilfe von Sensoren und Programmierung erhalten Passanten die Möglichkeit, ihre städtische Umwelt aktiv zu gestalten.

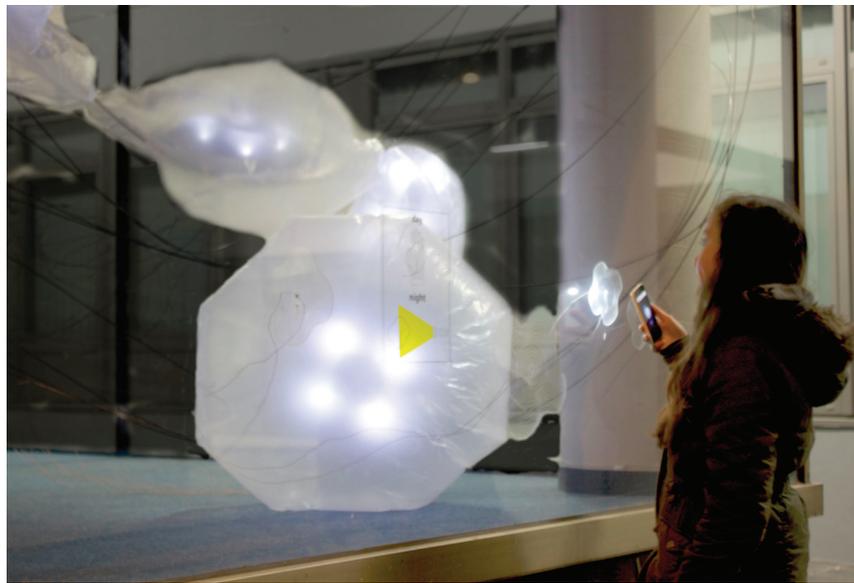
Durch ein Zusammenspiel von Form, Licht, Ton und Bewegung verändert sich die Atmosphäre der bestehenden Substanz und es entstehen alternative Bewegungs- und Verhaltensmuster im öffentlichen Raum. Im Gegensatz zu einer statischen baulichen Veränderung ermöglicht der dynamische Charakter der Installationen eine Vielzahl von komplexen räumlichen und zeitlichen Konstellationen.

Im Rahmen von *Urban Glow* sind im Rahmen eines an der Universität Kassel durchgeführten Design Research Seminars am Fachgebiet für Experimentelles Entwerfen und Konstruieren (Prof. Dipl.-Ing. Frank Stepper) zwei Projekte entstanden, welche Aspekte von Identität, Kommunikation und die Interpretation von öffentlichem Raum grundlegend hinterfragen. Das Seminar wurde von Timo Carl, Vanja Juric und Olaf Val geleitet.

„f.Lux“ ist ein interaktiver künstlicher Organismus, welcher durch die Veränderung seiner räumlichen Gestalt mit der Umgebung kommuniziert. Die interaktive Skulptur „schaut“ aus dem Fenster eines nüchternen Baus aus den 1960er Jahren an einer der Hauptverkehrsadern von Kassel. Sie greift den Rhythmus der Straße durch acht pulsierende und leuchtende „Quallenkörper“ auf. Die organische Form wirkt der autistischen Architektur entgegen und sucht gleichzeitig den Austausch mit den Vorbeilenden. Diese können sich auf das Spiel einlassen und durch Lichtsensoren, die an den Schaufenstern angebracht sind, räumliche Muster verändern oder einfach als passive Beobachter weitergehen. Ferner reflektiert „f.Lux“ die Rolle des Individuums in der postindustriellen Stadt: Abstand oder Mitwirken.

„Love.me.Zero“ versinnbildlicht dagegen das Sterben eines Stadtquartiers. Das Überleben eines Lernalgorithmus wird in Form eines evolutionären Spiels dokumentiert. Um die Aufmerksamkeit der Passanten zu erregen, werden verschiedene Licht- und Tonrhythmen in die urbane Dunkelheit gesendet. Ein Bewegungssensor registriert die Verweildauer vor dem Schaufenster und bewertet dadurch den Erfolg der gesendeten Signale. Im Stadtraum wahrgenommen zu werden sichert die Existenz der Raumskulptur, denn sollte die künstliche Intelligenz

„f.Lux“.



scheitern, so wird sie nach und nach ihre Leuchtkörper abschalten und zu Grunde gehen.

Urban Glow ist Organismus, Skulptur, architektonische Element und mediales Objekt zugleich.

„Love.me.Zero“.

