

## Inhaltsverzeichnis - Interaktionsfeld öffentlicher Raum im digitalen Zeitalter

EINLEITUNG .....	5
INTERAKTIONSFELD - ÖFFENTLICHER RAUM.....	11
<b>Begriffsentwicklung</b> .....	13
Öffentlicher Raum .....	13
Interaktion .....	20
Das öffentliche Interaktionsfeld .....	28
<b>Die historische Entwicklung des ‚Interaktionsfeldes‘</b> .....	30
Die griechische Agora .....	30
Das römische Forum.....	32
Mittelalter.....	34
Renaissance und Barock .....	35
Klassizismus und frühe Neuzeit.....	37
Das 20. Jahrhundert.....	39
Fazit .....	41
DER ÖFFENTLICHE RAUM UND DIE DIGITALEN MEDIEN .....	43
<b>Digitale Medien als Verkörperung aktueller gesellschaftlicher Bedürfnisse</b> .....	45
Bedeutungsverlust des öffentlichen Raums durch Neue Medien ? .....	47
Orte für die ständige Neudefinition in unbefangener Interaktion.....	48
Inszenierung und Überwachung des Außenraums .....	50
Künstliche ‚Wohlfühlorte‘ gegen die Entortung des Subjekts ?.....	53
Das interaktive Internet als ideales Dispositiv der Öffentlichkeit?.....	56
<b>Digitalisierung und Architektur</b> .....	62
Mediale Narrativik – Suche nach zeitgemäßer Reflektion .....	62
multimediale Gebäudechamäleons.....	64
Intelligente Fassaden .....	65
Digital geformte Architekturen.....	66
DIE DIGITALE ERWEITERUNG DES INTERAKTIONSFELDES .....	69
<b>‚mobile computing‘ - Die Mobilisierung ‚responsefähiger‘ Technologien</b> .....	71
Drahtlose Datenübertragung.....	72
Miniaturisierung der Technologien oder das Verschwinden der Computer .....	72
Zukunftsvision: Tragbare digitale Interaktionsbegleiter.....	74
<b>Verortung von Virtualität und Digitalität im realen Stadtraum</b> .....	76
Location Based Services.....	76
Erweiterung des Stadtbildes durch Mobile Augmented Reality Systems .....	79
Gedächtniserweiterung des Stadtbildes .....	82
Wahrnehmungserweiterung oder Verwischung von Wirklichkeit und Fiktion .....	85
DER WEG ZU NEUEN INTERAKTIONSQUALITÄTEN .....	90
<b>Eine neue Interaktivität des öffentlichen Raums</b> .....	92
Neue Interaktionselemente für eine Wiederentdeckung der Öffentlichkeit im öffentlichen Raum .....	92
Von der Interaktionsbühne zum aktiven Interaktionselement .....	95
Katalysatoren für eine direkte Mensch-Mensch Interaktion .....	95
Anregungen aus der interaktiven Medienkunst.....	96
NEUE INTERAKTIONSELEMENTE .....	101
<b>Beispielsammlung aus der interaktiven Medienkunst</b> .....	103
Kurzbeschreibung .....	105
Interaktionsanalyse .....	111
Questionnaire.....	116
<b>Kategorisierung und Beschreibung wichtiger Ansätze</b> .....	117
Interaktionsförderung zur angstfreien Konfrontation und zum Kontakt mit Fremden.....	120
Förderung der Öffentlichkeitsbildung durch Kritik, Diskussion und Reflektion der Gesellschaft.....	124
Förderung der sozialen Interaktion und Verortung in der lokalen Nachbarschaft.....	127
Wahrnehmung der Entwicklung durch Technologie reflektierende, sinnliche Systemerfahrung .....	130
Aktivierung zur bewussten Teilnahme an der Gestaltung des öffentlichen Raums .....	133
SCHLUSSBETRACHTUNG UND FOLGERUNG FÜR DIE STADTPLANUNG.....	137
QUELLVERZEICHNIS.....	146

## Manuskript für den Kongress Bad Emser Medienkunsttage 2003

### Interaktionsfeld - Öffentlicher Raum im digitalen Zeitalter

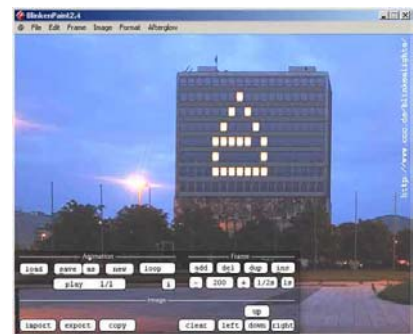
[www.interactionfield.de](http://www.interactionfield.de)

Diplomarbeit im Studiengang Raum- und Umweltplanung an der Universität Kaiserslautern, Fachgebiet Computergestützte Planungs- und Entwurfsmethoden, 2002

Mirjam Struppek

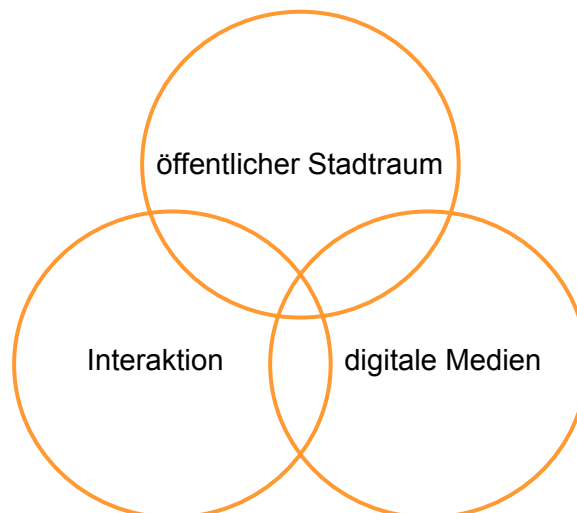
Meine Online-Sammlung über interaktive Projekte im öffentlichen Raum ist entstanden aus einer Annäherung an die Medienkunst aus dem Feld der Stadtplanung, aus dem ich selber komme. Als ich damals nach einem Thema für meine Diplomarbeit suchte stieß ich auf die Installation Blinkenlights am Alexanderplatz in Berlin.

Blinkenlights transformierte eine Fassade in ein abstrahiertes interaktives Computer-Display. Die Beleuchtung der einzelnen Fenster ließ sich mit dem Programm "Blinkenpaint" leicht animieren. Jeder Internetuser konnte eigene entworfene Kreationen an die Redaktion senden. So wurde es zur Plattform unterschiedlichster Statements und holte die Kreativität der Internetuser in den öffentlichen Raum. Mit dem Mobiltelefon konnte man außerdem vor Ort auf dem Haus Pong spielen und eine vorbereitete Animation abrufen um so seine eigenen Liebesbriefe laufen zu lassen.



Es haben sich also für mich in diesem Projekt drei Themen verknüpft, die zum Roten Faden für meine Diplomarbeit und Herangehensweise geworden sind:

### Öffentlicher Raum als Interaktionsfeld



Die Geschichte zeigt, dass der städtische öffentliche Raum schon immer ein Ort gewesen ist, der von vielseitigen Interaktionen lebt und von ihnen geformt wird, sodass er zum Spiegelbild der Gesellschaft wird. Besonders diese Bildung von Öffentlichkeit und Urbanität entsteht durch ein Zusammenkommen von verschiedensten Austauschprozessen. Interaktion

wiederum ist eine wichtige Eigenschaft der digitalen Neuen Medien, welche deutlich unsere Gesellschaft immer stärker prägen. Seit deren Verbreitung ist die Art der menschlichen Interaktion deutlich erweitert und komplexer geworden, sodass sie Befürchtungen auslösten, der reale öffentliche Raum verliere als Interaktionsort an Bedeutung. Unabhängigkeit von Ort und Zeit, entlokalisierte und individualisierte Zeitstrukturen zerfasern den Rhythmus der Stadt. Jene droht ungemütlicher und gefährlicher zu werden. Das Netz wurde zum neuen ‚öffentlicheren‘ Raum im Sinne einer aktiven kritischen bürgerlichen Öffentlichkeit erhoben.

Mit der Mobilisierung der digitalen Technologien wird es jedoch möglich, zurück in den öffentlichen Raum zu gehen und sich die neuen Medien als kommunikationsfördernd, identitäts- und gemeinschaftsproduzierend zu Hilfe zu nehmen, um ein neues integrierendes und identitätsstiftendes Interaktionsfeld für eine demokratische Gesellschaft zu kreieren - im besonderen als Gegenentwicklung zur weiteren Kommerzialisierung und Reizüberfrachtung des öffentlichen Raums. Die interaktive Kunst mit ihrer Lebensnähe, den kommunikativen Ansätzen und dem reflektierenden Umgang mit den modernen Machttechnologien ist dementsprechend besonders prädestiniert, mit dem städtischen öffentlichen Raum verknüpft zu werden.

Ziel der Arbeit ist es nun, aus dem Feld der Interaktiven Kunst neue Ansätze für eine Wiederbelebung der Öffentlichkeitsfunktion des Stadtraumes aufzuzeigen, so zum Beispiel Katalysatoren für eine direkte Mensch-Mensch-Interaktion oder eine neue Art von Involvierung in die Gestaltung des öffentlichen Raumes. In seiner neuen Interaktivität kann der Raum selbst zu einer Art Austauschmedium werden.

Aus den theoretischen Überlegungen, den Fragebögen und der Analyse gesammelter interaktiver Projekte, die bewusst in den öffentlichen Raum gehen, haben sich schließlich fünf Kategorien herauskristallisiert. Sie bilden Ansatzpunkte für einen Schritt in Richtung Realisierung eines zeitgemäßen Interaktionsfeldes.

- Interaktionsförderung zur angstfreien Konfrontation und zum Kontakt mit Fremden
- Förderung der Öffentlichkeitsbildung durch Kritik, Diskussion und Reflektion der Gesellschaft
- Förderung der sozialen Interaktion und Verortung in der lokalen Nachbarschaft
- Wahrnehmung der gesellschaftlichen Entwicklung durch Technologie reflektierende, sinnliche Systemerfahrung
- Aktivierung zur bewussten Teilnahme an der Gestaltung des öffentlichen Raums

Die Homepage, die sich aus der CD-Rom zur Diplomarbeit entwickelt hat, stellt diese interaktiven Medienprojekte vor. Sie verdeutlicht anhand der Analyse und Kategorisierung der Projekte, wie nun die Neuen Medien alternativ genutzt werden können, um zur Reaktivierung und positiven Veränderung des Stadtraumes beizutragen. Die Arbeit selbst soll bewusst offen sein, so können in einer offenen Liste weitere Projekte eingetragen werden. Mit der Zeit kann sich so ein umfangreiches Archiv entwickeln.

Anhand einiger Projektbeispiele möchte ich die fünf Kategorien vorstellen und erläutern, was interaktive Kunst zu einer zeitgemäßen Veränderung im öffentlichen Raum beitragen kann. Die Beispiele sind unter [www.interactionfield.de](http://www.interactionfield.de) detaillierter erläutert und visualisiert.

## 1) Interaktionsförderung zur angstfreien Konfrontation und zum Kontakt mit Fremden

Sich ohne Ängste im Raum bewegen zu können, ist eine wichtige Voraussetzung für das Funktionieren öffentlicher Räume. Erst eine generell sichere Atmosphäre macht einen Raum für alle Menschen zugänglich. Die Überwachung von öffentlichen Räumen kann jedoch nicht die einzige Antwort auf ein wachsendes Unsicherheitsgefühl in den großen Städten sein, das zudem oftmals ein sehr subjektives undefinierbares Empfinden ist. Diese Art Augen können kein Ersatz sein für die ehemals in überschaubareren Wohnumfeldern existierende soziale nachbarschaftliche Überwachung.

Einige Beispiele versuchen so bewusst das Problem der öffentlichen Sicherheit zu reflektieren. Durch „Kommunikation statt Kontrolle“ versucht z.B. das Projekt **Chat-Stop** alternativ zur klassischen Überwachung die Frage der Sicherheit des öffentlichen Raums durch gegenseitige freiwillige Beobachtung wieder zu einer Frage des gemeinschaftlichen Handelns zu machen. Gleichzeitig versucht es die Atmosphäre in Angsträumen (Nachts an der Bushaltestelle) aufzuwerten und zu Kommunikation unter Fremden zu führen.



Kommunikative Interaktion unter Fremden bleibt im heutigen öff. Raum meist beschränkt auf ungewöhnliche Sondersituationen. Installationen wie **Raindance** z.B. fördern durch alternative Interaktionsformen unverbindlichen temporären Kontakt mit Fremden. Mehrere Personen können spielerisch mit ihren Schirmen zu einer Klangkomposition beitragen und so über Musik miteinander kommunizieren. Das Element Wasser spielt dabei eine sehr symbolisch verbindende Rolle. Eine entspanntere spielerische Atmosphäre im öffentlichen Raum kann das subjektive Angstempfinden mindern und zu friedlicherem Verhalten im öffentlichen Raum beitragen.



## 2) Förderung der Öffentlichkeitsbildung durch Kritik, Diskussion und Reflektion der Gesellschaft

Öffentlicher Raum ist als Kritik- und Denkmodell, realisiert durch Diskussion und das Erproben von Veränderungen, ein wichtiger Faktor für die Entwicklung der Stadtgesellschaft. Es ist wichtig, dem öffentlichen Raum wieder bewusst die Aufgabe zu geben, ein Ort zu sein für gesellschaftlichen Diskurs und Austausch. Es ist zwar verklärt romantisch, die Idee der Agora mit seinen rasonierenden Bürgern zurückzuersehnen, jedoch bietet die Idee der "Speakers Corner" meiner Meinung nach ein erstrebenswertes Vorbild, um eine bürgernahe Alternative zu dem stark vermittelten Diskurs in den gängigen Printmedien zu bieten. Einige Projekte versuchen dementsprechend wieder, einen ausgewählten öffentlichen Ort in der Stadt herzustellen, an dem Meinungsbildung gefördert wird um so zu Diskussionen anzuregen.

Durch neue Interaktivität kann der Raum selbst zu einem Kommunikationsmedium werden. Die Diskussionsforen des Internets könnte in den öffentlichen Raum zurückgeholt werden. Installationen könnten kreativ zur Beteiligung animieren. **Hello Mr. President** macht z.B. mit Hilfe eines Laserbeamers einen schneebedeckten Berghang zur SMS- und Internet-Diskussionsplattform und öffnet den sonst so elitären, Diskurs des World Economic Forum für die Stadt. Stadtraum als Katalysator für einen lebendigen gesellschaftlichen Diskurs.



**LIK-LAK** versucht als ein offeneres Projekt, die Idee einer Speakers' Corner und Wandzeitung neu aufzunehmen. Auf zwei Seiten der Installation wird durch eingespielte Texte von einer Schriftstellerin, Asylsuchenden und durch örtliche interaktive Performances zu gesellschaftlichem Diskurs angeregt. Meinungen aller Art werden auf der dritten Seite des Lichtkubus ermöglicht. **LIK-LAK** soll zum "Sprach-Ohr und Sprach-Rohr für die StadtbewohnerInnen" werden.



### 3) Förderung der sozialen Interaktion und Verortung in der lokalen Nachbarschaft

Einige Projekte versuchen bewusst ein Publikum vor Ort anzusprechen, und zwar die Menschen, die dort leben, für die also der Ort ihr tägliches Wohn- oder Arbeitsumfeld ist. Trotz oder gerade wegen der flexibleren Lebensentwürfe und der geringer werdenden Verwurzelung im eigenen direkten Umfeld, wird der Wunsch nach einem angenehmen Quartiersumfeld und nach dortiger Einbindung wieder größer. Attraktivität wird natürlich von jedem sehr subjektiv wahrgenommen, jedoch spielt ein gesundes soziales Interaktions- und Informationsnetzwerk in der lokalen Nachbarschaft eine wichtige Rolle, das vor allem auch ein Gefühl von Sicherheit vermittelt. Nennen wir es ein lokales Gedächtnis, das sich bildet, indem man eine reiche und komplexe lokale Kultur zusammen pflegt und unterstützt, sozusagen eine lokale Geschichte zusammen aufbaut.

**Summoned Voices** setzt die einzelne Person in Beziehung mit ihren Mitmenschen und der Vergangenheit des Ortes, indem der eigene aufgenommene Beitrag mit ähnlichen oder kontrastierenden Kommentaren, die von Vorgängern dort gelassen wurden überlagert wird. Man könnte sagen, durch diese poetische Verortung von Informationen entsteht ein Art Gedächtnis der lokalen Stadt, und je reicher die Umgebung an Bedeutung ist, um so stärker wird ihre Tiefe und Poesie.



**Re:site Projects** versucht, als eine Art experimenteller offener Kanal, bei der Entstehung eines ganz neuen Stadtteils unterstützend mitzuwirken und die Dynamik des Wandels interaktiv aufzugreifen und zu dokumentieren. Der öffentliche Raum wird durch die Installationen wieder zu einem verbindenden Element der Nachbarschaft.





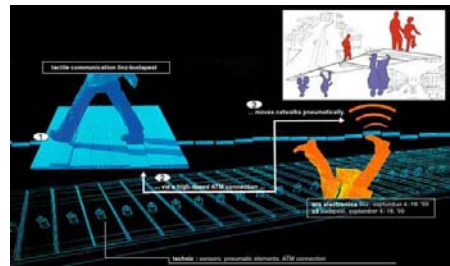
#### 4) Wahrnehmung der gesellschaftlichen Entwicklung durch Technologie reflektierende, sinnliche Systemerfahrung

Die technologische Entwicklung prägt nicht unwesentlich die Gesellschaft. Dabei scheint der Fortschritt sich immer stärker zu beschleunigen, sich fast schon zu verselbständigen. Mechanismen digitaler Technologien, die bis zur Unkenntlichkeit in das Umfeld integriert werden sind immer schwerer nachzuvollziehen, verändern aber unser Empfinden und Verhalten. Man bemerkt sie nur noch, falls sie nicht mehr funktionieren. Ich denke, es ist für eine mündige Gesellschaft wichtig, sich bewusst zu werden über die Technologie, die anfängt das Leben immer stärker zu bestimmen. Kunst war schon immer auch ein Element, das fragt: Wie wird dies oder das werden, wenn man es weiterspinnt, schwimmt z.B. irgendwann Realität und Virtualität? Projekte könnten in einer sehr sinnlichen oder auch irritierenden Weise zur Reflektion anregen und das Elektronische sichtbar, hörbar, spürbar, und somit unsere Umwelt wieder erfahrbarer machen.

Gerade Überwachungssysteme sind für den ‚Normalbürger‘ sehr unsichtbar, **Les Lignes Mobiles** versucht die unangenehme Erfahrungen des Beobachtetseins zu verdeutlichen, in dem Passanten symbolisch plötzlich von einem Kreis markiert werden, begleitet durch weiße Linien die ein irritierendes Eigenleben führen. Überwachung wird so auch für „sich konform verhaltende“ Bürger erlebbar.



**Bump** z.B. beschäftigt sich mit dem Phänomen der Veränderung der Empfindung von Nähe und Ferne. Die Installation hilft die Illusion der Nähe zu empfinden: Man kann in Echtzeit die Bewegungen am eigenen Leib erfahren, die sich in der Ferne ereignen. Eine Vorrassicht auf die Übertragung von Gefühle und Berührungen über Kabel oder Satellit, ein taktiles Interface gegen die Körperlosigkeit der Netzwelten.



#### 5) Aktivierung zur bewussten Teilnahme an der Gestaltung des öffentlichen Raums

Eine demokratische Gesellschaft fordert aktive Teilnahme seiner Bürger. Kommen wir nun zu der Frage der Autorenschaft im öffentlichen Raum. Durch die Möglichkeiten der digitalen Medien werden heute die Ideale von Autorenschaft zunehmend in Frage gestellt. Eine Kultur ist entstanden, in der fast jeder als Art Mediator oder Manager von Zeichen und Symbolen an dem Informationspool Internet mitgestalten kann.

Kann dies auch im öffentlichen Raum, gesehen als offenes Kunstwerk, welches ja einzig von der Beteiligung des Publikums an der aktiven Entwicklung und Mitgestaltung lebt, Ansätze finden? Er war schon immer angewiesen auf das Verhalten der Menschen im Raum, um ein Gefühl von Öffentlichkeit und Urbanität entstehen zu lassen und ist nicht nur als Angebot von Infrastruktur für Konsumenten zu verstehen.

Installationen könnten den Stadtbürger aus seiner passiven, konsumierenden Massengesellschaftshaltung heraus zur aktiven Teilnahme an der Gestaltung des öffentlichen Raumes verführen und zur Eigenleistung auffordern. Gleichzeitig entwickelt sich so eine neue Auseinandersetzung und Betrachtung der Umgebung. Erste erfolgreiche Ansätze zeigt das erwähnte Projekt **Blinkenlights**, welches an einem Ort stand, dem eine radikale, infragezustellende Umgestaltung bevorsteht.



Durch das Schattenspiel von **Body Movies** wird der Passant symbolisch unweigerlich in die Gestaltungsaufgabe des öffentlichen Raums hineingezogen. Die direkt erfahrbaren Auswirkungen der Handlungsmöglichkeiten animieren spielerisch dazu, sich gemeinsam Zeit zu nehmen für eine Veränderung der Fassade. Nur der Schattenwurf mehrerer Passanten über alle, an die Wand projizierten Personen führt zur nächsten Einstellung. So kann die Fassade, die schon immer Ausdrucksmittel gesellschaftlicher Machtverhältnisse war zur Interaktionsplattform der Bürger werden. Die Rollenverteilung in der Produktion und Verantwortung für die Gestaltung des öffentlichen Raums und seiner Architektur kann neu überdacht werden.

