

Stadtraumcomputer auf der Mediale 2002: Was nicht passt wird passend gemacht!

Die Siegplatte als Paradebeispiel für bürgernahe Architektur? Grau und trist reiht sich das Herz der Region ein in eine lange Reihe schnell erbauter Nachkriegsarchitekturen. Dass Siegen auch ganz anders aussehen könnte, beweisen Oliver Ebert und Patrick Schönemann auf der Lÿz Mediale 2002. Die beiden Architektur-Studenten der Universität Siegen entwickelten in ihrer Diplomarbeit gemeinsam den interaktiven Stadtraumcomputer.

„Will eine Stadt zum öffentlichen Raum des Menschen werden, mit Plätzen, Treffpunkten und Erholungsflächen, an denen gesellschaftliches Leben gefördert wird, müssen die Bürger den Gestaltungsprozess beeinflussen können“, so Oliver Ebert, Visionär, Architekt und Städtebauer.

Erste Ergebnisse des interaktiven Stadtraumcomputers präsentieren Patrick Schönemann und Oliver Ebert einem größeren Publikum zum ersten Male auf der Lÿz Mediale 2002 – und zwar als intermedialen Stadtrundgang. Ein virtueller Spaziergang, unterstützt von Soundtracks, Videobeamern und Computersteuerung, einmal ganz anders: spannend, anregend, fröhlich, interaktiv. Seriöse städtebauliche Empfehlungen multimedial verpackt.

Am 18. Oktober, 19 Uhr, wird der Zuschauer mit allen Sinnen angesprochen. Das bildliche und klangliche Geschehen entfaltet sich im Lÿz um ihn herum. Die jungen Städtebauer bringen Videomaterial, Computeranimation und Architekturmodelle zusammen, schwenken ihre Beamer über die Köpfe der Zuschauer hinweg, zaubern immer neue Bilder per Laptop auf die Leinwände, sprengen in einem furiosen Finale virtuell die Siegplatte. Dem stehenden und sich mitbewegenden Zuschauer eröffnet sich eine ganz neue Raumerfahrung. Er wird zum Inter-Akteur, der den öffentlichen Raum medial beeinflussen, vor allem aber wertvolle Anregungen für eine verbesserte Gestaltung seines Stadtraums gewinnen kann

