



[rode]

Auseinandersetzung mit dem Thema:

Bewegungsraum - Bewegter Raum

**Interaktion von
Mensch und Mensch
und
Mensch und Raum.**

**roda - du bist das spiel
temporärer spielraum in der stadt**



Inhalt

- 1. Thematik**
 - 1.1 Hintergrund**
 - 1.1.1 Bewegung und Medien**
 - 1.1.2 Brachflächen im Stadtraum**
 - 1.2 Idee**
- 2. Projektziele**
 - 2.1 Bewegungs-Interaktion**
 - 2.2 Orte schaffen**
 - 2.3 Ansatz**
 - 2.4 Zielgruppe**
- 3. Konzept**
 - 3.1 Herleitung: Capoeira**
 - 3.2 Nutzungszyklus**
 - 3.2.1 Phase: Aufbau**
 - 3.2.2 Phase: Nutzung**
 - 3.2.2.1 Struktur**
 - 3.2.2.2 Membran**
 - 3.2.3 Phase: Abbau**
 - 3.2.4 Phase: Transport**
- 4. Realisierung**
 - 4.1 Planungsnetzwerk**
 - 4.2 Finanzierung**

1. Thematik

1.1 Hintergrund

Unsere Bewegungen sind Kraftvektoren, die der Bedienung von Maschinen und der Nutzung von Medien dienen. Dabei ist der menschliche Körper nicht integriert. Er agiert in vorgefertigten und einseitigen Mustern. Nur ein Bruchteil seiner Fähigkeiten wird gefordert. Das Bewegungspotenzial ist nicht ausgeschöpft.

Der Bewegung als Körpererfahrung fehlen Freiraum und Impulse zur Improvisation.

1.1.1 Bewegung und Medien

Der These folgte zu Projektbeginn eine Analyse von Bewegung und Mediennutzung im Alltag, in der Arbeits- und Freizeitwelt. Fokussiert wurden einerseits Bedienung von Maschinen und Computern und Wiederholung von Bewegungsabläufen, andererseits Improvisation bei verschiedenen Sportarten sowie immer weiter verbreitete Phänomene wie TV im Fitnessstudio, aber auch motion capturing, Eye-Toy usw. Letztere zeigen neue Wege auf Medien und Bewegung zu integrieren.

Der schwarz-weiße Videoclip im Intro der Online-Präsentation veranschaulicht diese Auseinandersetzung von der Reihung gleichförmiger Bewegung hin zur Improvisation.

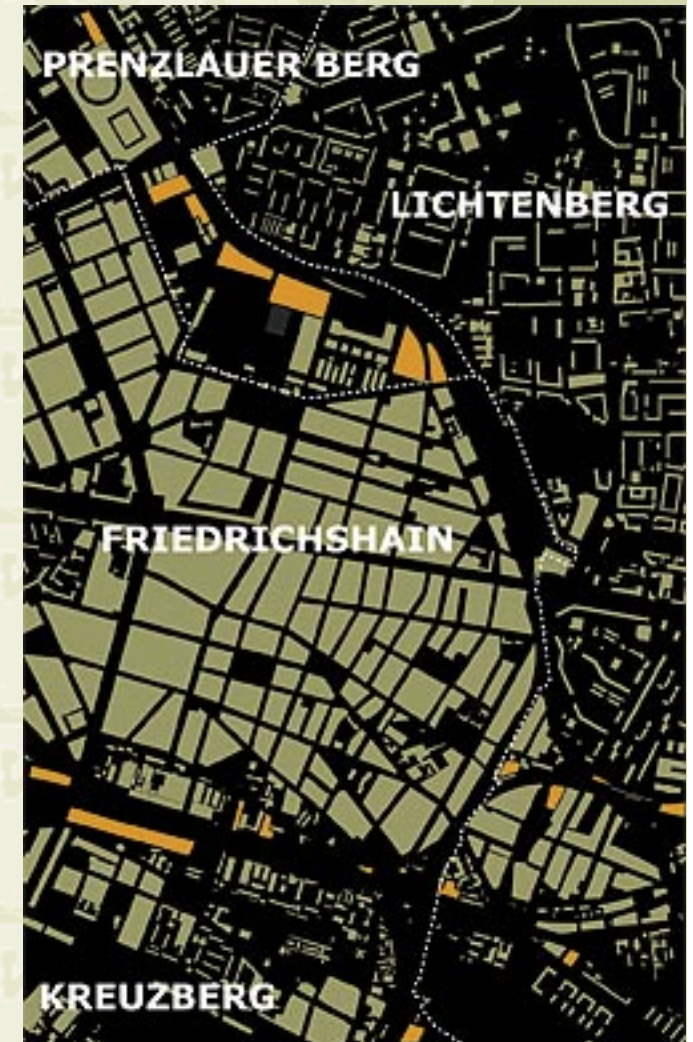


1.1.2 Brachflächen im Stadtraum

Parallel dazu richtete sich die Aufmerksamkeit auf Potenziale von Freiräumen in der Stadt. Der Fokus fiel auf den Berliner Teilbezirk Friedrichshain und angrenzende Bereiche.

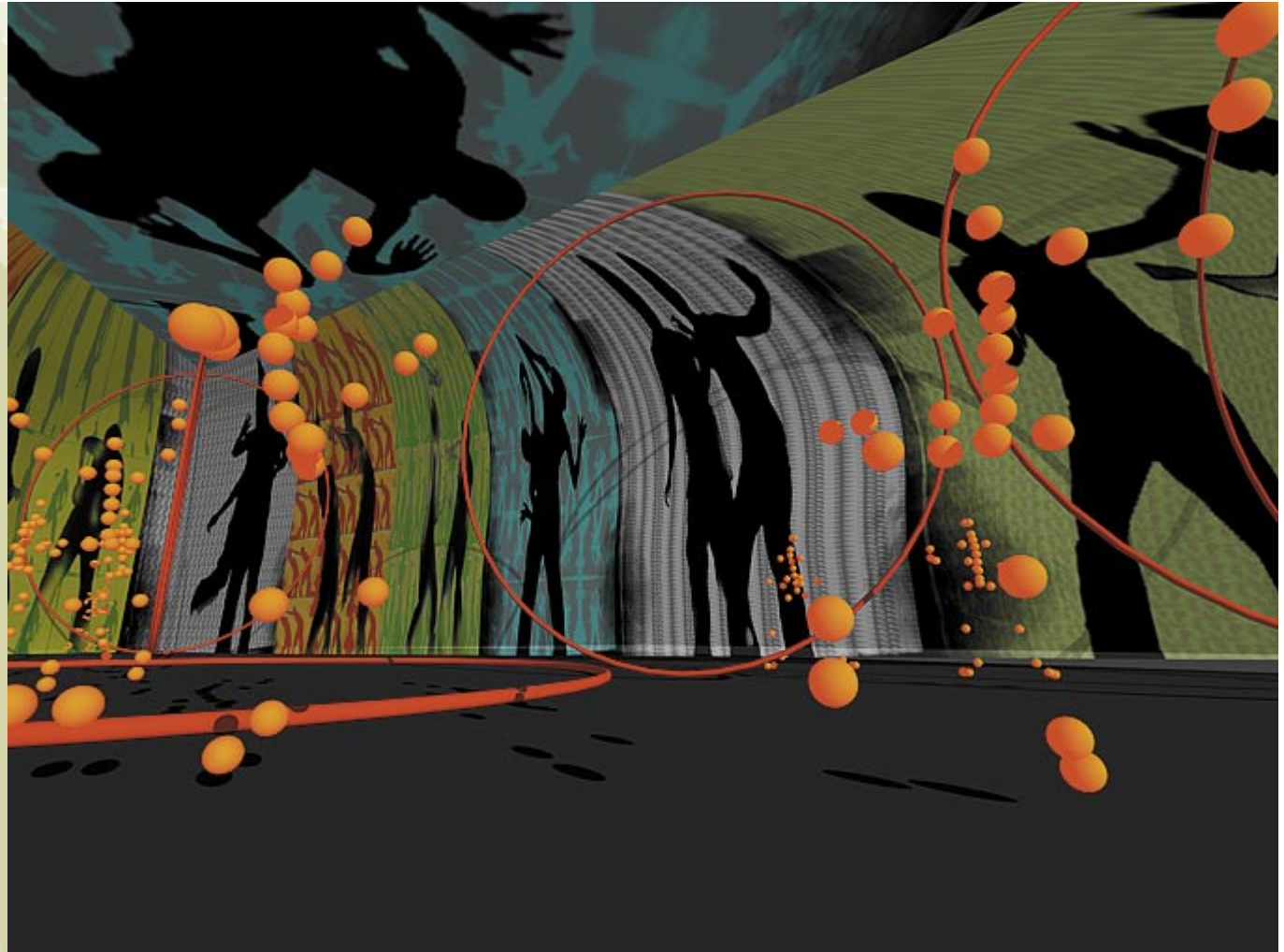
Der Stadtteil zeichnet sich durch hohe Wohn-dichte bei kleinen Wohneinheiten und wenig nutzbaren Freiflächen im Nahbereich der Wohnungen aus. Es gibt sowohl städtebaulich

als auch sozial kaum Überschneidungen mit dem Gebiet jenseits der S-Bahntrasse, die eine harte Grenze zwischen Friedrichshain und dem Bezirk Lichtenberg darstellt.



3.3 Idee : Roda – Du bist das Spiel

Ein Improvisationsraum in der Stadt.
Spielraum. Klangraum. Bewegungsraum.
Ein Ort der Begegnung.
Ein Ort, der freie Bewegung aufnimmt
und inspiriert.
Ein Objekt im Stadtraum zur spontanen
Nutzung. Es ist ein Spiel. Die Spielregeln
lauten: Rhythmus und Improvisation.
Der Mensch wird zum Spieler.
Der eigene Körper ist sein game controller.
Das Spiel kann allein, mit anderen
anwesenden oder im Netzwerk mit Spielern
in anderen Rodas gespielt werden.
Der Spieler bringt seinen Körper durch
improvisierte Bewegungen in Beziehung zu
Mitspielern und dem Raum .
Roda aktiviert die Sinne. Musik, Bewegung,
Licht und Grafik sind Kommunikatoren.
Eine Rückkopplung zwischen Spieler und
Raum entsteht. Freie Bewegung wird inspi-
riert und ist gleichzeitig input.
Der Mensch wird vom passiven
Medienkonsumenten zum aktiven Gestalter
eines intermedialen Improvisationsmediums
und eines Ortes.



2. PROJEKTZIELE

Die Ziele sind auf zwei Ebenen anzuordnen. Auf der ersten wird ein Medium gesucht, das zu räumlicher Interaktion zwischen Menschen und zwischen Mensch und Raum motiviert. Auf der anderen Ebene wird angestrebt, Flächen im Stadtraum zu aktivieren und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Anhand beider Ebenen wurde das Objekt entwickelt.

An die zweite Ebene, die Lokalisierung, ist das Projekt jedoch nicht fest gebunden. Es lässt sich gut auf andere Orte übertragen.

2.1 Bewegungs-Interaktion

Das Konzept verbindet den Umgang mit Medien und die Wahrnehmung des eigenen Körpers, allein und im Zusammenspiel mit anderen. Es ist als mixed reality sowohl an den realen als auch an den virtuellen Raum gekoppelt.

2.2 Orte schaffen

Bahnbrachen und unbesetzter Stadtraum in Berlin werden aktiviert. Entlang der S-Bahn-Trassen im Grenzbereich Friedrichshain - Lichtenberg. Prenzlauer Berg im Norden. Rummelsburg im Südosten. Öffnung ungenutzter Flächen für die Öffentlichkeit. Kennenlernen des Umfeldes durch die Bewohner über die Grenzen der Bahntrassen hinaus.

2.3 Ansatz

Die kleinräumliche Veränderung und das Erreichen möglichst vieler Menschen in ihrer alltäglichen Umgebung legen viele kleine Eingriffe nahe. Ein Konzept mehrerer temporärer Räume entsteht.

Roda ist ein Objekt im Stadtraum zur spontanen Nutzung. Es ist kein ‚Sportzentrum‘ sondern ein Ort auf dem alltäglichen Weg oder im Nahbereich der Wohnung. Das Objekt ist reduziert auf das Wesentliche. Umkleiden, Duschen und ähnliches sind nicht vorgesehen.

Das Projekt besteht aus Rodas in zwei Größen.

Drei große mit einem ‚Radius‘ von 17 Metern und drei kleine mit etwa 7 Metern. Somit können sie Orte verschiedener Dimension besetzen. Auch ihr Maßstab zum Menschen ist damit extrem unterschiedlich.

Über die S-Bahntrasse werden die Rodas transportiert und verteilen sich entlang des Schienensystems im Stadtraum.

Roda ist eine Initialzündung. Die Orte sollen auch nach der Besetzung durch Roda weiter bespielt werden. Durch Initiativen vor Ort. Der Anwohner wird durch Roda zum Nutzer und Gestalter von Stadtfläche.

Rodas sind also temporäre Objekte im Stadtraum, die sowohl auf den einzelnen Menschen als auch auf die sich rasant ändernden Bedingungen in der Stadt reagieren.

Sie bringen die Menschen aus verschiedenen Stadtteilen auf bisher übersehenen Flächen zwischen den Bezirken zusammen.

Menschen und Stadtraum werden aktiviert. Menschen werden zu Spielern, Brachflächen zu Orten.



2.4 Zielgruppe

Das Projekt soll Menschen aus allen Altersgruppen und mit verschiedenem sozialen Hintergrund ansprechen und zusammenbringen.

Es ist ebenerdig konzipiert.

Da verbale Sprache keine Rolle spielt sondern über den Körperausdruck interagiert wird, steht das Projekt Menschen aller Sprachen offen und wäre auch in anderen Ländern ohne größere Anpassung realisierbar.

Voraussetzung ist eine generelle Offenheit neuen Medien gegenüber.

Mit seiner sich verändernden Struktur und der bespielten Membran, die als Medium das Geschehen in der Roda nach aussen kommuniziert, ist Roda weithin sichtbar und wirkt als Anziehungspunkt. Besonders gut von der S-Bahn aus zu sehen lädt Roda ein auf den täglichen Wegen einen Abstecher zu machen.



[Roda]

3. Konzept

3.1 Herleitung: Capoeira

Capoeira ist ein Spiel. Es hat seine Wurzeln in Brasilien und ist ein urbanes Phänomen, das sich weltweit zunehmender Beliebtheit erfreut. Die Spieler heißen Capoeiristas.

Im Capoeira werden bestimmte Bewegungen geübt und in Sequenzen frei kombiniert. Im Capoeira Regional werden die Bewegungen abgewandelt und ständig weiterentwickelt.

Die Bewegung steht dabei nicht für sich sondern in einem komplexen Gefüge.

Capoeira ist Körperwahrnehmung.

Improvisation. Interaktion. Kommunikation.

Musik. Ritual. Ausdruck.

Kampf. Tanz. Spiel.

Capoeira ist unmittelbar verbunden mit zwei Raumerfahrungen: Roda und Spielerzwischenraum

Die Roda ist der Kreis um die zwei Spielenden aus Musikern, Sängern und dem Chor umstehender Spieler. Dieser Kreis ist ein Raum der Versammlung, der freie Bewegung aufnimmt und inspiriert. Er gibt den Spielenden den Rhythmus vor.

Roda ist ein Energiefeld. Nach innen gerichtet zieht es Umstehende an und integriert sie in das Geschehen.

Die Roda ist kein statischer Raum sondern eine sich kontinuierlich verändernde Grenze. Der Chor

der stehenden Spieler verliert nie die Augen von den Spielenden. Verletzt ein Spieler die Grenze und würde einen in der Roda Stehenden treffen, weicht der Chor aus. Gibt Raum, um dann die Grenze neu zu definieren, den Kreis wieder zu schließen und zu stabilisieren. Diese Eigenschaft wurde in den Entwurf als wesentliches Merkmal einbezogen. Bewegter Raum ist Bewegungsraum.

Der Zwischenraum zwischen den Spielern steht für Spontaneität, Menschenkenntnis und Vertrauen in sich und den anderen. Er ist an den Rhythmus der Musik gebunden. Seine Veränderung ist kontinuierlich, seine Form entspricht der Aktion und Reaktion der Spielenden.

Diese Raumerfahrungen sind Inspirationsquelle für den Entwurf und für die Einbeziehung des Stadtraums.



3.2 Nutzungszyklus

Die Roda im Capoeira ist Grenze und Energiefeld. Sie baut Energie auf, überträgt sie auf die Spieler. So kann sie das Spiel steuern und reagiert selbst auf die Spielweise.

Sie ist ein Zyklus.

Eine Versammlung.

Die Roda wird gebildet.

Sie beginnt ruhig, besonnen.

Energie baut sich mehr und mehr auf, schäumt über,

flaut ab

und steigert sich erneut,

bis der Zwischenraum ein Kontinuum ist.

Im Fluss.

Die Roda findet ihren Höhepunkt.

Die Musik kündigt ihr Ende an.

Der letzte Takt.

Stillstand.

Die Energie steht im Raum.

Entspannung.

Die Roda löst sich auf.

Die Spieler ziehen weiter.

Treffen sich an einem anderen Ort wieder.

Finden mit anderen Spielern zusammen.

Das Spiel steht jedem offen.

Capoeira verbindet.

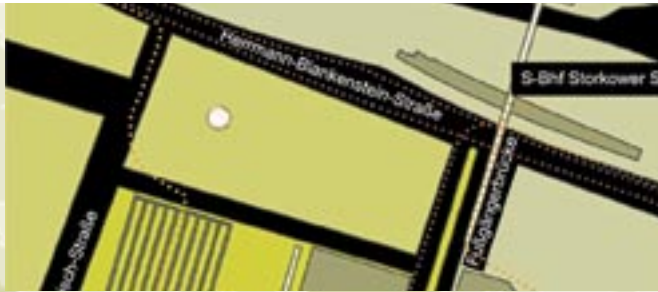
Dem entspricht das temporäre Konzept.

Ein Zyklus aus Ankunft, Versammlung,

dem Spiel. Dann baut sich Roda ab

und fährt an einen neuen Ort.

Neue Spieler. Neue Bewegungen.



3.2.1 Phase: Aufbau

Ein Ort wird besetzt. Ein Kreis.

Der Kreis ist Symbol für Kontinuität und Geschlossenheit.

Die Selbstwiederholung des Kreises schafft Flexibilität und Komplexität. Bewegung.

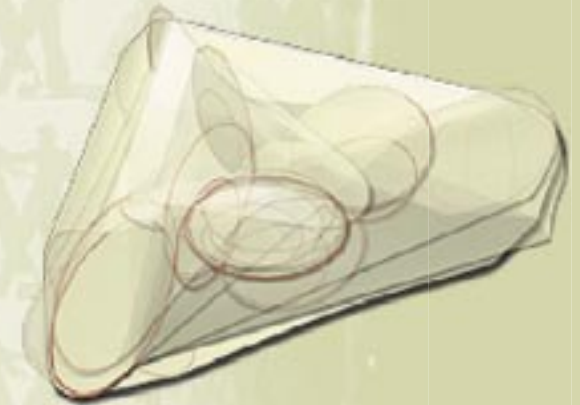
Roda ist zusammengefalteter.

Die Initialzündung für ihren Aufbau kommt aus der Umgebung, von Passanten, Zügen, Rädern, Autos. Ihre gerichteten Bewegungen sind Dynamiken, die die Struktur aufspannen.

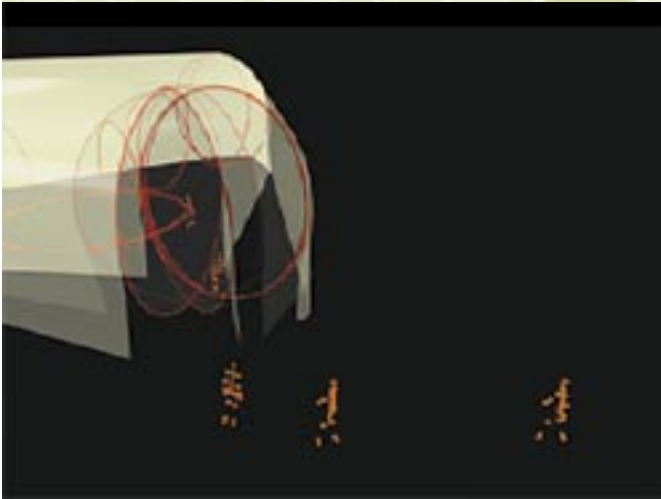
Eine flexible Membran überspannt die Struktur. Roda bleibt unten offen und bewahrt so den Bezug zum Ort.

Das virtuelle Erlebnis steht nicht für sich. Es ist gekoppelt an eine reelle sinnliche Erfahrung.

An einen Ort. Körper im Raum. Füße, Hände, Köpfe auf der Erde. In der Luft....



3.2.2 Phase: Nutzung



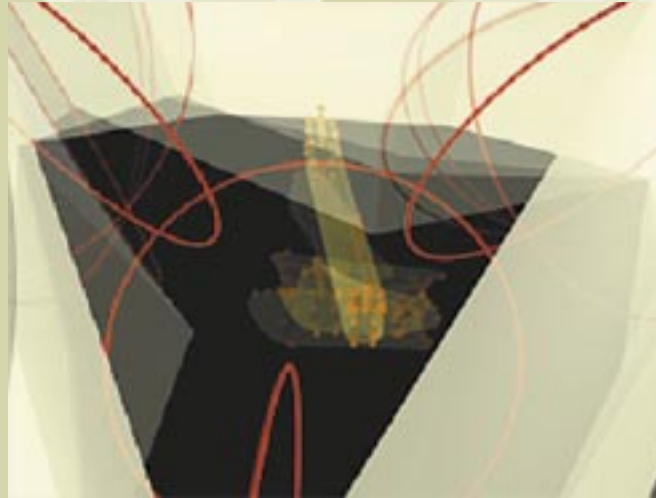
Sobald jemand den Raum betritt, beginnt ein neuer Modus. Das Spiel beginnt. Im Gegensatz zum Aufbau wird die Bewegung jetzt von innen generiert. Der Mensch wird zum Spieler. Eine Rückkopplung zwischen Spieler und Raum entsteht. Die Basis dafür ist Rhythmus und Improvisation. Freie Bewegung wird inspiriert und ist gleichzeitig Input. Der Kreis gibt keine Richtung vor. Alles ist möglich.

In die Ringe sind Kameras, Lausprecher und Licht als Kommunikatoren integriert. Mit ihrer Hilfe interagiert der Raum mit den Spielern auf zwei Ebenen:

Membran und Raumstruktur

3.2.2.1 Struktur

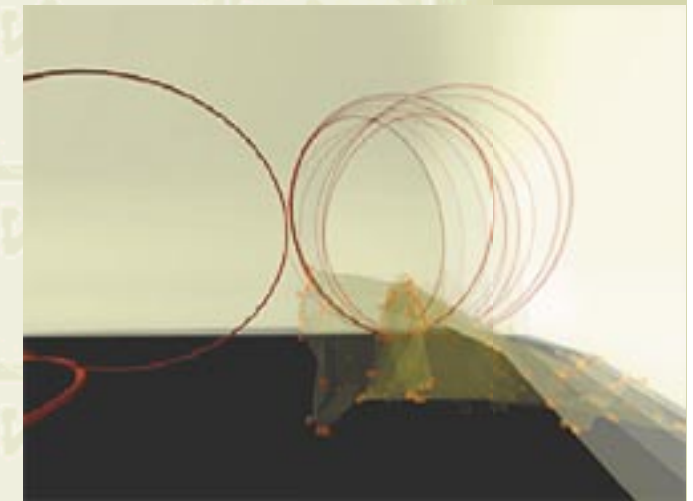
Die Struktur ist interpretatives Medium. Interpretiert wird das Spiel. Ausgangspunkt ist die Bildung eines Zwischenraumes von zwei Spielern, die sich gemeinsam im Rhythmus der Musik bewegen.



Die Querringe stehen für die Dynamik des Zwischenraumes von 2 Capoeiristas. Die Ringe, die die Struktur der Roda bilden, reagieren auf die Veränderung des Zwischenraumes zwischen den Spielenden. Diese ist Indikator für die Intensität und Improvisation des Zusammenspiels. Ist der Zwischenraum groß, verändert sich seine Form im Verhältnis zu Volumen und Zeit relativ wenig.

Ist er klein, verändert sie sich stark. Je kleiner der Zwischenraum desto stärker ist die Reaktion der Querringe. Die Längsringe stehen für den flexiblen Raum aus umstehenden Capoeiristas, die durch ihr Zurückweichen nicht getroffen werden. So reagieren die Längsringe der Struktur auf Spieler, die sie nicht mehr als Grenze wahrnehmen und sie berühren würden. Zunächst weichen sie aus, definieren danach die Grenze erneut. Die Form der Roda verändert sich dadurch kontinuierlich in definierten Grenzen.

Die Ringe können von mehreren Spielerpaaren gleichzeitig beeinflusst werden.



3.2.2.2 Membran

Die Membran ist direktes Medium. Inspirierendes Moment. Verstärker der eigenen Bewegung. Sie vermittelt die Bewegung zwischen den Spielern und kommuniziert mit der städtischen Umgebung, in der die Roda steht. Sie ist Referenz für das Geschehen in ihr. Je mehr Spieler desto mehr Projektionen erscheinen. Und um so bunter leuchtet Roda in ihre Umgebung. Sie bietet Raum zur Selbstpräsentation. Dabei gewährt sie durch die Abstraktion in Schattenform weitgehende Anonymität der Spieler gegenüber der Umgebung.

Spielvarianten:

Die Membran offeriert drei Spielmodi.

Ein Spieler allein:



Einfache Schattenprojektion bis sich der Körper im Rhythmus der Musik bewegt. Dann beginnt sich der Schatten zu vervielfältigen, die Projektion zu bewegen. Ändert sich die Art der Bewegung, entstehen neue Muster, neue Bewegungsrichtungen. Die Animation folgt aber nicht nur, sie ist interaktiv. Kann einen Wechsel der Bewegung vorgeben.

Spiel zwei real anwesender Spieler:



Schattenprojektion bis sich eine Harmonie einstellt, die Körper im Rhythmus der Musik sind. Sobald die Spieler aufeinander eingestellt sind und im Rhythmus interagieren, entsteht etwas neues daraus. Animation. Farben. Muster. An den Bruchpunkten, wenn die Interaktion nicht harmonisch ist, reduziert sich die Projek-



tion wieder auf Schatten. Finden die Spieler wieder zueinander, gibt es neue Muster, Farben und Animationen.

Spiel eines real anwesenden und eines virtuell anwesenden Spielers:

Der Mitspieler ist zeitgleich in einer anderen Roda. In beiden Rodas wird der Schatten des anderen zusammen mit dem eigenen auf die Membran projiziert. Ein Dialog entsteht.

Das Prinzip ist das gleiche wie bei zwei Spielern in einer Roda. Der Abstraktionsgrad ist durch die Zweidimensionalität der Projektion des Mitspielers, auf die der andere nun direkt reagiert, größer.

Der Spieler kann seine Bewegung einsetzen um aktiv die Projektion auf der Membran zu gestalten.

3.2.3 Phase: Abbau

Die letzten Spieler verlassen den Raum. Roda steht still. Die Projektionen der letzten Spieler sind auf der Membran ‚eingefroren‘. Sie verbleiben als Spuren, bis sie überschrieben werden.

Energie die bleibt.

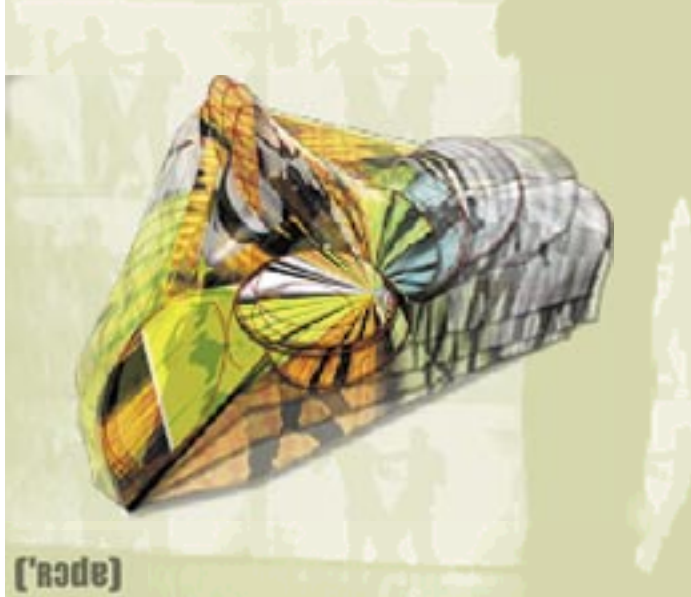
Die Struktur bekommt keine Impulse von innen mehr und wird wieder aus den Bewegungslinien der Umgebung gesteuert.

Sie kommt zurück in den Zustand vor dem Betreten des ersten Spielers.

So verweilt sie maximal vierundzwanzig Stunden. Tritt ein Spieler ein, beginnt das Spiel von neuem.

Wenn nicht, beginnt der Abbau.

Roda faltet sich zusammen und fordert den Abtransport an.



3.2.4 Phase: Transport

Der Transporter kommt, lädt Roda auf und bringt sie an einen anderen Ort der Improvisation. Das Spiel beginnt erneut.

Das Projekt zieht entlang des S-Bahn-Ringes und anderer Strecken. Durch ganz Berlin. Und weiter...



4. Realisierung

4.1 Planungsnetzwerk

Zur Weiterführung und Realisierung des Projektes ist ein Netzwerk von Spezialisten notwendig. Die verschiedenen Aufgaben können nicht voneinander isoliert ausgearbeitet werden. Eine dichte Zusammenarbeit ist Voraussetzung. Hier seien nur einige Aspekte angeschnitten: Die technischen Anforderungen beinhalten ein System, das statisch funktioniert und gleichzeitig mechanisch die Bewegungen der Roda ermöglicht. Die Wahl der Materialien ist dabei ein wichtiger Punkt. Gewicht, Materialverhalten, Kosten müssen bedacht werden.

Als Datenbasis für die Bewegung der Struktur und für die Animation der Projektionen müssen die Bewegungen der Spieler mittels motion tracking aufgezeichnet werden. Dafür ist eine Erkennungssoftware notwendig, die genau genug ist, um ohne Anbringen von Markern an der Kleidung der Spieler zu arbeiten.

Das Reaktionsschema der Ringe muss programmiert werden.

Eine Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, die sich bieten, um die interaktive Schattensimulation auf der Membran zu visualisieren, ist ebenso notwendig wie das Entwerfen und Programmieren der Grafiken selbst.

Die Gegebenheiten vor Ort müssen in vielschichtiger Hinsicht berücksichtigt werden. Die Lage und Erschließung der Grundstücke einschließlich technischer Infrastruktur, insbesondere aber die Information und Einbeziehung der Anwohner.

4.2 Finanzierung

Mögliche Interessensgruppen allgemein sind:

- Soziale und kulturelle Förderung
- Forschungszweige, die sich mit der Aufzeichnung und Nutzung von Bewegungsaufzeichnungen beschäftigen
- Firmen, die durch Produkt- und Imagepromotion für sich und ihre Produkte werben

Zunächst müssen die Grundstücke rechtlich erschlossen werden. Der temporäre und flexible Charakter des Projektes ist ein wichtiges Argument für die Grundstücksfrage, denn solange keine anderweitige Verwendung der Flächen in unmittelbarer Zukunft ansteht, können die Grundstückseigentümer davon profitieren, ohne sich langfristig festzulegen. Das Projekt ist so angelegt, dass es vor allen von der S-Bahn aus gut sichtbar ist. Die Rodas lenken auf innovative Weise die Aufmerksamkeit auf Flächen, die dadurch eine Aufwertung erfahren.

Die Aktivierung der Flächen könnte je nach Lage Ansiedlung von Gewerbe oder weiterer kulturelle Projekte nach sich ziehen, was wiederum das Gebiet belebt. Deshalb können auch die Stadt- bzw. Bezirksverwaltung oder Senatsverwaltung von Stadtentwicklung Förderer sein.

Hinsichtlich der Aspekte sozialer Förderung,

Integration, Kommunikation, Nachbarschaft usw. kommen auch Kulturförderungen in Frage, die hier nicht im einzelnen erläutert werden können.

Ein besonderes Interesse aber ist vom Gesundheitssektor zu erwarten. Damit sind Institutionen wie die Zentrale für Gesundheitliche Aufklärung sowie Krankenversicherungen und -kassen, zwecks Imageförderung und Prävention, gemeint. Bekanntlich kann ausreichend Bewegung gesundheitliche Risiken senken.

Sponsoren von Roda können auch Sportartikelhersteller und Hersteller von Produkten wie Wellness-Drinks oder isotonischer Getränke sein. Diese wollen einen bewußten, sportlichen Lebensstil ansprechen und könnten durch innovatives Auftreten auf sich aufmerksam machen.

Als Projektträger kommen Firmen und Forschungsinstitute in Frage, die sich mit der Anwendung motion tracking oder motion capturing oder der Mensch-Maschine-Interaktion beschäftigen. Die im Projekt aufgezeichneten Daten können, unter Gewährleistung des Datenschutzes, zu Forschungszwecken genutzt oder kommerziell vertrieben werden, z.B. zur Weiterverwertung in der 3D Visualisierung für Film oder Spiele.