14

realities:united

Text: May-Britt Frank-Grosse Fotos: realities:united, Torsten Seidel

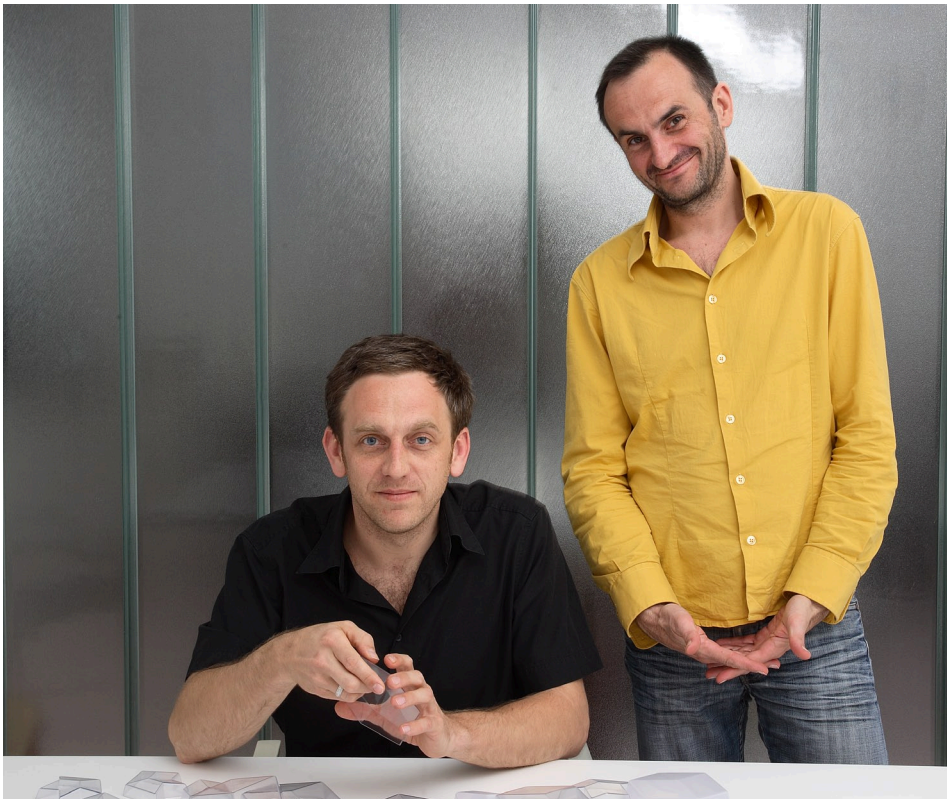
Profil

Für die Brüder Jan und Tim Edler steht fest: Gebäude kommunizieren mit ihrer Umgebung. Diese These belegen sie anhand ganz unterschiedlicher Arbeiten, die sie selbst als Architekturtuning bezeichnen. Dass sie mit dieser Auffassung richtig liegen, zeigt sich anhand vieler erfolgreicher Projekte, die das Büro seit der Gestaltung der Medienfassade am Kunsthaus Graz durchgeführt hat. Seither werden die in Berlin ansässigen Architekten weltweit als Mediengestalter zu Bauvorhaben hinzugezogen. Dabei kommen sie jedes Mal ihrer persönlichen Vision von der Schaffung einer besonderen architektonischen Mitteilung ein wenig näher.

Angefangen hatte es im Berlin der 1990er Jahre, wo sich junge Kreative in heruntergewirtschafteten Fabriketagen, Altbauwohnungen oder Kellern im Ostteil der Stadt Experimentierfelder für die Verwirklichung ihrer Träume und Ideen schufen. In dieser Zeit gründeten die beiden Architekturstudenten Jan und Tim Edler zusammen mit anderen Künstlern und Gestaltern die Berliner Plattform „kunst und technik". Das Spektrum an Arbeiten reichte von Vorschlägen zur Nutzung eines toten Spreearmes als Schwimmbad über multimediale Installationen bis hin zu Untersuchungen nonverbaler Kommunikation mit Hilfe digitaler Technologie. Gewürzt wurden die Projekte durch Veranstaltungen und Ausstellungen, die schnell zum Anziehungspunkt der Berliner Partyszene avancierten. Nach dem Abriss des Ateliergebäudes am Monbijoupark in Berlin-Mitte, in dem die Gruppe beheimatet war, bezogen die Edler-Brüder im Jahr 2000 im „Ebbinghaus" an der Leipziger Straße schließlich das erste eigene Labor für Kunst, Architektur und Technologie unter dem Namen realities:united. Die Büroräume haben sie inzwischen wieder gewechselt, der Name ist jedoch geblieben.

Was Jan und Tim Edler bestimmt nicht fehlt sind eigene Ansätze. Doch zur Durchsetzung dieser mussten sie erst einmal einige Jahre ohne Auftraggeber Projekte initiieren. Auch wenn sie mit medialen Interventionen im Raum begonnen hatten, machten sie sich schließlich vor allem als Fassadengestalter und Medienkünstler einen Namen. Nicht zuletzt wegen ihres spektakulären Konzepts für das Kunsthaus Graz,

Jan & Tim Edler



das von 2001 bis 2003 realisiert wurde. Zu diesem waren sie zunächst lediglich für die Entwicklung der medialen Ausstattung des Gebäudes herangezogen worden, konnten jedoch die Auftraggeber zuletzt für einen mutigen Fassadenentwurf begeistern. Sie fügten unter der Acrylhaut des von Sir Peter Cook und Colin Fournier erbauten „Friendly Alien" 930 Leuchtstofflampen zu einem low-res Bildschirm zusammen, der über grob gerasterte Bildsequenzen, Filme und Textabläufe mit der Umgebung kommuniziert. Bei diesem – wie bei all ihren Arbeiten – ging es ihnen aber vor allem um das Spektrum an Möglichkeiten, mit dem Architektur eine Botschaft erzeugen kann.

Obwohl auch heute noch viele Projekte mit intensiver Überzeugungsleistung entwickelt werden müssen, arbeiten Jan und Tim Edler mit zunehmendem Erfolg und großer Zufriedenheit weiter. Dabei verfolgen sie Schritt für Schritt die Entwicklung und Definition dessen, was Architekten und Bauherren noch immer vernachlässigen und oftmals zu unschönen Ergebnissen führt. Dabei geht es den Brüdern nicht grundsätzlich darum, als Spezialisten für moderne Medien Gebäude zu beleuchten. Vielmehr versuchen sie mit ihren Projekten, die nach wie vor in ganz unterschiedlichen Bereichen der Architektur angesiedelt sind, Mitteilungen zu erzeugen. Das Werkzeug dafür sind ebenso digital bewegte wie statische, alte Medien. In diesem Büro wird Zukunft gestaltet.

2006 entwickelte realities:united das Projekt Museum X in Mönchengladbach, bei dem ausschließlich mit klassischen Medien gearbeitet wurde. Ziel war es, für das Jahr der renovierungsbedingten Schließung des städtischen Museums ein Zeichen in der Stadt zu errichten, mit dem das Museum selber nicht in Vergessenheit geraten würde. Dazu wurden Teile eines innenstadtnahen, leer stehenden Gebäudes mit einer textilen Fläche überzogen, die das Museum X darstellte. Im Innern empfing den Besucher eine Foyerdame, die jedoch keine Karten für eine Ausstellung verkaufte, da die Installation mit dem Eingangsbereich endete.

Gegenwärtig arbeiten Jan und Tim Edler an drei Projekten, zu denen sie von den verantwortlichen Architekten als Spezialisten für die Mediengestaltung hinzugezogen wurden. Bei zwei Bauten in Singapur geht es dem Auftraggeber lediglich darum,

Büroimpression

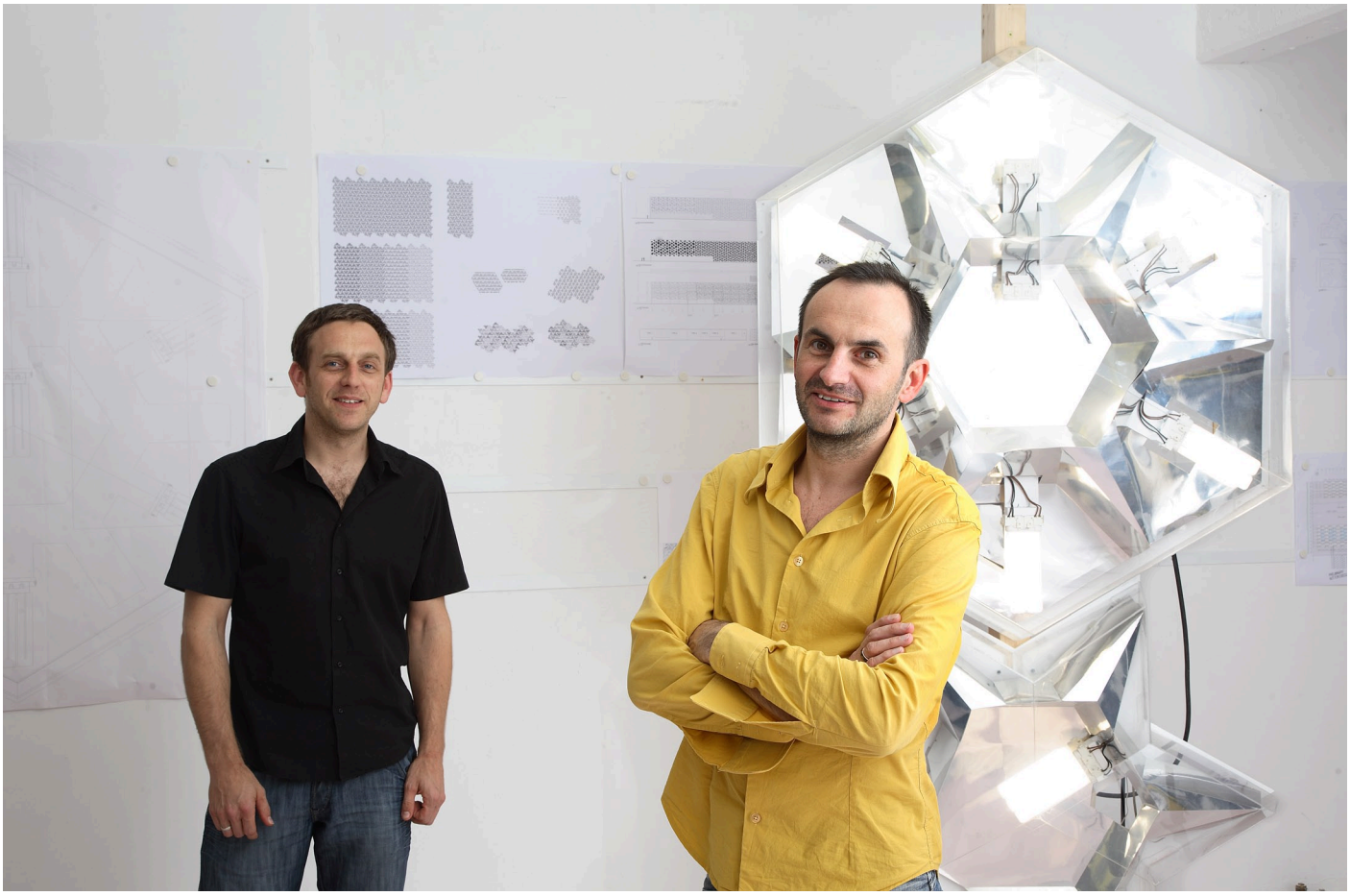
Büroimpression

auf der Fassade eine Art künstlerisch mediale Gestaltung zu entwickeln. Bei einem weiteren Projekt in Cordoba ist realities:united wesentlich intensiver in den Entwurfsprozess eingebunden. Zusammen mit dem Büro Nieto Sobejano Architects aus Madrid entwickelten sie eine Medienfassade, die kein Raster sowie keine gleichmäßige Dichte aufweist und stattdessen mit den Möglichkeiten der visuellen Wahrnehmung spielt.

Für unser Interview besuchten wir realities:united in Kreuzbergs neuem Szenekiez am Schlesischen Tor. Auch dieses Domizil ist temporär, soll doch das Arial in der Falckensteinstraße 47/49, wo gegenwärtig ein Club, einige Galerien, Architekturbüros und Kunstateliers untergebracht sind, in naher Zukunft grundsaniert und zu hochwertigen Loftwohnungen umgebaut werden. Das Büro liegt im obersten Stockwerk und bietet den wohl schönsten Ausblick von Kreuzberg, über die U-Bahnlinie U1 hinweg, die Spree hinunter auf den Fernsehturm in Mitte. Bei einer entspannten Arbeitsatmosphäre im Großraumbüro sprachen wir mit Tim Edler über die neuen Projekte des Teams, über Medienfassaden als Symptom einer schwachen Architektur und den Wunsch durch Architekturinterventionen Botschaften zu erzeugen.

www.realities-united.de

Interview



Jan & Tim Edler

Wir tunen Architektur.

realities:united beschreibt sich als „Büro für Kunst, Architektur und Medien". Wie erklärt Ihr jemandem, der Euch nicht kennt, was Ihr macht?

Tim Edler: Eine Antwort darauf wäre: Wir tunen Architektur. Denn die Architektur bewegt sich beispielsweise heute von einem statischen zu einem dynamischen Medium. Viele tausend Jahre kultureller Entwicklung liegen hinter uns, in denen wir gelernt haben, statisch zu gestalten. Und plötzlich kann alles dynamisch werden. Wir sind überzeugt davon, dass neue Technologien auch immer neue Gestaltungsmöglichkeiten und eine neue Form der Ästhetik hervorrufen.

Das klingt nach größerem Aufklärungsbedarf?

Oft laufen die Projekte ja bereits und der Kontakt mit uns ist mit der diffusen Erwartung verknüpft, dass wir etwas Besonderes schaffen, wie Zauberer. Das Ganze erinnert stark an die Anfänge des Internet-Booms. Deshalb kommt es uns sehr auf den Dialog an. Was sind die wirklich Ziele und Interessen der Leute, was soll eigentlich vermittelt werden? Bei fast allen unseren Projekten haben wir die Auftraggeber zunächst vor den Kopf gestoßen, weil wir nicht das gebracht haben, was man mit dem Begriff Medienarchitektur allgemein assoziiert.

Kommerzielle Medienfassaden interessieren uns aber nicht. Was wir machen, ist anders: Es ist nicht bunt, es ist nicht hochauflösend, es ist nicht viereckig. Und natürlich müssen wir dann vermitteln, warum das so eigentlich besser ist.

Oft ist die Motivation für Medien in der Architektur nur ein Image für Modernität.

Wie findet diese Vermittlung statt?

Im Dialog. Jemandem der denkt, seine Architektur bräuchte einen High-End-LED-Screen, um modern zu sein, muss man nur fragen: Was ist in fünf Jahren, wenn der Nachbar viel heller und moderner ausgestattet ist? Oft fängt erst in dieser Auseinandersetzung ein Denkprozess an, und der Auftraggeber wird differenzierter in dem, was er möchte. Das funktioniert eigentlich immer ganz gut.

Das Themengebiet, in dem wir uns bewegen, ist ja ohnehin mehrfach ineinander verschachtelt von Bildern und Erwartungen. Oft ist die Motivation für Medien in der Architektur nur ein Image für Modernität. Aber woher kommt dieses Image? Aus Filmen oder aus asiatischen Großstädten. „Bladerunner wird jetzt gebaut", heißt es dann. Hier muss man den Dingen dann auf den Grund gehen.

Was war Eure Motivation, sich in einem solchen Bereich zu etablieren?

Es mag vielleicht überraschen: Licht und Medienfassaden interessieren uns nicht besonders. Es gefällt uns gar nicht, wenn wir nur damit assoziiert werden, denn wir sehen uns viel breiter aufgestellt. Zum Thema Medienarchitektur hat uns eigentlich eher ein Zufall geführt, nämlich dass wir für das Kunsthaus Graz im Jahr 2001 einen Vorschlag für diese Fassade aus Leuchtstofflampen gemacht hatten, eben das Projekt BIX.

Und dass dieses Projekt gegen jedes Gesetz der Wahrscheinlichkeit dann realisiert wurde. Wir waren damals sehr naiv, wussten noch wenig darüber und waren erschüttert als wir feststellten, dass es fast keine theoretische Grundlage zur Gestaltung von Medienfassaden gibt.

Was für Grundlagen denn?

Die Architektur ist ja eigentlich ein sehr theoriereicher Bereich. Es gibt ganz viele Ansichten dazu, was Architektur sein soll. So hat sie sich zum Beispiel lange vom Bildlichen zum Abstrakten hinbewegt. Jetzt kommen die Neuen Medien und was passiert? Man klebt konkrete Bildchen auf die Fassade. Das ist doch eigentlich absurd.

Jan Edler

Dass es so wenig intelligente Lösungen gibt, liegt auch an dem fehlenden Konsens darüber, was Medienfassaden eigentlich tun sollen. Wir begegnen noch häufig ganz einfachen Fragen. Als wir beispielsweise aus ökonomischen Gründen gezwungen waren, mit sehr großen Pixeln zu arbeiten, fiel uns auf, dass sich niemand Gedanken macht, wie groß ein Pixel und ob ein Bild auf der Architektur abstrakt oder konkret sein sollte.

Wie groß ist der Einfluss der Mediengestaltung auf die Architektur?

Im Moment noch gering, weil die Arbeitsprozesse hintereinander gedacht werden. Das ist ein Kernproblem der Architekten. Sie haben oft die Vorstellung, dass man die Abläufe seriell denken kann. Sie planen erst einmal das Gebäude und hinterher - das ist auch so ein Thema - holen sie zum Beispiel jemanden dazu, der das Gebäude beleuchtet, der das Vorhandene dann in einem besonders sinnvollen Licht erscheinen lässt.

Für uns funktioniert das aber so nicht. Dass die Mediengestaltung nicht die letzte Schicht Lack obendrauf, sondern dass sie substantiell ist, dieses Verständnis haben wir bisher nur in wenigen Projekten erlebt.

Singapur

Woran arbeitet Ihr derzeit?

Wir arbeiten gerade an drei Architekturprojekten, allesamt Mediengestaltung an Neubauten. Zwei Projekte in Singapur in Zusammenarbeit mit dem dort ansässigen Büro WOHA Architects, bei denen wir die künstlerisch mediale Gestaltung der Fassade entwickeln. Und dann unser Projekt in Cordoba von dem spanischen Büro Nieto Sobejano Architects. Dort findet eine sehr intensive Zusammenarbeit statt. Es gab zwar bereits den Entwurf einer abstrakten Medienfassade, diesen haben wir aber anschließend optimiert und verändert und vor allem, was wir jedes Mal tun, unsere Vorlieben hinein transportiert.

Bei dem Entwurf in Cordoba konnten wir, als Weiterentwicklung der BIX Medienfassade des Kunsthauses Graz mit seinem Raster aus Leuchtstofflampen, unserem Wunsch nachgehen, eine Medienfassade zu entwickeln, die gar kein Raster und keine gleichmäßige Dichte mehr hat. Damit kann man mit der Wahrnehmung arbeiten und spielen. Die Fassade funktioniert ähnlich wie die Netzhaut, wo bestimmte Bereiche sehr dicht sind und einmal erkannte Informationen auch in die Peripherie wandern können und dort immer noch verstanden werden.

In Cordoba ist es doch so, dass die Fassade an sich stark gestaltet ist. Sie wirkt auch am Tage. War das Eure Idee?

Tesselationsmuster der Cordoba Fassade

Tim Edler

„Eine Medienfassade ist ein großes Rechteck, und was darin passiert, inhaltlich, technisch und gestalterisch, das geht mich nichts an, das soll Panasonic sagen." In dieser Stumpfheit können wir ja nicht weitermachen.

Dieser Frage kann man zum Glück elegant ausweichen. Als wir zum Projekt hinzugezogen wurden, war es tatsächlich so, dass die Fassade aus einer glatten Fläche bestand, in die zylindrische Löcher geschnitten worden waren. Und darin steckten die Leuchten. Die Idee war aber so nicht umsetzbar und wir haben einen anderen Vorschlag gemacht. Wir haben die innere Struktur des Gebäudes, die aus einem verbogenen Tesselationsmuster bestand, auf die Fassade geholt und daraus Eindellungen gemacht.

So etwas zu machen ist natürlich heikel, denn wir sind mit unseren Projekten immer auf der wichtigen Fassade des Gebäudes, auf der Schauseite. Die kann man natürlich nicht einfach umgestalten. Zum Glück hatten in diesem Fall das spanische Büro Nieto-Sobejano und wir gleichzeitig diese Idee. So hat keiner dem anderen etwas vorgeschrieben, und die Fassade konnte im Anschluss problemlos ausgearbeitet werden. Ein sehr glücklicher Ausgang.

Wie ist die Fassade aufgebaut?

Es sind vorgefertigte Faserbetonplatten, die eingedrückte Vertiefungen oder Schüsseln haben. Diese Platten hängen in einem Gerüst. Es gibt eine Reihe verschiedener Typen, die durch eine verzahnte Anordnung immer wiederholt werden können, ohne dass das Gefühl eines Rapports entsteht. Die Beleuchtung der Schüsseln erfolgt von der Seite. Eine Herausforderung war dabei die Gleichmäßigkeit der Beleuchtung, da die Schüsseln unterschiedlich groß sind.

Und Eure weiteren Projekte?

Ein Projekt, das uns ganz besonders am Herzen liegt und das wir für sehr gelungen halten, ist das Museum X in Mönchengladbach von 2006. Der Sinn des Projektes bestand darin, für das Jahr der renovierungsbedingten Schließung des Museums irgendetwas davon in der Stadt am Leben zu erhalten, damit das Museum nicht in Vergessenheit gerät. Wir haben dafür ein Gebäude mit einer Oberfläche bezogen, um ein statisches Bild hervorzurufen. Eigentlich kann man hier von Kulissenarchitektur sprechen. Das Projekt sollte ein ganzes Gebäude suggerieren und hatte mit Licht nichts zu tun. Dennoch entsprach es absolut dem, was wir machen wollen.

Um eine Aussage zu vermitteln, ist ja immer auch ein gewisser überraschungseffekt erforderlich. Man muss sich abheben, herausragen. Das Paradoxe dabei ist: In dem Moment, in dem alles Licht wird, kann man mit Licht nicht mehr viel erreichen und man muss mit einem anderen Medium arbeiten. Insofern ist es uns sehr wichtig, dass wir nicht zwangsläufig als Licht- oder Mediendesigner im Sinne von Bildschirmmedien wahrgenommen werden.

Gibt es denn bei so einem Projekt noch Parallelen beispielsweise zu Cordoba?

Diese Arbeiten liegen natürlich weit auseinander. Mönchengladbach ist ein Projekt, bei dem wir Wirkung und Aussage selbst exakt festgelegt haben. In Cordoba hingegen ist die Aussage der Medienwand und die Mitteilungsfähigkeit des Gebäudes bis heute undefiniert: Wir wissen noch nicht genau, wer oder was dort ausgedrückt werden soll. Aber genau das ist das Spannende. Die Idee, Künstler in die Inszenierung der Gebäudehaut einzubeziehen, verfolgen wir seit dem Kunsthaus Graz. Können sie uns mit ihrer Arbeit beim Entdecken helfen? Wie teilt sich ein Gebäude mit, wenn es medial wird? Diesen Ansatz haben wir unter anderem auch bei der Installation „Spots" am Potsdamer Platz in Berlin verfolgt.

Im Moment sind wir allerdings wieder etwas davon abgekommen, weil Künstler oft nur bedingt bereit sind, sich auf die Arbeit anderer einzulassen. Bei den jüngsten

Projekten haben wir daher diesen inhaltlichen Aspekt selbst übernommen, um von Anfang an eine eigene Perspektive für das Projekt zu entwickeln. Daher unsere Themen „Kunst, Architektur und Medien".

Und wie geht diese Entwicklung weiter?

Darauf haben wir natürlich auch keine Antwort. Wir tasten uns selber langsam voran. Mit BIX fingen wir an, Maßstab und Form von Pixeln an einer Fassade grundsätzlich zu thematisieren. Dann kam das Projekt „Spots" mit der Frage: Sind die Pixel in einer Matrix immer gleich oder gibt es Unterschiede? Führen sie nicht ein Eigenleben und fangen an, Muster zu bilden? Wie zum Beispiel in Cordoba, wo sie das orthogonale System von Gleichmäßigkeit und Größe auflösen.

Für uns sind das Deklinationen. Wir haben noch immer das Gefühl, Grundlagenarbeit zu betreiben, die eigentlich schon längst hätte gemacht werden können. Bisher gilt: „Eine Medienfassade ist ein großes Rechteck, und was darin passiert, inhaltlich, technisch und gestalterisch, das geht mich nichts an, das soll Panasonic sagen." In dieser Stumpfheit können wir ja nicht weitermachen. Wir sagen uns: Jetzt probieren wir einmal das aus und dann das - und machen alles einmal ganz anders: Und zwar besser.

BIX Fassade

Tim Edler, vielen Dank für das Gespräch.

Das Gespräch führte May-Britt Frank-Grosse.
May-Britt Frank-Grosse hat in Cottbus und Stuttgart Architektur studiert. Im Anschluss leitete sie eine Agentur für visuelle Kommunikation und Mediendesign. Seit April 2006 betreut Sie für BauNetz Online-Dienst das Online-Magazin Designlines, eine Plattform für Produkt- und Interieurdesign.

www.realities-united.de

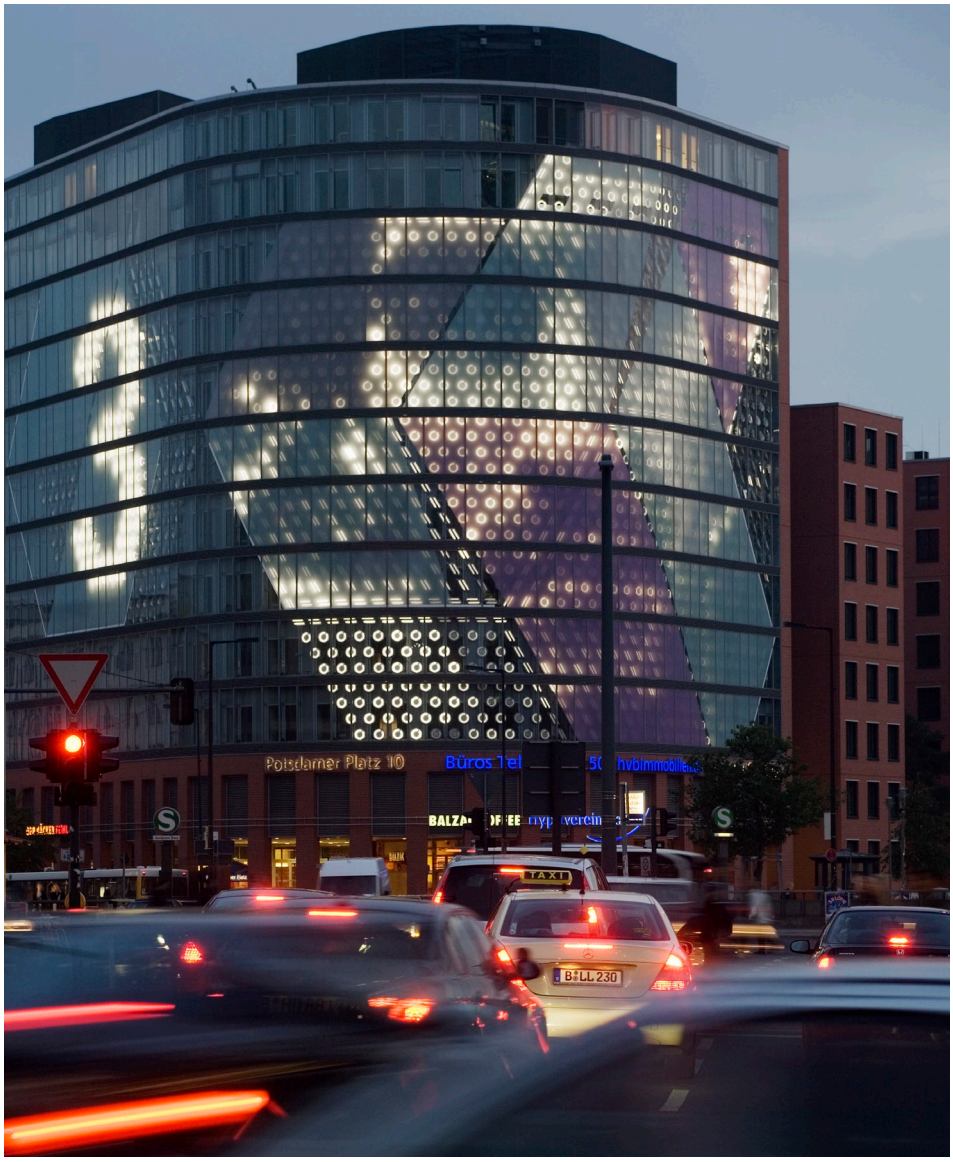
Arbeiten

Espacio de Creación
Artística Contemporánea,
Cordoba, Gestaltung einer
Medienfassade, 2008/2009

MUSEUM X
Installation
Mönchengladbach, 2006

SPOTS
Medienfassade, Potsdamer
Platz, Berlin, 2005

SPOTS
Medienfassade, Potsdamer
Platz, Berlin, 2005



BIX
Medienfassade
Kunsthaus Graz, 2001-2003

ICE-H
Iluma Urban Entertainment
Center, Singapur,
Medienfassade, 2006-2008

A.AMP.
Architectural Advertising
Amplifier, Medienfassade,
Singapur, 2006-2008

www.realities-united.de