

**Ursula Damm / Michael Hoch**  
**in/outSite**



Das Projekt befasst sich mit der Diskrepanz zwischen alltäglichem Lebensumfeld und den imaginierten und durchlebten inneren "Räumen". Es zielt auf eine Architektur, die eine anpassungsfähige Bauweise entwickeln soll. Ansatzpunkt ist das Bewegungsverhalten von Menschen. Aus einfachen zu beobachtenden Größen sollen Bezüge abgeleitet werden, die zu einer Modellierung von Eigenschaften als Ergebnis von Interaktion führen. Menschen im Raum sind dann als autonome Inseln mit Bindung an eine (u. a. soziale) Umgebung zu beschreiben, "Feldmodelle" von Bewegung, Rauminanspruchnahme, Kommunikation und Energie werden erzeugt.

Der anthropozentrische Raumbegriff (jeder erzeugt "seinen" Raum selbst) wird verlassen, es entsteht ein übergeordnetes, kollektives Etwas, welches die Eigenschaften vieler Individuen verbindet. (Raum-) Planung findet hier nicht in einer Projektion individueller Bedürfnisse statt, sondern ergibt sich aus einer Anordnung, in welcher die Äußerungen vieler Beteiligter durch viele Beteiligte beurteilt werden (Rückkopplung des Systems an den Realraum in einem evolutionären Prozess).

Die aktuelle Installation *in/outSite* beobachtet die Bewegungen von Menschen auf öffentlichen Plätzen und ihre Interaktionen bei spontanen Begegnungen. Geometrische Interpretationen hinterfragen Raumverhältnisse (Territorien, Abstandsverhalten), wie sie an Orten der Konzentration von Menschen typisch sind und machen diese visuell und akustisch wahrnehmbar.

Eine in Überkopfhöhe installierte Kamera erfasst die Bewegungsspuren der Menschen, welche als Linien in das Bild geschrieben werden und somit Information über die Inanspruchnahme des vorgegebenen Ortes liefern. Über dieser Struktur bildet sich ein Liniengeflecht, das die aktuellen Aufenthaltsorte der Menschen als Territorien (Kreise) anzeigt und Nachbarn grafisch miteinander verbindet. Wann bilden sich Gruppen? Wer nimmt in seinem Verhalten auf andere Personen Bezug? Sind in diesen Strukturen Regeln erkennbar?

Die Passanten haben die Möglichkeit, mit dem Videobild zu spielen, Klänge und Geometrien zu erzeugen in Abhängigkeit von ihrem Verhalten.

In einem zweiten Bild wird aus den Spuren der Menschen in den vergangenen Stunden eine virtuelle Landschaft gerechnet, in welcher die Häufigkeiten der Frequentation eines Ortes Berge erzeugen und Täler die gemiedenen Orte darstellen. Diese virtuelle Landschaft wird (in

Zukunft) Abbild möglicher Architektur und hinterfragt als Resultat von menschlichem Territorialverhalten die Struktur der Stadt und die Gestalt der Stadtpläne.

