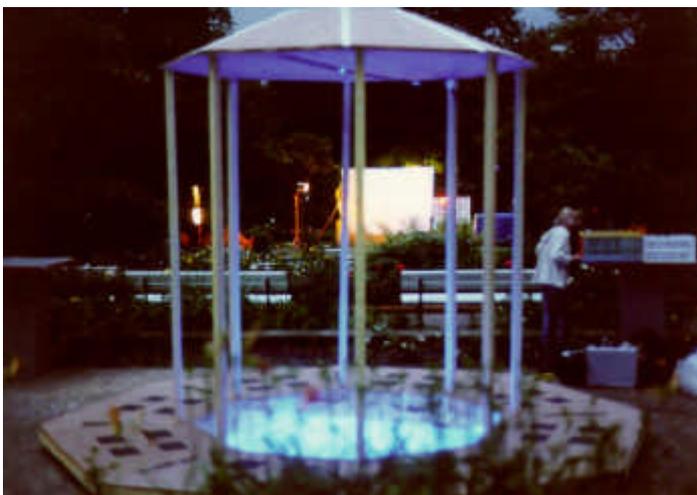


Nachts, wenn es dunkel wird, wird der Theaterberg zum "Sensoric Garden"

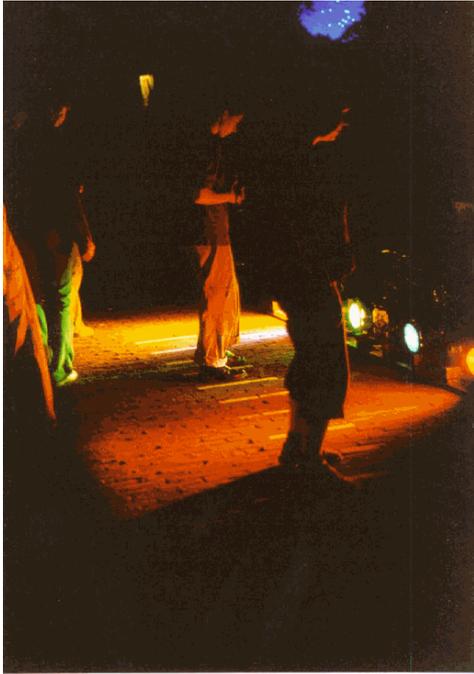
Im Rahmen des FestiWalls, des Festes zum 200jährigen Bestehens des Bremer Wallanlagenparkes, lud das studentische Projekt METHEA zu einer interaktiven Installation ein, die den Theaterberg, früher Standort des alten Theaters, zu neuem Leben erwachen ließ. Die Projektteilnehmer studieren Medieninformatik an der Uni Bremen und gehören zum ersten Jahrgang, der 2002 mit dem Bachelor abschloss.



An den Abenden des 20ten, 21ten und 22ten Juni 2002 verwandelte sich der Rosengarten, der für die Dauer des FestiWalls auf dem Theaterberg in den Wallanlagen angebracht worden war, in einen sensorischen Garten, in dem Realität und Virtualität, Technik und Poesie miteinander verschmolzen. An allen Abenden fanden sich über 600 Besucher ein und ließen sich von dieser (post-)modernen Form des **interaktiven Lustwandels** verzaubern und unterhalten.

Die Installation bzw. Performance war gleichzeitig Endprodukt und Präsentation eines einjährigen studentischen Projekts, wie es im Studienplan der Medieninformatik für das zweite Studienjahr vorgesehen ist. Betreut wurde die Projektgruppe durch Prof. Willi Bruns und Dipl.Informatiker Bernd Robben, Fachgebiet Produktionsinformatik und Mitglieder des Forschungszentrums artec, beraten von Prof. Jörg Richard, aus dem Bereich Kulturwissenschaften. Ausgehend von der Vorgabe, Theater und Interaktivität miteinander zu verbinden, hatten sich die 19 Teilnehmer eine interaktiven Installation zum Ziel gesetzt. Verteilt über das ca. 800 qm große Gelände auf den Wegen und Plätzen zwischen den Blumenbeeten fanden die Besucher sieben Installationen, die jeweils von einer Kleingruppe erstellt worden war.

Am Eingang des Theaterberg weckte eine Leinwand Neugier auf die **Erkundung der Geschichte des Theaterbergs**, des alten Theaters und seiner Erbauer. Über drucksensitive Fußmatten konnten die Besucher die Erkundung steuern - im WWW-Jargon "navigieren". Auf einem größeren Platz stieß man sodann auf einen rot beleuchteten und musikdurchfluteten Pavillon, der die Besucher magnetisch anziehen schien. Im Pavillon lud ein rotes Sofa zum Sitzen ein, ein Rosenstrauß erinnerte daran, dass dies die sog. **FlirtBench** war. Wer sich auf das Sofa niederließ, sah sich auf einer gegenüberliegenden Leinwand wie in einem großen Spiegel wieder. Merkwürdige Pappkarten mit einem schwarz-weißen Muster lagen auf dem Sofa. Hielt man diese empor, verwandelten sie sich im Spiegelbild in fantastische Gebilde: kubistische Blumensträuße, Fische, Vasen, Herzen am Stiel und eine nackte Dame im Yogasitz. Stundenlang spielte manche Besuchergruppe mit diesen Gebilden, versuchte sie von Karte zu Karte weiterzureichen, mit ihnen im Takt der Musik zu tanzen.



Ging man weiter, fand man auf dem nächsten Pfad in der Mitte des Theaterbergs einen **Brunnen mit Wasserspiel**. Rund um den Brunnen waren Drucksensoren angebracht, die jeweils einen Wasserstrahl steuerten. Diese Installation wurde von einigen jugendlichen Besuchern nur zu gern zur Wasserschlacht umfunktioniert.

Auf dem folgenden, etwas tiefer gelegenen Pfad war die sogenannte **Klavatur** installiert. Wer hier lief, erzeugte ein Echo aus Farben, Licht und Klang. Farbige Scheinwerfer leuchteten auf, wo man den Fuß aufsetzte; Drums und Beats wurden ausgelöst. Viele Besucher tanzten, hüpfen von Scheinwerfer zu Scheinwerfer, versuchten alleine oder gemeinsam Musik und Rhythmen zu erzeugen. Es wurde also nach der Musik getanzt, die man mit dem Tanz gerade selber erzeugte. Das technische Prinzip dahinter war so einfach wie genial - die Füße der Besucher unterbrachen Lichtschranken, die unterhalb der Scheinwerfer angebracht waren.



Auf der rechten Seite des Theaterbergs konnte man mit **virtuellen Philosophen** sprechen. Ein ständig von einer Traube von Menschen umlagerter Stand zeigte eine 3D-Welt - eine schöne Philosophin und Diogenes in seiner Tonne saßen in der Säulenhalle eines Tempels und diskutierten über Virtualität und Realität. Über ein Mikrophon konnte man ihnen Fragen stellen, die sie mehr oder minder zufriedenstellend beantworteten, dabei aber stets auf das Thema Virtualität zurückkommend.

Trotz zahlreicher warnender Aufkleber wurde immer wieder ein roter Knopf auf dem Eingabepult gedrückt, der ein Feuer im Tempel auslöste. Auf die Hilferufe der Philosophen hin entdeckten die Besucher eine Luftpumpe neben dem Eingabepult, deren fleißige Benutzung (virtuelles) Wasser zum Löschen des Tempels erzeugte. Die Philosophen bedankten sich für die Hilfe und baten, darüber nachzudenken, dass Aktionen in der Realität sich auf die virtuelle Welt auswirken und dass die virtuelle Welt zu Handlungen in der Realität verleiten kann.

Die hintere Seite des Theaterbergs enthielt einen weiteren Höhepunkt des Sensoric Gardens. Die Skulptur von Gerhard Marks, **Aegina**, eine liegende Schönheit,



erwachte zu
Leben. Hinter
einer großen
Leinwand lag
die reale
Skulptur, die
durch die
Leinwand
hindurch
gelegentlich
sichtbar
wurde.

Die Skulptur
erhob sich
langsam von
ihrem Sockel,
entfernte sich
und
durchwanderte
einen kleinen
Planeten, auf
dem sie
verschiedenen
merkwürdigen
Objekten
begegnete:

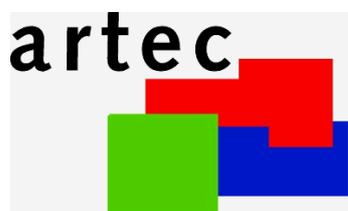
Obelisk, Vasen und anderen Skulpturen, die die Bremer Besucher als Skulpturen aus den Wallanlagen wiedererkannten. Kam Aegina Objekten nahe, erwachten auch diese zu Leben und seltsame Dinge geschahen. Eine Männerstatue lief vor Aegina fort und rannte in einen Steinblock hinein, mit dem sie verschmolz (diese Skulptur steht an der Bischofsnadel). Aus einer großen Vase schwebten große weiße Margeriten heraus und begleiteten Aegina auf ihrer Wanderung. Im Innern des Obelisk öffnete sich eine Tür und wie im Film schwebte Aegina Metamorphosen durchlaufend dahin. Lief die Skulptur zwischen einigen Vasen hindurch, veränderte sie ihre Hautfarbe. Näherte sie sich dem Freiluftballon, begann eine Ballonfahrt über den Planeten. Aegina streichelte das Pferd und den Rücken des Mannes, der es am Halfter führt - Ein Hauch von Sinnlichkeit und Erotik! Die Bewegung der erwachten Statue wurde über eine Fußmatte mit Drucksensoren gesteuert, die vor der Leinwand lag. Meist bemühten sich mehrere Besucher gemeinsam, Aegina über den Planeten zu führen, denn manche Objekte waren kleiner und schwer zu treffen. Viele Besucher blieben lange vor dieser Installation stehen und schauten fasziniert zu.



Über allem schwebte zwischen den Bäumen auf der Wallumrandung eine Leinwand, von der animierte magische Gesichter und Figuren auf die Szenerie herabblickten.

Die Projektgruppe stellte sich mit dieser Installation vielfältigen Herausforderungen. Neben der rein organisatorischen Seite des Ereignisses, dem Aufbauen der Installationen, der Programmierung und Graphik waren zahlreiche Fragen von Hardware, Sensorik und Aktorik, des Zusammenspiels von Software und Sensorik und der Gestaltung der Interaktion zu klären. Sicherlich lief in dieser Beziehung nicht alles hervorragend. Aber genau dies ist wesentlicher Anlass zum Lernen. Und ohne öffentliche Performance wäre die Projektgruppe wohl nie dazu gekommen, sich so intensiv mit diesen Problemen auseinander zu setzen.

Die Geschlossenheit und Größe des Theaterbergs lieferte einen wirkungsvollen optischen wie materiellen und durch-wanderbaren Rahmen für den sensorischen Garten. Die lange Verweildauer der Besucher (bis weit nach Mitternacht) zeugt von der Faszination, welche die Installation erzeugte. Interessant war es auch, die Besucher zu beobachten, wie sie reagierten, mit den Effekten spielten, sie zu durchschauen lernten; spannend zu diskutieren, welche Installation wem warum am besten gefällt, was am schönsten, am poetischsten ist, vom Interaktionsdesign her gelungen. Erstaunlich war, mit welch einfach verfügbaren Mitteln, wie z.B. Lichtschranken, komplexe und Spaß machende komplexe Installationen erzeugt worden waren.



Forschungsgruppe Technik am Forschungszentrum artec.

Text: Eva Hornecker,