

TROIA findet im öffentlichen Raum statt. Das mobile Theater-Gebäude hat der Architekt Neil Denari entworfen.

Prämierter Entwurf
Internationaler Architekturpreis New York City, Oktober 2004

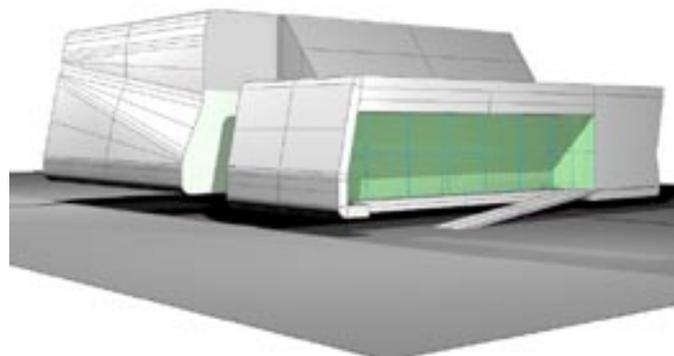
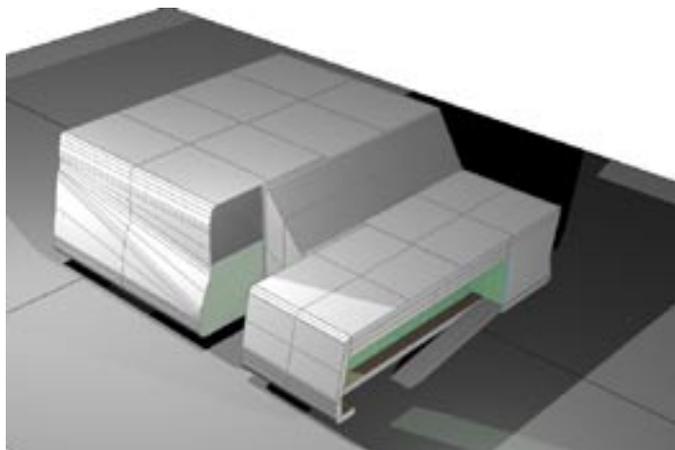


TROIA
ein europäisches Theater-Projekt

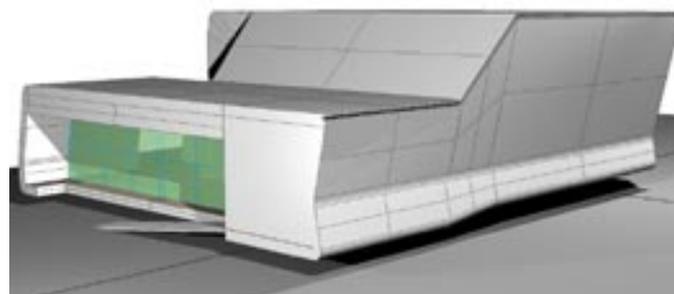
gefördert durch das Programm
Kultur 2000 Bildung und Kultur
der EU in Brüssel

2003 - 2006

Booklet



TROIA-Entwurf gewinnt Internationalen Architekturpreis in New York, Oktober 2004



„Neil Denari ist der stärkste Befürworter eines freien Ausdrucks technischer Formgebung unter allen Architekten der zeitgenössischen Szene der USA. Auch wenn er bislang keine seiner grandiosen Visionen bauen konnte, hat er mit seinen verführerischen Zeichnungen und Entwürfen eine ganze Generation von Architekten nachhaltig beeinflusst. Sie alle halten dank seiner Arbeit an dem Glauben fest, dass es die Maschine zu zeigen gilt, die unsere Welt am Laufen hält.“

Es ist ihm gelungen, eine Sprache zu entwickeln, die den Wandel in der Natur der Technologie präzise beschreibt. Wenn seine früheren Arbeiten noch einen Hauch von Fordistischer Industriegestaltung atmeten, so hat er doch schon bald Bilder entwickelt, die zugleich rätselhaft und flüssig waren. Sein Hoch-Start während des Tokio Forum beispielsweise kombiniert den Traum Mies van der Rohes vom endlos sich dehrenden Raum mit der blasenförmigen Erscheinung unserer Autos, Flugzeuge und unserer Waffen.

Seine große Fähigkeit ist es, sichtbar zu machen, dass die technologische Natur unserer Kultur eine eindrückliche und fremde Schönheit produziert.“

Aaron Betsky, in: „10x10“, Die wichtigsten Architekten der Gegenwart, ausgewählt von 10 Kuratoren, Phaidon Press New York 2000

„Neil Denari is the most forceful proponent of the frank expression of technology currently practising in the United States. Though he has never build any of his grand visions, his seductive drawings and computer renderings have helped inspire a generation of architects to retain faith in the act of presenting the machine that make our world work.“

... he has managed to develop his language to confront the changing nature of technology in our age. If his earliest designs were somewhat nostalgic in the desire to create buildings that looked like machines from the Fordist era of industrial production, Denari soon began developing images which were both enigmatic and more fluid. His runner-up entry in the Tokio forum for instance combined the Miesean dream of endlessly extending space with bulbous forms we know from our cars, aircrafts and weaponry.

...his ability (is) to make visible the technological nature of our society produces an ever more intense and strange beauty.“

Aaron Betsky, in „10x10“, the most important contemporary architects, selected by ten curators, Phaidon Press New York 2000

Das Theater-Projekt Troia

Ein innovatives Kulturprojekt für den öffentlichen Raum, gefördert durch „Kultur 2000“ das Brüsseler Rahmenprogramm für Bildung und Kultur

Initiiert von der Künstlergruppe BBM, <http://www.bbm.de>

Projekt-Charakter

In TROIA verbinden sich auf spannende Art Wissenschaft und Kunst, innovative Technologien und Theater; Architektur und Medien. West- und Osteuropa wachsen in einem einmaligen Vorhaben als Koproduzenten eines wegweisenden Projektes zusammen. Die international arbeitende Künstlergruppe BBM, bekannt als Szenografen des Themenparks „Wissen“ auf der Expo 2000, handelt stets nach dem Prinzip, ihre Produktionen von Deutschland aus in die Welt zu bringen. Sie stellen ein Team von Studenten an europäischen Universitäten zusammen, produzieren gemeinsam mit einem deutschen Stahlbau-Unternehmen und erproben TROIA als Bühne der Zukunft am Standort des Projektorganizers, in der niedersächsischen Landeshauptstadt Hannover.

Leading Organiser bei EU Kultur 2000 in Brüssel

Landeshauptstadt Hannover, Fachbereich Museen und Kulturbüro beraten durch die Künstlergruppe BBM

Ko-Produzenten

Wiener Festwochen, Luc Bondy
Theater der Welt Stuttgart, Marie Zimmermann
Futuresonic, Drew Hemment
C3, Zentrum für Kunst, Bildung, Forschung, Budapest, Ungarn

Gastspielorte (vorläufige Reihenfolge der Auftrittsorte):

Stuttgart, Bremen, Budapest, Vilnius, Wien, Manchester

Finanzierung

60% vom Rahmenprogramm Kultur 2000 der EU Brüssel
40% Eigenmittel der Koproduzenten und Veranstalter

Auftrag/Inhaltlich

Förderung der Bürger-Partizipation am demokratischen Prozess und Bespielung des öffentlichen Raumes. TROIA löst dies durch die Wahl des Themas „Innere Sicherheit“ ein. Der Stoff fußt auf einem Gutachten der EU-internen Wissenschaftsdirektion, Programm STOA (Bewertung technologischer und wissenschaftlicher Optionen in Europa)

Auftrag/Technisch

Entwicklung und Einsatz von innovativen Theater-Werkzeugen für Interaktion und Multi-Media.

TROIA löst dies durch „wearable computing“ für die Zuschauer, live-streaming für Audio und Bild, sowie durch die Herstellung eines begehbaren, rundum animierten „Bildschirm“-Raumes ein, der gleichzeitig Beleuchtung und Projektionsfläche ist.

Auftrag/Netzwerk

TROIA als ein europäisches Kulturprojekt bietet eine ideale Plattform

- für den Brückenschlag zwischen Wirtschaft, Technik und Kultur
- für eine fortschrittliche, zukunftsweisende Art des Zugangs zur breiten Öffentlichkeit
- für den Aufbau einer Organisationsstruktur zum interkulturellen Austausch

Laufzeit

Das EU-Vorhaben ist auf 3 Jahre Laufzeit ausgerichtet und endet mit der Herausgabe eines Buches (Gesamtdokumentation), sowie einer wissenschaftlichen Evaluation (Studie an der Universität Wien, Institut für Philosophie, Prof. Wolfgang Pircher und 3s research laboratory, Dr. Jörg Markowitsch)

Mediale Begleitung

Das Projekt wird von Publikationen zu den Stoffen von TROIA in folgenden Medien begleitet:

- Süddeutsche Zeitung (bislang 3 Beiträge, zuletzt August 2004)
- überregionale „Wochenzeitung“ Zürich (bislang 4 Beiträge)
- Lettre International (Titelgeschichte Sommer 2003, 2. Beitrag Dezember 04)
- Lettre International Dänemark (Nachdruck März 04)
- Essay bei Edition Suhrkamp Frankfurt (erscheint Februar 05)

Film

Eine Dokumentation wird von der niedersächsischen Filmemacherin Agnieszka Jurek produziert.

Umsetzung

1. Architektur TROIA; Neil Denari Associates, Los Angeles CA, USA; Neil Denari wurde in 2004 mit einem Designpreis auf der Hannover-Messe ausgezeichnet. Ihm ist ein Kapitel gewidmet in „10x10“, dem Buch über die führenden Architekten der Zukunft, herausgegeben von Phaidon Press International; bei Thames und Hudson liegt eine Monografie vor.
2. Medienkunst TROIA; KHM Kölner Hochschule für Medien, „Visionenkessel“, HfK Bremen, sowie Künstler des Royal College of Arts London und aus den Ländern der Co-Organiser Ungarn und Tschechien
3. Theater; die Ko-Produzenten

Sichtbarkeit

Die Einbindung der Sponsoren ist möglich durch:

- *VIP Abend*: spezielle Vorführungen nur für geladene Gäste des Sponsors, mit speziellem Medienprogramm, Live Video-Vorführung etc.
- *Medien*: es steht zu erwarten, dass Fotos des Innenraumes von TROIA – ähnlich wie zuvor die „Expo-Roboter“ – schnell Symbol-Charakter erhalten. Der Sponsor könnte diese in einer eigenen Image-Werbekampagne nutzen. Wir würden die Rechte dafür zur Verfügung stellen.
- *Tafel*: Namensnennung innerhalb der Installation, gut sichtbar im Eingangsbereich
- *Werbung*: auf allen Hand-outs, Plakaten, Einladungen etc.
- *Web*: auf der TROIA-Homepage



TROIA in Bremen

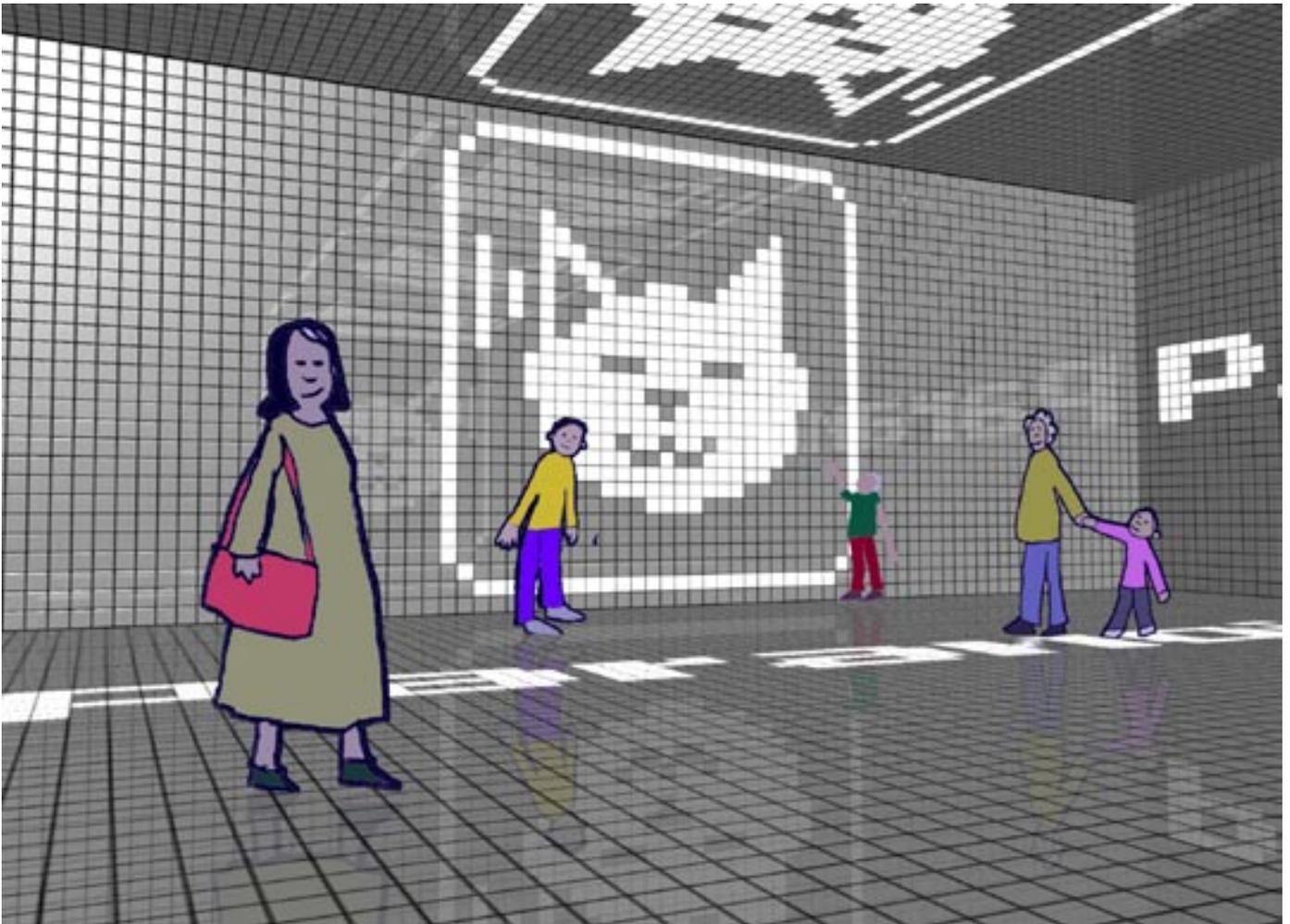
Die Fotos zeigen zwei Ansichten von Plätzen, die von der TROIA Steuerungsgruppe anlässlich einer Besichtigung im Oktober 2004 vorgeschlagen wurden.

Das Projekt benötigt konzeptionell - um Passanten und Zufallsgäste aller Art zu erreichen - einen zentralen, belebten Aufstellort.

Bahnhof: TROIA hat sich bereits im Vorfeld einer Kooperation von „Forum Bahnhof“, Ursula Zimmermann, Leiterin des Kunstprogramms der Deutschen Bahn AG, versichert. Somit besteht die Option, selbst solch einen prominenten Ort organisatorisch in den Griff zu bekommen.

Marktplatz: bauseitig wurde eine Fußkonstruktion vorgesehen, die eine Aufstellung auf empfindlichen historischem Boden ermöglicht.





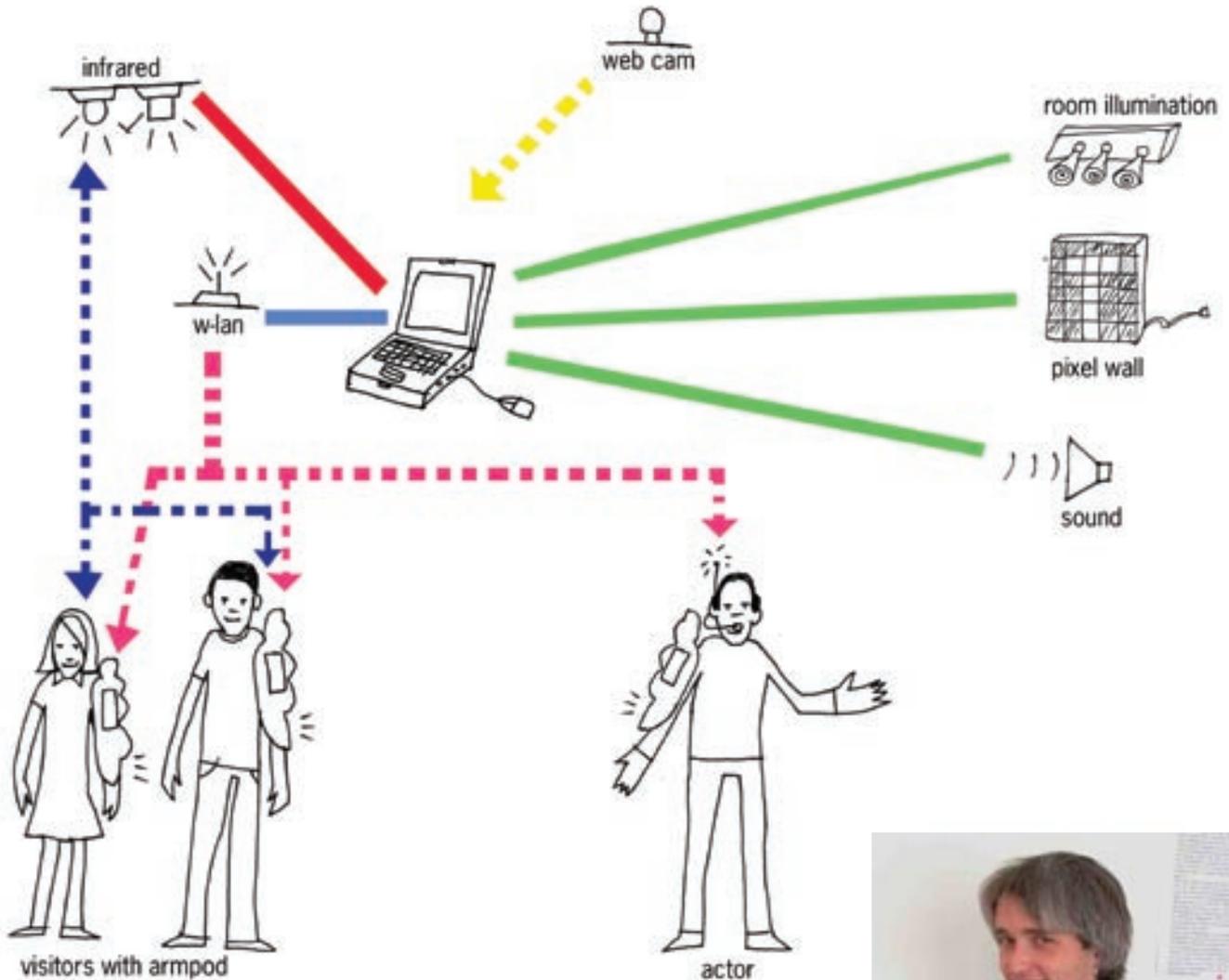
Innenraum TROIA

Eine weitere Sensation wartet im Inneren: Gemeinsam mit etlichen europäischen Hochschulen für Medienkunst und Mitgliedern der Chaos Computer Club Subgruppe BBO (Betreiber Blinkender Objekte) konzipieren und bauen BBM den ersten betretbaren sechs-seitigen Pixelraum der Welt.

Hier können die Zuschauer, die selbst zu Akteuren werden, eine völlig neuartige Erlebniswelt erkunden, auf die ihnen ein tragbares

Multi-Media-Werkzeug, das „remote arm device“, Zugriff gibt. Oben: maßhaltige Animation des Innenraumes von 12 m auf 13 m auf 4,5 m (Höhe)

unten links: ein Muster der Innenarchitektur von TROIA: ein „Ops-room“ in Chile 1973, Stafford Beer und Guy Bonsiepe unten rechts: Screenshot vom 3D-Simulator „TROIA-Preview“



Ziel

- Mit dem hier beschriebenen technischen System soll möglich sein, auf den Geräten, die unsere TROIA-Besucher am Körper tragen
 - vorbereitetes, in MP4 codiertes Videomaterial und Sounds live abzuspielen
 - live erzeugtes Video (Webcam/3-D Scanner), Bilder und Töne im multicast-Verfahren (mehrere unterschiedliche, parallele Kanäle/Quellen) abzuspielen
 - eine wechselseitige akustische Verbindung zwischen Besuchern herzustellen

Interaktion

Dies alles ist als „Interaktion“ möglich: abhängig von Aufenthalts-Ort und Verhalten der Besucher wechseln die Bild- und Ton-Programme

Technik im Raum

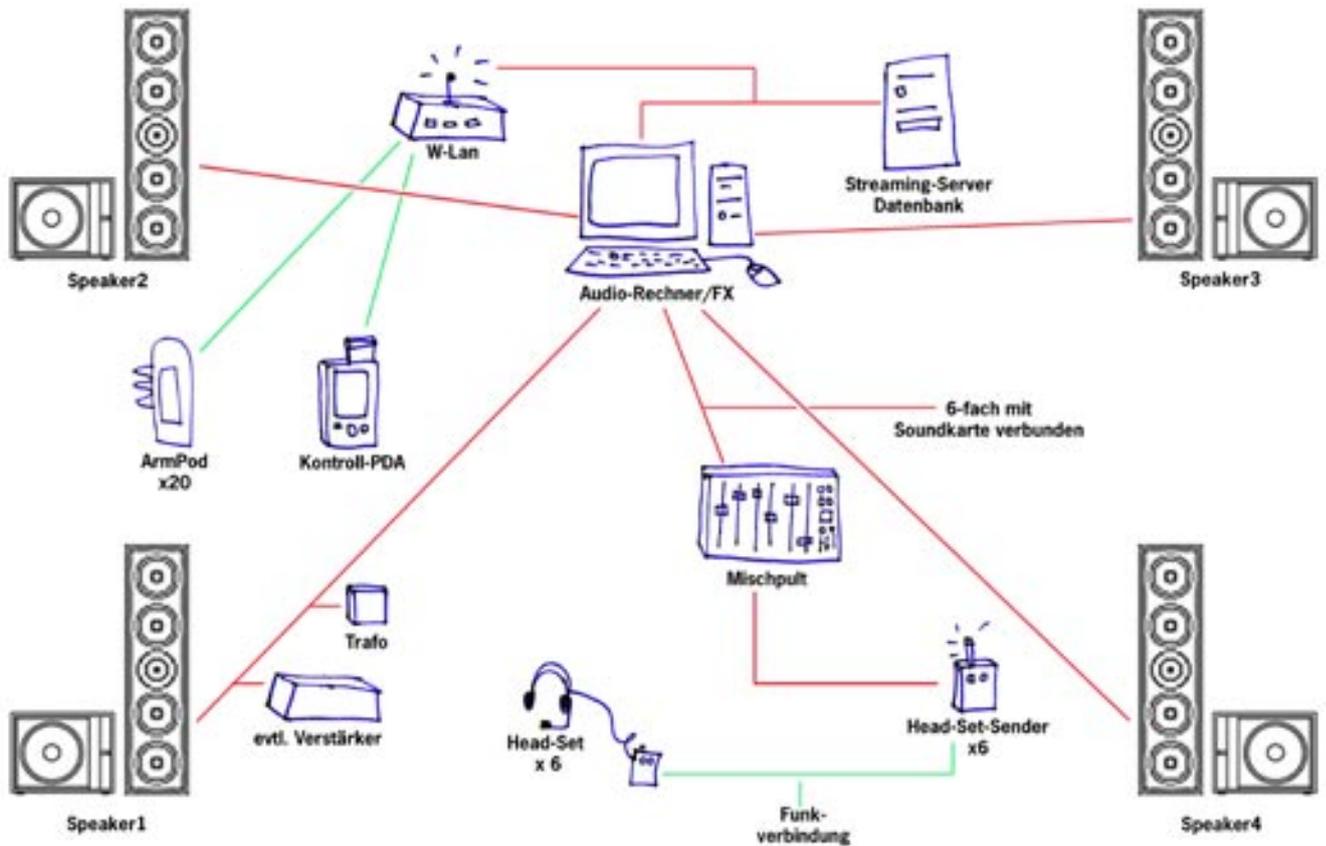
- Regie-Rechner
- WLAN-Router (kabellose Datenverbindung zu tragbaren Computern)
- Infrarot Tracking-System für Positionsermittlung und Abspieldaten-Transfer
- USV (Notstrom)

Technikaufbau im „Remote Arm Device“

- (tragbare Video- & Audio- & Gegensprech-Anlage)
 - „embedded platform“ (miniaturisierter Rechner unter Linux) mit WLAN-fähiger CF-Karte und Farbdisplay
 - Infrarot-Baken
 - Mikrophon
 - „exciter“-Lautsprecher-System (bringt Körper zum Schwingen und benötigt keine Schallöffnung)
 - 12 V Verstärker
 - Lithium-Ion-Akkupack
 - Batterie-Lade-Platine

Gehäuse-Aufbau für „Remote Arm Device“

- geschlossenes Acryl-Gehäuse, vacuum-verformt
- integriert: Infrarot, Mikrophon, Batterie-Ladestecker
- motorbetriebene Arm-Manschette mit Schnellverschluss



Schema Sound-System

Im TROIA Theater-Hauptraum gibt es parallel zwei sich ergänzende Audio-Systeme:

1) eine Mehrkanal-Raumbeschallung zum Auspielen von Musik und Sound-Effekten (dabei sollen durchaus Frequenz-Grenzwerte erreicht werden können) und zum gut verständlichen Übertragen der Stimmen der 6 Darsteller, sowie zum Auspielen des bereits abgemischten Radio-Hörspiels.

2) zwanzig „Armpods“, die mit je 2 Excitern bestückt sind (Transducer unter der geschlossenen Schale des Devices, die den Besucher zum „wandelnden Lautsprecher“ werden lassen). Die Armpods können einzeln per WLAN angesteuert werden. Auf den Armpods werden zugleich Videos gezeigt, so dass über die Exciter Filmtone im mittleren Frequenzbereich abspielt wird.



**Frühere Projekte von Olaf Arndt und BBM:
Der Themenpark „Wissen“, Expo 2000**

Im Jahr 1998 wurde Olaf Arndt als künstlerischer Leiter des Themenparks „Wissen“ der Weltausstellung Expo 2000 in Hannover berufen. Arndt stellte ein internationales Team aus Mitgliedern des ZKM, Zentrum für Kunst und Medien, der Gruppe BBM sowie freien Technikern und Künstlern zusammen.

Arndt steuerte verantwortlich Szenografie (Design, Konzept), sowie Prototypenbau und Realisierung, zusammen mit der Hand-

werkskooperation BIEGE und dem Fraunhofer Institut IML, sowie Wirtschaftspartnern wie Alcatel und Hubert Burda Media.

Zusammen mit dem international bekannten, irischen Medienkünstler Lillavan Pobjoy entwickelte Arndt ein 72-Kanal Video-System zum interaktiven Ausspielen der Inhalte des Themenparks.

Die Ausstellung wurde von 1,2 Millionen Menschen besucht, kostete 11 Mio Euro und wurde zum „Eiffelturm der Expo 2000“ erklärt.



**Beispiel einer aktuellen Arbeit von BBM:
„Nanobots“
Kunst- und Designmuseum Trapholt, Juni - August 2004**

Art der Arbeit:
interaktive Mixed Media Installation (Roboter, Licht, Sound, tragbare Microcomputer und Sensoren)

Kofinanziert aus Mitteln der Niedersächsischen Lottostiftung, und der Stadt Hannover, Fachbereich Museen und Kulturbüro



Die „remote arm“-Version 1.0 für „Nanobots“

Mit diesem futuristisch aussehenden Gerät können sich Zuschauer frei im Raum bewegen und bekommen abhängig von ihrer Position verschiedene Videofilme und Klänge zugesendet. Je nach Ort hören und sehen sie unterschiedliche Ereignisse: Medien in Bewegung erleben!

Wie funktioniert das?

Tragbare Minicomputer, sog. PDAs, sind über Infrarot mit den Robotern verbunden und besitzen eine „WLAN“-Karte, einen Netz-Zugang, der es ermöglicht, live MP4-files einzuspielen. Es wird dafür Technologie der Firma Sharp und ein innovatives Lautsprechersystem der Firma Elac, Kiel eingesetzt. Die Gehäuse wurden an der Fachhochschule Hannover produziert. Das Videostreaming-System ist in Zusammenarbeit mit „streamminister“, Berlin, entstanden. Projekt-Idee und technische Gesamtentwicklung: BBM, Hannover

Gutachten–Auszüge **Stimmen bekannter Kuratoren zur Arbeit von BBM**

Prof. Hans Peter Schwarz
Rektor der Hochschule für Gestaltung, Zürich, CH:

„Die Gruppe BBM hat mit ihren Maschinenungetümen eine Fülle von Kunstereignissen zelebriert, die geeignet sind, auch dem blasier testen Kunstpublikum klarzumachen, dass Kunst nicht nur beiläufige Reflektion, sondern abenteuerliche Erfahrung sein kann.“

(Quelle: Gutachten)

Jürgen Schweinebraden Freiherr von Wichmann Eichhorn
Kurator (unter anderem: documenta 8)

„(BBM folgen einem...) Konzept, das die Befreiung des Politischen vom „kulturellen Ballast“ der ästhetischen Formen meint, die im Zeitalter des Medientheaters dringender ansteht als je zuvor. BBM begehen dabei grenzüberschreitende Wege, die aus der Sackgasse postmoderner Beliebigkeit hinausführen zu brennend aktuellen Themen.“

(Quelle: Buch „Dieser Wahnsinn muß ein Ende haben“)

Eckhard Schneider
Direktor Kunsthaus Bregenz, A

„Eine besondere Qualität der Arbeit dieser Gruppe liegt ganz sicher in einer gleich berechtigten Verknüpfung der Aspekte Technik, Kinetik, Ästhetik, Theatralik mit dem Sozialen und Politischen. Die Gruppe BBM findet dabei zu bemerkenswerten künstlerischen Ergebnissen.“

(Quelle: Gutachten)

Prof. Wulf Herzogenrath
Direktor Kunsthalle Bremen, D

„... (BBM haben) eine einzigartige Stellung in der deutschen Kunstszene. Das Philosophische, das Ironische, das Visuelle und das Geistige verbinden sich in ihren Performances.“

(Quelle: Gutachten)

Eckhart Gillen
Kurator der Berliner Festspiele, D

„An der Arbeit von Olaf Arndt überzeugt mich die Verbindung von wissenschaftlicher Recherche, experimenteller Herangehensweise mit der Fähigkeit, der präzisen Versuchsanordnung eine Form zu geben und (...ihre) Funktion auf den Punkt zu bringen, ohne zu belehren.“

(Quelle: Gutachten)

Prof. Dr. Fritz Sack
Universität Hamburg

„Es ist das Verdienst von Olaf Arndt, (mit seiner Arbeit...) ein besonders eindringliches Beispiel aus dem Methoden- und Requisitenrepertoire des Erfindungsgeistes der Wissenschaften vom Menschen dem Archiv entrissen und einer nicht-wissenschaftlichen Öffentlichkeit zugänglich zu machen.“

(Quelle: Katalog „camera silens“)

Dr. Martin Roth
Direktor der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, ehem. Leiter des Themenpark der Expo 2000

„Die Ausstellung „Wissen“ ist exakt gelungen. Und ich bin der größte Fan, weil Massenpublikum, ästhetische Wirkung, Gesamtanmutung, Architektur, Kunst und wissenschaftlich-technisches Experiment als Ingredienzien stimmen. Selbst der „emotional takeaway“ ist da! Arndt hat ein „summary“ visualisiert und dies ist ihm richtig gut gelungen.“

(Quelle: Buch „Hyperorganismen“)

Dr. Ludger Hünnekens
ehem. Direktor der Allianz Kulturstiftung und des Kulturkreis im BDI, jetzt Kunstakademie Stuttgart

„... (Die Shows von BBM und Olaf Arndt) sind eine perfide Attacke auf die Sinneserfahrung der Besucher... Mit öffentlichen Mitteln subventioniert, schlägt er uns seine provokativen Ausdrucksformen um die Ohren... und stellt damit unser tradiertes und gut situiertes Selbstverständnis in Frage.“

(Quelle: Buch „Einübungen in den Ausnahmezustand“)

TROIA
temporary residence of intelligent agents

ein Projekt von BBM, <http://www.bbm.de>

Kontakt:
Olaf Arndt
TROIA-Projektbüro
Kloedenstr. 1
D-10965 Berlin

in Kooperation mit der
Stadt Hannover, Fachbereich Museen und Kulturbüro



gefördert durch das Programm Kultur 2000 der EU



Partner:

Niedersächsische Lottostiftung



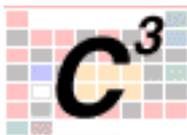
Wiener Festwochen



Theater der Welt Stuttgart



C3 Budapest



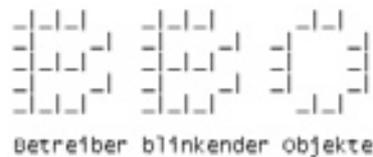
sowie:

FCCA Prag
Meno Teritoria/CAC Vilnius
Kibla Maribor

TROIA-Projektgruppe
d.i. Olaf Arndt & Janneke Schönenbach (BBM),
Martin Hoyer,
Christine Sauter,
Stephan Kambor, Stefan Schürmans, Kai Gossner (BBO)
Zsolt Barat
Lars Vaupel
Bernd Schwarz
Stanislav Vajice
Wolfgang Pircher

in Zusammenarbeit mit:

Michael Farin (Audio)
Claudia Basrawi / Mario Mentrup (Text und RegieTheater)
Juan Antonio Gil Carillo / José Carlos Garrido Sanchez (Video)
Jeff Fisher (Sound)
KantineStrauss Linz / O.N.S. Wien (Bar / Bestuhlung)



<http://www.blinkenarea.org>

Hochschule für Künste Bremen



Visionenkessel Bremen



TZI Bremen



Futuresonic Manchester

