



A1 | Kromhouthal (ADE Strafwerkfestival)

Fabrikhalle wird Festivalbühne

Wie Licht und Projektion urbanen Raum verwandeln

Kulturgeschichtliche Basis-Thesis
Thema Architektur und Licht

IDCE, 2. Semester, FS 24
Lukas Hecht

Während im Kino, im Theater oder in der Oper die Lichter beim Publikum gelöscht werden, erstrahlt im Club und am Musikfestival der Zuschauerbereich in vollem Glanz. Was sich bei dem Erstgenannten nur vorne auf der Bühne abspielt, nimmt bei dem Letzteren den ganzen Raum ein, egal ob Innen- oder Aussenraum. Im Gegensatz zur Bühne interagiert hier das Licht auch mit den Zuschauer:innen und steht nicht für sich als Szenerie allein. Figuration und Narration haben wohlbemerkt eine nicht so hohe Wichtigkeit, da es an einem Festival in erster Linie um pures Entertainment und das Eintauchen in eine fast schon utopische Welt geht, von der verschiedenste Sinne eingenommen werden.¹

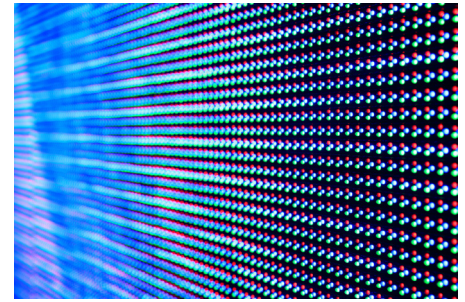
Ich widme mich in meiner Arbeit künstlichem Licht und erarbeite an einem konkreten Beispiel die Frage, wie man damit Gebäude in Szene setzen und die Dynamik, welche im Gebäude stattfindet, verändern kann.

Projektion als Medium im urbanen Raum

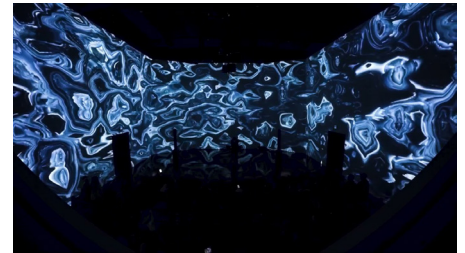
Früher wurden Gebäude so gebaut, dass natürliches Licht das Innere gestaltet hat. Der einzige Nachteil daran: Es brauchte die Sonne. In der Nacht blieben architektonisch interessante Gebäude dunkel oder wurden allein von Fackeln, Öllampen und Glühbirnen beleuchtet. Bis zum Beginn des 21. Jahrhunderts war künstliches Licht in der Architektur aufgrund fehlender Technologie ein eher seltener Fall.²

Lichtdesigner strukturierten sich erst in den 1990er Jahren um, vom Theater zur Architektur. Mit der 'Digitalen Revolution' ging die Erfindung der LED (Leuchtdiode) einher, welche im Gegensatz zu ihren Vorgängermodellen eine kompakte und energieeffiziente Lichtquelle ist.³ So war erstmals eine Gruppierung von mehreren Lichtquellen möglich, um digitale Bilder in einem pixelartigen Erscheinungsbild zu projizieren (A1).⁴

Gerade in der künstlerischen Szene haben sich Bildschirme als ein sehr effektives Präsentationsmedium etabliert (A2). Normalerweise finden solche Ausstellungen in komplett abgedunkelten Räumen statt, um dem Licht und den Farben eine starke Wirkung zu geben. Bildschirmprojektionen beschränken sich mittlerweile nicht mehr nur auf Kunstaussstellungen. Sie finden auch an Musikfestivals statt. Die Bildschirme auf den Festivalschauplätzen bestehen meist aus Hunderten von LED-Leisten, die programmiert sind, auf die Musik synchron zu reagieren.⁵



A2 | LED-Display (RGB)



A3 | CLAUDEs Synapse Performance –
September 2019 im Artechouse in
Washington DC

1 Vgl. Lund, C. (2009). *Audio visual: on visual music and related media*. Arnoldsche Art Publishers. S.96
2 Vgl. Major, M., Speirs, J., Tischhauser, A. (2005). *Made of light: the art of light and architecture*. Birkhäuser. S.111
3 Vgl. Major, Speirs, Tischhauser. *Made of light: the art of light and architecture*. S.23
4 Vgl. Major, Speirs, Tischhauser. *Made of light: the art of light and architecture*. S.125
5 Vgl. Lund. *Audio visual: on visual music and related media*. S.108

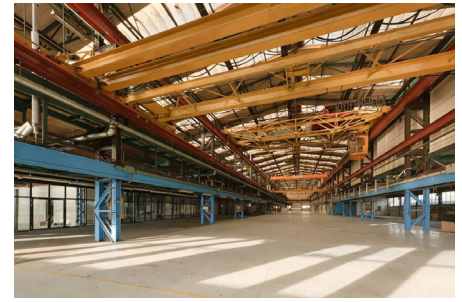
Ein Standort, welcher sich schon seit 2013 für die temporären Projektionen bewährt hat, ist die Kromhouthal (A4) im Rahmen des Strafwerkfestivals. Dabei handelt es sich um eine Ausstellungs- und Veranstaltungshalle in einer ehemaligen Fabrik für Schiffsmotoren im aufstrebenden Stadtteil Amsterdam-Noord.⁶ Dieser entwickelt sich immer mehr zu einem kreativen und kulturellen Hotspot. Die Kromhouthal zeigt sich überaus wandelbar. Sie wird unter anderem Schauplatz für Ausstellungen, Konferenzen (A5), Messen (A6) und eben auch Festivals (A7). Die stahlverkleideten Säulen und Kräne verleihen dem Innenraum ein industriell geprägtes Aussehen, während die grosse offene Fläche und die hohe Decke viel Platz für Gestaltungsmöglichkeiten geben. Während dem Festival wird der urbane Raum mit zusätzlichen architektonischen Elementen ausgestattet, welche gleichzeitig Projektionsfläche für Live-Visuals sind. Diese Live-Visuals erfüllen die Halle mit farbigem Licht und lassen sie ganz anders erstrahlen als zuvor. Während die Halle davor noch ein leerer Raum mit blanken Fassaden war, legt sie in der Nacht ihre Maske ab und zeigt ihre wahre Erscheinungsmöglichkeit.

Atmosphäre, Lebendigkeit und Wahrnehmung

«Architektur ist ihrem innersten Wesen nach Raumgestaltung»⁷
(Schmarsow, August)

Dieses Zitat von August Schmarsow und seine Argumentation verdeutlichen einige Punkte, die sich auch auf das Beispiel des Strafwerkfestivals übertragen lassen. Nach Schmarsow geht es in der Architektur nämlich auch um das Mitgestalten des Raums durch das Verhalten des Menschen. Architektur ruft auch eine subjektive Raumvorstellung hervor, anhand persönlicher Erfahrungen und Verarbeitungen der Sinneseindrücke.⁸ Ein Gebäude, wie die Kromhouthal, wird während des Musikfestivals nicht nur durch die Musik und das Licht zum Leben erweckt. Es sind die Besucher:innen, welche die Halle zu etwas Atemberaubendem machen und eindrucksvolle Erlebnisse kreieren. Die Architektur schafft einen urbanen Raum mit einer facettenreichen Atmosphäre, wodurch Dynamik in die scheinbar monoton rhythmische Gestaltung des Innenraums der Kromhouthal gespeist wird.

Schmarsow spricht auch von Räumlichkeit: Zum Sehen, was flächige Bilder erzeugt, müsse Bewegung hinzukommen, damit Räumlichkeit entsteht.⁹ Während der Live-Performance von Technotracks wird das Erlebnis des urbanen Raums durch die dynamischen Projektionen verändert und bereichert. Es kommt zur Kombination von realen und virtuellen Räumen, in denen Architektur, Licht und Musik zusammenfinden. Es stellt sich nur die Frage, was für eine Haltung der Körper im Raum und in den digitalen Bildwelten einnimmt. Erlebt man beim immersiven Eindringen in virtuelle Bildräume die Realität oder doch nur eine Konstruktion?¹⁰



A4 | Kromhouthal (leer)



A5 | Kromhouthal (Gala Awards 2019)



A6 | Kromhouthal (Affordable Art Fair 2023)



A7 | Kromhouthal
(ADE Strafwerkfestival 2019)

6 Vgl. *ABOUT DE KROMHOUTHAL*. (2023). Kromhouthal. 12.06.2024
7 Bering, K., Rooch, A. (2008). *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. Athena. S.230
8 Vgl. Bering, Rooch. *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. S.230/342
9 Vgl. Bering, Rooch. *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. S.231
10 Vgl. Bering, Rooch. *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. S.417/419

Beim Thema Atmosphäre ist es auch wichtig zu analysieren, wie das Konzept der Beleuchtung der Halle zustande kommt. Grundlegend kann man davon ausgehen, dass weisse und blaue Lichter eine eher kalte und sterile Stimmung und rote Lichter eine eher warme und entspannte Stimmung schaffen. Die eingesetzte Lichtfarbe und -intensität sollte beim Festival immer mit der Musik und der Architektur interagieren.¹¹ Gerade beim Strafwerkfestival bieten sich helle Lichter und Farben, wie Blau und Rot, aufgrund der industriellen Umgebung und der Technomusik gut an. Jedoch ist es unangebracht, zu grelles Licht zu verwenden, mit dem man Besuchende in der dunklen Umgebung stark blenden kann. Vielmehr geht es um das Schaffen einer entspannten Atmosphäre mit der richtigen Frequenz und Bewegung des Lichts. In der Kromhouthal sorgen mehrere Brückenkräne und weitere Einrichtungen dafür, dass eine ideale Beleuchtung möglich ist. Dabei bleibt die Innenarchitektur nicht unbespielt. Meiner Meinung nach ist deswegen auch die Wahl des Austragungsortes für ein Technofestival genau die richtige.

Künstlerische Intervention

Visuelle Musik, wie unter anderem die Projektion von Live-Visuals an Festivals genannt wird, wird seit den 1990er Jahren als populäre Kunstform wahrgenommen.¹² Die Produzent:innen dieser Kunstform werden als Visual- oder Video Jockey betitelt (VJ). In Zusammenarbeit mit dem DJ kommen produzierte Bilder und Musik in Einklang. Der VJ nimmt in diesem Zusammenspiel jedoch eine eher entferntere Haltung ein, da die Musik bei Veranstaltungen immer noch im Vordergrund steht.

Am Beispiel des Strafwerkfestivals erkennt man, dass die künstlerische Intervention des VJs um die Besuchenden herum passiert. Diese umgebenden Reize können in der Kromhouthal besonders gut eingesetzt werden, weil man dort auf den vorhandenen Platz begrenzt ist und keinen unübersichtlichen Aussenraum ausfüllen muss. Im Zentrum stehen das Publikum und die Musik, ausserhalb die sich verändernde Umgebung. Es handelt sich dabei interessanterweise um einen Ort, an dem das Leben und die Kunst zusammentreffen; um einen Ort, an dem sozialer Austausch stattfindet.¹³ Der VJ übernimmt fast schon eine Vermittlerrolle zwischen kommunikativer Aktion und Raum.¹⁴ Er verbindet das Licht, welches er produziert, die Architektur, welche er bespielt und die Menschen, welche er beeinflusst.

Der Gedanke des Temporären ist vielleicht nochmals aufzugreifen, da die künstlerische Intervention des Video Jockeys nur eine Momentaufnahme darstellt. Die Performances werden zwar gefilmt, doch ist es leider oft so, dass die Stimmung, in der Art wie sie vor Ort erzeugt wird, einfach nicht vermittelt werden kann.¹⁵ Meines Erachtens nach hat hier auch Social Media das allgemeine Bild zu persönlichen Erfahrungen verändert. Eine Performance ist, finde ich, immer mit einem Erlebnis verbunden und dieses muss am eigenen Körper erfahren werden, um Gefühle transportieren zu können.

11 Vgl. *Die Wahl der richtigen Farbtemperatur*. (2024). Beleuchtungdirekt.de. 12.06.2024

12 Vgl. Lund. *Audio visual: on visual music and related media*. S.93

13 Vgl. Lund. *Audio visual: on visual music and related media*. S.162

14 Vgl. Lund. *Audio visual: on visual music and related media*. S.158

15 Vgl. Lund. *Audio visual: on visual music and related media*. S.99/106

Nichtsdestotrotz ist es immer wieder beeindruckend, wie temporäre Installationen mit der Neuinterpretation des Alten überraschen.¹⁶ Damit ist vor allem die Architektur gemeint. Bei der ganzen Idee der visuellen Musik geht es doch um die Umnutzung eines urbanen Raums und dessen Inszenierung auf angepasste Situations- und Stimmungsverhältnisse. Die alte Fabrikhalle aus dem 18. Jahrhundert wäre nur halb so interessant, wenn sie nicht ab und zu von modernen Lichtern und Farben erhellt wird und so wieder Aufmerksamkeit bekommt. Sie wurde aus gutem Grund mit modernster Veranstaltungstechnik ausgestattet, um beeindruckende visuell und akustische Erlebnisse zu schaffen. Warum nur neues Schaffen, wenn auch aus Altem Neues geschaffen werden kann? Permanente Lichtinstallationen, wie zum Beispiel die «Sphere» in Las Vegas, werden hingegen schon von Grund auf in die Planung der Architektur miteinbezogen und verkleinern somit den Raum für Neuinterpretationen.¹⁷

Schlusswort

Künstliches Licht ist eine bemerkenswerte Möglichkeit, um Gebäude auch in der Nacht zum Leben zu erwecken. Das immense Potenzial dieser Technologie wird so zum Beispiel bei den dynamischen Projektionen am Strafwerkfestival in Amsterdam sichtbar.

Wenn ein kurzer Blick in die Zukunft gerichtet wird, könnten weitere technologische Fortschritte die Integration von Licht und Architektur noch intensiver gestalten. Gerade digitale Techniken, wie Augmented Reality und Virtual Reality, könnten meiner Meinung nach Veranstaltungen immersive Erlebnisse hinzufügen und die Frage nach Realität oder Konstruktion intensivieren. Da Nachhaltigkeit immer mehr zum Thema wird, könnten energiesparende Technologien auch zur Maximierung der kreativen Möglichkeiten führen. Ein solcher Wandel passt sich auch immer der Gesellschaft an und wird mit Sicherheit ästhetische und funktionale Aspekte verändern beziehungsweise verbessern.

Allgemein ist es spannend, die Entwicklung der Lichtgestaltung im urbanen Raum zu beobachten und zu sehen, wie lebendig ein einfaches Gebäude mit ein paar Handgriffen werden kann. Inwiefern könnte wohl der Wandel im Bereich der künstlichen Intelligenz diese Entwicklung beeinflussen? Trägt Social Media dazu bei, dass die visuelle Musik bald wichtiger wird als die eigentliche Musik?

Ich denke, dass es immer wieder Ideen und Wege geben wird, um einen urbanen Ort oder ein Gebäude in irgendeiner Form aufzuwerten. Licht wird da wahrscheinlich oft eine zentrale Rolle spielen, da dieses nie verändert werden kann. Das Einzige, was sich verändert, ist der Raum drumherum. Letztlich zeigt sich doch, dass Licht, Architektur und urbaner Raum den Charakter einer Umgebung beeinflussen und auch für die Zukunft kreative und nachhaltige Potentiale bergen.

16 Vgl. Tscherteu, Stalder, Struppek, Pop, S. (2012). *Urban media cultures*. Avedition. S.60
17 Vgl. Tscherteu. *Urban media cultures*. S.60/62

Literaturverzeichnis

Zitierte Quellen

Bering, K., Rooch, A. (2008). *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. Athena. S.230

Elektronische Quellen

ABOUT DE KROMHOUTHAL. (2023). Kromhouthal.
Online verfügbar unter: <https://kromhouthal.com/en/location-information/>.

Die Wahl der richtigen Farbtemperatur. (2024). *Beleuchtungdirekt.de*.
Online verfügbar unter: <https://www.beleuchtungdirekt.de/blog/farbtemperatur/>.

Alle elektronischen Quellen wurden am 12.06.2024 zuletzt gesichtet.

Grundlagenliteratur

Bering, K., Rooch, A. (2008). *Raum: Gestaltung, Wahrnehmung, Wirklichkeitskonstruktion*. Athena.

Lund, C. (2009). *Audio visual: on visual music and related media*. Arnoldsche Art Publishers.

Major, M., Speirs, J., Tischhauser, A. (2005). *Made of light : the art of light and architecture*. Birkhäuser.

Tscherteu, G., Stalder, U., Struppek, M., Pop, S. (2012). *Urban media cultures*. Avedition.

Sekundärliteratur

Elektronische Quellen

[ganze Webseite]. (2011). *Straf_werk*.
Online verfügbar unter: <https://www.strafwerk.org/>.

Schrader, Lars (o. D.). *Strafwerkfestival ADE*. Blackdata Network.
Online verfügbar unter: <https://www.blackdata.de/video/>.

Alle elektronischen Quellen wurden am 12.06.2024 zuletzt gesichtet.

Grundlagenliteratur

Buonocore, P., Critchley, M. A. (2001). *Tageslicht in der Architektur*. Niggli.

Abbildungsverzeichnis

- A1 | Roijen, Bob (2019). *ADE Strafwerk*. Ledlease.
Online verfügbar unter: <https://ledlease.nl/projecten/ade-strafwerk/>.
- A2 | *WISSENSWERTES ZU LEDS*. (o. D.). WinScreen.
Online verfügbar unter: <https://winscreen.de/led-fakten/>.
- A3 | Tavella, Angelica (2021, 15. Juni). *CLAUDEs Synapse-Performance*. Ableton.
Online verfügbar unter: <https://www.ableton.com/de/blog/extending-live-how-three-different-artists-approach-visuals-live-performance/>.
- A4 | *De Kromhouthal*. (o. D.). RA.
Online verfügbar unter: <https://de.ra.co/clubs/49761/>.
- A5 | *The kromhouthal*. (2019). locaties.nl.
Online verfügbar unter: https://www.locaties.nl/en-US/venue/de_kromhouthal-66020/.
- A6 | *AFFORDABLE ART FAIR*. (2023). Kromhouthal.
Online verfügbar unter: <https://kromhouthal.com/en/cases-kromhout-hal/affordable-art-fair/>.
- A7 | Roijen, Bob (2019). *ADE Strafwerk*. Ledlease.
Online verfügbar unter: <https://ledlease.nl/projecten/ade-strafwerk/>.

Alle elektronischen Quellen wurden am 12.06.2024 zuletzt gesichtet.

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe.

Insbesondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemässen Übernahmen aus anderen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Ort, Datum Witterswil, 16.06.2024

Unterschrift 