

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 14 (2001)
Heft: 4

Artikel: Lichtsignale an Fassaden und Kleidern : co-Lab : Schnittstelle von Kunst und neuen Technologien
Autor: Locher, Adalbert
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121602>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 21.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Schauspielhaus Graz: Licht-Pulsatoren
übermitteln Zeichen aus dem Innern

Lichtsignale an Fassaden und Kleidern

Das co-Lab in Basel versteht sich als Schnittstelle von Kunst und neuen Technologien. Ein Trio, bestehend aus einer Kostümdesignerin, einem Lichtdesigner und einem Elektroingenieur, realisiert Projekte miteinander oder stellt ihr Know-how Künstlern und Unternehmen zur Verfügung.

Das co-Lab-Team. Von links: Claude Hidber, Claudia Güdel, Valentin Spiess



Am Grazer Schauspielhaus prangen seit letztem Herbst Blasen aus Kunststoff. Etwa quadratmetergross in die klassizistische Fassade eingelassen, leuchten die tagsüber weissen Buckel nachts in allen Farben, changieren von einer Mischung in die andere. Die Fassade pulsiert. Eine zunächst unerklärliche Choreografie steuert die Farben. Als müsse etwas aus dem Haus hinaus, scheint von innen etwas die weisse Membran nach aussen zu drücken. In der Tat: Aus dem Haus hinaus wollen Zeichen. Sensoren reagieren auf Menschen, die sich im Haus bewegen, setzen die Signale in Farben und Takte um. «Licht ist die Grundlage jeglichen Lebens, speziell aber auch des Theaterlebens», lautet eine der Erklärungen. Die Pulsatoren, so eine weitere Absicht der Theaterleitung, machen auf das Haus am Domplatz aufmerksam, das sich gegen einen Parkplatz vor der Tür zu wehren hat. «Ein Theater ist ein Innen-nach-aussen-Wesen ... das Hirn will nach aussen und das Herz kann man pochen sehen. Der innere Elan entlädt

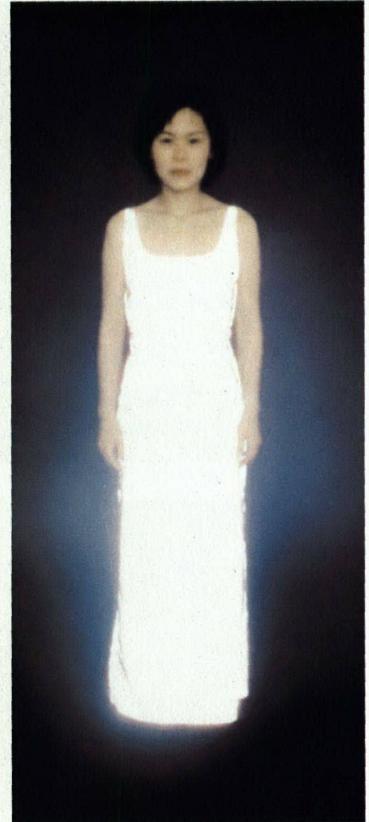
sich heiter, fulminant in einem liquiden Reigen und explodiert in Hunderten von Farben», kommentieren Muda Mathis und Valentin Spiess ihre Arbeit. Die Schweizer Multimediakünstlerin und der Konzepter und Elektroingenieur von co-Lab haben hier nicht zum ersten Mal zusammengearbeitet. Für die Eingangshalle des Binz Centers der Rentenanstalt in Zürich haben die beiden nach einer Idee von Mathis ein Videopanel realisiert. An einem langen, an der Decke montierten Metallarm pendeln zwei Video-Monitore, auf den Bildschirmen saust die gefilmte Künstlerin als «Stuntwoman des Lebens» durch die Lüfte. Die Bewegung im Film entspricht der Geschwindigkeit des Pendelarms. Bei einer Licht- und Ton-Installation im Seewasserwerk Frasnacht haben die beiden mit Bernadette Johnson zusammengearbeitet.

Vernetzungsplattform co-Lab

Die drei Beispiele für gelungene Kunst am Bau sind typisch für einen der Arbeitsbereiche des Basler co-Lab.



«dotwat.ch»: Durch Bewegung wird Zeit in die Luft geschrieben

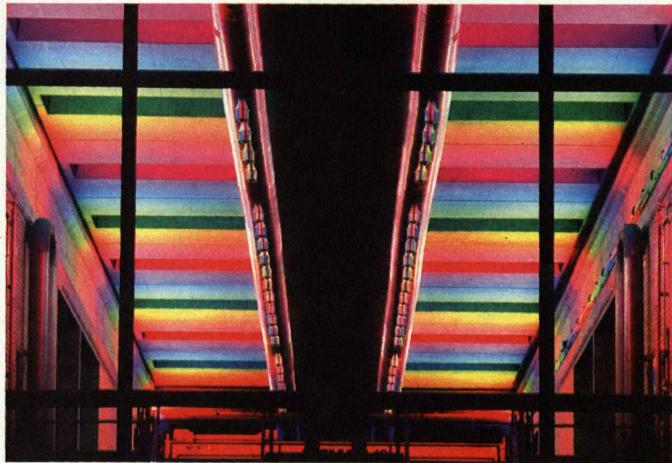


«Gleaming bride»: Kostüm von Claudia Güdel aus hochreflektierendem Gewebe



Jupe mit programmierbarem digitalen Lauftext von Christian Schoch und Valentin Spiess (oben)

Installation von Claude Hidber und Valentin Spiess bei Plug in, Basel (links)



Seewasserwerk Frasnacht: Farbiges Licht
orgelt über die Decke der Haupthalle.
Installation Mathis/Johnson/Spiess

Lichtinstallation an Treppe im Warteck PP
Basel, Hidber/Spiess/Zumsteg

Hinter dem Namen steht seit letztem Herbst rechtlich ein Verein mit den drei Gründern und Vorstandsmitgliedern Claude Hidber (Lichtdesigner), Claudia Güdel (Kostüm- und Webdesignerin) und Valentin Spiess (Elektroingenieur). Unter dem halben Dutzend Vereinsmitglieder ist eine Fotografin, ein Unternehmensberater und ein Software-Ingenieur. Als Verbund von Einzelpersonen bzw. Einzelfirmen versteht sich co-Lab als Vernetzungs-Plattform zu Künstlern, zu Forschungslabors in Industrie und Schule, zu Kulturbetrieben und Eventorganisationen. Claudia Güdel hat beispielsweise das Forschungsprojekt «Fred» initiiert und durchgeführt, bei dem Studierende von sechs europäischen Fachhochschulen Designideen zum Thema «Mode und neue Technologien» entwickelten (HP 10/99). Der Austausch zwischen den Mitgliedern von co-Lab wirkt als Katalysator für die Entwicklung von Ideen und deren Umsetzung. Enge Kontakte bestehen aber auch zu verschiedenen Medienlabors und verwandten

Institutionen der Region, wie i-ärt, tweaklab, Hyper Werk oder Plug in, dem Forum für Neue Medien der Christoph Merian Stiftung, das im Dezember aus der Taufe gehoben wurde.

Interaktive Lichtinstallationen

Im Plug in haben Spiess und Hidber Anfang Jahr die Licht-Installation Magic-EYE eingerichtet, bei der unter anderem weiterentwickelte Pulsatoren der Grazer Schauspielhausfassade verwendet wurden. Anhand von Indikatoren wie Helligkeit, Ton, Bewegung ändert das Lichtobjekt interaktiv seinen Charakter, wird zu einer Art «Raumpartner», indem es die Angewohnheiten einer Raumbenutzerin erkennt und mit einem Farb- und Lichtspiel erwidert. «Lichtinstallationen werden für Kunst am Bau sowie im öffentlichen Raum immer mehr zum Thema», stellt Spiess fest. Zurzeit laufen verschiedene solche Projekte für Basels öffentlichen Raum, für die sich auch co-Lab bewirbt. Im Basler Zentrum Warteck PP haben Hidber und Spiess zusammen mit Marc

Zumsteg vorübergehend eine Aussen-treppe mit Sensoren bestückt, womit Benutzer Lichtimpulse auslösen.

Bei Architekten stösst Kunst am Bau mittels Licht auf offene Ohren, denn sie konkurrenzieren die Architektur nicht, sondern überhöht und zeigt sie buchstäblich in neuem Licht. So etwa bei der Installation von Mathis/Johnson/Spiess im Seewasserwerk Frasnacht, wo die grosse Halle in abwechselnde Lichtstimmungen versetzt wird, begleitet von geheimnisvollen Geräuschen, die nach aussen übertragen werden.

Vermitteln zwischen Kunst und Technik

Dass solche Kooperationen klappen, hängt nicht zuletzt vom Umgang der Beteiligten miteinander ab. Nicht immer sprechen Künstler und Techniker die gleiche Sprache, wie Claudia Güdel in der Rolle der Künstlerin und Designerin bei einem Expo-Projekt erfahren hat, wo sie ein Team von Technikern beraten hat. co-Lab hat den Vorteil, beide Seiten aus eigener Anschauung zu kennen: Einmal ist sein Beitrag eher künstlerisch-konzeptuell, ein andermal eher technischer Natur. Als Lichtdesigner mit jahrelanger Erfahrung bei Theaterproduktionen ist sich auch Claude Hidber gewohnt, künstlerische Intentionen umzusetzen. Dabei ist sein Part nicht allein technisch. Mit der Tänzerin Lavinia Frey hat er beispielsweise das Video «Vidéo et mouvement» realisiert, welches die Dynamik des Tanzes besser wiedergibt als herkömmliche Aufzeichnungen. Das Solo der Tänzerin wird zu einem durch choreografierten Duett für Figur und Kamera. Dieses künstlerische und technische Können ist auch für Unternehmen interessant, die entsprechende Produkte realisieren möchten, zum Beispiel im Modebereich oder bei neuen Produkten, die co-Lab basierend auf neuen Technologien entwickelt. Nicht um Grundlagenforschung geht es, sondern um die Anwendung bekannter Technologien in Bereichen wie Musik und Kunst am Bau oder auch um Produkte, auf die bisher noch niemand gekommen ist.

«Wearables» ...

Die «dotwat.ch» von Valentin Spiess und Dieter Schäfer zum Beispiel ist eine Uhr, die nur dann ablesbar ist, wenn der Arm eine schnelle Bewegung macht. Programmierte, auf einer Zeile angeordnete Lichtpunkte setzen sich dann dank der Trägheit der Sehzellen zu einem lesbaren Zeichen zusammen. Schaut man die Uhr unbewegt an, sieht man bloss ein rotes Flimmern. Es ist auch möglich, via Computer ein Wort zu programmieren. Nun, was soll ich mit einer Uhr, die ich nur im Dunkeln und erst noch schlecht ablesen kann? Spiess spricht von einem Lifestyle-Pro-

dukt. Die «dotwat.ch» ist zum Beispiel Kultobjekt für Verliebte, die sich in der Disco Botschaften «zuwerfen» oder eine Form von Schmuck. Vorerst ist eine kleine Serie im Eigenbau geplant, der Prototyp funktioniert. Sollte die «dotwat.ch» zwei Seelen für ewig zusammenführen, hält Claudia Güdel ihre Hochzeitskleider «Gleaming brides» für «strahlende Bräute» (Eigenwerbung) bereit, deren Mischgewebe hoch reflektierend beschichtet ist. Für eine Performance hat Güdel Abendroben aus demselben Material gemacht. Auch in der Techno-Szene sind Kostüme aus dem grellen Material gut vorstellbar. Güdel sieht sich bei co-Lab aber nicht nur aufs Kostümdesign beschränkt. Ebenso ist sie Vermittlerin an Workshops oder bei Vorträgen.

... und neue Interfaces

Zu Kunst und Kult zählen auch die technischen Hilfen, die Spiess für Musiker entwickelt hat. Wie kann die Musikproduktion aus der Retorte, sprich aus dem Computer, für ein Publikum attraktiv visualisiert werden? Jemand, der auf einer Tastatur herumhämmert, gibt kaum eine unterhaltende Show. Spiess hat Geräte entwickelt, die an Musikinstrumente erinnern. Ein Tastendruck löst allerdings nicht einzelne Töne aus, sondern ganze Kaskaden und Folgen. Anderes Beispiel ist ein Sensor-Interface, auf welchem man mit einer Taschenlampe Klänge auslösen, die Lautstärke variieren und die Tonquelle wechseln kann.

Erfahrung mit solchen Technologien gibt co-Lab in Workshops am Hyperwerk weiter, das zur Fachhochschule beider Basel gehört. Themen sind die Physik der menschlichen Wahrnehmung und von technischen Sensoren und Akten, die Bewegungsübertragung von Mensch zu Mensch via Funk, interaktive Spiegel usw. Anwendungen daraus haben noch kein großes Publikum.

Das liebe Geld

Viele Projekte von co-Lab kommen nur zustande, weil keine professionellen Honorare verrechnet werden. Die Entwicklungsarbeit hat sich bisher kaum ausbezahlt. Deshalb halten sich die co-Lab-Mitglieder auch mit Berufsarbeiten in anderen Bereichen über Wasser. Da das co-Lab auf einige Erfolge verweisen kann, besteht Hoffnung, dass seine Arbeit von Institutionen anerkannt und gefördert wird. Andererseits, betont Spiess, möchte das co-Lab unabhängig bleiben.

Adalbert Locher