

qualität über Lautsprecher in U-Bahn-Stationen. Dabei hätte doch jede Stadt so einiges zu erzählen über sich. Wer sie ist, was sie kann und vor allem, was Bürger und Besucher davon haben. „Informationsdienst“ hätte man wohl früher dazu gesagt. Innovatives „Service-Design“ könnte man es heute nennen, wenn die Stadt doch nur wüsste, wie und über welche Kanäle sie ihre Botschaften bloß loswerden könnte. Zum Glück helfen ihr neue Technologien und Multimedia-Experten genauso wie den Bewohnern und Besuchern dabei, ihre eigenen Kommunikationsbedürfnisse im Stadtraum anzubringen. Und dabei kommen sich beide Seiten, Stadt und Nutzer, interaktiv und spielerisch auch näher.

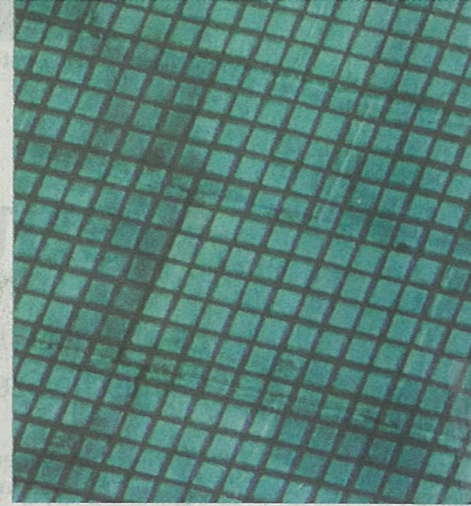


Häuser in der Stadt lernen sprechen. // Ch. Richters

schüttete sie auf Straßenkreuzungen. Die Autoreifen waren plötzlich die Pinsel, der Asphalt die Leinwand. Der Künstler Theo Watson wirft seine Graffiti lieber mit Licht an die Wand. Und an die Hausfassaden. „Laser-Tag“ nennt sich das. Bis das blaue Licht der Behörden kommt, ist er längst mit dem Fahrrad weg, mitsamt Projektor und seiner künstlerischen Kurzzeitbotschaft. Die urbanen Spielflächen und Kommunikationskanäle sind heute groß wie Häuser und klein wie Smartphones. Verschiedenste Apps machen das Display zur Stadtlupe, mit der man hinter die realen Objekte in die Informations- und Wissenstiefe blickt.

Die „Media Architecture“ bestückt die Gebäude mit tausenden LEDs, die sich in Städten meist zu kommerziellen Bildern und Texten formen. Oder die Bausubstanz reflektiert das Licht, das Projektoren auf sie werfen. Multimedia-künstler mögen das. Und auch den Städten gefällt allmählich die Idee, die Gebäude, die sonst teilnahmslos herumstehen, in Kontakt mit Menschen treten zu lassen. Mit „Projection Mapping“, wie Robert Praxmarer, Fachbereichsleiter „Augmented Reality und Games“ an der Fachhochschule Salzburg, erklärt. An deren Hausfassade hat er mit seinem Team bereits ausprobiert, wie neue Technologie Mensch-Gebäude-Interaktionen inszenieren können. Dabei konnten die Menschen die projizierten virtuellen Ziegel in die Fassade hinein- und herauschieben.

**Virtueller Hintergrund.** „Über Technologien sind Veränderungen in der Stadt möglich. Denn durch die Virtualität kann ich eine neue Ebene über die Stadt legen“, sagt Praxmarer. Und das könnte sich gerade für Städte eignen,

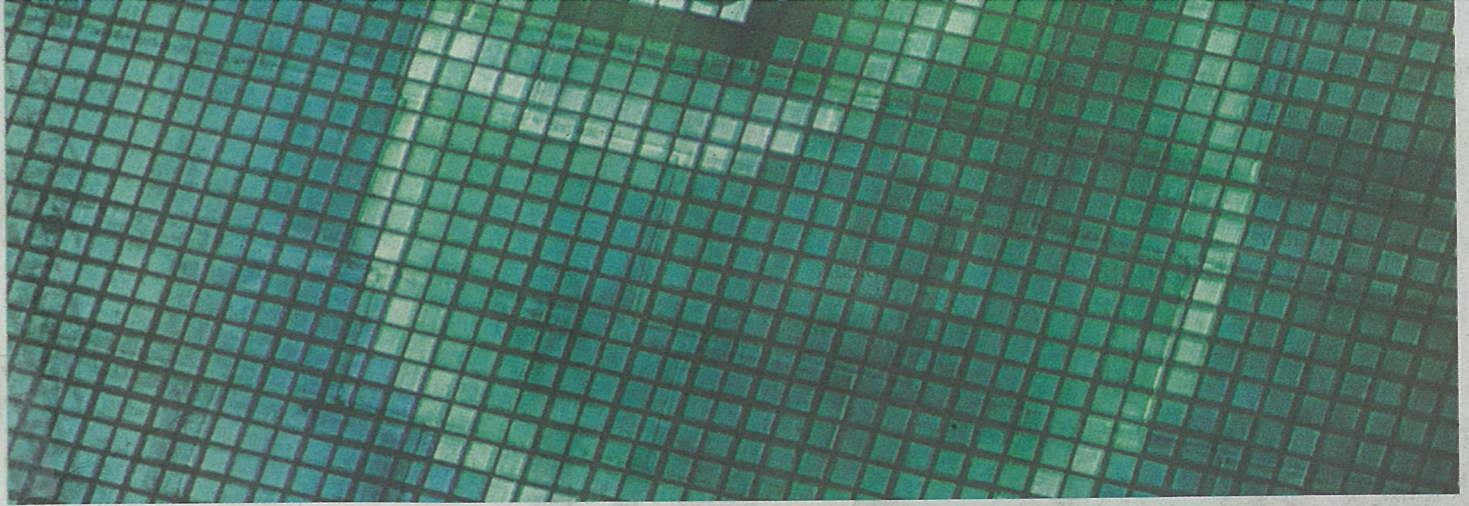


An der FH Salzburg tüfteln Multimedia-Experten, wie sich der analoge Stadtraum mit der digitalen Welt spielerisch verbinden kann. Wie etwa auch bei einem virtuellen Fangenspiel, das man in der „Schmiede“ in Hallein inszeniert hat.

/// FH Salzburg

die gern unter dem Denkmalschutzes erste Auch Salzburg gehöre banen Raum könne r virtuellen Parallelw oben. Mithilfe von S „Es gibt Anwendungen man den Stadtraum , Das Hauseck bleibt l wie eh und je. Die Spr App, ein Graffito bleibt ellen Folie, ein „On/o das sich zwischen digi loge Welt legt.

Auf dieser Folie fin mationen genügend R einfach von Stadt-, Tab dy-Usern gefunden z nach Wunsch und Au ben legen sich so die I schichten über die St die man per App anza Sie erklären, wer in



Häuser vor hundert Jahren wohnte. Oder was es kostet, wenn man heute selbst drinnen wohnen will. Die österreichische Software „Wikitude“ erkennt die Bilder von Sehenswürdigkeiten und Objekten einer Stadt etwa. Und liefert die Informationen dazu. Doch „Augmented Reality in der Form etwas problematisch“, meint Praxmarer. Schließlich bleibt das Smartphone, das kleine Display, immer noch Lupe, durch die man schauen muss. „Das heißt, die Illusion bricht ständig“, sagt Praxmarer. Auch das Navigieren und Orientieren über den kleinen Schirm befriedigt die User noch nicht.

Der Stadtplan aus Papier ist deshalb noch immer überlegen. Nur den Informationslayer, den die virtuellen Smartphone-Technologien einziehen können, der fehlt dem traditionellen Orientierungskonzept des Stadtplans. Die Augmented-Reality-Brille, an der

Google gerade forscht, meint Praxmarer, könnte der entscheidende Schritt sein, sich auf andere zu verlassen. Dann könnten tatsächlich die virtuellen Fremdenführer durch die Stadt vorgehen. Und plötzlich an der Ecke der junge Mozart oder der alte Strauss über die Straße laufen.

**Die Stadt als Spielfläche.** Der öffentliche Raum war schon immer der Ort des Spiels. Im Park die Schachspieler, in den Wohnstraßen das Tempelhüpfen. Und die gebauten Objekte können nun als Videospieldisplay fungieren. Oder es kann auch der Asphalt das übergroße Spielfeld sein. Plötzlich reagiert das vermeintlich Starre ganz flexibel: Jede Stufe ein Ton beim „Staircase Piano“, das urplötzlich über Nacht entstand und in eine Stockholmer U-Bahn-Station führte. Andere Teile der Stadt reagieren optisch. Wie beim virtuellen Fangenspie-

len, das Praxmarer samt Team in der „Schmiede“ in Hallein inszenierte. Auf dem Platz wurden kleine Partikel projiziert. Menschen, die den Punkten folgten, ließen ihre visuelle, projizierte „Aura“ wachsen. Anderen mit einer kleineren „Aura“ konnte man nachjagen. „Das Gute: Die Leute verstehen instinktiv, worum es geht. Sie beginnen intuitiv und wollen gar nicht mehr aufhören“, erzählt Praxmarer. Früher war er als Multimediakünstler im Ars Electronica Future Lab tätig. Heute forscht er u. a. daran, „wie man mit neuen Technologien den öffentlichen Raum bespielen kann“. Und gerade den „Spieltrieb der Menschen kann man mit diesen Mitteln gut wecken“. Die Verknüpfung der analogen und digitalen Welt, vor allem im Stadtraum, „das möchte ich mit meiner Arbeit machen“, sagt Praxmarer. „Denn das hat Charme, und dabei entsteht etwas Magisches.“

## Der Code zur Sehenswürdigkeit: Quadratische Schlupflöcher ins Netz

In Perchtoldsdorf bei Wien verbindet das »Sight-System« die analoge und digitale Welt. Mithilfe von QR-Codes beginnen Sehenswürdigkeiten, von sich zu erzählen: auf dem Smartphone-Display.

VON NORBERT PHILIPP

Wortkarg ist so eine Stadt. Nur die Stadtführer scheinen gern zu erzählen, egal, ob sie Bücher oder Menschen sind. Dabei steckt hinter den realen Dingen, den Sehenswürdigkeiten einer Stadt, noch viel mehr. Hintergrundwissen und Historie zumal. Das Vehikel dorthin könnte in Zukunft noch mehr das Smartphone sein. Und die dazugehörige Schleuse die QR-Codes, die sich in Österreich bislang nur zaghaft ins Stadtbild trauen.

In Perchtoldsdorf, gleich südlich von Wien, steht der mächtige Wehrturm nicht nur im örtlichen, sondern auch im gestalterischen Zentrum der Gemeinde – als Landmark, Ikone, Logo. Dort fühlen sich die Besucher irgendwie an der Hand genommen statt völlig

im Stich gelassen. Zumindest wenn sie ein Smart-Phone in der Jacken- oder ein Tablet in der Umhängetasche dabei haben. In der Marktgemeinde hängen nämlich die QR-Codes inzwischen so selbstverständlich wie die Buschen vor den Buschenschänken, den zahlreichen Heurigen im Winzerort.

Denn Erwin Wanek, PR-Berater aus dem Ort, hatte eine Idee, wie sich die Gemeinde und die Besucher noch näher kommen könnten, selbst wenn beide örtlich nichts mehr trennt: mit dem „Sight-System“, das die Technologie der QR-Codes nützt. Die pixeligen, kleinen Quadrate werden mittels Smartphone-Software eingelesen und führen prompt in die Welt der reichen Inhalte – ins Web. Die QR-Codes sind

Schlupflöcher, die von konkreten, physikalischen Orten in den virtuellen Raum führen. Und das in Perchtoldsdorf bereits an 13 Stellen. Dort kann man von der analogen Sehenswürdigkeit kurz hinüber ins Digitale hüpfen – das „Sight-System“ zieht zwischen Besucher und Objekt eine virtuelle Service-Ebene ein, die die Gemeinde mit Zusatzinformationen bespielen kann.

**Systemisch besuchen.** Zur Hälfte finanziert der örtliche „Tourismus und Ortsverschönerungsverein“ die Investition in die magentafarbenen Schilder, auf denen die QR-Codes warten, gescannt zu werden. Vor und nach dem Heurigen erzählen die Orte und Objekte plötzlich von ihrer Geschichte, von ih-

ren Besonderheiten: der Wehrturm, das Hugo-Wolf-Haus, die Pestsäule, die Spitalskirche – und natürlich der Marktplatz.

Die Besucher scannen mit dem Smartphone die QR-Codes, die wetterfest an den besonderen Orten prangen. Und schon führen Hintergrundinformationen, Bilder und Links weiter in die Tiefe. „Es funktioniert wie ein Fremdenführer in der Hosentasche“, sagt Wanek. Nur dass die kleinere Pocket-Ausgabe einiges besser kann als der menschliche Prototyp. Zumindest spricht er mehr Sprachen. Und er kann auch Videos abspielen. So kann man sich vorstellen, wie es auf dem Marktplatz zugeht, wenn am 6. November der traditionelle Hütereinzug, der zum immateriellen Unesco-Weltkulturerbe zählt, über die Bühne geht.

Hinter die ersten zwanzig „Sight-Points“, ein paar sind ja noch im Entstehen, wie etwa das „Art Center Perchtoldsdorf“, dürfen sich laut Wanek auch gern andere Institutionen in die „Sight-System“-Liste einreihen. Eine traditionelle Konditorei vielleicht. Oder der eine oder andere renommier-

te Winzerbetrieb – für viele Besucher ohnehin bereits die größten Sehenswürdigkeiten. Und auch über soziale Netzwerke sollen sich die Sehenswürdigkeiten verbreiten: Der Facebook-„Like“-Button gehört zum QR-Code-Sightseeing natürlich dazu.

Die Spaziergänger in den umliegenden Weinbergen, so stellt sich Wanek das vor, könnten auch einmal den QR-Codes und Informationen, die dahinterstecken, begegnen. Ein Schild im Weingarten könnte dann viel mehr verraten als, wie vielfach üblich, bloß die angebaute Rebsorte. Etwa, welche Preise mit ihr gewonnen wurden. Und zu welchen Zeiten man sie beim dazugehörigen Heurigen verkosten könnte.

„Die Idee von ‚Sight-System‘ ist auch, dass sich eine Plattform bildet, auf der sich alle Orte, die mitmachen, vernetzen“, erzählt Wanek. In der Realität seien diverse Infosysteme oft noch fragmentiert und getrennt. Er denkt da etwa an den Donauradweg, bei dem die Radler etliche Sehenswürdigkeiten und dabei auch unterschiedlichste Tourismusverbände samt ihrer Kommunikationsmethoden passieren. //



Erwin Wanek brachte die QR-Codes nach Perchtoldsdorf. // Michele Pauly