

Es sind Formen, die die Stadt hätte annehmen können, wäre sie nicht aus diesem oder jenem Grunde so geworden, wie wir sie heute sehen.

Italo Calvino, »Die unsichtbaren Städte«, 1972

Der Bau einer Stadt offenbart sich nicht nur in ihrer morphologischen Umwandlung, sondern auch in der Steigerung der Geräuschkulisse. Eine Stadt im Bau ist nicht nur eine Stadt in ständiger Transformation und Bewegung sondern auch eine lärmende, unruhige Stadt.

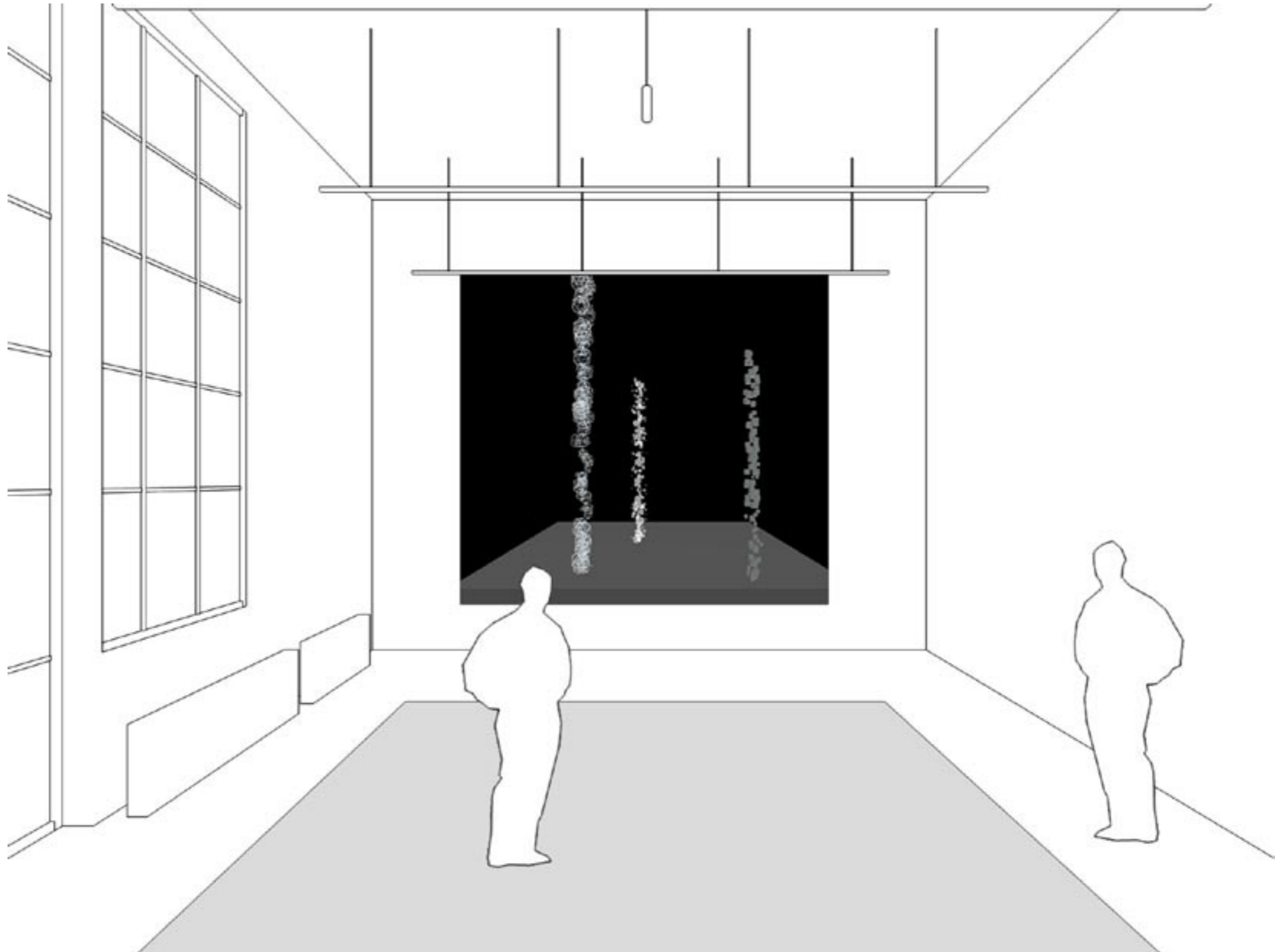
Öffnet man nun als Bewohner dieser bewegten Stadt sein Fenster, so dringt ihr Widerhall ins Zimmer – der Verkehr, das Hupen der Fahrzeuge, die Party der Nachbarn, der Streit eines Pärchens, ein bellender Hund, ein schreiendes Baby und – die Baustelle... Die lebendige Stadt erfüllt den Raum, ist anwesend aber unberührbar.

IO ist ein Projekt, welches die Phänomene Klang und Bewegung nutzt, um ephemere und imaginäre Städte zu errichten.

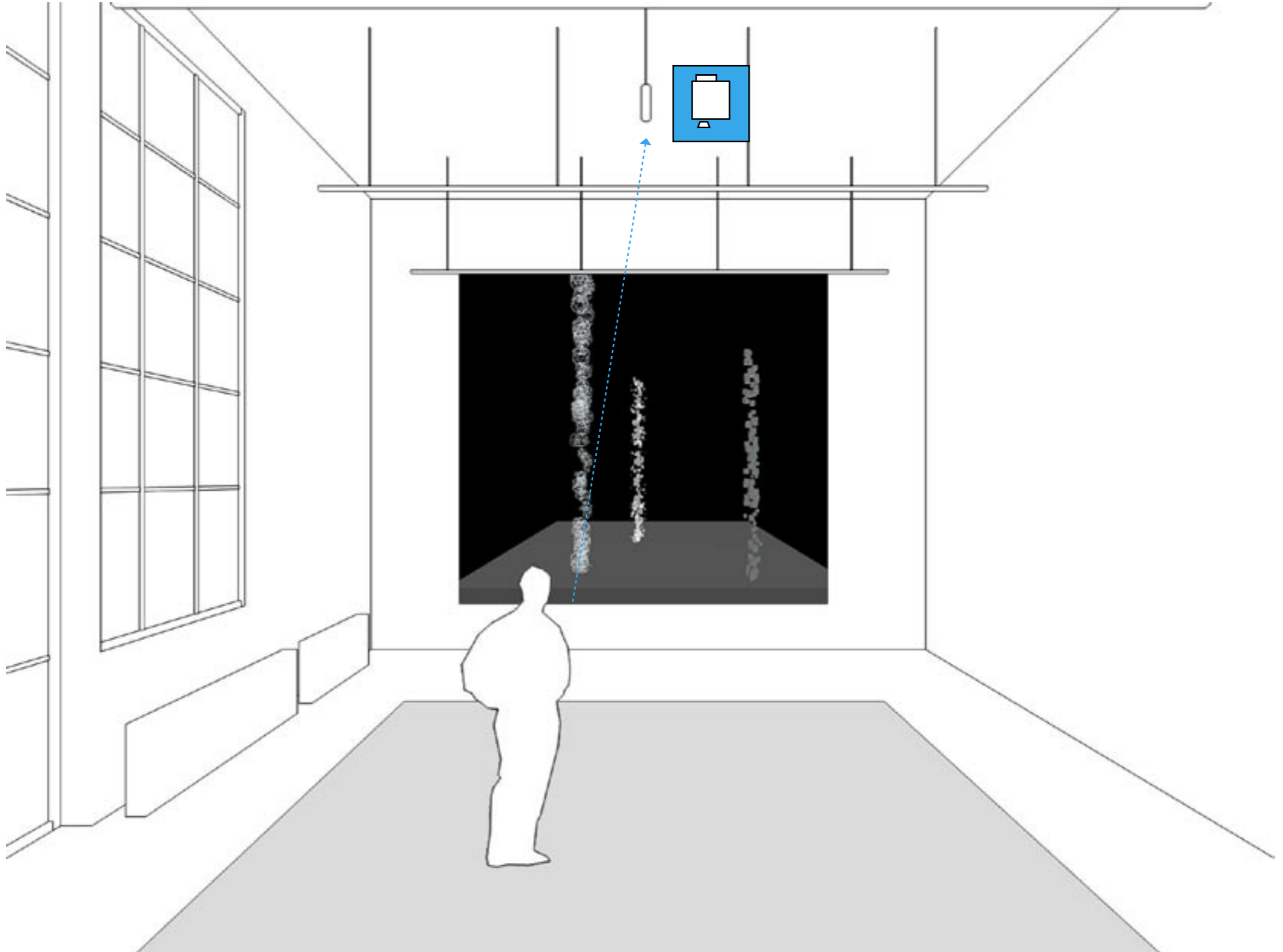
Eine Installation ermöglicht dem Besucher durch eine kombinierte Interaktion von Bewegungen und Geräuschen im Raum, eine virtuelle Stadt zu erschaffen.



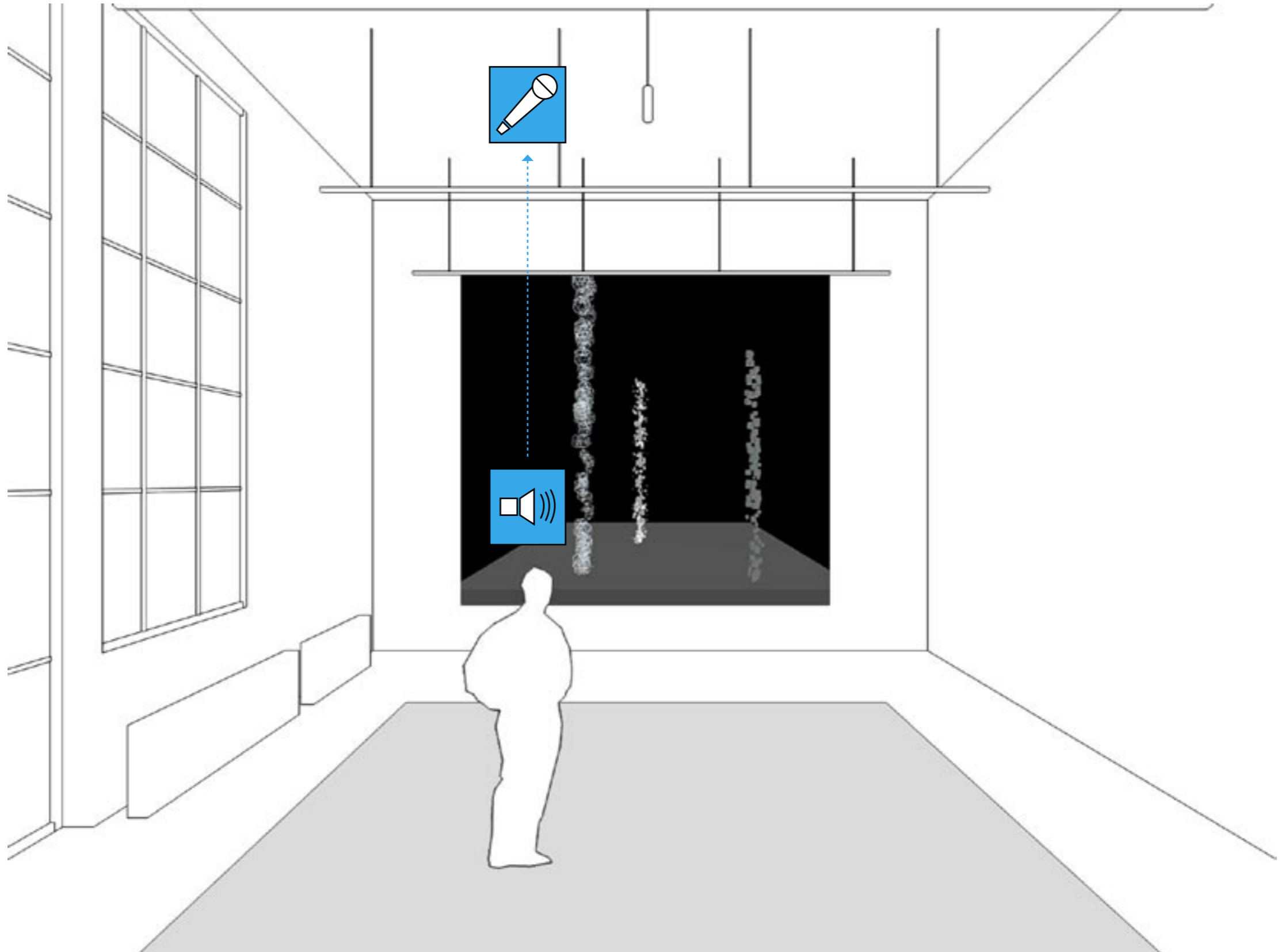
RAUMINSTALLATION



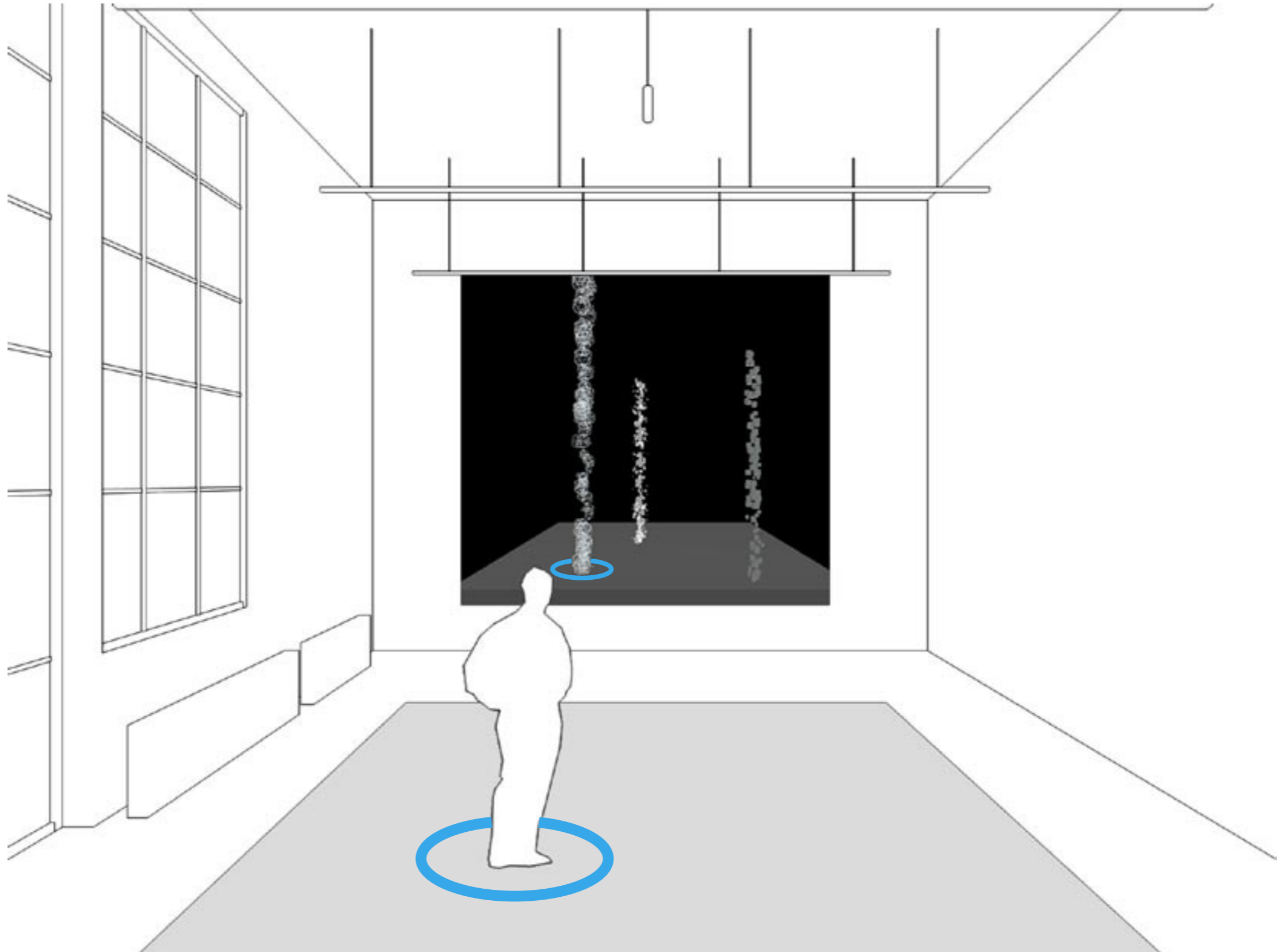
FUNKTIONSPRINZIP



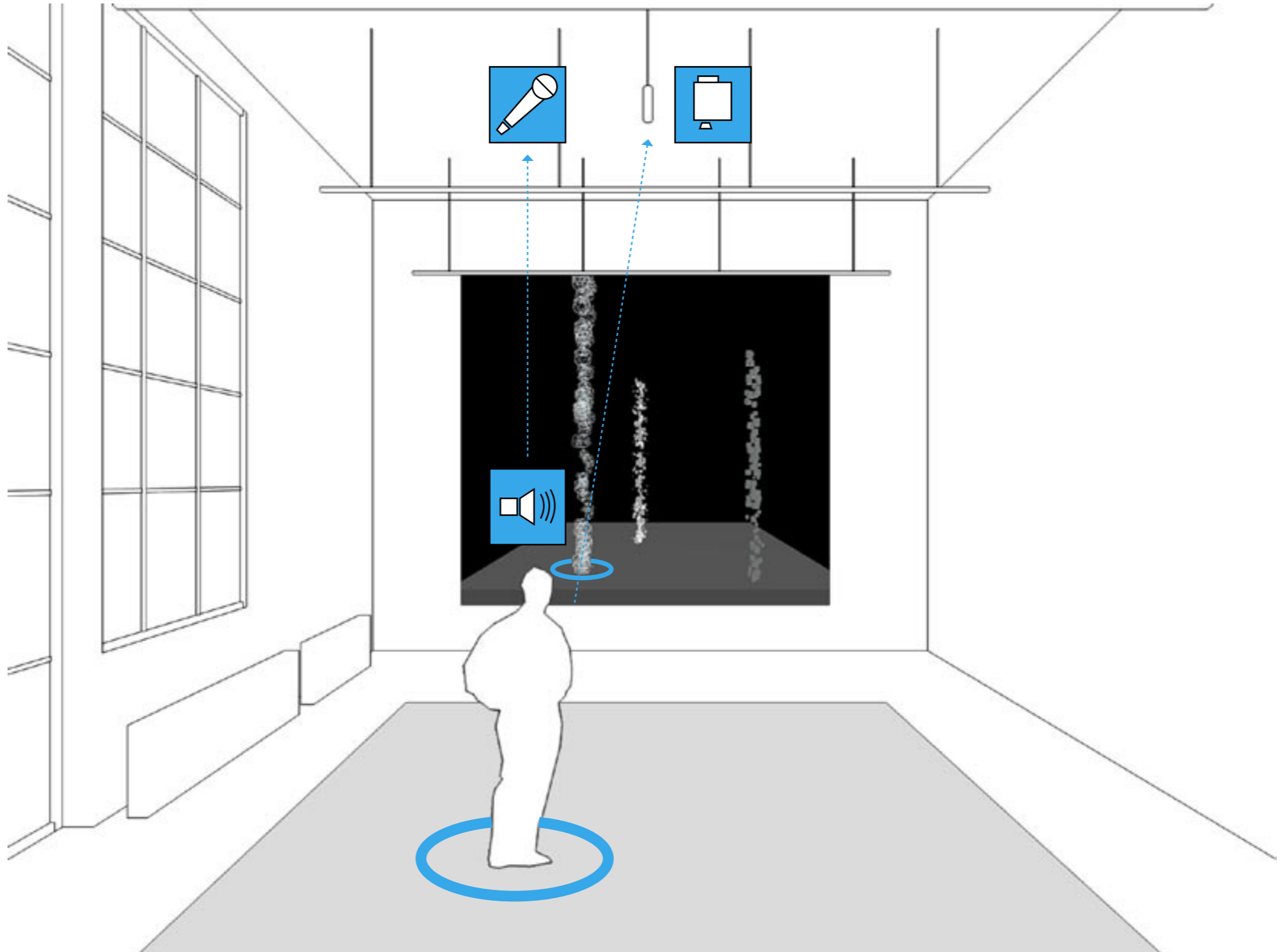
FUNKTIONSPRINZIP



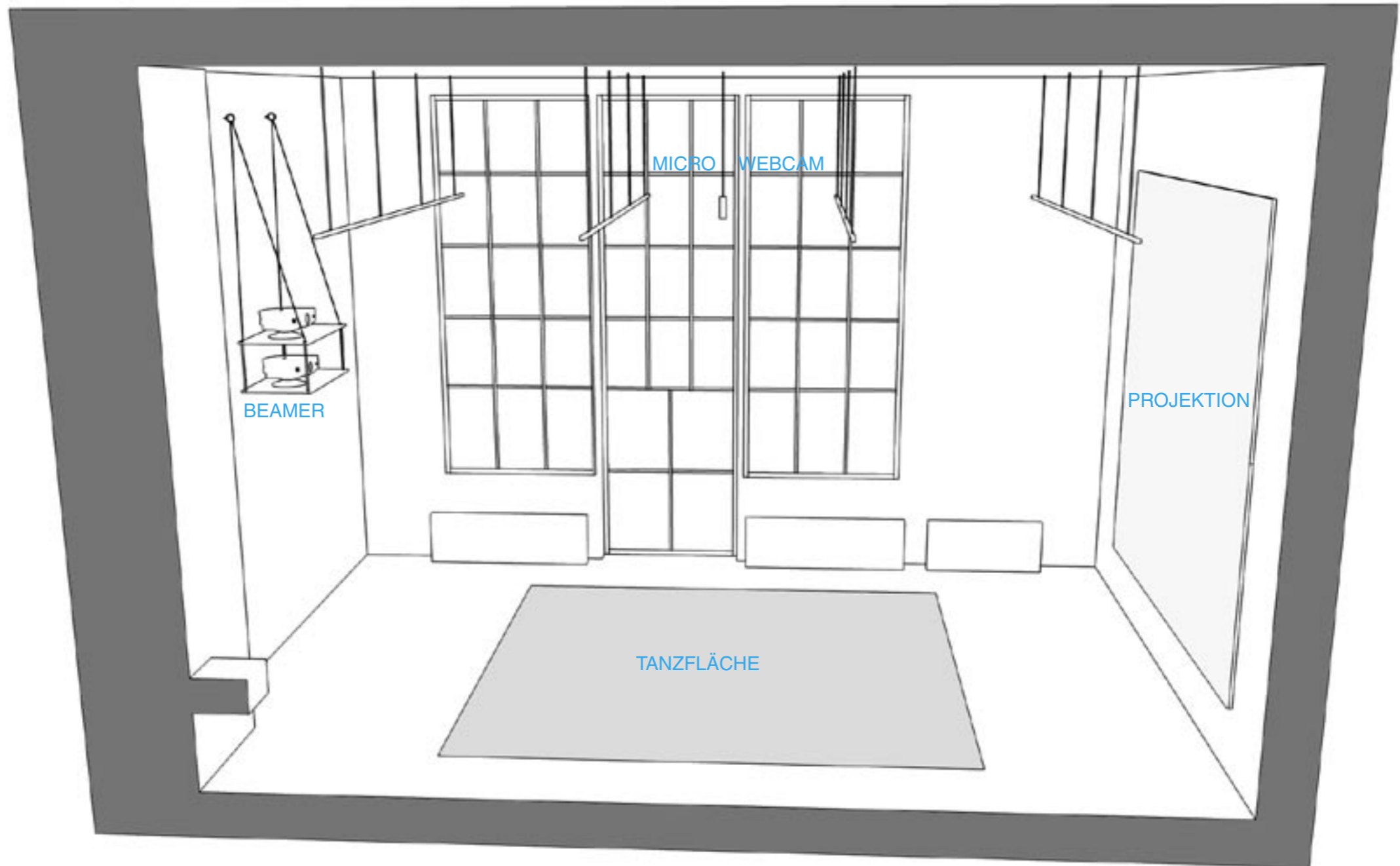
FUNKTIONSPRINZIP



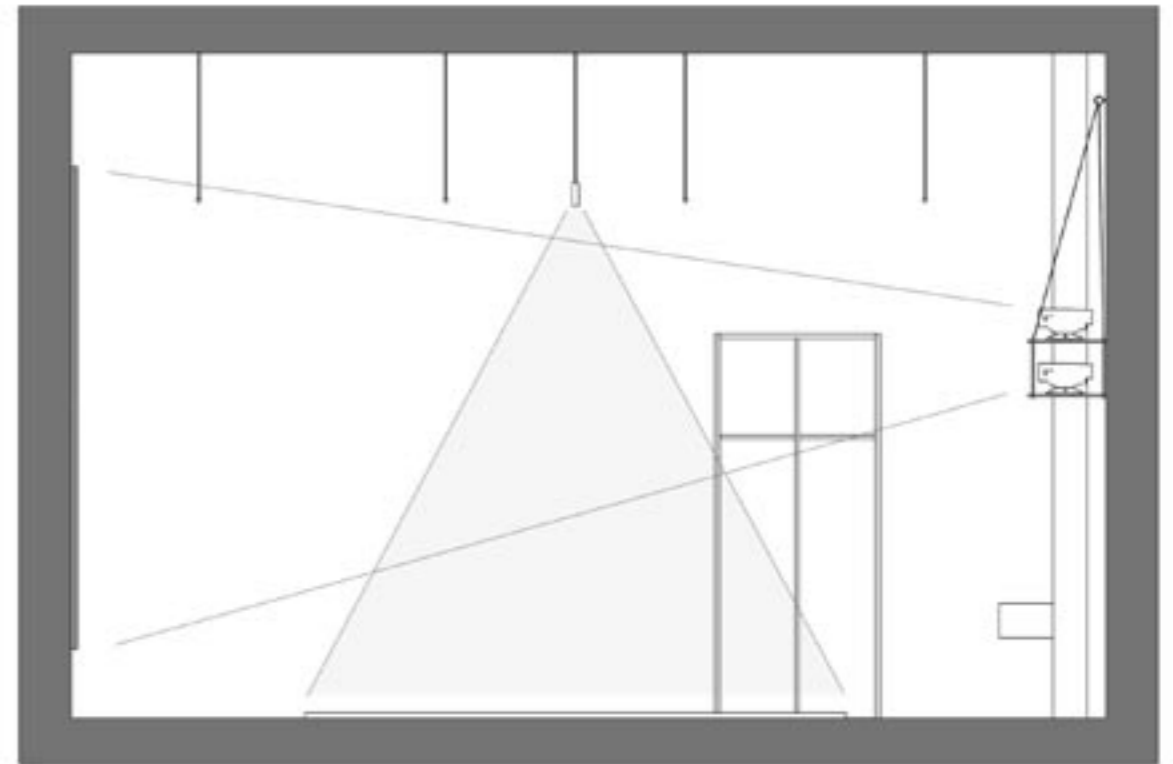
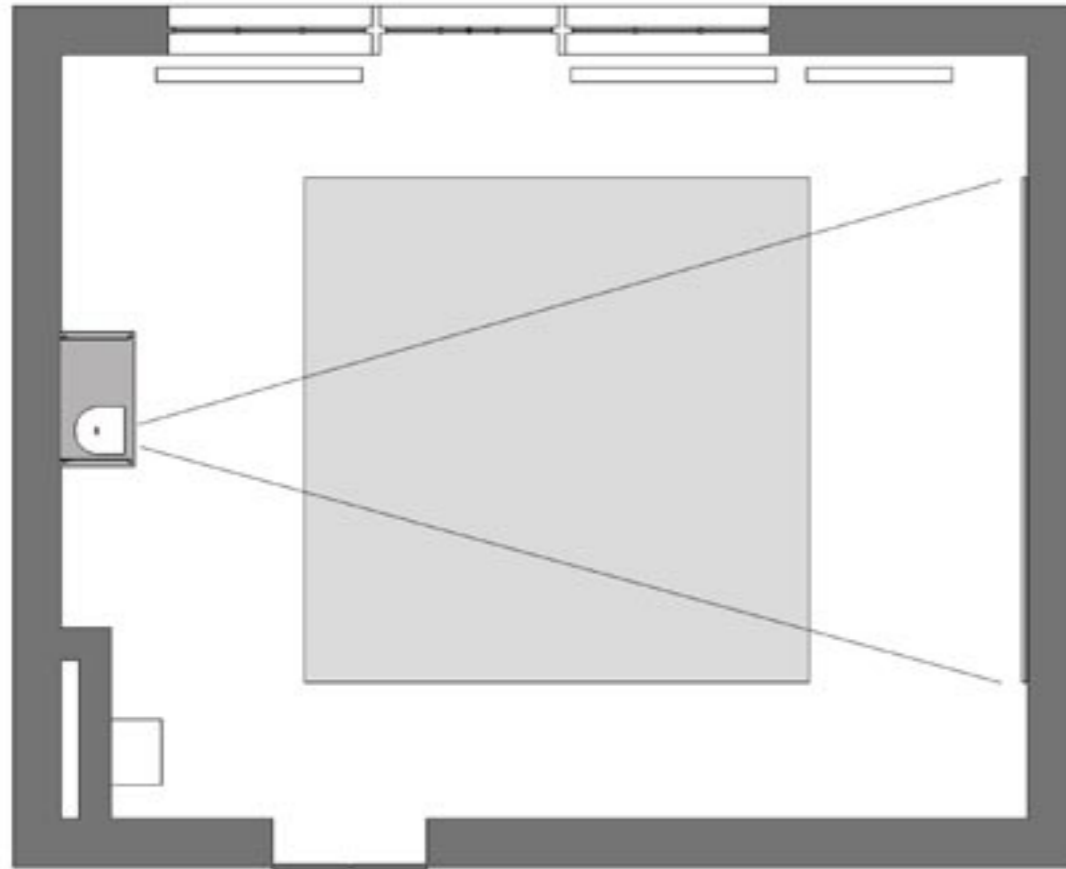
FUNKTIONSPRINZIP



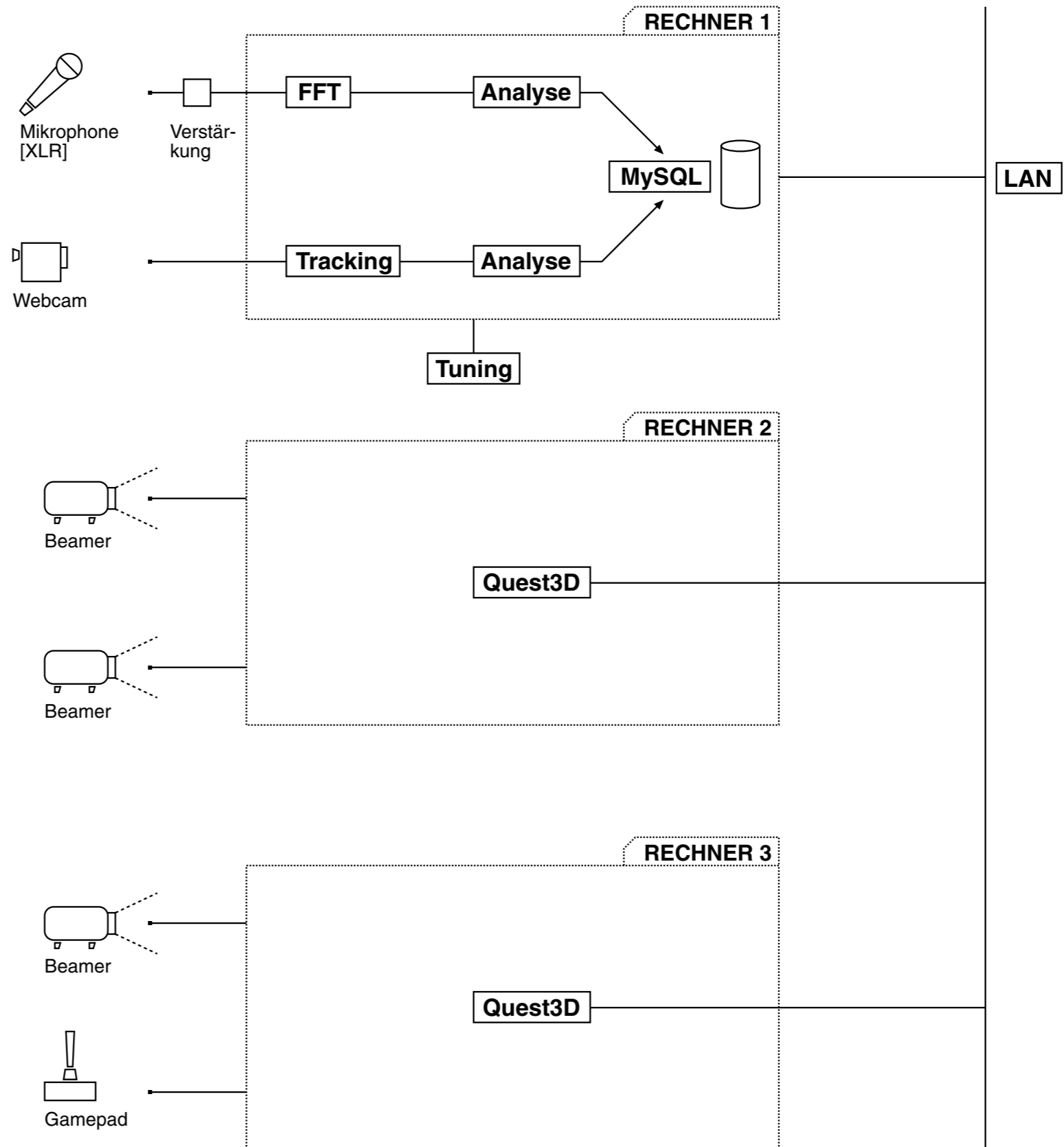
KONSTRUKTION



KONSTRUKTION



TECHNISCHER AUFBAU





WALK-THROUGH *[optional]*

