

Studiengruppe Interaktion in öffentlichen Räumen

G. De Nardi, L. Felix, K. Hochuli, O. Honegger, Ch. Hottiger, I. Matti, A. Steger

Interaktionsarchitektur

Die Materialität der öffentlichen Räume (Architektur, Möblierung etc.) beeinflusst massgeblich, welche Interaktionen darin verunmöglicht, ermöglicht oder erwartbar gemacht werden.



Die typische Interaktionsarchitektur der Promenade ermöglicht Be-Gehbarkeit und Sichtbarkeit (Allee), Perspektivierung des Raumes (Denkmal) sowie Be-Sitzbarkeit (Bänke). (Hohe Promenade, 1890–1904)



Marktstände sind temporär erstellte Interaktionsarchitektur. Die auf beiden Seiten des Marktstandes erschwerte Erreichbarkeit der Ware legt ein kooperatives Verhalten nahe, dies unter anderem beim Einpacken der Ware, was den Markt interaktionstechnisch von anderen Verkaufssituationen unterscheidet.



Wie kann das Konzept der Interaktionsarchitektur auf einen Raum angewendet werden, der funktionsoffen gestaltet ist und kaum Benutzbarkeitshinweise bietet? Können die menschlichen Körper ebenfalls als materielle Raumelemente verstanden werden?



Im Gegensatz etwa zu Theatern und Kinos sind Stadien zentrifokal gebaut, wodurch von allen Seiten eine gute Sichtbarkeit des Spielfelds ermöglicht wird. Eine Folge dieser Interaktionsarchitektur ist, dass sich das Publikum in den um- und gegenüberliegenden Rängen als Publikum vergegenwärtigen kann.

Bewegung

Nicht nur durch körperliche Konfigurationen, auch durch (Fort)Bewegungen reagieren Menschen interpretativ auf den Raum und formen ihn dadurch mit.

«Vielmehr sind die meisten gewillt, jeden, dem sie begegnen, bezüglich seines gesellschaftlichen Bildungsgrades auf Grund seiner äußeren Erscheinung abzuschätzen und deshalb muss unser Benehmen

Auf der Straße und auf der Promenade

stets ein wohlberechnetes sein. Ob wir schnell, ob wir langsam gehen: stets sei unser Schritt gleichmäßig und unsere Richtung sei eine gerade, d.h. wir dürfen uns nicht im Zickzack fortbewegen, wollen wir nicht zu üblen Deutungen Veranlassung geben.» (1886)

von Berger, Otto Freiherr (2009 [1886]): Der gute Ton: Das Buch des Anstandes und der guten Sitten. Neuauflage der Originalausgabe von 1886. Holzminen: Reprint, S. 133f. (Hervorhebung und Zentrierung im Original).

Bewegungen, wie hier die Gehgeschwindigkeit, werden rezipiert und interpretiert. Sie werden damit interaktiv relevant gemacht, womit nicht nur von Körperkommunikation, sondern auch von Bewegungskommunikation gesprochen werden kann.



Körperbewegungen formen nicht nur den Raum, sie haben auch interaktive Funktionen.

Über Bewegungen koordinieren Interagierende ihre Handlungen und reagieren auf sich verändernde Situationen. Gleichzeitig signalisieren sie über stabile Körperhaltungen die Aufrechterhaltung von Interaktionsräumen.