

# Popular Mechanics – Chicago Loop

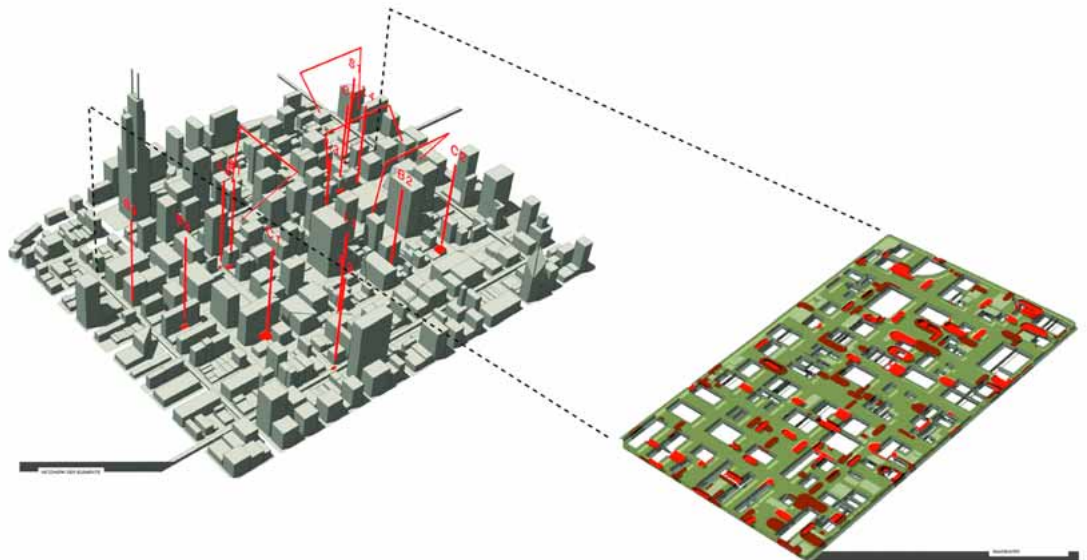
Henrik Mauler

Diplom WS 2000/2001  
Akademie der Bildenden Künste Stuttgart

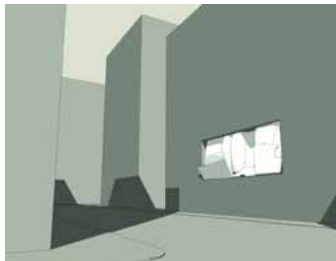
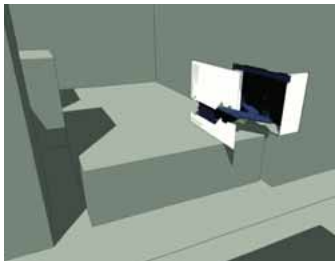
Der Chicagoer Businessdistrict Loop ist weniger das Zentrum der Stadt als eines ihrer Extreme. Extreme, welche die Wahrnehmung von den subtilen Strukturen des Urbanen ablenken und uns Mechanismen der Abstumpfung aufzwingen. So auch die Hochbahn *EI* (elevated), deren Schleife um das Gebiet den Namen geprägt hat. Aufgeständert auf einer immensen Stahlkonstruktion schiebt sie sich in Höhe des zweiten Stockwerks ohrenbetäubend durch die indifferentsen Statements der Moderne,

die von einem versteinerten Fortschrittsgedanken künden. Wie ein steifes Korsett legt sich der Loop um das Viertel mit seiner Monokultur: Täglich pumpt die *EI* Hunderttausende in das Viertel, die dieses zwischen 9 und 5 bevölkern. Außerhalb dieser Zeitspanne wird es zur urbanen Geisterstadt, eine Art Vakuum, ein weißer Fleck auf der Karte der kulturellen und sozialen Ereignisse im öffentlichen Raum.

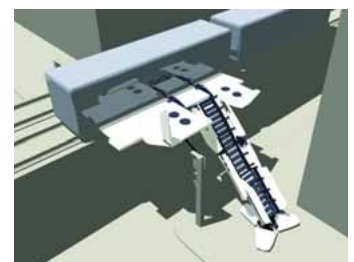
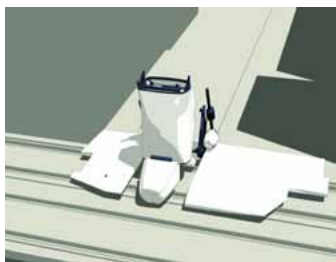
Der Entwurf schlägt die Einführung einer neuen imaginären Ebene auf Höhe der *EI* vor, die sich durch



Eine imaginäre Ebene durchzieht den gesamten Loop. Sie beginnt in 5 m Höhe, also auf *EI*-Ebene und ist selbst 5 m stark.



oben:  
transformierbare Orte  
rechts:  
bewegliche Haltestelle



Die imaginäre Ebene wird durch stationäre und durch mobile Elemente gebildet, die sowohl physischer als auch virtueller Natur sind: Die transformierbaren Orte (physisch-stationär) sind tagsüber

den Büros zugeordnet. Mit Hilfe der beweglichen Haltestellen (physisch-mobil) kann an beliebigen Stellen die *EI* erreicht werden. Die Loons (virtuell-mobil), kleine, automatisch gesteuerte Heliumluftschiffe, transportieren

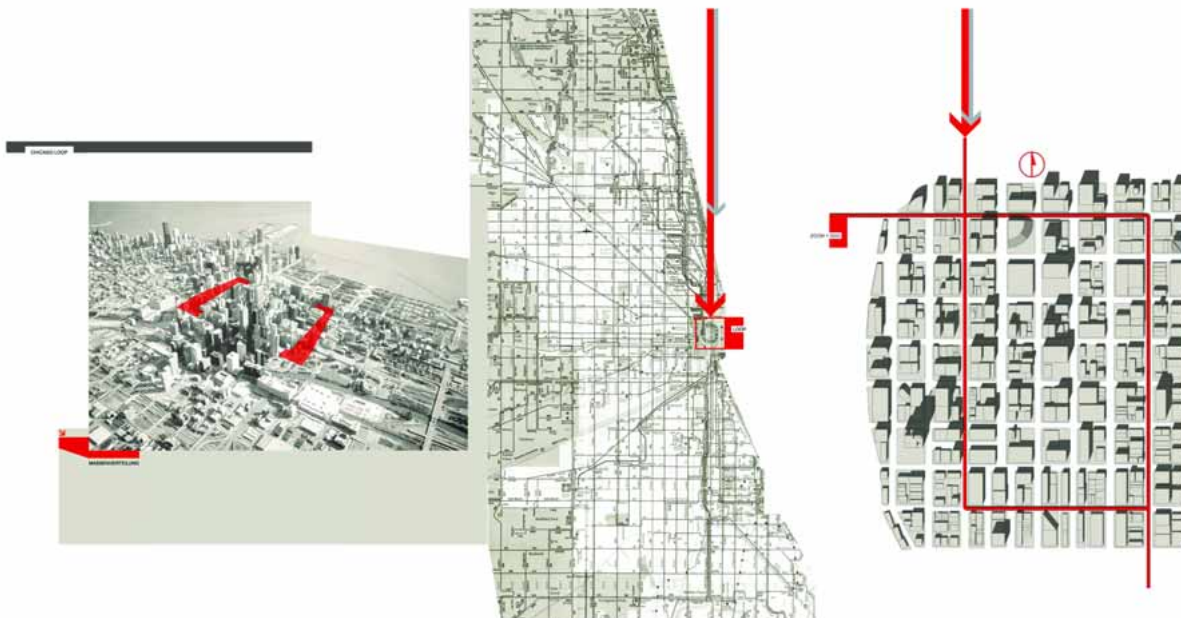
auf ihrer Außenhaut Nachrichten. Die Projektionsgärten (virtuell-stationär) bilden Aufenthaltsbereiche in städtischen Resträumen.

den gesamten *Loop* zieht. Zwei Wesensarten charakterisieren diese Ebene: Auf der einen Seite ist sie physisch und materiell präsent, auf der anderen Seite zeigt sich ihr virtuelles Alter ego. Dieses wird durch einen abstrakten grafischen Code repräsentiert, der aus der Übersetzung von Bildern der Überwachungssysteme besteht. Die Ebene wird durch bewegliche und stationäre Elemente definiert, die durch Ortswechsel und Transformation zueinander

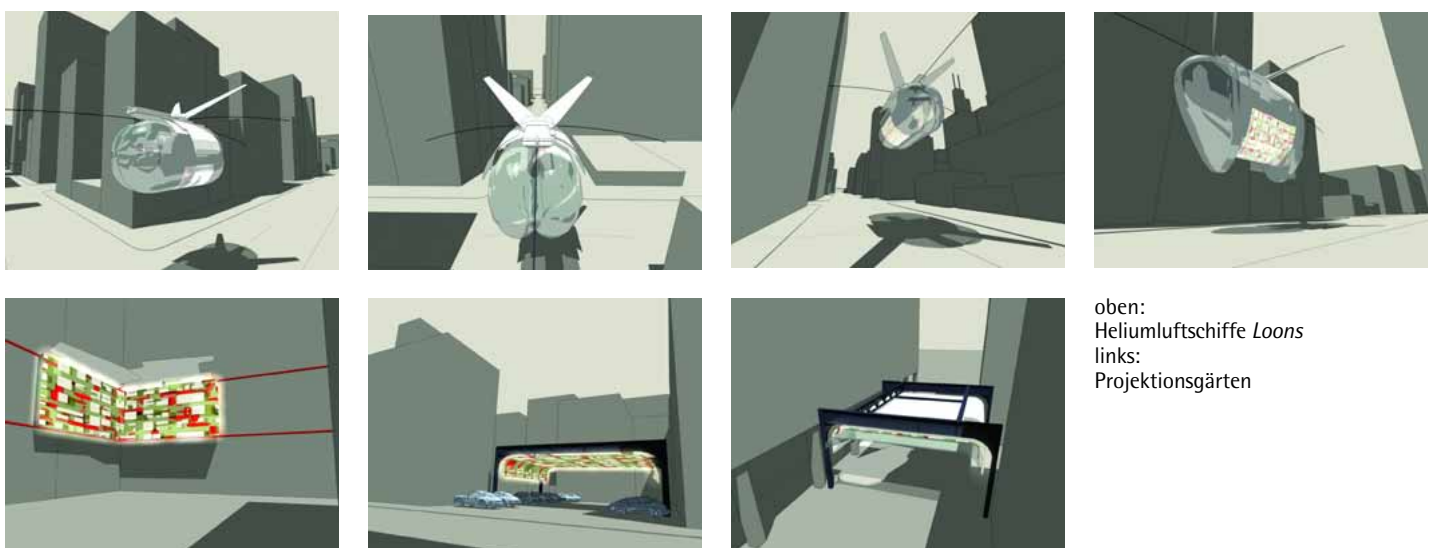
ander in Beziehung stehen. Aufgrund ihres Maßstabs scheinen die einzelnen Elemente sich der monumental wirkenden Architektur unterzuordnen. Ihre Vernetzung läßt sie jedoch als ein feingliedriges, zusammenhängendes System präsent werden, das der selbstherrlichen Architektur den Rücken kehrt, das direkt und ablesbar reagiert. Es fügt sich in die Bewegungsstrukturen des *Loops* ein, dabei kristallisieren sich unerwartete Möglichkeiten der Raumaneignung heraus. Mittelfristig soll das System

dazu beitragen, daß die enigmatische Atmosphäre des *Loop* sich in der Nutzung niederschlägt und die Monokultur des Büros aufgelöst wird, ohne die bestehenden Spannungsverhältnisse zu egalisieren. Der *Loop* soll als Handlungsraum ins Bewußtsein der Gesellschaft gelangen.

# 1. Preis

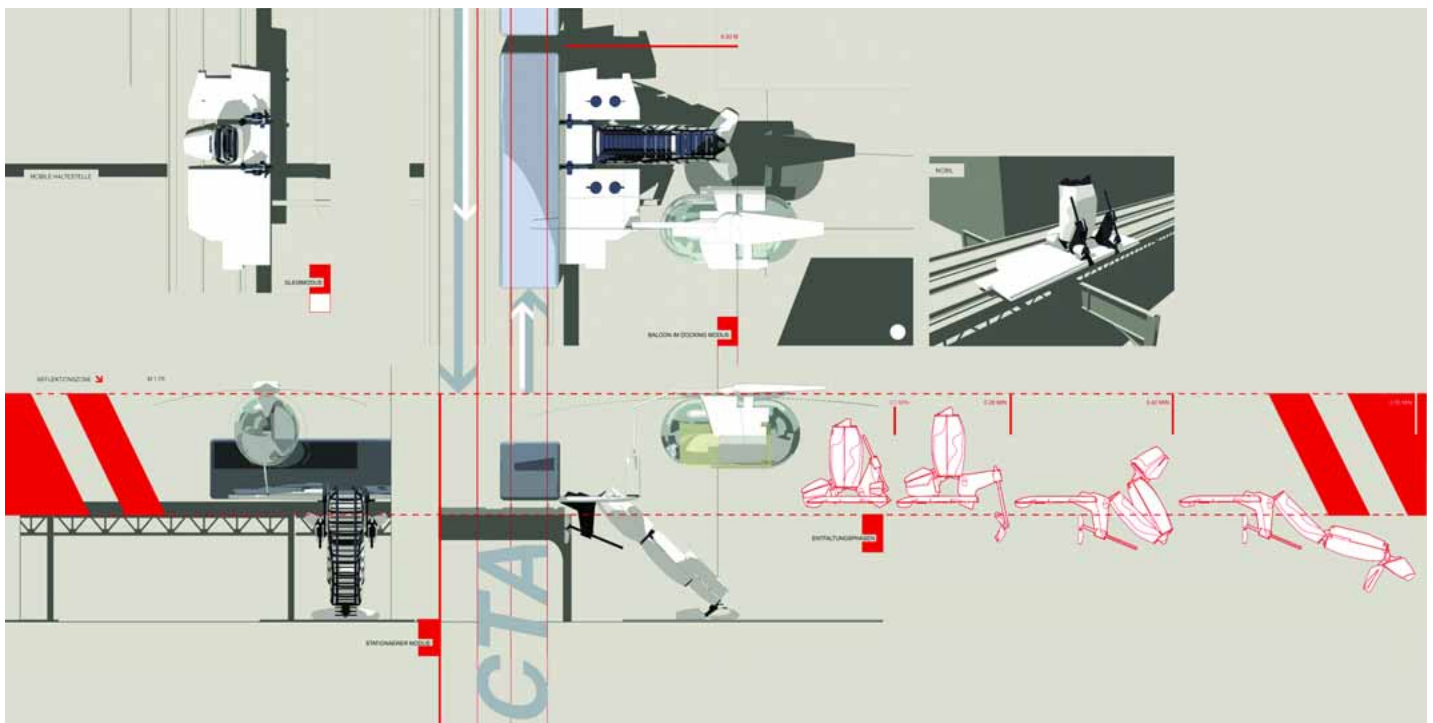
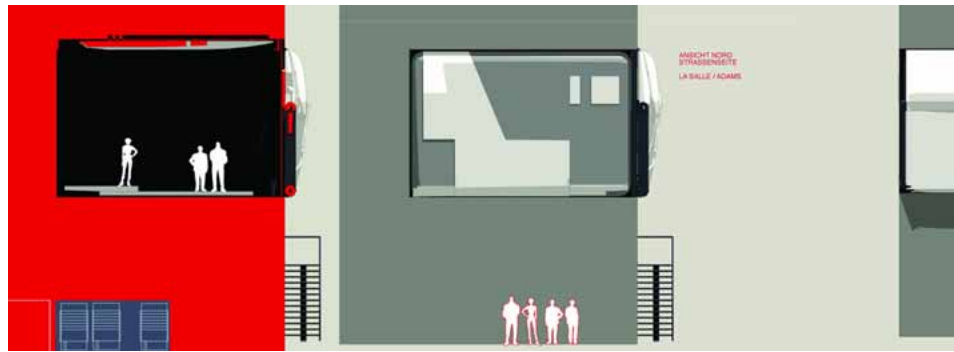


Die Hochbahn *El* markiert mit ihrer Bewegung und Dominanz die Grenze des Quartiers. Der Zugang wird durch ein dichtes Netz aus Überwachungssystemen kontrolliert.



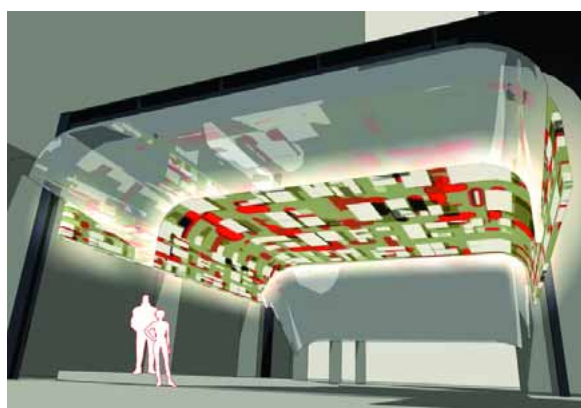
oben:  
Heliumluftschiffe *Loons*  
links:  
Projektionsgärten

über häufig den Büros zugeordnet, z. B. als Kantinen, Cafeterias oder Konferenzräume. Abends laden sie zur Okkupation des öffentlichen Raums ein.



der Hochbahn, falten sich zu einer leichten Treppe auf den Fußweg herab und werden beim Zusammentreffen mit den Loons neu programmiert.

Die automatisch gesteuerten Luftschiffe bewegen sich durch die Straßenschluchten; auf ihre Außenhaut werden grafische Codes sowie Börsennotizen projiziert.



Der grafische Code für die Projektionsgärten (links) und Loons (unten) wird durch Bildverarbeitungssoftware erzeugt, wie sie auch das FBI verwendet. Sie erkennt

menschliche Bewegungen, Handlungen und Kommunikation. Die 'gehackte' Version der Software bildet diese Handlungen abstrakt als eine Ebene negativer, d.h. nicht stattfindender Kommunikation

ab. Durch die dargestellten abstrahierten Bewegungen und Möglichkeiten im Stadtraum wird die Verbindung zu den anderen Elementen hergestellt.

