



Abs Uli Schuster Reichenberger Str. 28 10999 Berlin

Werkleitz - Zentrum für Medienkunst  
-Mexiko-Stipendium -  
Schleifweg 6  
06114 Halle (Saale)  
info@werkleitz.de

Uli Schuster  
Reichenberger Str. 28  
10999 Berlin  
Deutschland

Tel 0049 30 61 10 15 85  
Mob 0049 179 12 72 568  
Fax 0049 1803 622229 11360  
Mail us@royal-plus.de

[www.gluecksbazillus.de](http://www.gluecksbazillus.de)

Berlin, 16. August 2010

Sehr geehrte Damen und Herren,

anbei schicke ich Ihnen meine Bewerbung für das Mexiko Stipendium 2011.

Mit freundlichen Grüßen,  
Uli Schuster

Anlagen

- Das Projekt für den Aufenthalt
- Dokumentation von drei Arbeiten
- CV

Das Projekt für den Aufenthalt

### **Schnittstelle für Utopien Architektur als Realplan und Augmented Reality**

Für den Aufenthalt in Mexiko bringe ich einen Grundriss eines bestehenden Gebäudes aus Berlin mit (siehe Bild: Grundriss). Vor Ort in Mexiko soll dieser als utopischer Bau veröffentlicht werden. Dies soll in Form einer Präsentation virtuell als auch mittels einer Skizze oder Bauschild geschehen. Unter dem Titel 'Bunker - Palast - Kathedrale - Irrgarten' stelle ich den Plan zur Diskussion und rufe zur Zusammenarbeit auf um Utopien für diesen Grundplan zu entwickeln. Dabei soll sowohl das spezifische der Architektur untersucht werden als auch welche Rolle der kulturelle und gesellschaftliche Kontext für die Architektur spielt.

Um die Utopie erfahrbar zu machen und weiter zu entwickeln soll es während des Aufenthaltes zwei parallele Baustellen geben an denen gearbeitet wird: Der Stadtraum und der virtuelle Raum

In der Stadt werde ich Orte suchen die sich für eine mögliche reale Umsetzung des Bauprojektes eignen. An einem der Orte soll zum Abschluss ein Bauschild installiert werden und der Grundriss mit einer realen Zeichnung in Form einer Performance auf der Baufläche verwirklicht werden.

Die Grundlagen für den virtuellen Raum bietet Google Earth sowie Programme die eine Augmented Reality anbieten. Insbesondere Layar für mobile Geräte wie das iPhone und Android betriebene Geräte. Mit der Entwicklung eines Modells (Layer) soll der utopische Bau im virtuellen Stadtraum verankert werden und so für den Betrachter ermöglichen die gegebene Realität vor Ort mit der Utopie zu vergleichen.

Die beiden Ebenen, urbane und virtuelle Realität bilden die Basis für das Projekt und hinterfragen zugleich die Darstellung von Realität und Medienkunst. Ist eine Augmented Reality die zeitgenössische Darstellung von Realität? Oder ist die analoge Verknüpfung vor Ort die Schnittstelle und Katalysator der Medienkunst?

### **Ergänzungen zu den angeforderten Fragen der Ausschreibung**

1. Beschreibung der generellen Arbeitsweise, Methoden, Ideen Ihrer künstlerischen Arbeiten.  
Meine künstlerischen Arbeiten basieren auf der Auseinandersetzung mit den Orten an denen ich arbeite. Die künstlerischen Medien die ich für die Umsetzung nutze sind dabei spezifisch auf das jeweilige Projekt zugeschnitten. Die drei Arbeiten in der beigelegten Dokumentation beschreiben dies. Zu sehen ist eine Sound-Installation, eine klassische Intervention in Form eines Plakates sowie eine Performance im öffentlichen Raum. Weiter nutze ich auch seit über zehn Jahren das Medium der (Stadt-) Führung. Hier untersuche ich z.Zt. die Schnittstelle zwischen dem Analogen und digitalen / virtuellen Möglichkeiten.

### **2. Arbeitstitel, Format**

Titel: Schnittstelle für Utopien - Architektur als Realplan und Augmented Reality

Format: Zweiteilig Eine Intervention im Stadtraum mit einer Zeichnung in Form einer Performance sowie eine digitale Präsentation in Form einer App (Augmented Reality) für mobile Geräte.

3. Gibt es Bezüge des Projektvorschlages zu vorangegangenen Arbeiten? Der Teilbereich der analogen Intervention / Zeichnung habe ich bei meinem letzten Projekt genutzt, siehe beigelegte Doku, Projekt: RdP12-04 / Richtlinien der Politik.

5. Beschreiben Sie bitte, welche technischen Mittel zur Umsetzung Ihres Projektes in Mexiko bereitgestellt werden sollen, und welche Sie dafür mitbringen würden. Besitzen Sie Erfahrung mit den von Ihnen angegebenen Programmen, Computern, etc. oder benötigen Sie dabei Unterstützung? Wenn ja, welche?

Für den die Augmented Reality Anwendung benötige ich einen Programmierer der professionell mit php und C++ arbeitet. Sollte so eine Person nicht verfügbar sein, bitte ich um eine Nachricht damit ich dies vorab erarbeiten kann. Allerdings ist ein Programmierer vor Ort natürlich wesentlich angenehmer um prozesshaft diese Anwendung zu entwickeln.

6. Können Sie Ihr Projekt in Mexiko abschließen oder wird es woanders fortgesetzt? Bitte fügen Sie einen ungefähren Zeitplan bei.

Das Projekt wird während des Aufenthaltes abgeschlossen.

7. Gibt es irgendwelche Bezüge Ihres Projektes zu Mexiko? Wenn ja, welche? Das Projekt ist nicht spezifisch auf Mexiko ausgerichtet setzt aber voraus das die Auseinandersetzung mit dem Stadtraum vor Ort ein wichtiger Bestandteil der Entwicklung des Projektes ist. Das Ergebnis wird mit dem Ort verknüpft sein und auch später vor Ort zugänglich bleiben.

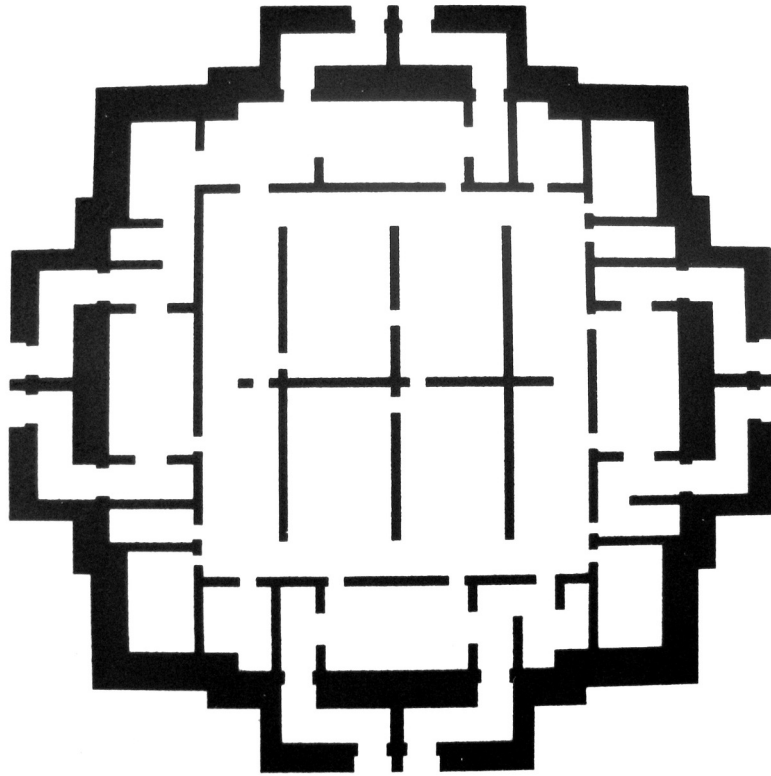


Bild: Grundriss