Münchner Technologiezentrum (MTZ)

Interview mit Sascha Lobe, L2M3

Im Oktober 2008 auf dem Gelände der ehemaligen Münchner Stadtwerke eröffnet, bietet das Münchner Technologiezentrum (MTZ) Jungunternehmern und Dependancen ausländischer Firmen der Hightech-Branche Raum, modernste Infrastruktur und assozierte Dienstleistungen auf 10 000 m² mietbarer Fläche. Das Team von L2M3 entwickelt Leitsysteme deren Anspruch die reine Funktionalität weit hinter sich lassen. Das Spiel mit optischer Wahrnehmung und die gestalterische Auslegung der Architektur, Geschichte und Funktion des Objekts und seiner Umgebung verbinden sich zu einzigartigen, oft überraschenden Entwürfen. Das Stuttgarter Studio hat für die Münchner Einrichtung zur Förderung von Start-up-Unternehmen die Signaletik gestaltet. Wir haben Sascha Lobe zu diesem Projekt befragt.

Eine eurer Spezialitäten ist die Gestaltung aufsehenerregender Orientierungsysteme. Auf Preisverleihungen verwenden Juroren auch schon mal Attribute wie: »ein bisschen grossartig-verrückt« um den Effekt zu beschreiben, den eure Entwürfe erzeugen. Gibt es eine allgemeine Formel die auf eure Kreationen anwendbar ist?

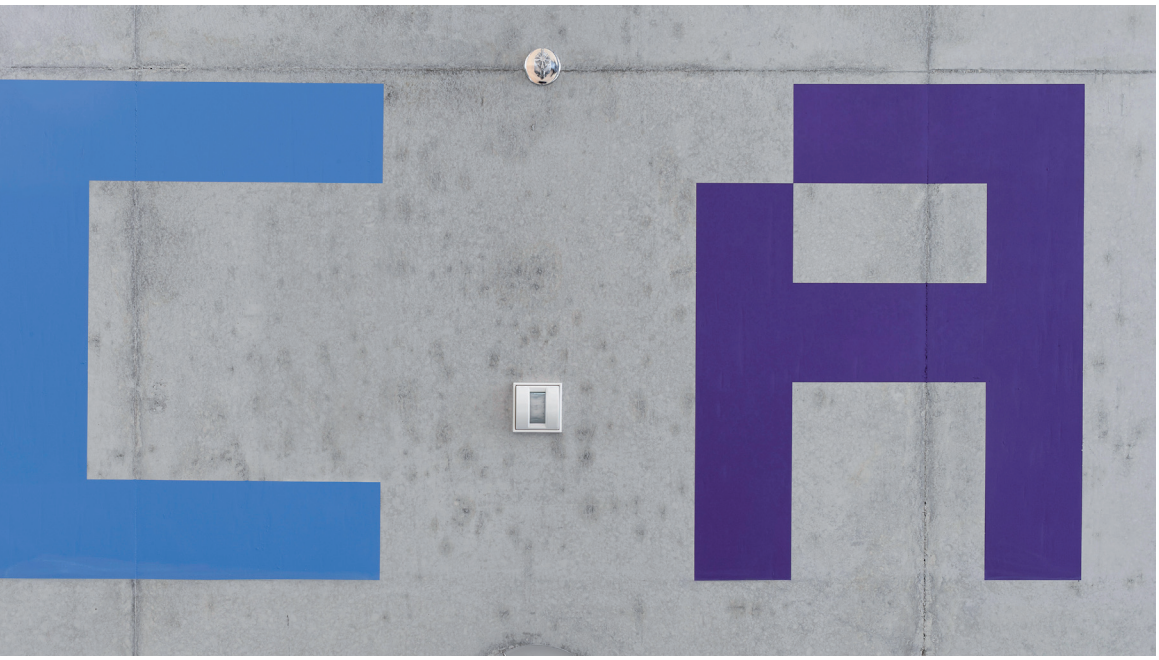
L2M3 // *Alles was wir hier im Büro machen, basiert auf der Erkenntnis, daß sich unsere Aufgaben in drei sich durchdringende Aspekte gliedern: Information, Orientierung, Kodierung.*

Klassischer Weise versteht man im Grafik Design die ersten beiden Punkte als Funktion und den dritten, die Kodierung, als Oberflächengestaltung, mit der man die Sachen »schön« macht.

Es ist aber erwiesen, daß das Thema der Kodierung einen ganz wesentlichen Teil unserer Wahrnehmung ausmacht. Was ich nicht wahrnehmen will, nehme ich nicht wahr, das ist die Folge eines prinzipiellen Überflusses an Informationen. Innerhalb eines Wimpernschlags entscheide ich, ob ich Information rezipiere oder nicht. Dies gilt vor allem für appelative Systeme, zu denen Orientierungssysteme meistens als nicht zugehörig gelten.

Wie kam es zur Zusammenarbeit mit dem Münchner Technologiezentrum ?

L2M3 // *Der Architekt des Hauses, Albrecht Randecker, sprach uns an. Nachdem wir uns gemeinsam mit den Projektleitern der Auftraggeberseite getroffen hatten, war klar, daß es ein tolles Projekt werden könnte, bei dem den Funktionsaufgaben eine darüber hinaus strahlende Identität zur Seite gestellt werden sollte.*



Sind euch während der Analyse der vorhandenen Infrastruktur des Objekts Besonderheiten aufgefallen?

L2M3 // *Das Foyer und die vorhandene Benennung der Module („A“ bis „H“) passten für eine klare Besucherführung nicht zusammen. Dies ließ sich aber nicht mehr ändern, dann haben wir daraus das eigentliche Gestaltungsthema entwickelt: alles geht vom azentrisch liegenden Foyer aus und verweist dorthin.*

Welche Aspekte der baulichen Beschaffenheit, Architektur und Nutzung des Gebäudes haben euch inspiriert?

L2M3 // *Module und eine daraus generierte Gestaltung sind einfach faszinierend. Dieser Punkt spielt in unserer Abeit sehr oft eine zentrale Rolle.Die einzelnen »räumlichen Bilder« die später im Gebäude entstehen, haben ihren Ursprung in einer zu Beginn festgelegten Logik.*

Wir arbeiten gerne so, manchmal funktioniert es auch umgekehrt, z.B. bei unserem Libeskind-Projekt: dort ist nicht die Architektur modular, sondern unsere Grafik. Ein einziges Gestaltungsdetail – die Idee eines 3D-Pfeilelementes – entwickelt immer wieder neu variierte Kombinationen von Untergrund, Winkelung und der räumlich-grafischen Ausprägung.

Es geht hierbei nicht um eine expressiv-illustrative Ausgestaltung, sondern um ein Konzept, das ähnlich wie eine »Formel« Ergebnisvarianten erzeugt.

Gerade im Zusammenhang mit Naturwissenschaften und Technik finde ich solche Ansätze überzeugend.

Die grafische Grundlage des Entwurfs bildet ein System aus konzentrisch angeordneten Kreisen. Der Kreis gilt nicht unbedingt als kardinales Symbol guter Orientierung. Welche konzeptionelle Idee steht hinter der Gestaltung des Leitsystems für das mtz?

L2M3 // *Die kleinste Form des Kreises ist der Punkt, der Ausgangspunkt sozusagen. Wenn wir auf einer Karte oder in einem Environment eine Stelle markieren wollen, markieren wir diesen oft als Punkt, egal ob mit einem Fähnchen, einem Kreuz, einem Wegzeichen oder einer Einkreisung.*

Ein Stein, den ich ins Wasser werfe, schlägt Wellen, die immer auf den Ausgangspunkt verweisen. Bei einer Kreisform erkenne ich selbst im Ausschnitt immer das Zentrum, ich kann es – zumindest tendenziell – imaginieren und mich dadurch orientieren. Eigentlich glaube ich, daß der Kreis sogar das kardinale System von Orientierung ist, sogar unsere eigene Wahrnehmung verläuft ja zentrisch, von einem Punkt ausgehend.

In der Gesamtheit nur auf einer Infotafel in der Eingangshalle zu sehen, erscheint die Kreisgrafik in einem Vierfarbsystem, welches auch maßgeblich für die Orientierung innerhalb der verschiedenen Gebäudemodule verantwortlich zu sein scheint. Die Kreise – in der räumlichen Umsetzung des Entwurfs lediglich als Fragmente im Deckenbereich erkennbar – definieren durch ihren Krümmungsgrad die Entfernung zum gedachten Mittelpunkt im Eingangsbereich. Kannst du die Funktionsweise des Systems unter Berücksichtigung der Komponente Grafik genauer erläutern?

L2M3 // *Eine reine Funktionsebene, die Bezeichnung von Räumen, und Ebenen läuft über eine Buchstaben- und Zahlenkombination, die Module sind zudem farbig markiert. Die Kreiselemente sind intuitives Orientierungselement und gleichzeitig identitätsbildend, da sie stark visuell wirken. Auf der Übersichtstafel im Foyer sieht man, wo die Module liegen, den eigenen Standpunkt im Foyer und das konzentrische System der Kreise. Aber schon vor dem Eintritt ins Gebäude gibt es eine Art Klingeltableau, bei dem über einen Touchscreen die Verortung und die Funktionskodierung angewählt wird.*

Die Leuchtkuben im Foyer weisen dem Besucher über die Bewegungsrichtung der Animationen den kürzesten Weg zum betreffenden Aufzug. Da es sich aber um eine modulare Architektur handelt, führen viele Wege zum Ziel. Ich könnte mit jedem Aufzug auf die entsprechende Etage fahren und dann dort das Modul wechseln, es wäre nur nicht der kürzeste Weg.

Beides, Kreiselemente und Leuchtkuben, sind natürlich auch Teil einer räumlichen Inszenierung, die neben der reinen Orientierung den Ort als besonders markiert.

Das Kreissystem erinnert an Schallwellen, deren äußere Ringe sich erst jenseits der Mauern des Gebäudes schließen und so einen gewissen Expansionscharakter vermitteln -Das ist reine Interpretation! Wie trägt die grafische Gestaltung des Leitsystem die Identität des mtz als Fördereinrichtung für Start-ups und Innovationsinkubator der Hightech-Branche?

L2M3 // *Das Foyer des MTZ ist tatsächlich auch der Ausgangspunkt für die Gesamterschließung des »M-campus«. Das Gebäude des MTZ wird als Nukleus verstanden, weitere sollen in den nächsten Jahren folgen. Eine Art Erschließungsband für dieses Gelände nimmt seinen Anfang im Foyer des MTZ.*

Insofern ist der expansive Charakter sehr willkommen, ich denke, daß diese Dynamik auch zu den Start-ups und der Hightech-Branche passt. Denn schließlich und endlich ist das Ausprobieren und Entwickeln von Neuem, das was wir mit der Konzeption der Orientierung machen.

Grundsätzlich ist die Gebäudeorientierung in einem Farbcode verschlüsselt. Kann man das Leitsystem trotz der Einbeziehung von typografischen und grafischen Elementen als Farbleitsystem klassifizieren?

L2M3 // *Alle Elemente greifen ineinander und ergänzen sich. Wie fast jedes Orientierungssystem arbeitet auch die Signaletik des MTZ mit Redundanzen, bzw. mit sich unterstützenden Elementen: es gibt am »Quellpunkt« Foyer eine Übersichtstafel, die die Grundinformationen vermittelt, Wegzeichen wie die Leuchtkuben geben mir auf dem Weg die nötige Sicherheit und am Zielpunkt zeigen die farbigen Kreisgrafiken und die Kodierung an, daß ich im richtigen Modul und auf der richtigen Etage bin.*

Die Kreisgrafiken übernehmen dabei zwei Funktionen, einerseits sind sie Farbkodierung, andererseits kann man sie als eine intuitive Richtungsweisung zurück zum Ausgangspunkt betrachten. Ganz wesentlich erzeugen sie aber eine visuelle Qualität, die sich als eigene, ortspezifische Identität niederschlägt. Wie am Anfang erwähnt, versuchen wir das Thema Kodierung/Identität als integratives Element zu sehen.

Welche Aspekte habt ihr bei der Auswahl der Farben berücksichtigt?

L2M3 // *Es gab den Wunsch nach einer eher kühlen, technisch orientierten Farbatmosphäre.*

Ihr habt die verwendete Typografie eigens für das Leitsystem entwickelt. Unter welchen Aspekten habt ihr die Schrift erarbeitet?

L2M3 // *Wie wollten mit einer sehr reduzierten Schrift arbeiten die einen Gegensatz zur Konzentrik bildet. Wir haben dann diese Pixelschrift entworfen, die exakt mit der Auflösung der Leuchtkuben zusammengeht.*

Wo kommt die Schrift zum Einsatz?

L2M3 // *Die Schrift, die keinen Namen hat, wird in allen Elementen des Orientierungssystems eingesetzt.*

Was verbirgt sich hinter der Formel L2M3?

L2M3 // *Ein Geheimnis.*

Interview: Ulrike Daraghma
Gestaltung: kopfbunt - Malte Christensen