Hypermaps

Autor(en): **Kunst, Jasmin / Liniger, Stefan**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am Departement Architektur der ETH Zürich**

Band (Jahr): **- (2019)**

Heft 35

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-919401

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

HYPERMAPS
Jasmin Kunst, Stefan Liniger

Die Kartierung unserer Umgebung hat sich historisch von einer Auferlegung politischer und militärischer Machtstrukturen zu einer scheinbar immer demokratischer werdenden Praxis gewandelt, die heute vor allem von wirtschaftlichen Interessen angetrieben wird. Die Kartendienste Google Maps und Google Earth beispielsweise bilden die uns umgebenden Städte und Landschaften dreidimensional und fast lückenlos ab. Digitale Karten sind die Grundlage für Sharing-Plattformen von Ferienwohnungen, E-Scooter oder Privattaxis, die einen mittlerweile direkt spürbaren Einfluss auf die physische Stadt ausüben.[1] Ausserdem sind solche Karten zu einem vielgenutzten Tool in der Entwurfspraxis von Architekten geworden. Sie haben neue räumliche und zeitliche Abhängigkeiten von Orten untereinander geschaffen und haben dadurch zu einer veränderten Wahrnehmung der Umgebung geführt, zu einer neuen Art sich darin zu bewegen.

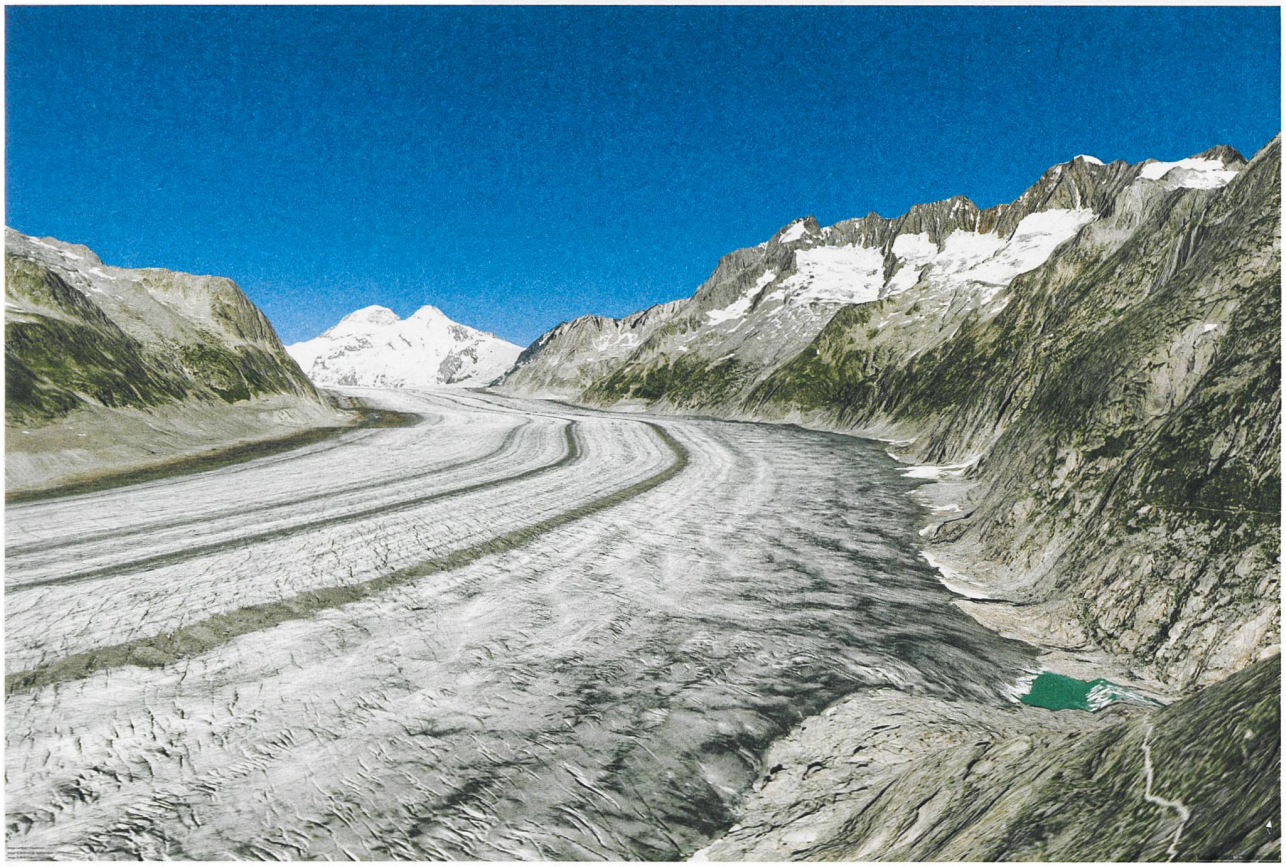
Den Zugang zum virtuellen Raum eröffnet der Bildschirm, der wie ein Fenster die Schnittstelle zweier aneinandergrenzenden Räume bildet und somit Kommunikation zwischen den beiden ermöglicht. «Karten-Apps, GPS und Turn-by-Turn Navigation durchziehen den Raum mit einem unsichtbaren Netz aus Orts- und Bewegungskoordinaten, die unsere Wege eindeutig ausweisen und eventuelle Umleitungen schon im Voraus anzeigen.»[2] Desorientierung wird rar: Die eigene zeitliche und räumliche Verortung ist immer möglich. In Momenten des Zweifels ersuchen wir das World-Wide-Web um Rat.

Der Blick durch dieses Fenster lässt physische Grenzen verschwimmen. Information vermischt sich mit Imagination, Öffentlichkeit drängt sich in Privatsphäre, aussen gelangt nach innen. Der virtuelle Cyberspace lässt uns buchstäblich durch Mauern sehen.

Diese neue Form der (Selbst-)Überwachung stellt uns in ein neues Verhältnis von Figur zu Grund. Statt auf die Karte als massstäblich verkleinerte Übersicht der Umgebung zu blicken, werden wir selbst zu Schauspielern in der zur Karte gewordenen Umgebung.

Die Landschaft wird dadurch unlesbar, sie wird erfahrbar als Hyperlandschaft. «Eine Hyperlandschaft ist im Bild, was ein Hypertext zum Text ist. Es ist ein Medium, in dem Sie durch Hotspots navigieren können, die sich wie interne oder externe

A

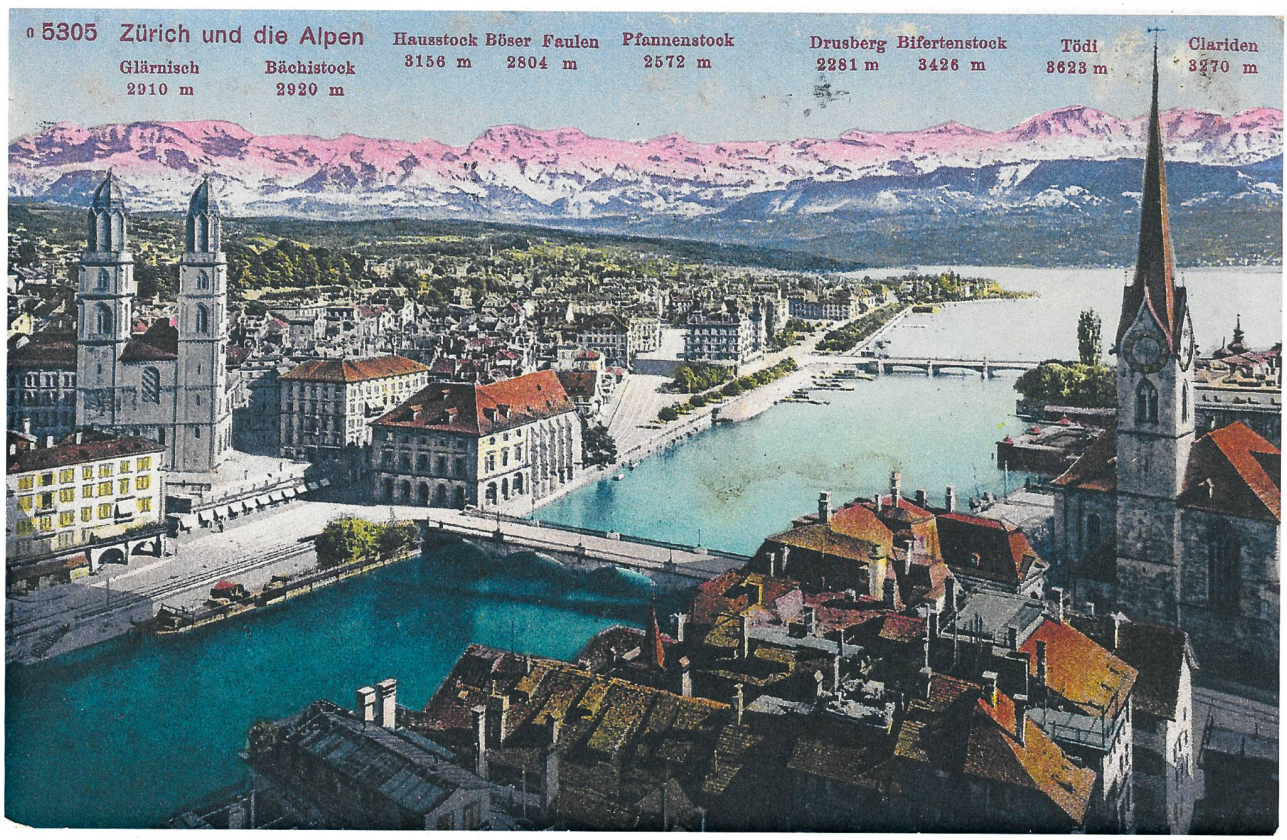


B

A Aletschgletscher auf Google Earth

B Saatlenstrasse 31 auf Google Street View

C



D

C Zürich und die Alpen auf einer Postkarte

D Zürich und die Alpen auf Google Earth

Weblinks verhalten.»[3] Ein sogenannter Hypertext ist buchstäblich unleserlich: Er ist vielmehr ein Netzwerk, eine Art der Verbindung, eine Berichtserstattung und Artikulation einer Anzahl textlicher Ressourcen oder heterogenen visuellen Dokumenten. In anderen Worten: Es ist ein Werkzeug, ein System oder Protokoll, das zwischen verschiedenen Archiven navigieren kann, die alle relativ unabhängig und autonom voneinander, alle mit verschiedenen Syntaxen, Regeln und Bedeutungen beladen sind—dies idealerweise, ohne dem Leser auf seiner Reise eine Hierarchie oder Reihenfolge aufzuzwingen.[4] Diese Hyperlandschaft bietet ein endloses Panorama: Durch Zoomen und Schwenken springen wir auf immer neue Ebenen und nehmen Abstand von unserer physischen Realität. Wir besuchen beliebige (Un-)Orte, ob aus Fussgänger- oder Vogelperspektive. In der dreidimensionalen Kartenwelt bewegen wir uns als leichtfüssige Touristen in unwegsamem Gelände, abgelegenen Gegenden und fremden Städten.

Zoomen wir hinein, wenden unseren Blick auf uns bekannte Orte und verharren absichtlich für einen Moment, so wird die Navigation nebensächlich und Fragen der Bildqualität rücken ins Zentrum. Wir können die Grenzen beobachten, an die die 3D-Aufnahmetechnik stösst. Objekte werden von darüberliegenden anderen Objekten verdeckt, fehlende Rechenleistung führt zu schlecht aufgelösten Renderings, und Satellitenaufnahmen unterschiedlicher Qualität—sei es aufgrund des Wetters oder aus politischen Gründen—werden zu einem inkohärenten Ganzen zusammengefügt. Je länger wir hinschauen, desto mehr seltsame Raumsituationen eröffnen sich. Welche Bedeutung kommt diesen Unstimmigkeiten zu?

Mit dem ersten Blick werden die Unterschiede zwischen der 3D-Umgebung und der uns bekannten, physischen Realität direkt abstrahiert und korrigiert. Vielleicht handelt es sich lediglich um vorübergehende Erscheinungen, die wieder verschwinden, sobald der Online-Kartendienst weiter optimiert ist und grössere Datenmengen schneller gerendert werden können. Oder ist es etwa denkbar, dass wir in ihnen einem zukünftigen architektonischen Gestaltungsmittel entgegenblicken? Heute, im Zeitalter der Bild-Plattformen, die dem Austausch von Kunst, Design und Architektur gewidmet sind und allen uneingeschränkte Zugänglichkeit, Möglichkeit zur Partizipation und Vervielfältigung bieten, wäre es denkbar, dass diese verzerrten Bilder, die sich ihren Weg durch die Irren und Tücken der virtuellen Parallelwelt bahnen—genau wie unsere virtuelle Mobilität und unser Online-Konsum—auf das reale Bild der Stadt zurückwirken?

Wir lenken das Bild und das Bild lenkt uns. Wir wirken virtuell und die Virtualität wirkt zurück. Auch wenn diese Wechselwirkungen sich oftmals unterbewusst abspielen, finden wir Orientierung in der Realität durch die fortlaufende Aufzeichnung unserer Position im Cyberspace. Gleichzeitig führt uns die Hyperlandschaft zu einer

neuen Form der Desorientierung, denn sie stellt stetig die Verbindung zur Gegenwart her, eine Verknüpfung, die jedes Ereignis und seinen Horizont mit unserer Position zusammenführt. Räumliche und zeitliche Hierarchien gehen dabei verloren.

Geboren 1994 und 1991, studieren beide Architektur an der ETH Zürich.