

Objektyp: **Miscellaneous**

Zeitschrift: **Schweizer Ingenieur und Architekt**

Band (Jahr): **116 (1998)**

Heft 38

PDF erstellt am: **13.09.2024**

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>

Der Tanz der Garagentore

In gewohnter Manier finden die Leserinnen und Leser nachfolgend Fachbeiträge zu Informatikthemen, auf dass sich unser Berufsalltag noch effizienter gestalte. Anlass für das Thema ist die Fachmesse Orbit, an der die Unternehmen einmal mehr leistungsfähigere Geräte und Programme anpreisen. Die grössten Menschenmassen stauten sich allerdings an der letztjährigen Messe, wo multimediale Anwendungen für den Heimbereich gezeigt und Spiele feilgeboten wurden. Denn, Hand aufs Herz, wer zu Hause einen Computer herumstehen hat, benützt ihn meist kaum für ausgedehnte Korrespondenz oder akribische Statistiken. Und da ohne den riesigen Unterhaltungsmarkt auch der Fortschritt bei den professionellen Anwendungen nicht denkbar wäre, sei mir hier ein Informatikthema gestattet, das auf den ersten Blick etwas abseits liegt.

Computervisualisierungen sind gerade im Planungsbereich ein immer beliebteres Hilfsmittel – etwa um räumliche Veränderungen zu studieren oder künftigen Benützern ein geplantes Gebäude anschaulich darzustellen. Den meisten Büros fehlt es allerdings an Geld und Zeit, um mit aufwendigen Animationen zu experimentieren; die Forschung verbleibt in erster Linie den Hochschulen. Gerade im Visualisierungsbereich leistet jedoch auch die Unterhaltungsbranche Erstaunliches. So enthalten Computerspiele manchmal verblüffende virtuelle Welten. Aufgefallen ist mir Meisterliches auch in einem weniger offensichtlichen Bereich. Ohne den Videoclip kommt die Vermarktung populärer Musik heute nicht mehr aus. Die Unterhaltungskonzerne lassen sich die nonstop auf gewissen TV-Sendern laufenden Kurzfilme eine Menge kosten, und doch geht das Resultat nur selten über dröge Aufnahmen dürftig bekleideter Stars und Möchtegerns hinaus.

Abseits des Kommerzes entstehen jedoch besonders im Umfeld der neuen elektronischen Musik Clips ganz anderer Art. Wer nach zeitgemässen Tönen sucht, findet auch bei deren Visualisierung neue Ausdrucksformen und bedient sich folgerichtig auch hier moderner technischer Mittel – nämlich in erster Linie der Computeranimation und der digitalen Videobearbeitung. Wie sehen solche Clips aus? Beliebt sind grafische Lösungen: Linien, bunte Kleckse, abstrakte Gebilde, die ständig neue Formen annehmen, zuweilen an wild gewordene moderne Gemälde gemahnend, und so die Eindringlichkeit der oft repetitiven Instrumentalmusik vervielfachen. In aufwendigeren Produktionen reisen wir durch künstliche Landschaften: imaginäre Welten zu futuristischen Klängen – eine naheliegende Verbindung. Dabei fällt die Faszination der jungen Gestalter für Räume, für moderne Architektur und urbane Landschaften auf. Diese Videokunst ist sympathischerweise nie Selbstzweck, sondern im besten Fall augenzwinkernde, vielschichtige Unterhaltung. So etwa beim Animationsclip der Frankfurter Sensorama, in dem wir durch eine graue Vorortssiedlung streifen. Im Rhythmus der Musik geraten dort die Garagentore ausser Rand und Band. Es beginnt ein unbändiges Auf- und Zuklappen: ein wahrer Tanz der Garagentore.

Solch kleine Meisterwerke entstehen im Heimstudio und manchmal als Studentenarbeit an der Universität. Und hier schliesst sich der Kreis: Denn der spielerische Umgang mit Räumen, der hier gepflegt wird, die phantasievolle Anwendung neuester digitaler Technologie, all dies wird sich zweifellos bald in den verschiedensten Berufsdisziplinen wiederfinden: sicherlich jedenfalls in der Architektur und ihrer Visualisierung.

Richard Liechti