

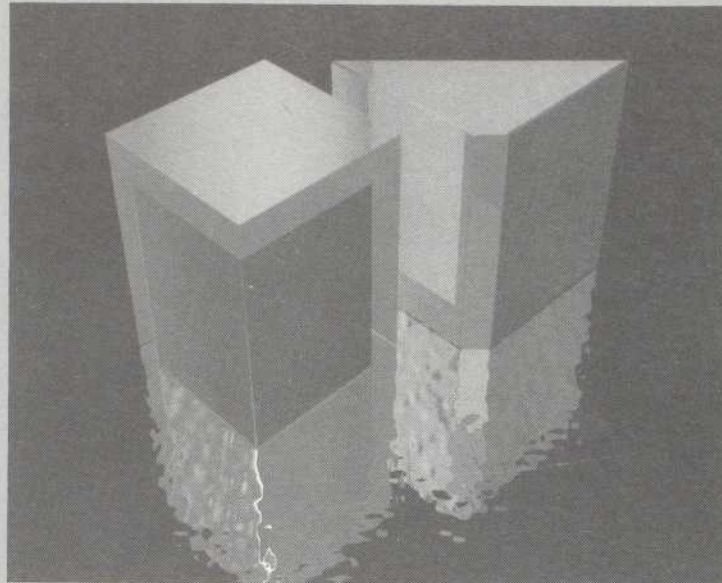
Der Einsatz von Computern ist dabei, die Arbeitsstrukturen aller kreativen, künstlerischen und konstruktiven Berufe grundlegend zu verändern. In der Architektur betrifft das neben dem Schreibverkehr im allgemeinen und der AVA (Ausschreibung-Vergabe-Abrechnung) im speziellen, neben dem CAD, der computerunterstützten Zeichnungserstellung und Verwaltung, vor allem die "Modellierung". Es interessiert also die Präsentation von architektonischen und städtebaulichen Entwürfen zu einem sehr frühen Zeitpunkt. In einem Stadium des Vorentwurfs, in dem eher mit städtebaulichen Problemen, mit "Massen" und Stadträumen "gekämpft" wird, als daß schon feststände, wie der Bau in seinem "Interieur" auszusehen habe, oder wie die Details der Fassade ihre "Perfidie" zu entfalten hätten.

Das "klassische Medium" hieß in diesem Fall ein Modell aus Lehm, Gips, Pappe oder Styropur zu formen. Diese Herangehensweise wird sich auch zunächst nicht merklich verändern. Aber unterschwellig diffundieren die neuen Medien die Alltagswelt. Sie werden im Augenblick sichtbar als Effekte in Unterhaltungsfilmen, als Logo für Konzerne, Ausstellungen oder Olympiaden, in der Werbung oder in Musik-Clips einmontiert. Neue, schwindelerregende "Blickwinkel" erobern unsere Köpfe. Wir nehmen selbst, unser Auge als "imaginäre Kamera", bisher unmögliche, den Gesetzen der Schwerkraft augenscheinlich entzogene Sehpositionen ein. Beispielsweise die (zugegebenermaßen dämliche) Tennisballsequenz im neuen Jack Nicholson Film "Die Hexen von Eastwick".

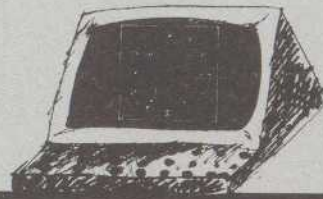
Daß der Zuschauer bei aller Trivialität fasziniert ist, nicht wegzuschauen vermag, deutet auf unsere evolutionäre Geschichte hin. Es indiziert auch die potentielle "Macht" einer Bildermaschine, eines Werkzeuges mit, außerhalb der des Menschen eigenen Imagination, noch nicht dagewesenen analytischen und simulatorischen Fähigkeiten, der Computer oder C-Graphik.

"Where is the beef?" Diese Frage mußte sich unlängst eine bekannte amerikanische Fast Food Kette im US-Werbefernsehen von der Konkurrenz gefallen lassen. Und ähnlich wird man auch die auseinanderklaffenden Ansprüche der Architekten und Stadtplaner an das neue Werkzeug mit dem jeweiligen Sinn- und Kostenvorteil abwägen müssen.

Mal abgesehen von der, bei angemessenem finanziellen Einsatz, technischer Brillanz der



Anfangssequenz aus dem ersten preisgekrönten Film von MENTAL IMAGES



## CAD-JOURNAL 13

### Die gegenstandslose Welt der Computeranimation

neuen Design-Technologien, schauen die augenblicklichen Demonstrationen gar nicht besonders "revolutionär" aus. Eher wirken sie ängstlich, gewohnt und traditionell. Das liegt keinesfalls an den umwälzenden Möglichkeiten der neuen Werkzeuge. Das liegt vielmehr an uns, an unseren überkommenen Seh- und Konditionierungsmustern, an unserer, gemessen an den leichten, schwerelosen "Welten" der graphischen Datenverarbeitung, durch die Gravitation geprägten Vorstellungskraft. Zu gleichen Teilen an den noch nicht erkannten "sinnvollen" Einsatzmöglichkeiten gerade in der Architektur, und natürlich auch an der noch mangelnden Verfügbarkeit. Klärend wäre die historisch komparable Fragestellung: "Wie lange, glauben Sie, hat es wohl gedauert, bevor die Pianisten den im Tonumfang wesentlich erweiterten Flügel auch kompositorisch ausnutzten?" Nun etwa hundert Jahre meint Prof. J.A. Makowsky, wissenschaftlicher Berater von MENTAL IMAGES.

Eine sinnvolle Anwendung wäre zum Beispiel die Vorwegnahme des erst noch zu Erlebenden, die Simulation der zukünftigen Erscheinungs- und Wirkungsweise über das bisher mögliche Maß (Modelle, perspektivische Zeichnungen etc.) hinaus. Einige Universitäten und Büros experimentieren im Augenblick mit „Misch-Techniken“, d.h. dem Überlagern von Photo- oder Videoaufnahmen mit Computermodellen, wie Prof. H. Hottinger von der Uni Karlsruhe (s. 89 ARCH) oder Mathias P. Hirsch, Leiter des Zentrums für Modellsimulation an der TU Berlin.

Ihre ersten Erfahrungen gehen dahin, daß die Computersimulation zum Beispiel von Gebäudemassen und Fassadenmodellen, eingeblendet in eine Videoperspektive des belebten Straßenraumes oder einer Modell-Endoskopie, in der Lage ist, unmittelbar betroffene Anwohner, aber auch sog. Fachleuten sehr anschaulich die Vor- und Nachteile z.B. eines Wettbewerbentwurfes vor Augen zu führen (z.B.

Kulturforum Berlin). Immer im Zusammenspiel mit den traditionellen Medien, dem Architekturmodell und den Plänen, versteht sich.

Eine anschauliche Konkretisierung von städtebaulicher und architektonischer Planung, die um sich greifen muß. Bedeutet sie doch im Rahmen einer gesellschaftlichen Teilnahme am Planungsprozeß die Chance zum Betroffensein bevor gebaut wird. Vorausgesetzt die Einführung der Datenverarbeitung produziere gesellschaftliche Freizeit, so kann sie in Zukunft z.B. hier, bei der intensiven öffentlichen Diskussion um Planungsalternativen eingesetzt werden. Das mag teuer sein, aber wenig ist zu teuer, wenn nur eine Chance besteht, Städtebau und Architektur auf hohem Niveau gegen die "zweite Zerstörung" unserer Städte und Dörfer zu stellen.

#### „Mental Images“

Der Übermacht des Faktischen, des Gewohnten und Mächtigen, wird die Kraft der Hoffnung durch das Imaginäre, durch die Kraft der „Vorstellungsbilder“ (Mental Images) entgegengesetzt. Die Vision, die Utopie oder der aktuelle Konzeptionalismus, jeweils verschiedene Seiten einer Jubiläums-Medaille, deren Prägung gleichzeitig an das Scheitern der Aufklärung und der Moderne erinnern und sie überwinden will. Einer Moderne, die zu einer neuen, atemberaubenden Beschleunigung der gesellschaftlichen Ökonomie der Wahrnehmung mittels der allumfassenden Einführung der I+K-Technologien ansetzt. Dieser Geschwindigkeit und der wachsenden Komplexität der vernetzten Informationen scheinen wir wiederum nur mit Hilfe der oben erwähnten „Denkzeuge“, mit Computerunterstützung gewachsen zu sein. Welch paradoxes und selbstreferentielles System, daß uns mit zunehmender Tendenz zum Entscheidungsträger macht, und im nächsten Augenblick ein Mindestequipment voraussetzt, um uns über unsere zunehmend entmachteten „leiblichen“ Sinne hinaus in die Lage zu versetzen, sachgerecht und schnell zu urteilen. Also zum Herr und Knecht einer Technologie macht, an der kein Weg vorbeizuführen scheint.

Diese Herausforderung hat eine Gruppe junger Wissenschaftler und Künstler angenommen, die sich hinter ihrem Geschäftsführer Dipl. Physiker Rolf Herken unter dem Namen MENTAL IMAGES, Gesellschaft für Computerfilm und Maschinenintelligenz mbH & Co. KG zusammengeschlossen hat. Der Name