

Der Ohrenzeuge

Ein experimenteller Streifzug durch die Welt der medialen Realitäten

Im Semesterentwurf »Der Ohrenzeuge« der Proferssur Informatik in der Architektur (InfAr) wurden die Studierenden dazu eingeladen, »visionäre« mediale Artefakte mit Hilfe von Software und digitalen Werkzeugen zu entwerfen. Leitfaden hierfür waren Textinterpretationen Elias Canettis, die Übersetzung der Intention des Autors in eine Räumlichkeit mit den Möglichkeiten digitaler Systeme.

Elias Canetti beschreibt in »Der Ohrenzeuge« auf satirische Art 50 Charaktere, die in ihrer knappen Beschreibung ein surrealistisches Stimmungsbild vermitteln, das genügend Raum für mediale Übersetzungen lässt. Er beschreibt auf aphoristische Weise das Potenzial und den Mangel eines jeden Menschen, und erstellt damit eine atmosphärisch aufgeladene textliche Räumlichkeit, die für Architekten hochinteressant ist.

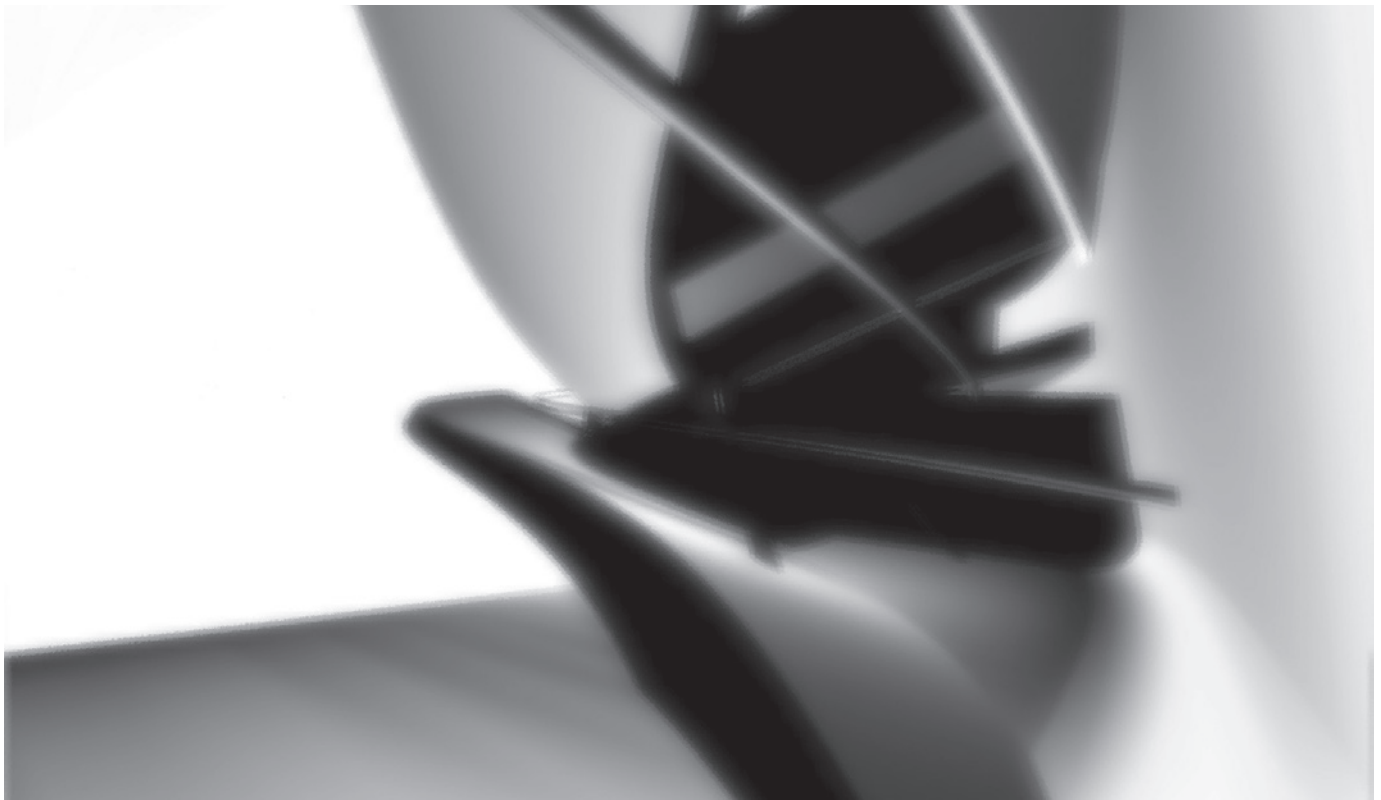
Nach der Auseinandersetzung mit Canettis Psychogrammen lautete die Auf-

gabe, den virtuellen Nachhall mit Hilfe von computergestützten Werkzeugen zu übersetzen. Die Studierenden wurden gebeten, Canettis atmosphärische Räumlichkeiten frei und unkonventionell zur Darstellung zu bringen. Die einzige Beschränkung war die Vorgabe, Softwareprodukte und digitale Tools zu benutzen und mit ihnen zu experimentieren. Ein spielerischer, aber intentionierter Umgang mit Software wurde nicht nur erwartet, sondern gefördert und gefordert. Ziel des Semesterentwurfes war ein Streifzug durch die Architekturinformatik mittels einer medial-räumlichen Interpretation eines surrealen Echos, ausgelöst durch einen Text, der visionäre Imaginationen unter der Beeinflussung aphoristischer Psychogramme darstellt.

Die Ergebnisse reichten von einer audio-visuellen Installation, die durch Spiegelprojektionen mittels Beamer atmosphärisch verdichtet wurde, über eine Konstruktion einer interaktiven

Filmlandschaft innerhalb einer virtuellen Realität, die per Knopfdruck die Farbigkeit, Textur und somit ihre Atmosphäre wechseln konnte, bis hin zu einer Cyber-Welt-Kugel, die mit Joystick bereist werden konnte. Die zur »summary 2008« gezeigten Präsentationen spiegelten dabei nur einen kleinen Teil der Ergebnisse wieder. Allein das aufmerksame Beobachten der wöchentlichen Entwurfseminare ließ erahnen, dass das Potenzial der Architekturinformatik längst nicht ausgereizt ist. Insbesondere der spielerisch-experimentelle Umgang mit digitalen Werkzeugen, die Vernetzbarkeit und Verknüpfung verschiedenster Softwareprodukte ließ aufhorchen und daran glauben, dass die im Seminar erarbeiteten Projekte und Systematiken weitergetragen und bald Einzug in das normale Architektenleben finden werden.

*Karsten Windels
Student an der Fakultät Architektur*



»Streamland«: interaktive Installation von Raphael Wolf