

Video - Raum - Architektur : entwerfen mit Video

Autor(en): **Manz, Rudolf**

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): - **(1997)**

Heft 0

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-918617>

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.

Video – Raum – Architektur

Entwerfen mit Video

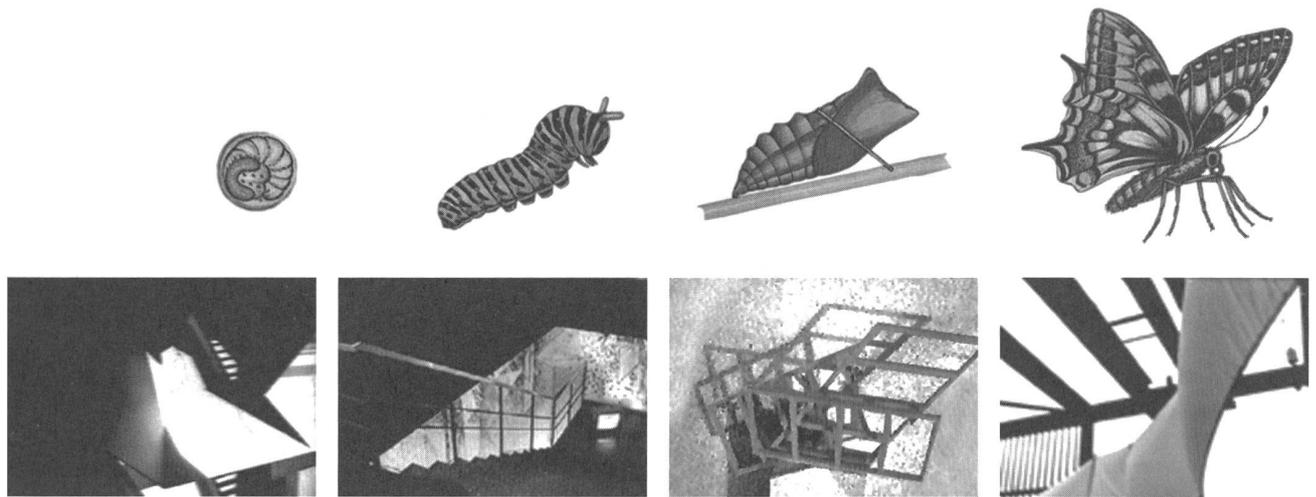
Wie die Architektur beschäftigt sich auch Video mit dem Wirkungsgeschehen von Raum und Zeit. Ihre Artikulation erfordert Bewegung. Architektur und Video haben ein gemeinsames Interesse.

Beim Entwerfen arbeiten wir mit Bildern aus zwei verschiedenen Welten: mit denjenigen der uns umgebenden, äusseren Welt des Realen und mit solchen unserer inneren Welt des Imaginären. Entwerfen beruht ganz prinzipiell auf dem Transport von Bildern zwischen diesen beiden Instanzen – und Video ist in der Lage sie zu vermitteln. Video ist Interface: Video sieht nicht nur – es kann auch zeigen. Unmittelbar und direkt.

Zur Wahrnehmung gehört auch der Dialog mit dem Denken. Wahrnehmung und Denken bedingen sich gegenseitig und reizen sich ständig. Video ergo cogito.

Video ludens, das spielerische und staunende Betrachten visueller Faszinationen treibt einen fortlaufenden Mechanismus von Bildern und Gedanken an, die als automatisch funktionierende und zielgerichtet arbeitende Ahnungen auf unerwartete Ideen und Erkenntnisse zulaufen. Ähnlich einer Metamorphose, zu deren Beginn unscheinbare Eier stehen, die aber bereits alle Informationen der späteren Entwicklung von der Raupe, über die Puppe, zum Schmetterling enthalten, durchläuft Video verschiedene Stadien und Erscheinungsformen des stets vorhandenen Ganzen, des erlebten und gelebten architektonischen Raumes. So gesehen sprechen wir von Videomorphose.

Dabei ist uns wichtig, das architektonische Fertigprodukt nicht nur als Schlussresultat, sondern wie beim Kreislauf des Schmetterlings, als Voraussetzung der Weiterentwicklung aufzufassen, als Ausgangspunkt für neue Bilder und Gedanken. Hierin liegt ein wichtiger Teil unseres Verständnisses von Entwerfen mit Video und Architektur ganz allgemein. Am Anfang dieses Prozesses steht nicht ein Bauprogramm, sondern die gebaute Architektur selbst, das Wirkungsgeschehen von Raum und Zeit und die Dynamik der Raumwahrnehmung. Sie bilden den Antrieb für weitere Bilder und Gedanken.



Die Verantwortung für Architektur liegt nicht nur und ausschliesslich bei den Architekten, sondern ebenso bei den Betrachtern. Sie besteht auch bei ihnen aus Bildern und Gedanken: Raum wird bewirkt durch die Wahrnehmung der uns umgebenden Dinge, ihrer Lagebeziehungen, ihrer Stofflichkeit und Wesensart. Dabei gehört das fortwährende Herstellen subjektiver Bezüge zur eigenen inneren Welt ebenfalls zur Konstituierung von Raum. Das erfordert Interesse und Anteilnahme und bedingt einen aktiven, kreativen Prozess. Er führt zur Frage, was ist für mich, für uns, für unsere Stadt Architektur und wie können wir sie uns mental zu Nutze machen. Wie können wir selber Schmetterlinge produzieren?

Goethe formte den Begriff des Erkenntnisorgans. Damit meinte er ein Organ, das uns befähigt, aus einer Fülle von Erscheinungen, die zusammengehörigen Teile zu erkennen und zu einem Ganzen zusammenzufügen. In diesem Sinne verwenden wir Video als Erkenntniswerkzeug: Je mehr wir uns mit den metamorphen Zusammenhängen von Video, Raum und Architektur beschäftigen, desto beflügelter wird für uns der Prozess des architektonischen Entwerfens.