

node2: view

THEMA

Einblicke und Ausblicke

In der ersten Übung haben Sie eine Wegbeschreibung und einen Plan Ihrer Wohnung verbunden. Man kann diese beiden Nodes als Abfolge eines Aussenraums und eines darauf folgenden Innenraums verstehen.

Allerdings sind sowohl der Text als auch der Plan sehr abstrakte, formalisierte Darstellungsarten, die nicht unbedingt geeignet sind, diesen Gegensatz von Innen und Aussen zu vermitteln. Bei der Orthogonalprojektion (um die es sich bei der Plandarstellung handelt) nimmt der Betrachter einen unendlich entfernten Standpunkt ein. Er ist ausserhalb des dargestellten Raums, betrachtet ihn mit objektiver Distanz.

In dieser zweiten Übung geht es um Einblicke und Ausblicke. Der Gegensatz zwischen innen und aussen wird also viel stärker betont.

Die Perspektivprojektion weist, im Gegensatz zur Orthogonalprojektion, dem Betrachter einen präzisen Standpunkt zu. Dadurch entsteht eine direkte Beziehung zwischen Subjekt und Objekt. Perspektivische Darstellungen können deshalb immersiv wirken, sie geben dem Betrachter das Gefühl, Teil der Szene zu sein. Dadurch sind sie auch weniger analytisch als die Orthogonalprojektionsdarstellungen. Die Wahl des Blickpunktes innerhalb einer Szene stellt eine subjektive Wertung dar.

Eine der interessanten Eigenschaften, die ein Computermodellierprogramm bietet, ist die Möglichkeit, gleichzeitig in mehreren Projektionsarten zu arbeiten. Somit ist es beispielsweise möglich, an einer Axonometrie und/oder einer Plandarstellung zu arbeiten, während in einem anderen Teil des Bildschirms eine Perspektive dargestellt ist. Mit anderen Worten: der Computer ermöglicht das gleichzeitige Arbeiten sowohl in objektiv-analytischen, als auch in subjektiv-immersiven architektonischen Repräsentationsformen desselben Modells.

Das Generieren von Perspektivischen Ansichten durch die interaktive Manipulation eines Computermodells erinnert sehr stark an die Arbeit eines Photographen, der ein wirkliches Gebäude photographiert. Genau wie in der Photographie ist es notwendig, den Raum genau zu studieren, um die treffende Bildkomposition zu finden. Das Computerprogramm erlaubt auch die Manipulation der Perspektivparameter, was etwa dem Gebrauch verschiedener Objektive beim



Fig. 2.1. Übung von Nilufar Kahnemouyi, Sommersemester 1997.

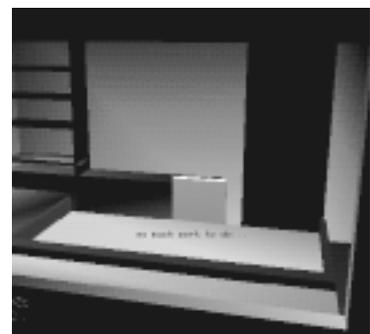


Fig. 2.2. Übung von Peter Sturzenegger, Sommersemester 1997.



Fig. 2.3. Übung von Christian Fischler, Sommersemester 1997.

Photographieren entspricht. Die Frage nach der Bildwahrheit, also die Frage, wo die Grenzen zwischen Erscheinung und Wirklichkeit verlaufen, stellt sich in der Photographie ebenso wie bei der Computer-generierten Darstellung. (Siehe dazu den Aufsatz 'Digitaler Schein' von Vilem Flusser im Reader-Teil des Skripts.)

AUFGABE

In dieser Übung erstellen Sie, aufbauend auf dem Plan der letzten Übung, ein dreidimensionales Modell Ihrer Wohnung. Als Vorbereitung sollten Sie das zweite MicroStation Tutorial (Triforma) gemacht haben.

Für die Gestaltung Ihrer Nodes geht es um die Auseinandersetzung mit der perspektivischen Darstellung, die mit dem dreidimensionalen Modell möglich ist. Wie detailliert Sie Ihre Wohnung nachmodellieren, bleibt Ihnen überlassen. Wir empfehlen allerdings Zurückhaltung: ein Architekturmodell, nicht eine Puppenstube sollte die Zielsetzung sein. Daneben können Sie aber auch Photographien von Ihrer Wohnung zur Gestaltung Ihrer Nodes verwenden.

Wichtig ist, dass Sie eine spannende Erzählstruktur aufbauen und Text und Bild bewusst kombinieren. Dafür müssen Sie nicht unbedingt einen Kriminalroman erfinden (obwohl das natürlich nicht verboten ist, wenn Sie solche Ambitionen haben). Interessant und spektakulär sind ja nicht synonym. Welche Einblicke, welche Ausblicke in Ihrer Wohnung sind Ihnen wichtig, was wollen Sie Besuchern zeigen und was

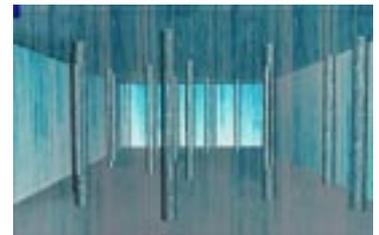
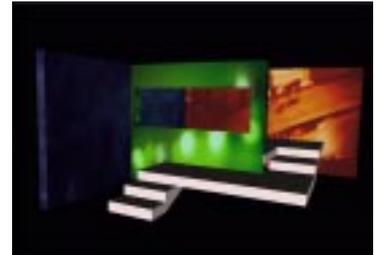
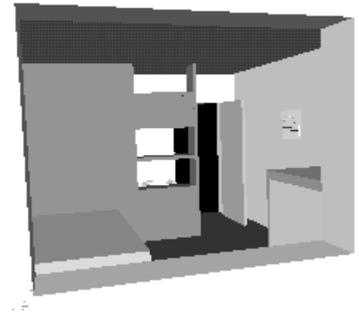
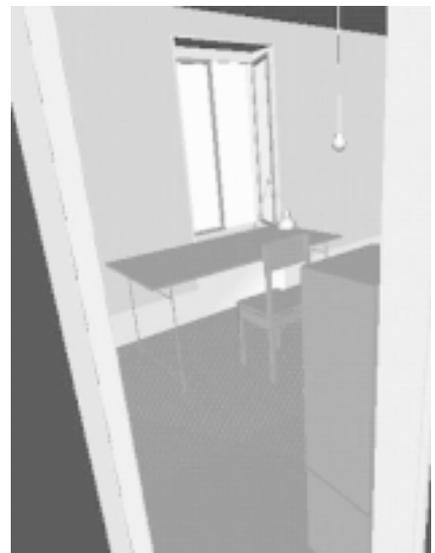
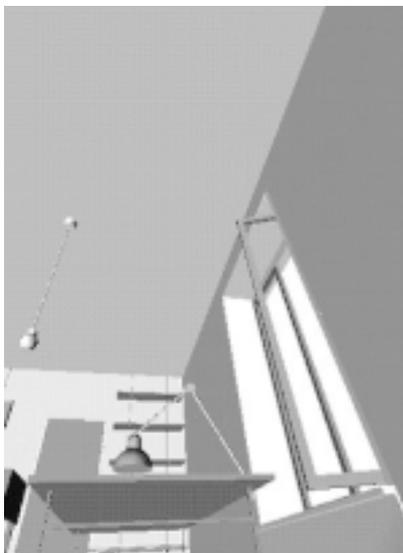


Fig. 2.4 - 2.6. Übungen von Wei Wu, Sommersemester 1997, Barbara Schläuri, Thomas Kovari, Sommersemester 1998.

Fig. 2.7 - 2.12. Übung von Markus Horn, Sommersemester 1997.



nicht, wo machen Sie es sich gemütlich, welche Tageszeit ist in Ihrem Zimmer am schönsten, aber auch: vermag das CAD Modell schon etwas von der Stimmung in Ihrem Zimmer auszudrücken? - Die schlichte Poesie des Alltags, die sich aus Ihrer Auseinandersetzung mit dem digitalen Modell Ihrer Wohnung entwickelt, kann ausgesprochen spannend sein.

Wiederum sollten Sie Ihre Nodes im Hinblick auf einen bestimmten Kontext in *fake.space* entwickeln, auf den Sie inhaltlich Bezug nehmen. Dabei kann es sich um Ihre eigenen Nodes aus der letzten Übung handeln. Interessanter ist es allerdings, wenn Sie sich in einen anderen Erzählstrang einklinken, wenn Sie Themen von anderen *fake.space* Autoren aufgreifen und weiterspinnen. Je deutlicher Sie den Bezug zu diesen anderen Nodes machen, desto stärker und inspirierender für andere kann dieser Erzählstrang werden.

ABGABE

Zur Erfüllung der Testatanforderungen sind vier TANKS gefordert, in denen Sie das Übungsthema Einblicke und Ausblicke anhand des CAD Modells Ihres Zimmers behandeln. Sie können für die Gestaltung der TANKS auch photographisches Material verwenden. Zusätzlich können Sie natürlich auch PIPES posten.

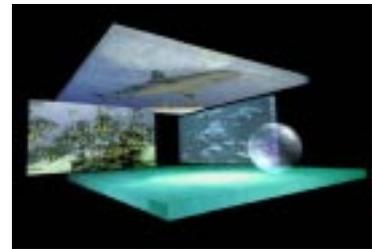
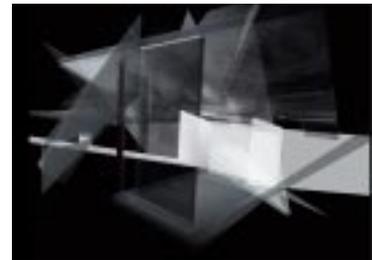


Fig. 2.13 - 2.16. Übungen von Martin Saarinen, Thomas Kovari, Christa Marx, Bettina Halbach, Sommersemester 1998.

