Zeitschrift: Schweizer Ingenieur und Architekt
Herausgeber: Verlags-AG der akademischen technischen Vereine
Band: 116 (1998)
Heft: 38

Sonstiges

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://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 neuster digitaler Technologie, all dies wird sich zweifellos bald in den verschiedensten Berufsdisziplinen wiederfinden: sicherlich jedenfalls in der Architektur und ihrer Visualisierung.

Richard Liechti