

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

Herausgeber: Departement Architektur der ETH Zürich

Band: - (1997)

Heft: 0

Artikel: Video - Raum - Architektur : entwerfen mit Video

Autor: Manz, Rudolf

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

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: 18.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Rudolf Manz

Video – Raum – Architektur

Entwerfen mit Video

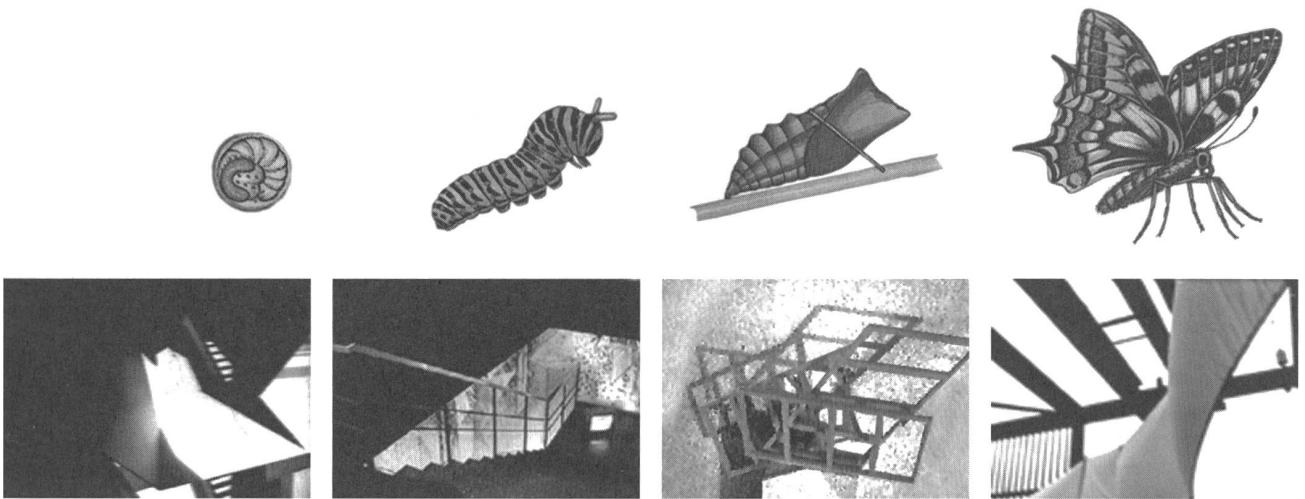
Wie die Architektur beschäftigt sich auch Video mit dem Wirkungsgeschehen von Raum und Zeit. Ihre Artikulation erfordert Bewegung. Architektur und Video haben ein gemeinsames Interesse.

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.