Die neuen Bilder der Architektur : Synthesebilder und Videosimulation = Les nouvelles images de l'architecture, disent-ils

Autor(en): **Quincerot, Richard**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **73 (1986)**

Heft 11: **Karlsruhe**

PDF erstellt am: **27.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-55519

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Die neuen Bilder der Architektur

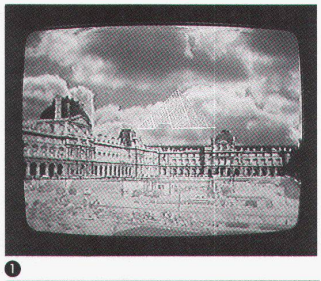
Synthesebilder und Video-Simulation

Texte français voir page 65

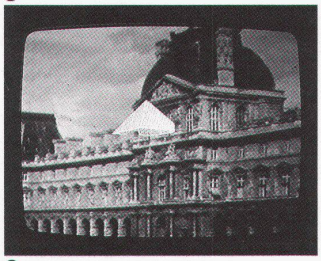
Aimé Jolliet ist Video-Produzent und seit über zehn Jahren Verantwortlicher für das audiovisuelle Zentrum an der Architekturschule der Universität von Genf. Er hat ein Studio für die Produktion von Videosendungen geschaffen, dessen Katalog etwa hundert Titel umfasst. Dank auswärtiger Aufträge hat er ein Verfahren für Video-Simulation entwickelt, das heute weltweiten Erfolg verzeichnet: seine mittels Standardtechniken produzierten Bilder machen den Synthesebildern der Informatik erfolgreich Konkurrenz.

Man weiss, dass die Perspektive der Renaissance eine zentrale Rolle spielte. Für Hélène Lipstadt hat sie eine vielfache Funktion: als Wissenschaft «veredelt sie den Akt der Architekturschöpfung und die Gabe, eine freie Kunst zu sein»: die kostspielige Darstellung widerspiegelt den Status des Konstrukteurs, denn das so dargestellte Werk ist dem ungebildeten Handwerker unzugänglich; als publiziertes Dokument «trägt sie zum Ruf des Architekten als Schöpfer bei, sie setzt dessen Unterschrift auf das Gebäude, ... sie verwandelt auf quasi-mystische Weise einen Dienst in eine Kunst, ein Ding in ein Werk»[1] ... Da die Perspektivebilder kostspielig und kultiviert sind, verhelfen sie dem Architekten, sich vom Bauherrn und von den Bauberufen abzuheben und die Unabhängigkeit des *Schöpfers* für sich zu beanspruchen.

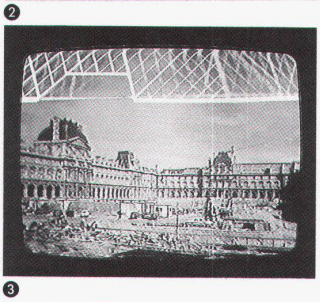
Ähnliche Funktionen scheinen heute die Computerzeichnungen zu übernehmen. Wie die Perspektive der Renaissance sind auch die *Synthesebilder* der Informatiker teuer und spezialisiert. Ihre Produktion verlangt hochqualifiziertes Personal. Ihre Kosten sind beträchtlich und verheissen es auch zu bleiben. Ihre Benutzung setzt die Kompetenz des Lesers voraus, sie bedingt die Matrix eines Codes (z.B. «ein stufenartiger Strich entspricht einer Geraden, ein Balken entspricht einer Mauer» etc.). Besser noch als die Perspektive enthüllt das animierende Bild des Computers jene «Geistesschöpfung»[2], welche die Architekten für sich beanspruchen: Wenigstens auf dem kleinen Bildschirm erschafft die Intelligenz die Welt und macht der Natur Konkurrenz.



❶



❷

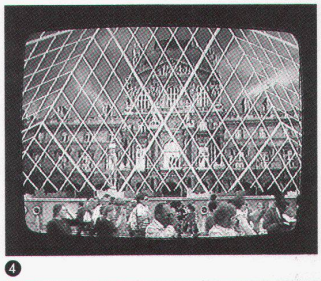


❸

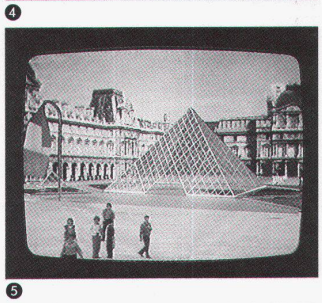
Die Begeisterung für «die neuen Bilder der Architektur»[3] ist institutionell: Sie nehmen den Platz ein, den die gemeinverständlich gewordene Perspektive verlassen hat. Das Synthesebild beglaubigt den «Synthesemann», der Computer legitimiert den «Computermenschen», der Kontrollbildschirm setzt seine Macht über die Welt fest ... Wie ein unerwarteter Gewinn verleihen die Zukunftstechniken der ältesten Strategie eine neue Jugend und geben dem Architekten die Illusion, er könne sich modernisieren, ohne an der von der Renaissance geformten Identität etwas zu ändern.[4]

Die Alternative der Video-Simulation

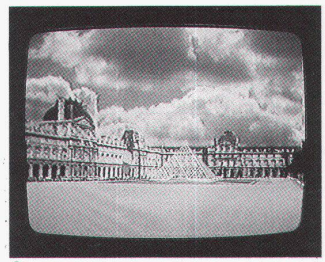
Nun, was die Bilder als Berufsstrategie anbelangt, so gibt es eine Alternative. Seit zehn Jahren zeigt Aimé Jolliet Architekturprojekte, die in ihre zukünftige Umgebung gesetzt sind; auf dem kleinen Bildschirm sind die neuen Bauten umgeben von den benachbarten Gebäuden, umringt von Fahrzeugen und bewohnt durch ihre Benützer; sie werden möbliert, durchquert, besucht, fotografiert und überflogen; von innen und von aussen gesehen, von nahem und von weitem, tagsüber und nachts, unter blauem Himmel oder bei vorbeiziehenden Wolkenfeldern ... Das Bild ist perfekt, lebendig und wahrheitsgetreu; es entspricht genau dem Fernsehbild, welches dem breiten Publikum bekannt ist und welches die Ingenieure der Synthesebilder eines Tages künstlich herzustellen versprechen.



❹



❺



❻

Das Geheimnis steckt in folgendem: Anstatt einen Computer zu betätigen, der eine neue Welt schaffen soll, fügt die *Video-Simulation* die vorgefertigten Bilder des Fernsehens zusammen. Das Verfahren folgt nicht der Logik des Ingenieurs, sondern derjenigen des Bastlers.[5] Es wird nicht die Erfindung von Techniken *ad hoc* benötigt, sondern lediglich die Ausbeutung der herkömmlichen Mittel: Architekturmodelle, ein Standard-Videogerät und Computer, die in den Kulissen des Studios bleiben. Es werden keine speziellen wissenschaftlichen Kenntnisse vorausgesetzt, sondern nur Geschicklichkeit; das Prinzip der Video-Simulation ist für jedermann zugänglich, alles andere ist eine Frage des Willens und der Erfahrung. Sie ist nicht wegen ihres Vorgehens interessant, sondern aufgrund ihres Ergebnisses: lebendige Bilder, lesbar für jeden, faszinierend, Darstellungen, an die das Publikum gewohnt ist.

Bilder und Institutionen

Auf der einen Seite arbeitet eine beachtliche Anzahl von Informatikern daran, Bilder an sich zu verbessern, die faszinierend sind, jedoch synthetisch, künstlich und spezialisiert bleiben. Auf der anderen Seite produziert der selbständige Aimé Jolliet perfekte, genaue und eindeutige Simulationen, die auch Länder wie Frankreich und die Vereinigten Staaten interessieren, welche für ihre hohe Technologie bekannt sind.[6] Die Alternative entspricht mehr einem Wunsch der Institution als einem Wunsch der Architektur. Der Computer führt einen Kredit für das Vornehme ein, zu dem das Video unfähig ist; doch seine edlen Bilder sind unwirksam. Dagegen sind die Bilder der Video-Simulation weder wissenschaftlich noch extrem teuer, aber sie öffnen ein «öffentliches» Fenster zum Projekt und erlauben jedem, ob wissend oder unwissend, ob kultiviert oder nicht, Architektur zu *sehen*.

Dieses Verfahren könnte den Weg einer neuen Strategie für die Architektur zeigen, welche glaubhafter wäre als die Strategie der Renaissance, da sie die Wahrheit offenbaren würde: dass die Architektur nämlich mehr auf die Bastlerei als auf die Wissenschaft angewiesen ist[7], dass sie von den Aufträgen und den Handwerksberufen genauso abhängig ist wie vom Architekten und dass sie sich an ein Publikum wendet. Der Erfolg von Aimé Jolliet beweist, dass man guten Grund hat, an die Wirklichkeit zu glauben. Genauso wie die guten Projekte nichts zu befürchten haben vor einer Video-Simulation, so kann der Architekt nur gewinnen, wenn er seine Arbeit so zeigt, wie sie ist und nicht wie er sie sich in seinen Träumen vorstellt.

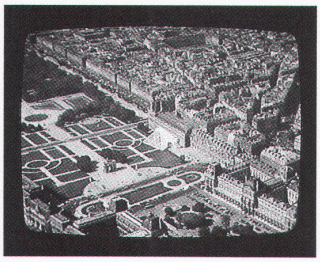
Richard Quincerot

Anmerkungen: Siehe Seite 65

❶–❻
Auszug aus der Video-Simulation der Pyramide von Louvre (Architekt I.M.P EI), Paris/Genf 1986.

Les nouvelles images de l'architecture, disent-ils

Voir page 9



Images de synthèse et vidéo-simulation

Aimé Jolliet est réalisateur vidéo, responsable depuis plus de dix ans du Centre audio-visuel de l'Ecole d'Architecture de l'Université de Genève. Il a créé un studio de production d'émissions vidéo dont le catalogue comprend une centaine de titres. Grâce à des mandats extérieurs, il a mis au point un procédé de vidéo-simulation au service de l'architecture qui connaît aujourd'hui un succès mondial: ses images produites à l'aide de techniques standard concurrencent avantageusement les images de synthèse de l'informatique.

On sait que la perspective à la Renaissance joue un rôle central dans l'institution de l'architecture. Selon Hélène Lipstadt, ses fonctions sont multiples: comme science, elle «ennoblit l'acte de création architecturale, et le dote du statut d'art libéral»; comme illustration coûteuse des traités, elle «aide à établir la distinction entre constructeurs», l'ouvrage *illustré* étant inaccessible à l'artisan illéttré; comme document publié, elle «contribue à la renommée de l'architecte comme créateur, elle pose la signature sur le bâtiment ... effectue la transformation quasi-mystique d'un service en art, d'un bien en œuvre»[1] ... Parce qu'elles sont savantes, coûteuses, cultivées, les images de la perspective aident l'architecte à se distinguer du commanditaire et des métiers du bâtiment, et prétendre à l'indépendance du *créateur.*

Les mêmes fonctions paraissent assurées aujourd'hui par l'ordinateur.Comme la perspective à la Renaissance, les *images de synthèse* des informaticiens sont savantes, chères, et spécialisées. Leur production mobilise des moyens importants, un personnel hautement qualifié. Leur coût est considérable, et promet de le rester. Leur consommation fait appel à une compétence du lecteur, suppose la maîtrise d'un code (du type «une ligne en escalier égale une droite», «une trame en chevrons égale un mur», etc.). Mieux encore que la perspective, l'image animée de l'ordinateur déploie le théâtre de cette «création de l'esprit» à quoi prétendent les architectes[2] sur le petit écran au moins, l'intelligence crée le monde, et rivalise avec la nature.

L'engouement pour les «nouvelles images de l'architecture»[3] est institutionnel: elles occupent la case vide qu'a laissée la perspective en se vulgarisant. L'image de synthèse accrédite «l'homme de synthèse», l'ordinateur légitime l'ordonnateur, l'écran du contrôle établit son pouvoir sur le monde ... Aubaine inespérée, les techniques de l'avenir apportent une nouvelle jeunesse à la plus ancienne stratégie, offrant aux architectes l'illusion qu'ils pourraient se moderniser sans rien changer à une identité forgée à la Renaissance[4].

L'alternative de la vidéo-simulation

Or en matière d'images comme de stratégie professionnelle, une alternative existe. Depuis dix ans Aimé Jolliet montre des projets d'architecture installés dans leur site futur; sur le petit écran les bâtiments sont présents, entourés des bâtiments voisins, contournés par des automobiles, habités par des utilisateurs; meublés, parcourus, pénétrés, visités, photographiés, survolés; vus dedans et dehors, de près et de loin, de jour et de nuit, sous des ciels bleus et des défilés de nuages ... L'image est parfaite, vivante, véridique: c'est très exactement l'image télévisée que connaît le grand public, et que les ingénieurs des images de synthèse promettent de reconstituer un jour, artificiellement.

Car le secret est là: au lieu de mobiliser un ordinateur pour refaire le monde, la *vidéo-simulation* assemble les images préfabriquées de la télévision. Le procédé n'obéit pas à la logique de l'ingénieur, mais à celle du bricoleur[5]. Il ne nécessite pas l'invention de techniques *ad hoc,* mais seulement l'exploitation des «moyens du bord»: des maquettes d'architecture, un matériel vidéo standard, et des ordinateurs qui restent dans les coulisses du studio. Il n'implique aucune connaissance scientifique spécialisée, mais seulement un savoir-faire: son principe est à la portée de n'importe qui, le reste est affaire de volonté et d'expérience. Il n'est pas intéressant par son processus, mais par son résultat: des images vivantes, lisibles par tous, assez passionnantes pour concurrencer les images auxquelles le public est habitué.

Images et institutions

D'un côté de lourdes équipes d'informaticiens travaillent à améliorer des images qui fascinent, mais restent synthétiques, artificielles, spécialisées. De l'autre côté le solitaire Aimé Jolliet produit des simulations parfaites, précises, évidentes, au point d'intéresser des pays pourtant renommés pour leur haute technologie, comme la France et les Etats-Unis[6]. L'alternative en dit plus sur un désir d'institution que sur un désir d'architecture. L'ordinateur apporte un crédit de distinction dont la vidéo est incapable; mais ses images nobles sont inefficaces. A l'opposé les images de la vidéo-simulation ne sont ni scientifiques, ni fabuleusement chères, mais elles ouvrent une fenêtre «tous publics» sur le projet, permettant à chacun, savant ou ignorant, cultivé ou vulgaire, de *voir* l'architecture.

Ce procédé pourrait bien indiquer la voie d'une stratégie de pointe pour l'architecture, plus crédible que la vieille stratégie de la Renaissance, parce qu'elle dirait la vérité: que l'architecture tient plus du bricolage que de la science[7], qu'elle dépend de la commande et des métiers autant que de l'architecte, et qu'elle s'adresse à un public. Le succès d'Aimé Jolliet prouve qu'on a tout lieu de faire confiance au réel: de même que les bons projets n'ont rien à craindre d'une vidéo-simulation, l'architecte a tout à gagner à se montrer, non tel qu'il fut ou rêva d'être, mais tel qu'il est.

Richard Quincerot

Notes

1 Hélène Lipstadt, *Architecte et ingénieur dans la presse. Polémique, débat, conflit,* Paris, Corda-Ierau, s.d. (1980 ?); pp. 40–43.

2 Le mot est de Le Corbusier, mais on sait, après les travaux de Françoise Choay, que l'idée traverse, dès leur apparition, tous les traités d'architecture.

3 A en croire de nombreux colloques et publications, l'architecture aurait élu les images de synthèse comme ses «nouvelles images». Et pourtant, à la fin d'un congrès réuni à Beaubourg, après deux jours de présentations des plus importants fabricants d'images de synthèse, la vidéo-simulation reçut du public un accueil enthousiaste (Paris, Beaubourg, mars 1986). Voir aussi *L'architecture en représentation,* ouvrage publié à l'occasion de l'exposition produite par l'Inventaire général des Monuments et des Richesses artistiques de la France, Paris, janvier–mars 1985.

4 La stratégie de l'architecture autonome a été payante, mais jamais complètement réalisée. Avec la démocratisation de la commande et le développement des professions concurrentes, elle est plus que jamais mise en échec. Ainsi le recours aux images de synthèse présente un inconvénient de taille: le pouvoir exhorbitant accordé, du même coup, aux informaticiens.

5 Au sens de Claude Levi-Strauss, *La pensée sauvage,* Paris, Plon, 1967; pp. 26–33.

6 Parallèlement à son activité universitaire, Aimé Jolliet a une activité de réalisateur indépendant. Il a reçu plusieurs mandats aux Etats-Unis, et réalisé en France deux vidéo-simulations sur la pyramide du Louvre (architecte Pei) et le Ministère des Finances (architectes P. Chemetov et B. Huidobro).

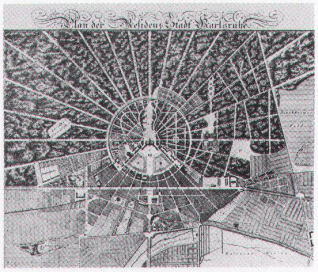
7 L'idée est parfaitement avouable après les travaux de Colin Rowe et Fred Koetter, *Collage city,* Cambridge-Mass., MIT Press, 1979; et de Bernard Hamburger et son équipe, *Deux essais sur la construction,* Bruxelles, Mardaga, 1981.

Harald Ringler

Karlsruhe – une ville vieille de 271 ans

Une approche de la ville par l'histoire de sa construction

Voire page 16



L'automobiliste arrivant à Karlsruhe-Rüppurr par la sortie sud de l'autoroute et qui s'approche du centre-ville de Karlsruhe, voit défiler sur son parcours des édifices importants et pour certains exceptionnels, témoins de l'histoire de sa construction qui s'étend sur près de deux siècles. L'ensemble d'habitat de Rüppurr-sud datant des années 50 à gauche et le «Baumgarten» achevé en