# Plötzlich diese Bildschärfe : über den Hyperrealismus aktueller Renderings

Autor(en): **Enderle, Claude**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **99 (2012)**

Heft 7-8: **Porto**

PDF erstellt am: **19.03.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-349147

**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**

# Plötzlich diese Bildschärfe

## Über den Hyperrealismus aktueller Renderings

Das Retina-Display des iPads dritter Generation wurde als eine der zentralen Innovationen dieses Frühlings angepriesen. Und für die nahe Zukunft versprechen Fachzeitschriften dreizehn Zoll grosse Ultrabooks mit 2800 × 1800-Pixel-Displays. Diese Auflösung erlaubt keine Unterscheidung der Bildpunkte mehr ab einem Betrachtungsabstand von ca. 30 cm. Das Fernsehen muss neuerdings – als Kehrseite der digital optimierten Fernsehbilder – sogar gegen einen Detailüberfluss poren(un)reiner Bilder ankämpfen. Gut, dass hier, wie in der Fotografie auch, die Bildnachbearbeitung einfacher geworden ist. Damit ist absehbar, dass die Botschaften elektronischer Bilder schon in naher Zukunft nichts mehr offen lassen.

Dass auch Architektur und Innenarchitektur diesem Trend gesteigert fotorealistischer Visualisierungen folgen, zeigen Beispiele der Homepage von Artefactorylab in Paris. Die Bekanntheit des Labs gründet einerseits auf Darstellungen des Stadion-Projekts Bird's Nest von Herzog & de Meuron für die Olympischen Spiele 2008 in Peking. Andererseits weist Artefactorylab eine beeindruckende Kundenliste aus mit illustren Namen wie Frank Gehry, Jean Nouvel, Rem Koolhaas mit OMA, Steven Holl, Renzo Piano oder Diener & Diener als Auftraggeber von Visualisierungen. Anders als bei Rendering-Agenturen wie Meduzarts oder Pure Rendering preist Artefactorylab seine Dienstleistungen nicht an: Offensichtlich sagen hier Bilder mehr als tausend Worte – um nicht zu sagen: überhaupt alles.

Das Kreieren von High-End-Renderings hat sich als Spezialgebiet der Projekt-Darstellung etabliert, weil diese Art Visualisierung von Spezialisten geschaffen wird, meist mit grossem zeitlichen und technischen Aufwand, bis zum Zusammenschluss mehrerer Computercluster zu Render-Farmen. Immer wieder zu beobachten ist, dass trotz enormem Aufwand selbst kleine Kreativ-Teams versuchen, High-End-Renderings zu realisieren, die sogar die Vorbilder der finanzkräftigen Filmindustrie überbieten sollen.








Bilder: pure rendering

Die komplett gerenderten Bilder weisen in ihrer Detailgenauigkeit über die Fotografie hinaus.

Muss man hier von einem Werkzeug- und Bilderkult sprechen? Wahrscheinlich schon, denn der Detailreichtum erzählt wenig mehr, als dass die Computertechnologie noch leistungsfähiger geworden ist und dass ein Unternehmen diesem Trend zu folgen vermag.

Wie auch immer – die nicht zu bändigende Anziehungskraft von Bildern mit grenzenloser Detailgenauigkeit und ihre Charakterisierung als «fotorealistisch» lassen sich offenbar nicht aus der Welt schaffen, auch wenn die Referenz zur Fotografie schon Geschichte ist, dieser Darstellungsstil nicht jedem architektonischen Konzept entspricht und – wie jeder Stil auch – dieser mit zunehmender Verbreitung monoton wirkt. Aber vielleicht verbirgt sich hinter diesem Phänomen mehr als eine Mode, möglicherweise sogar eine neue Bildsprache oder Bildrhetorik der Architektur und Innenarchitektur.

### Obsoleter Fotorealismus

Fotoreportagen gewinnen ihre Plausibilität wesentlich durch ihre leichte Verortbarkeit im realen Leben und durch ihre einfache Zuordnung zu einem glaubwürdigen Bildtyp, demjenigen der Fotografie. Anders gesagt, das Medium Fotografie wird als wahrheitsgetreue Dokumentation von Alltagsrealität interpretiert. Exemplarisch zeigt sich das im Web-Magazin «Freunde von Freunden», indem Darstellungen von «real characters» versprochen werden, anhand fotografischer Porträts von Leuten mit unterschiedlichem kreativen und kulturellen Hintergrund in ihrer Wohnung oder Arbeitsumgebung. Auch ohne den in Aussicht gestellten redaktionellen «honest approach» verstehen Leser und Leserinnen, dass die hier gezeigten Fotografien Garant für eine wahrheitsgetreue Realitätsabbildung sein sollen, als Zeugnis für Ereignisse an spezifischen Orten und zu bestimmten Zeitpunkten. Dieses «es ist dort dann so gewesen» von fotografischen Dokumentationen scheint nicht hinterfragbar, ohne dass gleichzeitig die alltägliche Handlungsfähigkeit weitgehend verloren geht. Undenkbar die Folgen, wenn Fotografie plötzlich den Status von Beleg und Dokument verlieren würde.

Dass aber Fotografie die Realität transformiert und interpretiert, somit die Welt nicht realistisch oder naturalistisch abbildet, dürfte ein Gemeinplatz sein. Die wenig erfolgreichen Versuche von Gernot Böhme, Landschaften im Zwielicht der Dämmerung fotografisch zu dokumentieren und zu analysieren, veranschaulichen dies beredt. Hier werden Grenzen einer Bildtechnik mit der Erkenntnis ausgelotet, dass nebst der Realität auch das, was wir das Atmosphärische oder vielleicht Poetische nennen, nicht unverfälscht in die Fotos übertragbar ist: Das Medium formt die Botschaft nicht unwesentlich mit.

Nebst solchen kritischen Untersuchungen zum Medium Fotografie an sich erinnern uns auch solche zu Fotoreportagen – wie sie sich bei Jacques Rancière zur politischen Kunst finden – daran, dass alles auch ganz anders sein könnte, dass auch Bildserien sehr unterschiedlich gelesen werden können, dass sie keine eineindeutigen Botschaften vermitteln.

Wie wenn es darum ginge, den Zweifel an der Fotografie zu vertiefen, zeigt die neuste Generation von High-End-Renderings, dass die Idealvorstellung «Fotorealismus» überwunden ist: In ihnen finden sich viel mehr, viel schärfer gezeichnete Details denn je. Ist damit die Ära der Fotografie als Referenz für eine optimale Bildqualität wirklich am Ende? In gewisser Weise ist sie das schon seit längerer Zeit. Die Simulation von Fotografie durch den Computer – die Angleichung elektronischer an fotografische Bildqualitäten also – führt zu einer Ununterscheidbarkeit zweier vormals charakterisierbarer Bildtypen: dem Typ Fotografie und dem Typ Computerbild. Die daraus folgende Indifferenz hat weder das Beschreiben von, das Denken über, noch den Umgang mit Bildern einfacher gemacht. Denn zusätzlich zu dieser Ununterscheidbarkeit stärkt die Simulation die Idee von etwas, das real nicht ist, das es nie gegeben hat und vielleicht nie geben wird. Konkret: War die Fotoreportage – mindestens als gesellschaftliche Übereinkunft – ein Garant für eine Darstellung, die sich auf einen spezifischen Ort bezieht und zu einer bestimmten Zeit gemacht wurde, so löst die Simulation jede Verbindlichkeit auf, denn sie hat keine Bezüge mehr, weder zu Ort noch Zeit. Warum also findet sich bei der Charakterisierung von Computer-Renderings der Hinweis auf einen Fotorealismus noch so oft – trotz grösserem Detailreichtum, schärferer Zeichnung und dem Verlust von Bezügen zu realen Orten und einer spezifischen Zeit?

### Auf zum Hyperrealismus

Was in Visualisierungen heute möglich ist, führen uns Firmen wie Meduzarts in Montreal, Pure Rendering in Berlin oder Artefactorylab in Paris vor. Sie produzieren Visualisierungen mit sehr unter-

schiedlichen Sujets für ebensolche Auftraggeber und Medien. Gemeinsam ist allen drei Agenturen, dass sie verblüffende Bilder kreieren, erstaunliche, um nicht zu sagen ungeheuerliche neue Wirklichkeitskonstruktionen. Während Meduzarts durch das Promotions-Video von James Camerons «Avatar: The Game» einer breiteren Öffentlichkeit bekannt sein dürfte, ist im Gegensatz dazu Pure Rendering mit seinen herausragenden 3D-Visualiserungen und Animationen von Architektur-Projekten und speziell von Interieurs wie «The Renaissance» oder einem Showroom von Chesterfield eher einem Fachpublikum geläufig.

Die herausragenden Qualitäten der Details in den Zeichnungen, die Schärfe der Konturen und die Differenziertheit der Lichtführung mit entsprechendem Schattenwurf in der neusten Generation von Renderings sind offensichtlich. Gerade in den Schatten zeigt sich eine ausserordentliche Nuanciertheit der Farbtöne, und was noch viel mehr auffällt sind die brillanten Spitzlichter, welche geschliffenes Kristallglas scheinbar zum Funkeln bringen. Am eindrücklichsten aber sind wohl Darstellungen von Interieurs, die gleichzeitig mit Kunst- und Tageslicht ausgeleuchtet sind. Virtuos ist der Umgang mit Mischlicht sowie mit Oberflächen- und Materialtexturen, die bei Interieurbildern ganz neue Dimensionen der Darstellung eröffnen. Der hier zelebrierte Detailreichtum lässt sogar die Verarbeitungsart von Materialien wie Leder und plissierten Stoffen erahnen.

«Durch Verfremdung wirken die dargestellten Motive extrem realistisch und ‹wirklicher als die Wirklichkeit›», könnte man mit Hartmanns Grossem Kunstlexikon zu diesen Bildeigenschaften resümieren. Dies ist die lexikalische Umschreibung des Begriffs Hyperrealismus. Darin kommt zum Ausdruck, dass die Fotografie überboten, also ein gesteigerter Fotorealismus angestrebt wird. Es ist schon erstaunlich, dass heute wieder Gültigkeit zu haben scheint, was charakteristisch für eine Richtung der Malerei in den Jahren zwischen 1965 und 1975 war: «die möglichst neutrale Wiedergabe visueller Fakten ohne subjektive Interpretation möglichst ohne erkennbaren malerischen Duktus abgebildet» (Prestel Künstlerlexikon 2002). Leicht liesse sich die neue Bildkultur als Zeichen eines Retro-Designs, als formaler oder gar formalistischer Rückgriff auf die 1970er Jahre deuten, wenn man sie, mit Blick auf das aktuelle Fashion Design, als Modeströmung interpretierte. Unterschlagen wäre dabei das Motiv der Botschaft, nämlich die Architektur oder Innenarchitektur, welche sich anders als Kunst, in anderen Zeitbegriffen konkreten Auftraggebern vermittelt. Wie gesagt, das Medium formt die Botschaft – wesentlich.

### Gott in den Details?

Hyperrealistische Präsentationen von Architektur-Projekten, die sich als quasi realisierte geben, suggerieren – mindestens für aussenstehende Betrachter – das Verschwinden eines Entwicklungsprozesses. Während Skizzenhaftes durch seine Unbestimmtheit die Vollendung erst in Aussicht stellt, verspricht der hyperrealistische Detailreichtum, der die «Wirklichkeit in ihrer Wirklichkeit» übertrifft, dass alles bereits durchdacht ist, endgültig, abgeschlossen. Wen wundert es, dass das, was sich als ausführbares Projekt präsentiert, auch die entsprechende Erwartung weckt: eine augenblickliche Realisierung. Sehr zeitgemäss erscheint so der Entwurfsprozess rationalisiert – eine Optimierung ganz im Sinne der klassischen Moderne. Gut möglich, dass diesem Denken auch die aktuelle ästhetische Attitüde einer grenzenlosen Lust am Zelebrieren von Details folgt – getreu Mies van der Rohes Maxime «Gott ist in den Details».

Claude Enderle

Links:
www.artefactorylab.com
www.meduzarts.com
www.purerender.com
www.freundevonfreunden.com




## Nicht nur monumental

**Der Städtebau des faschistischen Italien im Überblick**

Bauten und Quartiere aus der Zeit des Faschismus sind in Italien allgegenwärtig – kaum ein anderes Land hat in der Zwischenkriegszeit so zahlreiche und grosse städtebauliche Projekte realisiert. Der politische Hintergrund versperrt jedoch den Zugang vor allem für Deutschsprachige, während sich in Italien selber seit den 1980er Jahren eine positivere Sichtweise durchgesetzt hat. Die politische Hemmschwelle hat nun erstmals ein deutsches Autorenteam überwunden.[1] In einer schwergewichtigen Publikation legt der Herausgeber Harald Bodenschatz zusammen mit Daniela Spiegel, Uwe Altrock, Lorenz Kirchner und Ursula von Petz eine umfassende Darstellung und Diskussion des Städtebaus im faschistischen Italien vor. Das Buch besticht schon auf den ersten Blick durch viele hervorragend reproduzierte Pläne, historische und auch aktuelle Fotos (Gestaltung: Nicole Wolf) – bei genauerer Lektüre aber auch durch die inhaltliche Sorgfalt im Umgang mit dem schwierigen Thema. Die Autoren legen den Schwerpunkt auf die Planungen in der imperialen Hauptstadt Rom und dokumentieren die zahlreichen, aber weniger bekannten Neustädte in den landwirtschaftlichen Meliorierungsgebieten Italiens. Ins Blickfeld rücken schliesslich auch die Stadtplanungen im italienischen Kolonialreich und den im Krieg besetzten Gebieten – von Albanien und Rhodos über Libyen bis nach Eritrea (mit der neu gegründeten Hauptstadt Asmara), Äthiopien und Somalia.

### Produktion von Popularität

In einer totalitären Diktatur sind alle Lebensbereiche politisch. Dies gilt ganz besonders für den Städtebau, den Benito Mussolini mit grosszügigen Mitteln ausstattete. Schon kurz nach der faschistischen Machtergreifung 1922 wurden die Voraussetzungen für einen staatlich gelenkten Städtebau geschaffen. «Dazu dienten wie in allen Diktaturen