

Anna Chiesorin
In die Zukunft schauen

Kaleidogramme Bd. 205

Anna Chiesorin

In die Zukunft schauen

Rendern als Kulturtechnik

Kulturverlag Kadmos Berlin

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Copyright © 2023, Kulturverlag Kadmos Berlin. Wolfram Burckhardt
Alle Rechte vorbehalten

Internet: www.kulturverlag-kadmos.de

Gestaltung und Satz: readymade, Berlin

Umschlagabbildung: Collage aus Abb. 13, 64 und 84 (s. Abbildungsteil)

Druck: MCP

Printed in EU

ISBN 978-3-86599-553-7

Inhalt

Einleitung	7
1. In die Zukunft schauen	13
1.1 Eine Idee und ihre Wiedergabe	15
1.2 Von Rendering und ›rendu‹	19
1.3 Die Flut der Bilder und die Architektur	27
1.4 Möglichkeiten der Auseinandersetzung	33
1.5 Ein Medium zwischen Aquarell und Fotografie	37
1.6 Häuser für öffentliche Sammlungen bauen	40
1.7 Das Museum der Bayerischen Geschichte, Regensburg ..	41
1.8 Das NS-Dokumentationszentrum München	42
1.9 Das Archiv am Eifelwall, Köln	44
1.10 Schwerpunkte setzen	45
2. Das Museum der Bayerischen Geschichte, Regensburg ...	47
2.1 Die Herausforderungen	50
2.2 Der Wettbewerb	55
2.3 Der Siegerentwurf	59
2.4 Ein Entwurf wird zum Bauprojekt	64
2.5 Rendern als Entwurfswerkzeug. Visualisierungen zwischen internem und externem Gebrauch	69
2.6 Ein Mittel unter vielen – die gerenderte Visualisierung ..	77
2.7 Bildmaterialien in der Presse	80
2.8 Rendern mit Stift und Pinsel. Das <i>Theatrum Statuum Sabaudiae Ducis</i>	87
2.9 Das 17. und 21. Jahrhundert im Vergleich	92
2.10 Das 21. Jahrhundert und sein spezifisches Merkmal	97
2.11 Rendern im Wettbewerb	98
2.12 Schlussbemerkung	100
3. Das NS-Dokumentationszentrum München	101
3.1 Die Herausforderungen	105
3.2 Die Folgen für die Architekturbüros	112

3.3	Die Verfremdung.	114
3.4	Zwischen Verfremdung und Störung; die Lücke.	119
3.5	Wettbewerbsbeiträge im Vergleich	121
3.6	Die Störung siegt.	126
3.7	Entwerfen bei Georg Scheel Wetzels.	128
3.8	Details rendern und visualisieren	130
3.9	Fotografieren im Kontext	139
3.10	Hat die Zukunft eine weiße Weste?	142
3.11	Die Inszenierung des Möglichkeitsraumes.	147
3.12	Schlussbemerkung.	153
4.	Das Archiv am Eifelwall, Köln. Historisches Archiv der Stadt Köln und Rheinisches Bildarchiv.	157
4.1	Die Herausforderungen.	161
4.2	Der Wettbewerb	163
4.3	Der Siegerentwurf.	165
4.4	Das Entwerfen am Modell	169
4.5	Das Modell als metaphysischer Raum: Paolo Ventura . . .	173
4.6	Vortragen als Professor.	180
4.7	Vortragen als Projektleiter	186
4.8	Fotografieren rendern.	189
4.9	Fotografieren aufnehmen	194
4.10	<i>Capturing ideas</i> : Erik Johansson.	200
4.11	Fotografie als Weste oder als Gerüst.	206
4.12	Schlussbemerkung.	209
5.	Schlusswort.	211
5.1	Das Dokument einer Entscheidung.	211
5.2	Abbild und Illusion.	216
5.3	Ist etwas Neues entstanden?	218
5.4	Die Zeit	219
5.5	Das fotografische Werkzeug – Fotorealismus als Schlüssel	223
5.6	Gerüst und Weste	225
5.7	Das Fotografische oder ein mögliches Fazit	230
	Dank	233
	Anhang	235
	Abbildungen	235
	Literatur	271

Einleitung

Bei der alltäglichen Betrachtung von Bildern neuer Bauten in Zeitungen und Illustrierten stieß ich immer öfter auf Darstellungen, die offensichtlich nicht den Gegebenheiten des abgebildeten Ortes entsprachen. Sie sahen wie fotografische Aufnahmen aus, waren aber keine. Das Gezeigte entsprach einerseits den Erwartungen einer abgelichteten Wirklichkeit, andererseits gab es Elemente, Kleinigkeiten – Details wie Farben, Schatten und ähnliches – die gegen diese Annahme sprachen.

So in etwa muss es Marcel Proust gegangen sein, als er das erste Mal fotografische Aufnahmen von Venedig betrachtete. Die Möglichkeiten des Fotoapparates, das Weite in der Enge unterzubringen, sowie der Enge die Weite zu verschaffen, das Nahe fern erscheinen zu lassen und das Ferne nah, ließen ihm die Stadt, von der er die fotografische Vedute betrachtete, völlig anders erscheinen. Das Gespür von Raum und Tiefe, das ihm seit der Kindheit sicher die Entfernungen in einer Stadt zu messen erlaubte, wird von der fotografischen Aufnahme in Frage gestellt. Nichts scheint so zu sein, wie es das menschliche Auge zuvor kannte. Und dies obwohl die Darstellungsform der Dinge doch so sehr der Qualität des menschlichen Sehens entspricht. Die Transformation, die bei einem Bild am Mikroskop beobachtet werden kann, im vorhergehenden Absatz davor von Marcel Proust erwähnt, findet bei der fotografischen Aufnahme nicht statt.

Die Ratlosigkeit, die in jenem Fall beschrieben wird, entstammt der Inkongruenz zwischen der eigenen Wahrnehmung und den Möglichkeiten der Wiedergabe einer Stadtvedute mit einem Fotoapparat. Alles, was eigentlich zerstreut den Stadtraum einnimmt, scheint nun wie ein Regiment in strammer Ordnung sortiert zu sein. In der grafischen Reduktion der Dreidimensionalität in die Zweidimensionalität durch den Blick des Aufnehmenden fühlt sich der Erzähler zunächst verloren. Ähnlich wie die plötzliche Nähe einer intimen Begegnung das Gegenüber in einem ganz anderen Licht erscheinen lässt, so geschieht es mit der Stadt Venedig, wenn sie abgelichtet wird.

»[...] je ne vois que cela qui puisse, autant que le baiser, faire surgir de ce que nous croyions une chose à aspect défini, les cent autres choses qu'elle est tout aussi bien, puisque chacune est relative à une perspective non moins légitime.«¹

Die Fotografie ist wie ein Kuss. Wie ein Kuss lebt auch die Fotografie von der Erwartung, etwas durch und durch definiertes hervorzurufen, um dann die Tatsache zu entdecken, dass aus beiden hundert andere Dinge herausquellen, die genauso legitim sind wie es die unterschiedlichen Perspektiven sind, aus denen sie entstammen.

Als Marcel Proust in *A la recherche du temps perdu* den ersten Kuss an Albertine beschreibt, weckt es in ihm Erinnerungen an Überlegungen, die er einmal zu einer Fotografie der Salute hatte, die eingebettet in ihrer städtischen Umgebung aufgenommen worden war. Die Möglichkeit der Fotografie, die, dank verschiedener Aufnahmewinkel, das Bekannte unter immer wieder neuen Perspektiven zeigt, scheint Ähnlichkeiten zu haben mit den unterschiedlichen Blickwinkeln zweier sich nähernder Körper. Es entstehen mehrere Perspektiven, die die Wahrnehmung des Objektes, der Situation verändern. Die Schwerpunkte werden verlagert und somit wird Weiteres entdeckt. Genauso wie in einer Fotografie eine bekannte Situation, eine bekannte Architektur plötzlich ganz anders erscheint, so geschieht es auch bei Proust. Die Nähe zu Albertines Haut lässt sie in einem ganz anderen Licht erscheinen.²

Resümierend zeigt sich die Fotografie in der *Recherche* als Möglichkeit des Perspektivwechsels. So erging es mir bei der Betrachtung gerenderter Visualisierungen eines architektonischen Entwurfes oder Projektes. Der Perspektivwechsel schien tiefer zu liegen. Hinter der Bildoberfläche verbarg sich mehr als bei der Malerei, der Zeichnung, der Fotografie. Das Ablichten, das Betrachten selbst schien nicht mehr vorhanden zu sein.

Die allgemein als Rendering bezeichneten Darstellungen führen vor Augen, wie das Ablichten in unserer digitalen Zeit seine Bedeutung geändert hat. Die ursprüngliche Dimension des Aufnehmens eines Gegenstandes durch das Licht scheint nicht mehr notwendig zu sein. Das Ablichten hat sich von seinem etymologischen Sinn entfernt. Obwohl

¹ »[...] ich sehe nichts anderes, das in der Lage ist genauso wie ein Kuss aus etwas, von dem wir dachten, dass es einen wohl definierten Aspekt habe, die hundert andere Dinge hervorzubringen, die es gleichermaßen ist, da jedes sich im gleichen Maße auf eine nicht weniger legitime Perspektive bezieht.« (Übersetzung der Autorin) Marcel Proust: *A la recherche du temps perdu*, VII, *Le côté de Guermantes* (deuxième partie), Paris 1920–1921, S. 233.

² Die Textpassagen, die in diesen 2 Seiten paraphrasiert wurden, stammen aus ebd., S. 232f.

im Rendering bevorzugt die Gestaltungsmittel des fotografischen Ablichtens eingesetzt werden, wird kein gegenständliches Objekt wiedergegeben. Eine ungegenständliche Idee ist das Subjekt eines Renderings. So eine Visualisierung benötigt Licht. Es bedarf der Rückbeleuchtung eines Bildschirms, um den Ideen Gegenständlichkeit zu verschaffen. Die gestalterische Folie einer fotografischen Aufnahme ist errechnet, so wie die Darstellung selbst.

Was geschieht mit unserer Wahrnehmung? Und mit dem Prozess des fotografischen Aufnehmens? Hat es überhaupt noch Sinn etwas fotografisch aufzunehmen, wenn es genauso gut am Bildschirm errechnet werden kann?

Dies sind Fragen, die sowohl für analoge als auch für digitale Darstellungsformen zutreffen. Inwiefern das Rendern und die anschließende Bearbeitung des Bildes diesen Fragen eine andere Färbung geben, steht hier zur Debatte. Es ist offensichtlich, dass eine Idee in unglaublich vielen und unterschiedlichen Weisen für alle greifbar gemacht werden kann. Marcel Proust macht es mit Worte, andere mit Noten, mit Stein, mit dem eigenen Körper und so weiter. Nicht jede Möglichkeit der Mitteilung von etwas Ephemerem wie einer Idee hat dieselbe Beständigkeit in der Zeit. Eine Visualisierung, die gerendert wurde, bleibt erhalten. Bei jedem Kuss verändert sich ein wenig die Wahrnehmung des anderen, die Erinnerungen summieren sich. Eine Darstellung kann wiederholt in ihrer Ursprungsform betrachtet werden. Ihr Subjekt – die ungegenständliche Idee – kann dennoch unter Umständen zu einem durchaus gegenständlichen Gebäude geworden sein.

Diese letzte Feststellung hat mich dazu bewegt, mich im vorliegenden Text mit der Anwendung von gerenderten Darstellungen in der Architektur auseinanderzusetzen. Es ermöglicht, die Auswirkungen des Vergehens der Zeit auf diese Darstellungsform zu beobachten.

Genauso wie ein Kuss verwandelt das Rendern einen Entwurf in etwas gänzlich anderes, um es mit Prousts Metapher zu sagen. Aus einer Möglichkeit wird eine Tatsache, beziehungsweise einer von vielen möglichen Tatsachen wird hier der Vorrang gegeben. Ein ganz bestimmtes Gebäude beansprucht für sich den *aspect défini*.³ Im Laufe der Zeit verschieben sich die Schwerpunkte. Anfangs liegt der Schwerpunkt auf dem Bildmaterial, welches die ungegenständliche Idee zeigen kann. Später stiehlt ihm die Gegenständlichkeit des Gebäudes die Show. Durch einen

³ Ebd., S. 233.

Wechsel der Schwerpunkte wird dem jeweiligen Inhalt eine bestimmte Wirkung gegeben.

Die gerenderte Visualisierung zeichnet sich somit als absolute Protagonistin dieses Bandes ab. Nur ihr als Endprodukt gilt die Aufmerksamkeit. Hinter der Bildoberfläche solcher Darstellungen liegen komplexe rechnerische Aufgaben, die es ermöglichen, fotografische Aufnahmen werkzeugintern herzustellen. Eine fotografische Aufnahme beruht darauf, dass etwas außerhalb des Werkzeuges aufgenommen wird, genauso wie bei Marcel Proust. Indem er sich Albertines Haut nähert, nimmt er etwas außer sich wahr. Eine gerenderte Visualisierung im Gegenteil ist das Endprodukt eines Prozesses, der sich gänzlich werkzeugintern abspielt. Das Zusammenspiel von Softwares und Hardwares ermöglicht die digitale Aufnahme und Überarbeitung eines digitalen Modells. Teilweise geschieht dies mit Softwares, die ursprünglich zur Überarbeitung von digitalen Fotoaufnahmen entwickelt wurden. Offensichtlich hat das Zusammenspiel entsprechende Auswirkungen auf den Entwurfsprozess. Eine ausführliche Analyse der technischen Errungenschaften und ihrer Auswirkungen auf den Entwurfsprozess zu erörtern, ist in diesem Zusammenhang nicht möglich. Es würde den Rahmen sprengen.

Weitere Grenzen müssen in der Auseinandersetzung mit dem Medium gezogen werden. Die oben erwähnte Einschränkung kann als den Fachbereich betreffend bezeichnet werden. All jene Fragestellungen, die die Entwicklung sowie die praktische Anwendung im Alltag der Architekt*innen betreffen, werden, wenn überhaupt, nur am Rande besprochen. Die Aufmerksamkeit betrifft die gerenderte Visualisierung als mediales Endprodukt, als Bildobjekt.⁴ Hinzu kommt eine zeitliche und thematische Begrenzung. Die Wahl fiel auf drei Fallbeispiele, denen ungeteilte Aufmerksamkeit entgegengebracht wird. Alle drei beschäftigen sich mit Projekten, die in den letzten 15 Jahren entworfen und gebaut wurden, was einen ausführlichen Austausch mit den jeweiligen Entwerfenden und Finanzierenden erlaubt hat. Die letzte Grenze betrifft die Art dieser Projekte. Es handelt sich in allen drei Fällen um Bauten, die mit öffentlichen Geldern finanziert wurden und für die Öffentlichkeit

⁴ Bildobjekt wird hier mit der Bedeutung angewendet, die ihm Edmund Husserl zuschreibt, nämlich als Zusammenspiel von Bildsujet und Bildträger, die das Bildobjekt als Zeichen definieren. Edmund Husserl: Phantasie und Bildbewusstsein (1904/1905), in: *Husserliana*, Bd. XXIII: Eduard Marbach (Hg.): Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlaß (1898-1925), Den Haag/Boston/London 1980, S. 37, hier nach Lambert Wiesing: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt am Main 2005, S. 57–62.

gedacht sind. Dies erlaubt eine Analyse der einzelnen Projekte und ihren Vergleich. Alle drei sind Orte der Erinnerung. Sie sprechen verschiedene Themengebiete an. Die mögliche Teilhabe von nicht fachkundigem Publikum ist unterschiedlich gelagert. Da sie mit öffentlichen Geldern finanziert wurden, sprich von den Bürger*innen selbst bezahlt, gab es eine öffentliche Diskussion zu den Entscheidungen. Entsprechend musste möglichst breit und umfangreich kommuniziert werden.