

Bild und Raum

Sabine Zierold

In allen Epochen und Kulturen gab es eine Wechselwirkung von gebauter und dargestellter Wirklichkeit, d. h. von architektonisch und bildlich konstruierten Räumen. Die Techniken und Technologien *neuer* digitaler Medien generieren nicht nur neue Formen des architektonischen Raumes, sie kommunizieren Simulationsbilder und ermöglichen computergestützte Raumsimulationen, die neue Raumvorstellungen prägen. Jeder kulturelle und technologische Wandel ist mit der Entwicklung neuer Bildmedien verbunden und zeigt sich im Wandel der räumlichen Darstellungsverfahren. Damit werden neue Möglichkeiten für Entwurf, Planung und Kommunikation des architektonischen Raumes strukturiert.

Jedes Darstellungsmedium hat spezifische Möglichkeiten, unterschiedliche Formen und Informationen des architektonischen Raumes aus seiner Virtualität kommunizierbar zu machen. Das Bildmedium kann den architektonischen Raum als abwesenden, virtuellen Raum kommunizieren. Das Bild steht dabei nicht nur stellvertretend für die gebaute oder zu bauende Wirklichkeit, sondern ist in digitalen Medien sogar virtuell begehbar und immersiv erlebbar. Mit der VR-Simulation ist es möglich, räumliche Umgebungen, polysensorisch, immersiv und interaktiv zu erfahren. Die *Virtualitätstechnologie* des Computers ermöglicht die digitale Transformation, Konstruktion und Simulation von Wirklichkeitsmodellen. Modelle der stofflich gebundenen Wirklichkeit werden kodiert, und als anschauliches Modell der Wirklichkeit kreativ generiert. Virtuelle Datenräume aus Physis, Energie, Leben und Umwelt können als computergenerierte kontinuierliche Raumgeometrie im Bild oder als räumliches, physisches Produkt aktualisiert werden.

Die mannigfaltigen Durchdringungsformen von Raum und Bild setzen historisch in der Architektur schon sehr früh ein und führen im Zeitalter der digitalen Medien zu neuen Erscheinungsformen von *augmented reality*, *mixed reality* und *intelligent environment*.

Das Potenzial des Bildraumes der Architektur, als Großimmersionsraum, besteht im Vergleich zur virtuellen Realität digitaler Medien in seiner Gebundenheit an die räumliche, gegenständliche, physische Reizstruktur, der er die Eindringlichkeit und Komplexität seiner immersiven Wirkung verdankt.

Die Verschränkung von physischem Raum und Bildraum ist ein konstantes Thema der bildnerischen wie auch architektonischen Praxis.

Im Workshop *Bild und Raum* werden folgende Fragestellungen betrachtet:

1. Wie beeinflussen die digitalen Bildmedien die Prozesse des Entwurfs bis hin zur Produktion von Raum und Architektur? Kann ein Wandel der Raumvorstellungen in Zusammenhang mit dem Einsatz der neuen Kommunikationsmedien festgestellt werden?
2. Wie verändert sich die physische Realität der Architektur durch den Einsatz neuer Bildverfahren und -techniken im Entwurf?
3. Wie haben sich die Re-Präsentationsformen von Raum und Architektur verändert? Hat sich die Relation und Durchdringung von materieller räumlicher Präsenz und medialem Bild verändert?
4. Ist eine Steigerung der Virtualität des architektonischen Raumes durch den Eingriff der *neuen* Bildmedien erfahrbar? Ermöglichen uns die digitalen Simulationsbilder mehr schöpferische *Variation* und *Differenzierung* oder besteht die Gefahr, dass die unerschöpflichen Möglichkeiten digitalisierter künstlicher Welten Raum und Architektur bestimmen?