

„Rundgang“ durch den virtuellen Vatikan

Professor Manfred Koob hielt eine Vorlesung über Kunstgeschichte und Architektur im Parktheater

Bensheim. So – zumindest ungefähr so – hat der vatikanische Palast im Zeitalter der Hochrenaissance ausgesehen. Der CAD-„Papst“ Professor Manfred Koob wandelte mit einem Team von professoralen Kollegen, wissenschaftlichen Assistenten und Studenten der TU Darmstadt zwei Jahre auf den Pfaden von Papst Julius II. Dankenswerterweise nahm Koob seine Bensheimer Fangemeinde mit an die Hand. Im voll besetzten Bensheimer Parktheater hielt er eine vielfach von Applaus begleitete Vorlesung über Kunstgeschichte und virtuelle Architektur. Der von ihm als „Cicerone“ geleitete Exkurs in die im Cyberspace entstandenen Gemäcker von Gottes Stellvertreter auf Erden war außerdem so etwas wie eine Machbarkeits-Studie von Hochleistungs-Rechnern. Untermalt war die „Führung“ von einem Damen-Quintett, das zeitgenössische Musik darbot. Fortschritt aber auch hier, das Hightech-Key-board war lediglich auf Spinett gestimmt.

Die Hochrenaissance war die Zeit von 1503 bis ungefähr 1533. Es gibt aus dieser Zeit wenig konkret Überliefertes, was die Baupläne betrifft. Anhand von noch vorhandener Bausubstanz, der Fresken, des Bodenbelags, von Säulen und Kapitellen gelang dem Team in mühevoller Detailarbeit ein eindrucksvolles Gesamtbild. Zusammen mit Koob beschränkten die Zuschauer im Parktheater den beeindruckenden Zeremonialweg, wie ihn etwa der venezianische Gesandte zurücklegen musste, um zum Papst zu kommen. Aber auch Abkürzungen, wie sie die Freunde des Papstes nahmen, wenn sie durch die Privaträume des Vatikans gingen, zeigte Koob.

Dabei wurde manches lustvolle Treiben deutlich, was einen Martin Luther zur Weißglut getrieben oder in heiligen Zorn versetzt hätte, wäre der Reformator jemals vorgelassen worden. Koob hatte sichtlich Spaß an dieser Hypothese.

Die Grundlagen der Vatikan-Rekon-

struktion im Computer entsprachen dem neuesten Forschungsstand in einer dreidimensionalen Computer-Animation. Koob ist Pionier auf diesem Sektor. Als er im Parktheater vor acht Jahren sein Cluny-



CAD-PIONIER. Professor Manfred Koob bei seinem Vortrag im Parktheater. Bild: Lotz

Projekt vorstellte, war die Technik bei weitem noch nicht so weit. Jetzt lieferte er bei der 3D-Variante des Vatikans einen Datensatz von für Laien fast unvorstellbaren 140 Gigabytes. Bei derartigen Mengen versagen die Datenleitungen der Post. „Wie im Mittelalter hatten wir reitende Boten, die die Magnetbänder in die Schweiz brachten, wo einer der weltweit leistungsstärksten Grafik-Computer steht“, scherzte Koob.

Am Anfang der rekonstruktiven Arbeit am Computer stand auch die Frage des Lichts. Koob entschied sich für 10.30 Uhr,

weil: „das die Zeit gewesen wäre, wo ich mit der Arbeit begonnen hätte, wenn ich damals Papst gewesen wäre“. Die Frage des Sonnenstandes war wichtig für den Schattenfall während des Rundganges auf den Fresken von Raffael, dessen Pinselstrich man teils so sah, als stünde man einen Meter vor den real existierenden Kunstwerken.

Die Datensätze habe man mit der Tastatur eingeben oder sonstwie einlesen müssen. Zwar gibt es inzwischen Computer mit Spracherkennung, aber – so Koob – „ein gebürtiger Südhesse schafft das nicht“. Doch auch dies ist sicherlich nur noch eine Frage von wenigen technischen Entwicklungsschritten. Koob stellte nach den verblüffenden optischen Täuschungen auch mögliche haptische Täuschungen in den Raum, zu denen Computersimulationen bald fähig sein könnten. Koob: „Dann fehlt nur noch der Geruch.“

Der Rundgang durch den Vatikan war der bisher beeindruckendste Blick in Koobs Cyber-Welt. Nach Cluny hatte er mit seiner Crew die Baustelle des Doms von Speyer erschaffen, hatte das Kloster Lorsch anhand der Königshalle, eines alten Sticks und modernstem Geo-Radar im Rechner erschaffen, ein Modell von Bensheim im Jahre 1830 angelegt, die Kaiserpfalz zu Aachen zur Zeit der Krönung von Otto I. und viele nicht mehr existierende Synagogen in Deutschland.

Das Frappierende an diesen virtuellen Spaziergängen durch nicht mehr – oder nicht mehr so – existierende historische Gebäude ist, dass man nach Belieben die Perspektive wechseln kann: Ob menschliche Augenhöhe, Frosch oder Vogel – alles ist machbar. Auch kann man zoomen, um Details zu erkennen.

Koob hat schon neue Pläne. Den Vatikan zur Barockzeit. Diesmal nicht mit Großrechner-Technologie, sondern mit vielen PC via Internet. Wir sind schon gespannt auf diese Zeitreise. bj