

Traumstadt Venedig

Projekt – Für die Bonner Ausstellung „Venezia!“ arbeiteten 102 Architekturstudenten der Technischen Universität Darmstadt vier Stationen aus – Virtuelle Spiele und reale Bodenabdrücke

VON ANNETTE KRÄMER-ALIG

DARMSTADT. 102 Studenten, sieben wissenschaftliche Mitarbeiter und vier Professoren, sechs Seminare, drei Exkursionen in die Lagunenstadt und eine weitere zweisemestrige Lehrveranstaltung: Kein Zweifel, das „Venedig“-Projekt war ein großes Unterfangen für den Fachbereich Architektur an der TU Darmstadt. Ein Unterfangen, an dessen Ende auch ein öffentlich wirksames Ergebnis stand: Noch bis 12. Januar 2003 sind im Rahmen der „Venezia!“-Ausstellung in der Bonner Bundeskunsthalle gleich vier Stationen zu erleben, die in Darmstadt gestaltet wurden.

Da ist zum einen die so genannte „Haut der Stadt“: zwölf Bodenabdrücke, die vor Ort in Venedig von den Studenten genommen und nun – in Beton übertragen – vor dem Eingang zur Schau in Bonn verlegt wurden. Film, Text, Musik und Sprache verbindet das zweite Darmstädter Exponat „Traum statt Venedig“: Ein Zufallsgenerator steuert in dem Medienprojekt die immer wieder neue Zusammenstellung von ganz verschiedenartigen Fragmenten zum Thema Venedig.

Die beiden anderen in Darmstadt entstandenen Ausstellungsteile sind Computer-Stationen. Idee und Programmierung stammen von der TU. „Stadt im Netz“ umfasst verschiedene interaktive Projekte, die alle mit Möglichkeiten spielen: Da kann man einen Selbstmord verhindern, wenn man dem möglichen Opfer bei seinem Weg durch Venedig schöne Erinnerungen ins Gedächtnis ruft oder es von trübem Nebel befreit. Man kann ein Café besuchen oder am Bildschirm erleben, was ganz verschiedene Menschen bei ver-



Andrea Palladio (1508–1580) war der bedeutendste Architekt der venezianischen Renaissance. Sein Entwurf für diese mit Häusern besetzte Brücke über den Canal Grande an der Stelle der heutigen Rialto-Brücke wurde jedoch abgelehnt. Wie sie dort gewirkt hätte, ist jetzt erstmals zu ahnen: Darmstädter Architekturstudenten haben die Brücke in CAD-Technik dreidimensional rekonstruiert und für einen Führungsfilm der Bonner Ausstellung „Venezia!“ virtuell ins Stadtgefüge eingepasst. FOTO: E

schieden langen Aufenthalten von Venedig zu sehen bekommen.

Die besondere Situation der Stadt auf 118 Inseln steht im Zentrum einer von zwei digitalen Führungen durch Venedig, die unter dem Motto „Unsichtbares

sichtbar machen“ stehen: Man erlebt in dreidimensionalen Computer-Rekonstruktionen und vier Zeitstufen vom Jahr 1000 bis heute die Entwicklung der Stadt in der Lagune, lernt dabei auch den so wichtigen Brückenbau durch

die Jahrhunderte kennen. Die zweite digitale Führung analysiert in bewegten Bildern den Bau eines venezianischen Palastes von der Pfahlgründung über die dekorativen Bögen der Fassade bis zum Dach.