

# Weinbrenners Traum

[Institut für Bildmedien](#) [1] [computer animation](#) [2]  
Dokumentation - wird in IMAGINING MEDIA@ZKM dokumentiert  
1991-92



Der großherzoglich badische Oberbaudirektor, ein Vertreter des Klassizismus in der Architektur, hatte 1797/98 eine Planung für die Stadtmitte Karlsruhe, wie sie sich im Grundriss heute präsentiert, fertig gestellt. Einige Elemente blieben Wunschtraum von Weinbrenner. Für das ZKM war es das Anliegen, diesen, im Generallandesarchiv aufbewahrten Originalplan - bestehend aus Grundriss und Fassadenabwicklungen - durch eine Architektursimulation dreidimensional zu veranschaulichen. Ziel der Architektursimulation von 1991 war unter anderem die Nachbildung der Einfachheit der Geometrie Weinbrenners. Das Weglassen von Gestaltungsdetails und damit die Reduzierung auf das Wesentliche erleichtert dem Betrachter das Begreifen der Entwurfsidee von Friedrich Weinbrenner. Die durch Klarheit und Nüchternheit geprägte Architekturästhetik sollte auch Richtlinie für die filmische Ästhetik sein. Es wurde kein Fotorealismus angestrebt, sondern die dem Projekt Weinbrenners adäquate Bildsprache.

**premier:**

„MultiMediale 2“, Karlsruhe (D), 1991

**technique/material/hardware, software:**

Hardware: Silicon Graphics 4D25 Software: TDI Explore

**dimensions:**

12:16 Min.

**credits:**

Konzept: Harald Ringler Ausführung: Ralf Bühler (Modellierung und Animation); Sabine Kraus, Roland Stuij (Assistenz) Produktion: ZKM | Institut für Bildmedien

**producer:**

ZKM | Institut für Bildmedien, 1991-92.

[Institut für Bildmedien](#) [computer animation](#)

---

**Quellen-URL:** <http://m.at.zkm.de/node/342>

**Verweise:**

- [1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12>
- [2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/7>