

Ferdinand Facklam

FORMEN LERNEN LEBEN

MANUSKRIFT

Diese Arbeit erschien als Thesis NDS 2006/7

*Chair of CAAD
Institute for Building Technology
Prof. Dr. Ludger Hovestadt
ETH Hönggerberg
HIL E 15.1
8093 Zürich*

*Ferdinand Facklam
Burstwiesenstrasse 80
8055 Zürich
Switzerland*

*Mobile +41 (0)78 684 66 13
mail@ferdinandfacklam.ch
www.ferdinandfacklam.ch*

*Buchbestellung:
Unter der E-Mail Adresse: mail@ferdinandfacklam.ch*



Eidgenössische Technische Hochschule Zürich
Swiss Federal Institute of Technology Zurich

EINLEITUNG

In meiner Kurzgeschichte versuche ich eine fiktive oder genauer gesagt eine virtuelle Welt mit lebendigen Formen zu beschreiben und ihr ein eigenständiges formales Gesicht zu geben.

Die Bilderwelten haben einen ästhetischen, strukturellen Hintergrund und sind nicht in der architektonischen Formgebung zu suchen.

Bei der Gestaltung der Figuren und Kreaturen standen mir unterschiedliche Quellen zur Verfügung. Im Wesentlichen habe ich den Ausdruck und die Charakteristik untersucht:

Die bösen Kreaturen haben ein hässliches und ominöses Gesicht. Der Organismus besteht aus einer leichten oder kristallinen Flüssigkeit.

Geradlinig und streng sind die guten Wesen. Die Volumen haben eine klare Geometrie.

In dem laufenden Prozess haben mich diese Fragestellungen interessiert:

Was kann der Körper?

Was sind seine Grenzen, seine Möglichkeiten und schlussendlich seine Formen?
Bestehen Variationen zur Mutation?

Wie wird aus dem Mensch eine Maschine, oder aus einer Maschine ein Mensch?

Im Brennpunkt des Geschehens stehen:

Eine real erfundene Handlung in der humanen Welt als Rahmen der Geschichte.

Eine imaginärer Raum zwischen Licht und Dunkelheit, der aus unterteilten Inseln besteht.

Die Gegenüberstellung von zwei unterschiedlichen gewachsenen Körpern im Netzwerk.

Die dargestellte Vermischung von natürlichen und künstlichen Phänomenen.

Automatisch stellen sich Fragen zur künstlichen Welt:

Wie verhalten sich die Inseln zueinander?

Können die Gebilde kommunizieren?

Findet eine Durchmischung statt?

Kann sich der Organismus vermehren oder sterben einzelne Spezies aus?

INHALT

Am Anfang der Geschichte lernen sich zwei junge Männer kennen, Franck Collier und Andrew Murphy. Der eine ein junger Kunststudent mit grosser Leidenschaft zur Trigonometrie, der andere ein exzellenter Informatiker.

Zusammen planen sie eine virtuelle Welt als Zeichnungsplattform für Formenliebhaber aufzubauen. Doch die Motivation der beiden Protagonisten ist grundverschieden. Der Kunststudent beabsichtigt, mit nicht ganz legalen Mitteln, eine lebensfreundliche, virtuelle Welt zu gestalten, während der Informatiker böartige Wesen in die gemeinsam entwickelte Systemumgebung zu implementieren versucht.

Es entstehen zwei virtuelle Lebenswesen, die „Good Bodies“ und die „Bad Bodies“.

GOOD BODIES

Im virtuellen Universum ereignen sich merkwürdige Dinge, - beziehungsweise grundlegende Interaktionen werden zunehmend registriert.

Es geschieht nach einer gigantischen Explosion.

Wir befinden uns auf einer der mannigfaltigen Inseln, die eine gleichmässige unterteilte Fläche mit klarer Struktur aufweist. Diese neue Welt entwickelt sich aus den Zutaten von Raum, Zeit und Materie.

Aus kleinen, membranumhüllten und konzentrierten Zellen schlüpfen unzählige geometrische Körper. Die amorphen Einheiten besitzen die Fähigkeit Kopien von sich selbst anzufertigen, indem sie wachsen und sich teilen. Der sich zu entwickelnde Organismus bewegt sich rhythmisch als geschlossene Formation auf einem rechtwinkligen, unterteilten Raster fort. Bald ist der Populationshöhepunkt auf den Inseln erreicht.

Die neuen Wesen besitzen ein gemeinsames Herz, das im selben Takt schlägt.

Das Verhalten und Bewusstsein der neuen Gebilde wird über einen modularen Schaltkreis gesteuert. Es handelt sich um ein übergeordnetes, unsichtbares Netzwerk, das jederzeit in der Lage ist die digitalen Daten auszuwerten.

Die Gruppe steht im permanenten Dialog zur Aussenwelt, und über ein entferntes Signal werden die zu verrichtenden Aufgaben gesendet. Die Verbindung zum Netzwerk ermöglicht zusätzlich die Verfügung von bereits verwendetem Archivmaterial. Somit können einzelne Sequenzen dynamisch abgerufen werden.

Während dieser Zeit dehnen sich die Körper nach allen Richtungen aus. Sie artikulieren über den Körper und wechseln ihre Farbe. Wenden sie sich zum Nachbar, nehmen sie eine besondere Körperhaltung ein und verändern ihr Aussehen in ein leicht transparentes *Blau*. Zur Verständigung gibt es einfache Regeln, damit jeder der Gruppe über die Handlungen des Nachbarn informiert ist. Jeder hat eine spezifische Aufgabe zu bewältigen und die Rollen werden klar und logisch verteilt.

Mit einem Sensor kann die Distanz zwischen den einzelnen Körpern gemessen werden, sodass sich keinerlei Konflikte anbahnen können.

Farben besitzen eine grosse Bedeutung in dieser virtuellen Welt.

BAD BODIES

Auf einzelnen entfernten Inseln, in der virtuellen Welt, macht sich eine Quelle von Ungleichgewicht bemerkbar, die sich deutlich von der Heimat der *Good Bodies* unterscheidet. Ausgelöst wurde diese Reaktion von einem Haufen unidentifizierbar zusammenhangloser Figuren, die anscheinend über eine eigene lebendige amorphe Struktur verfügen.

Ihr Verhalten ist weder strukturiert noch vorhersehbar. Sie vermitteln einen hohen Grad an Komplexität. Gleichzeitig haben diese Wesen eine oft zusammengebrochene und zerquetschte Form. Rein äusserlich ähneln sie mehr monströsen, hässlichen Plastilinskulpturen oder Krümelhaufen, die nicht nur schwerfällig sondern auch elastisch wirken.

Ihre transparente Haut dehnt sich nach alle Richtungen aus, ohne der Umgebung etwas Informatives vermitteln zu können.

Die Inseln dieser Kreaturen haben schon längst die gleichmässige Unterteilung verloren. Inzwischen verändern sie sich in einen fliegenden und elastischen Teppich.

Eine bedeutende Verschiebung findet in der Entwicklung der Kreaturen statt. Durch die wilden und lebendigen Kräfte, die in ihren Körpern erzeugt werden, lauert eine unbekannt und verborgene Gefahr für die übrige Welt.