

## VON DER ARCHITEKTUR ZUM DESIGN-SUPERMARKT

### Schöne neue Bauwelt

„Science fiction“ ist mehr als erfundene Wissenschaft, ist die Über-treibung aller Ängste und Hoffnungen, verschoben in eine Zeit, die wir nicht mehr zu erleben brauchen/dürfen. Die Architektur der Zukunft ist unbeschreibbar. So weichen denn auch alle, die mit ihrer Beschreibung zu tun haben, auf die Vergangenheit aus. Unter heutigen Umständen sind das in erster Linie „Film- oder Kulissen-architekten“, weitschauende und sensible Propheten, die intuitiv das fortsetzen, was die Gegenwart in ihrem „Schoße trägt“. Ihre „virtuelle Architektur“ kümmert sich weder um topographische, geschichtliche noch um soziale Zusammenhänge, aus denen her-aus „wirkliche Architektur“ entstand. Gebäude, oder lediglich Teile desselben, werden mit anderen Architekturen grundlegend ande-

*Der Piccadilly-Circus in London, Chinatown und Fragmente anderer Metropolen bilden die Vision einer „post-historischen Urbanität“. Die Straßen sind verstopft, Luftfilter und Plastikmäntel schützen vor der Umwelt.*



Fortsetzung von S. 60

simuliert, so wenig wird der Architekt vor seinem CAD-Arbeitsplatz sein früheres Entwurfshandwerk simulieren können.

Außerdem wird es darum gehen, neue Dimensionen zu eröffnen: den Schritt aus dem 3-D-Anschauungsraum hinaus in die Vieldimensionalität der n-Tupel zu vollziehen. Analog zu anderen Anwendungsfällen computerunterstützten Designs – zum Beispiel der cw-Wert-Optimierung beim Karosserieentwurf – wird man Berechnungs- und Simulationsprogramme entwickeln, die es ermöglichen werden, physikalische Eigenschaften zu entwerfender Objekte zu prognostizieren (Wärmeleitfähigkeit, Temperaturfortpflanzung, Spannungsverläufe infolge von Setzungen oder dynamischen Belastungen). Beliebige Punkte eines Objektes werden dann neben ihren räumlichen Koordinaten (die – wir sagten es bereits – aus dem Nachvollzug des Konstruktionsplans von definierten Operationen auf der Menge aktuell gültiger graphischer Grundkörper bestimmt werden) in den überdreidimensionalen Komponenten des n-Tupels mit den Ergebnissen solcher Berechnungen attribuiert. Diese Attribute können schließlich als Farb- oder Blinkstatus- oder Intensitätscodierung in die Darstellung auf dem Ausgabemedium einer CAD-Installation eingeblendet werden, so daß sie beim Fortschreiten des Entwerfens berücksichtigt werden können (nicht müssen, solange es sich nicht um einen Regelkreis mit automatischen Optimierungsalgorithmen handelt).

rer Provenienz, vermischt oder collagiert. Entweder historisierend, „modern“ oder als Durcheinander sämtlicher Stile aller Epochen, quer durch alle mondialen Kulturen. Herausragendes Beispiel derartiger Kulissenarchitektur, der 1980 von Ridley Scott gedrehte „BLADE RUNNER“: Neben drei in LOS ANGELES beheimateten Gebäuden, Ennis-Building (Frank Lloyd Wright, 1924), Union-Station (J. D. Parkinson, H. Sacks, 1938) und Bradbury-Building (George Wyman, 1893), bilden Versatzstücke aus TOKIO, HON-KONG, LONDON und NEW YORK Scott's Szenario für L.A. im Jahre 2019<sup>1)</sup>. Neben diesem seit Jahrzehnten prägendsten „Architekturfilm“ sei an dieser Stelle noch auf BRAZILIO (Terry Gilliam), DER WÜSTENPLANET (David Lynch), die Schlußszene in UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER 3. ART (Spielberg) und

► S. 62

*Empfangssäle mit ägyptisch anmutenden Palmsäulen knallen auf Panoramaglaswände mit automatischer Verdunkelung. Die Kostüme verarbeiten die 20er und 50er Jahre und mischen diese Stilelemente mit der Punkmode der 80er Jahre. Eine verwirrende „Bri-Collage“ (Moebius), die sich auch bei den Autos widerspiegelt. Sie umfassen die mondiale Modellpalette der letzten dreißig Jahre.*



CAD-nutzende Architekten werden sich - kann man daran zweifeln? – neue Fertigkeiten zur Abstraktion aneignen müssen. So wie sie ihre angestammten Arbeitsgeräte beherrscht hatten, so werden sie lernen müssen, CAD-Systeme zu beherrschen – und das schließt ein, Wissen zu erwerben darüber, wie CAD-Systeme aufgebaut sind, was sie leisten können und wo ihre Grenzen liegen. Sie werden sich mit Informatik beschäftigen müssen.

### Anmerkungen:

- 1) Vgl.: Buchowiecki, Walter: Handbuch der Kirchen Roms, Bd. II, Wien 1970, S. 199ff
- 2) Klee, Paul: Das Bildnerische Denken, Basel 1971, S. 24  
Das Buch enthält die Aufzeichnungen Klees für seine Lehre am Bauhaus aus den Jahren 1921 bis 1922.
- 3) Klee, S. 113
- 4) Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche, 1926, Bern 1973, S. 100
- 5) Kandinsky, S. 80
- 6) Klee, S. 149
- 7) Taut, Bruno: 1920–1922, Frühlicht, eine Folge für die Verwirklichung des neuen Baugedankens, Frankfurt/Wien 1963, S. 16
- 8) Vgl. zu diesem Abschnitt: Purgathofer, Werner: Graphische Datenverarbeitung, Wien/New York 1985
- 9) Dieses Wort haben wir von Helmut Costard aus seinem Film „Echtzeit“ geklaut.
- 10) Das Bild wurde mit dem CAD-System RADAR erstellt. Für seine freundliche Hilfe möchten wir Herrn Lohonyai ausdrücklich danken.
- 11) Das Simulationsprogramm wurde 1965 von Frieder Nake geschrieben.