

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 4 (1991)  
**Heft:** 10  
  
**Rubrik:** Meinungen

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 13.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## CAAD und Pingpong

HP 7/91: CAAD – die virtuelle Realität

Auch den Architekten geht es nicht besser als den Visionären der Virtual Reality; stellen sich letztere bei der totalen Freizeitgestaltung Pingpong vor, so denken erstere an neue Visualisierungstechniken und wollen die Häuser anschliessend wirklich bauen. Dies ist aber nicht notwendig, neben der virtuellen braucht es keine reale Wirklichkeit mehr. Wohnen lässt sich in der virtuellen Realität und ihren Überplanungsphasen viel eleganter: Über die jetzige Phase der Bildschirmhelme und Sensorhandschuhe lohnt es sich kaum, Gedanken zu verlieren, sie ist zu schwerfällig, zu vieles bleibt beim alten.

Nachdem wir die Hemmung überwunden haben, unsere Hirne direkt an die VR-Netzwerke anzuschliessen, werden wir uns einige Zeit in realen und künstlichen Welten bewegen, werden noch wirklich in der Limmat schwimmen, die Ferien aber virtuell in Bali verbringen, real ist das viel zu aufwendig. Während die einen in richtigen Häusern wohnen, beschränkt sich der Wohnbereich bei anderen auf eine gekühlte Liegefläche: ob in der eigenen Truhe oder im Gemeindegelände, bleibe dahingestellt. Diese Zeit brauchen wir auch zum Aufnehmen und Speichern der Wahrnehmungen: Tausende von Geburten, Millionen von Wanderungen, das

Trinken von sämtlichen Getränken durch verschiedene Personen in unzähligen Situationen, alles pures Wahrnehmungsmaterial, nicht verschlüsselt durch menschliche oder Datenbanksprachen. Nach einigen Jahren besitzen wir die Gewissheit, dass die reale Wirklichkeit gegenüber der virtuellen keine Vorteile bietet. Wir entledigen uns der überflüssigen Körper, behalten noch unser Gehirn, die Wohnung beschränkt sich auf ein Reagenzglas. Aber auch dies ist eine Übergangsphase, Hirnzellen sterben ab, also wachsen wir in die Maschinen und leben dort unsterblich weiter. Diese Vorstellung mag euch Bauleute erschrecken, aber keine Angst, ihr werdet nicht überflüssig. Es wird immer noch Leute geben, welche gerne «Wohnen» spielen: Bauherren werden Architekten aufsuchen, alles bleibt möglich. Handwerker und Möbeldesigner können einbezogen werden, wer Lust hat, kann sogar virtuelle Hypotheken aufnehmen und sich mit Zinszahlungen abplagen. Ist das Haus fertig, genügt ein Download in die eigene Maschine, und los geht's mit Wohnen wie gewohnt, auch ein virtueller Teppich nutzt sich ab, wirklich keine Einschränkungen. Wichtig ist nur, dass wir den Übergang in die virtuelle Realität schnell genug schaffen und uns real aus der wirklichen Welt zurückziehen, so bleibt ihr eine Chance zu überleben.

Hansruedi Hänni, Zürich

## Gehr: mit 95 auf de

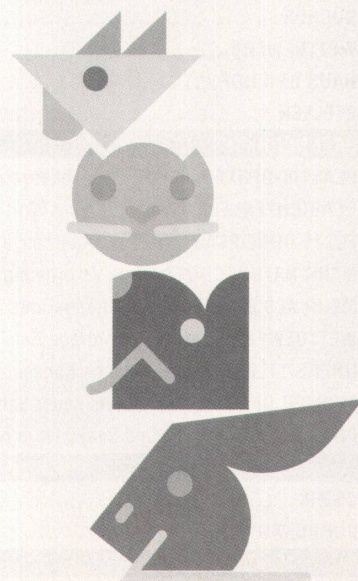


BILD: SIGI SCHERRER

## Bremer Stadtmusikanten

Bremen hat seit dem Niedergang der Fischerei-, Schiffs- und Werftindustrie grosse wirtschaftliche Probleme. In einem ersten Schub sind deshalb in den letzten Jahren High-Tech-Firmen gefördert worden; der zweite Schub heisst Designpolitik. Dafür wurde die «innoventa» erfunden, eine Veranstaltung, die über drei Jahre dauert und verschiedene Möglichkeiten der Designförderung vorführt. Der Katalog reicht von Produktpräsentation über Darstellung von Software, Corporate Identity bis zu Ausstellungs-Know-how. Als erstes hat die «innoventa» über einen internationalen Wettbewerb für sich ein Logo mit den Bremer Stadtmusikanten gesucht. Realisiert wird der Entwurf des Grafikers Günther Kieser.

Ein Logo für die Bremer Designförderung:  
Die Stadtmusikanten von Günther Kieser



HP ■