

**Zeitschrift:** Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am  
Departement Architektur der ETH Zürich

**Herausgeber:** Departement Architektur der ETH Zürich

**Band:** - (2000)

**Heft:** 6

**Artikel:** Programming architecture

**Autor:** Primas, Urs

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-919107>

### **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:** 12.01.2026

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

## Programming Architecture

Urs Primas

„Städtebau“ ist in der Schweiz dasjenige, was man in einem weissen 1:500-Modell sehen kann: wie sich das vorgeschlagene Volumen zur Morphologie der angrenzenden Bebauung verhält, welche räumlichen Beziehungen das sogenannte „Haus“ mit dem Gefüge seiner Umgebung, mit der sogenannten „Stadt“ eingeht. Regelmässig wird in Wettbewerben verlangt, den Umriss des Neubaus in einen Übersichtsplan einzuzichnen. Dabei werden die Baumassen schwarz und die Aussenräume weiss dargestellt: eine Figur-Grund-Grafik entsteht, welche nochmals die Überprüfung der erwähnten Zusammenhänge erlaubt. Damit ist der „Städtebau“ erledigt, und man darf zum architektonischen Objekt übergehen.

Niemand weiss so genau, was heutzutage eine „Stadt“ ist, und es ist gewiss nicht etwas, was man bauen kann wie ein Haus. Die Beschränkung des Sprachgebrauches wirft aber eine andere Frage auf: Könnte es sein, dass der Mainstream der schweizer Architektur einige der brisantesten und aufregendsten Themengebiete unseres Berufes links liegen lässt? Die urbane Dimension eines Projektes umfasst die Gesamtheit seiner Beziehungen zu grösseren Zusammenhängen. Neben der „Hardware“ der räumlichen Beziehungen schliesst diese Definition auch die funktionellen, wirtschaftlichen, ökologischen, verkehrstechnischen Beziehungen ein: die „Software“, das Programm. Die Layoutvorschriften von Architekturwettbewerben lassen in der Schweiz meist allein die Präsentation der „Hardware“ zu und unterdrücken die Diskussion programmatischer Aspekte. Wenn das so ist – warum ignorieren wir dann nicht einfach die Regeln? Vielleicht, weil sie niemanden stören: Alle stürzen sich gierig auf die neuesten Computerprogramme, um räumliche Zusammenhänge stets realistischer simulieren zu können – aber kaum jemand arbeitet an der Visualisierung programmatischer Zusammenhänge. Niemand stellt die Konventionen der Architekturfotografie zur Diskussion. Die Architekturkritik fragt sich, warum die Schweizer immer Kisten machen und ob man nicht auch mal etwas Schräges oder Rundes machen könnte. Selbst die Rezeption neuer Strömungen der internationalen Architektur neigt dazu, diese auf ihre räumlichen und formalen Merkmale zu reduzieren. „Single-surface-buildings“ oder „Blobs“, Konzepte welche gerade eine „Nicht-Organisation“ anstreben, ein Aufweichen und Verwischen der programmatischen Distribution, werden in der Schweiz unter dem verwirrenden Stilbegriff „Organizismus“ abgehandelt. Es scheint, dass hierzulande aus der Gesamtheit der Informationen, auf welche sich urbane und architektonische Projekte berufen könnten, regelmässig, stillschweigend und von vorn herein ein beträchtlicher Teil herausgefiltert wird. Dazu ein paar Anregungen aus der (nahen) Ferne:

Vielleicht sollten wir nicht immer Wim-Wenders-Filme gucken, sondern uns in der Videothek ab und zu mal einen Porno oder einen Actionstreifen 'reinziehen. Die deutschschweizer Architektur ist durchdrungen von einem modernistischen „gesunden Menschenverstand“, welcher danach strebt, die räumliche Einteilung und die programmatische Verteilung, wenn irgendwie möglich, in ein und derselben Bewegung zu bewältigen. Diese Haltung unterstellt ein selbstverständliches, angenehmes, ein reibungsloses Verhältnis zwischen Raum und Programm, zwischen Form und Funktion: sie will nicht wahrhaben, welche Spannung, welche Gewalt in dieser Beziehung schlummert. Dem gegenüber suchen Porno und Actionfilm systematisch die Extremwerte dieses dramatischen Potentials auf: Im Porno wird alles monofunktional, angefangen bei Tisch und Bett über die anderen Möbelstücke und Haushaltsgegenstände bis hin zu Motorrädern, Altaren, Fitnessmaschinen. Die Handlung überrollt Räume und Gegenstände - jede Nische, jede Ausstülpung, alles Spezifische dient bloss noch dem einen Zweck. Im Actionfilm dagegen zerquetscht der Raum die Handlung, verdichtet sie gewaltsam. Wenn der flüchtende Held durch den Lüftungsschacht robbt, welcher hinter ihm von den Kugeln seiner Verfolger zersiebt wird, dann ist Verzweiflung nicht mehr ein Gesichtsausdruck, sondern die Einschnürung eines schweissnassen Körpers in der Dunkelheit...

Die Architekten sollen sich nicht anmassen, das Leben selbst entwerfen zu wollen, wird man entgegenen. Ihre Aufgabe sei die Gestaltung des Rahmens, des Hintergrundes. Nicht nur in der Schweiz vergleichen Architekten die Form gerne mit einem Gerüst, in welchem das "Leben" wie eine Schlingpflanze wuchert und gedeiht. Solche Metaphern gleichen Standbildern aus einem Video: sie bilden immer bloss eine Zustandsform eines ständig oszillierenden Spannungsfeldes ab. Sie verhüllen die grundlegende und wesentliche Differenz zwischen Formen und Programmen. Formen folgen anderen Gesetzmässigkeiten als Programme. Die Beschreibung der formalen Elemente eines Entwurfes muss sich anderer Mittel bedienen als die Beschreibung der programmatischen Elemente. Manchmal organisieren Formen tatsächlich Programme, manchmal lassen Programme auch Formen entstehen, meistens aber sind die Beziehungen komplexer und wechselseitig. Formen ordnen Material, Programme verteilen Kräfte. Formen kennen einen Massstab und Proportionen, Programme kennen eine Dichte und Richtungen. Das städtebauliche Potential formaler Manipulationen ist mehr oder weniger proportional zur physischen Grösse eines Projektes. Demgegenüber können kleine, programmatische Manipulationen einschneidende und weitreichende Transformationen auslösen. Damit wird deutlich, was der Verzicht auf einen entwerfenden Umgang mit Programmen für ein urbanes Projekt bedeutet: Man beschränkt sich darauf, seine visuelle Reichweite zu entwerfen. Die programmatische Reichweite - welche weit weniger abhängig ist von der Grösse des Projektes - bleibt ausserhalb der Überlegungen.



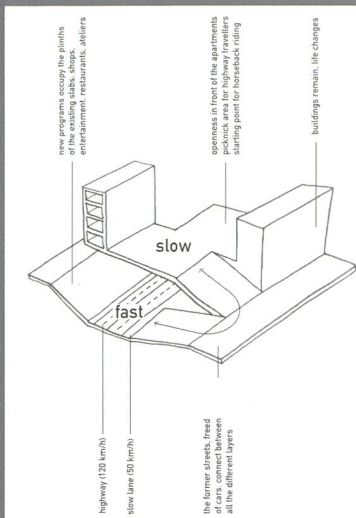


**Parkhouse/Carstadt (.NL Architects/Amsterdam: Pieter Bannenberg, Kamiel Klaase)**

Die denkmalgeschützte Bausubstanz des mittelalterlichen Zentrums von Amsterdam beherbergt eine 24-Stunden-Freiluft-Mall für Drogen, Souvenirs, Sex, Mode und anderes mehr, welche täglich 40.000 Menschen aus aller Welt anzieht. Der Stadtkern entwickelt sich immer mehr zu einer monofunktionalen Fussgängerzone. Die Nachfrage nach Erdgeschossflächen ist derart hoch, dass die Obergeschosse zum Teil unerschliessbar geworden sind und leerstehen. Zudem hat es viel zu wenig Parkplätze. Parkhouse/Carstadt operiert als Ventil für diesen programmatischen Überdruck und ermöglicht das Fortbestehen vitaler, städtischer Funktionen. Der Mangel an Erdgeschossfläche generiert eine neue Typologie. Ein Kilometer Strasse wird unter einer Neigung von 6% in die historische Baumasse gefaltet. Die Strasse erschliesst Parkplätze und Eingänge zu Nutzungen im darunterliegenden Volumen: Läden, Büros, Wohnungen, Restaurants, ein Kongresshotel, ein Warenhaus. Auf beschränkter Grundfläche vervielfältigt Parkhouse/ Carstadt nicht allein die Anzahl Parkplätze, sondern auch die Anzahl möglicher Zugänge zu verschiedenen städtischen Programmen. Nicht allein visuell - als Aussichtsplattform - sondern auch programmatisch bezieht sich das Projekt damit auf die Innenstadt als Ganzes.

Im Unterschied zum Entwerfen von Formen muss das Entwerfen von Programmen eine fundamentale Unsicherheit akzeptieren: Ob die vorhergesagten Effekte eintreten werden, ist im besten Fall wahrscheinlich. Hier wird der nächste Einwand ansetzen. Bauherren lieben keine Unsicherheiten, und wer bauen will, tut gut daran, das - meist vorgegebene - Programm ohne Federlesen umzusetzen und seinen Erfindergeist an der räumlichen und formalen Umsetzung der Entwurfsaufgabe auszuleben. Nur in Ausnahmefällen kann der Architekt seinen Einfluss auf programmatische Entscheidungen ausdehnen. Warum aber zählt nur, was gebaut ist? Warum interessieren wir uns erst dann für neue Infrastrukturbauten, wenn es gilt, ein Tunnelportal oder eine Brücke zu entwerfen? Warum überlassen wir es Raumplanern und Verkehrsingenieuren, über Linienführung und Anschlüsse von Eisenbahnen und Autobahnen nachzudenken, über jene Entscheidungen, welche die zukünftigen Verstädterungsschübe am tiefgreifendsten beeinflussen werden? Warum kümmern wir uns erst dann um eine Einfamilienhausgegend, wenn wir eine Villa entwerfen dürfen (welche sich dann in einer Geste der Verweigerung von der Mittelmässigkeit ihrer Umgebung abwendet)? Mit einem derart baumeisterlichen Selbstverständnis berauben wir uns der Möglichkeit, eine Rolle zu spielen in den Diskussionen über die Zukunft der Stadtlandschaft. Viele der einflussreichsten Projekte aus der Geschichte von Architektur und Städtebau sind Papier geblieben. Wenn solche Projekte in ausreichendem Masse in der komplexen Realität einer spezifischen Situation wurzeln und auf utopische Vereinfachungen verzichten, können sie zu unersetzlichen Werkzeugen werden: für das Verständnis der Dynamik städtischer Prozesse, für das Ausloten möglicher Entwicklungen, für die Diskussion politischer Entscheidungen. Wie Andre Corboz vor zwölf Jahren in seinem Vortrag „Stadt der Planer - Stadt der Architekten“ hervorhob, „kann man entwerfen, um zu bauen, man kann aber auch entwerfen, um die Stadt zu verstehen“. Corboz erinnerte an die Operationen der Land Art und forderte „die grössere Dimension in der Architektur wieder mit einzubezie-





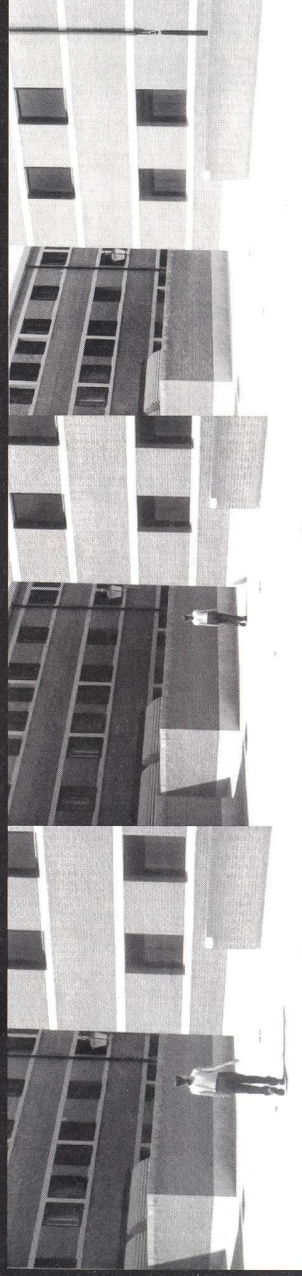
**Underground (LeZoom + Planetage: Marie-Noelle Adolph, Martijn van den Ban, Valery Didelon, Christelle Gualdi, Urs Primas, Ed Ravensbergen)**

Autobahnen sind normalerweise eine Welt für sich: sie werden aus Gründen des Lärmschutzes streng getrennt von anderen Programmen. Tunnels eröffnen dagegen die Möglichkeit programmatischer Kurzschlüsse: die Welt der Autobahn kann unvermittelt mit unberührter Natur, mit historischen Stadtzentren oder mit dichtbesiedelten Wohngebieten in Verbindung treten. Am Beispiel der Siedlung Weidteile bei Biel schlägt „Underground“ ein Interface zwischen einer Autobahn und einer hochverdichteten Wohnsiedlung aus den sechziger Jahren vor. Der direkte Anschluss an die Hochleistungsstrasse und ihre Programme transformiert die monofunktionale Wohnsiedlung in ein urbanes Gebiet mit mehrfachen Nutzungsüberlagerungen. Kleine Veränderungen an den bestehenden Gebäuden führen zu einer grundlegenden Neudefinition der Wohnqualität. Die Wohnungen erhalten neue programmatische Beziehungen auf verschiedenen Massstabsebenen.

hen. Anstelle kleiner, sorgfältig ausformulierter Juwelen, mutigere, die Stadt artikulierende Operationen also, wobei das Problem der Umsetzung offen bleibt." Derselben Frage nähert sich der Schriftsteller J.G. Ballard von der anderen Seite, wenn er den Bedarf nach einer „Science-Fiction der Gegenwart“ konstatiert, einer Science-Fiction, welche sich abwendet von der fernen Zukunft und der Endlosigkeit des Weltraumes und sich statt dessen der Erforschung gegenwärtiger Wirklichkeiten widmet.

Gerade in ihrer Suche nach Abstraktion, in ihrem scheinbaren Verzicht auf bildhafte Referenzen verwiesen viele Schweizer Projekte der neunziger Jahre auf eine unterschwellige Sehnsucht nach einer anonymen „Alltäglichkeit“, nach einer allgemein verbindlichen „guten Form“: nach den fünfziger- und sechziger Jahren, nach einer Zeit, in der die Schweiz noch ein wohlhabendes, weithin geschätztes, ein gutes Land war? Könnte man die Weigerung dieser Architektur, sich auf einer programmatischen Ebene mit der gegenwärtigen „Stadt“ und ihrer Zukunft auseinanderzusetzen, im Rückblick als Symptom einer allgemeineren Krise deuten?





Gea Casolaro's proposal.  
a turn of viewpoint:



# project through human sight

