

Zeitschrift: Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art
Band: 61 (1974)
Heft: 2: Spitalbauten = Hôpitaux

Artikel: Wir lernen von Rom und Las Vegas
Autor: Venturi, Robert / Kramer, Paul R.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-87698>

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](#)

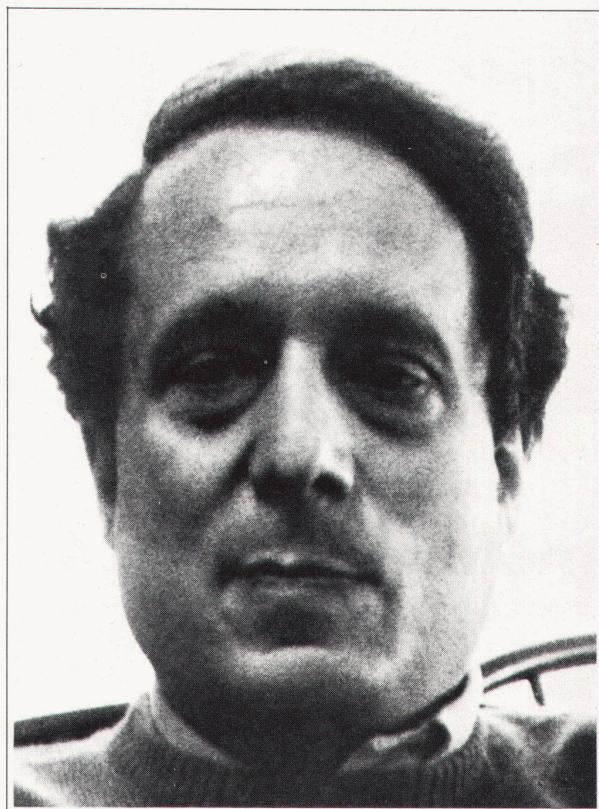
Terms of use

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: 08.01.2026

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

Wir lernen von Rom und Las Vegas



Interview mit Robert Venturi von Paul R. Kramer.

In den fünfziger Jahren gingen wir als Amerikaner nach Europa und lernten eine Menge über die Stadt, über den urbanen Massstab, über Fußgänger und ähnliche Dinge. Nun glauben wir, dass wir von der so verschmähten Quelle der amerikanischen Kunst und von den Pop-Malern lernten.

Kramer: In welcher Beziehung fühlen Sie sich der amerikanischen Kultur verpflichtet?

Robert Venturi: Ich fühle mich ihr sehr stark verpflichtet. Wir denken oft darüber nach, was wir als Architekten gelernt haben: In den letzten fünf Jahren haben wir am meisten von der amerikanischen Pop-Kultur gelernt, wenn diese Vereinfachung erlaubt ist. Wir sind immer noch sehr kultivierte Architekten. In den Stadtregionen des Südwestens lernten wir eine Menge, wir lernten von der Architektur der kommerziellen Zerstörung. Unser Buch «Learning from Las Vegas» ist eine Studie dieser Commercial-Strip-Architektur.



K.: Wie sehr arbeiten Sie generell mit der Tradition?

R. V.: Ich brauche die Tradition. Meine Frau und ich denken in Beziehungen zur Tradition. Ich arbeite sehr mit Analogien. Mein Buch «Complexity and Contradiction in Architecture» zeigt das deutlich an der traditionellen europäischen Architekturgeschichte. Wir betrachten die existierende städtische Szene in Amerika in gleicher Weise wie die in Rom. Die Graphik und Kommunikation neben der Straße in der Commercial-Architektur ist vergleichbar mit der Ikonographie der historischen Architektur.

K.: Bekennen Sie sich eigentlich zu einem Stil?

R. V.: Wir Architekten sprechen mit Begriffen des Stils – vor dem Wort «Stil» haben wir keine Angst. Auch wenn sich moderne Architekten vom Wesen des Stils distanzieren wollen, arbeiten sie mit den Begriffen des Stils. Und ebenso erzeugt unser Anspruch, wenn man die heterogene amerikanische Pop-Kultur betrachtet, die Berechtigung für viele Stile.

K.: Können Sie Ihren Stil ändern, wie z.B. Andy Warhol es sich vorstellt?

R. V.: Ganz bestimmt. Das kann man sehr gut. Sehr oft bedeutet der Wechsel des Stils Unentschlossenheit des Künstlers, das muss aber nicht so sein. In vielen Fällen ist es das Ergebnis des Ausspruchs, der das Widersprüchliche einschließt. Unsere Architektur, selbst die wirklichen Gebäude dürfen relativ wenig Stil zeigen und müssen ziemlich normal und konventionell sein.

Der künstlerische Impuls und die Qualität der Bedeutung kommt vom Gebrauch nicht-architektonischer Mittel, von Ornamenten, von Symbolen, deren man sich bedient, und in diesem Sinn trägt das Gebäude selbst keinen Stil, während seine Verwendung sehr wohl mit einem Stil beladen ist.

K.: Sind für Sie Grenzbereiche dieser erwähnten Ornamente und Symbole in Sicht?

R. V.: Sie sind sehr begrenzt. Wir lernen von Rom und Las Vegas. Es wäre absurd, wenn wir eine unmittelbare Übertragung von Las Vegas in unsere Welt erwarten wür-



den. Die Ergebnisse in der Form, zu denen man kommt, sind unterschiedlich. Wir sind nicht verdorben von der Commercial-Art!

K.: Glauben Sie an die Notwendigkeit, Clichés zu verwenden?



R. V.: Wir brauchen verbale Clichés und auch andere. Ein Cliché ist einerseits ein verbrauchter symbolischer Ausdruck. Andererseits, wenn ein viel verwendetes Symbol sehr passend ist, kann abgenutzte Vertrautheit sehr effektiv sein. Clichés können sehr wirksam sein, wenn man sie als Künstler benutzt, und sie sind unvermeidlich, um das Leben leichter zu machen.

K.: Wie ist ihr Verhältnis zur Massenproduktion? Glauben Sie an eine befreiende Chance?



R. V.: Wenn eine Massenproduktion brauchbar ist, bedeutet es offensichtlich und wahrscheinlich, mehr Leuten bessere Möglichkeiten zu geben. Wir haben von den Automobilen auch gelernt, dass Massenproduktion Gleichförmigkeit bedeutet. Die Vielzahl von Elementen, die man in fantastischer Weise kombinieren kann – hier in Amerika hat man jedenfalls mehrere tausend Kombinationen zur Wahl: die Farben, den Kühlergrill, verschiedene Stile etc. Diese Auswahl ist gross genug, und der Benutzer kann sich seine eigene Symbolik zurechtmachen. Massenproduktion ist nicht notwendigerweise inhuman oder langweilig. Aber Architekten dürfen nicht technologische Tendenzen, die sich vielleicht später anbieten können, erzwingen. Aber wenn eine Massenproduktion gelingt, wäre ich sehr glücklich darüber, aber ich habe kein Ideal, ob sie sein sollte oder sein könnte.

K.: Fürchten Sie nicht, dass mit dieser Tendenz einer Massenproduktion sämtliche formgestaltenden Absichten nur mit dem Kauf von entsprechenden massenproduzierten Schildern und Abziehbildern befriedigt werden, so dass sich ein persönlicher Darstellungswunsch nur über ein qualitativ sehr eng begrenztes Konsumangebot verwirklichen lässt?



R. V.: Das kümmert mich nicht allzusehr. Vielleicht sind hier ernste Beschränkungen. Aber es ist wohl ein politisches, ein sozial-ökonomisches Problem. Zuwenig Leute haben die Erziehung und die Mittel, sich selbst auszudrücken und zu verwirklichen.

Aber ich glaube nicht, dass die Menschen nach allem nichts mehr hervorbringen können. Selbst im 18. Jh. kombinierten die Architekten im wesentlichen dieselben Elemente, nämlich Ziegelsteine. Man konnte die Farbe, die Grösse und die Oberfläche aussuchen, aber nichtsdestoweniger verwendete man Ziegel, Holz und das klassische Vokabular der Formen. Der übertriebene Wunsch nach Originalität erscheint mir als falsche Angst. Das wichtigste ist eine grosse Auswahl. Es ist wahr, dass die Menschen jetzt weniger hervorbringen als früher, aber vielleicht nur weil es einfacher ist, Dinge in Fabriken zu produzieren mit grosser Spezialisierung. Möglicherweise ist das beschämend,

aber andererseits kann man viel mehr kaufen. Ich glaube, dass Kreativität genauso sehr von der Auswahl wie vom Erfinden kommt. Als Architekt erfinde ich nicht sehr viel. Meistens wähle ich nur aus und kombiniere Dinge.

K.: Demnach müsste sich auch die Kreativität verbessert haben, wenn sich die Auswahl vergrössert hat?



R. V.: Ich glaube nicht, dass es mehr Kreativität gibt. Aber ihr Fehlen ist das Ergebnis, dass wir nicht direkt fähig sind, Dinge herzustellen. Andere Gründe sind die ikonische, soziologische und pädagogische Unzulänglichkeit. Das Ganze läuft oft für mich auf eine Sentimentalität hinaus, über Handwerker und ihre Tätigkeit – und jeder möchte hinuntergehen und etwas schaffen. Das ist nicht die Antwort – ich glaube wirkliche Auswahl macht das Leben sicher und kreativ. Kreativität aus dieser Ursache ist natürlich und eigentlich unvermeidlich, und ich würde wirklich nicht so sehr dafür kämpfen.

K.: Sollten diese Wahlmöglichkeiten nicht gerade auch von den Architekten zur Verfügung gestellt werden?



R. V.: Wenn jemand in einem Hochhaus in der Stadt wohnt, will er keine Individualität in der Konstruktion. Sie darf von einem erfahrenen Ingenieur ziemlich autoritär gewählt werden.

Aus ökonomischen und anderen praktischen Gründen nimmt man in Kauf, dass die Bäder und Toiletten übereinanderliegen. Die Individualität fängt aber schon bei der Farbe des Bades an und hört bei den Bildern an der Wand noch nicht auf. Das ist wiederum eine hierarchische Ordnung. Für die Vorteile, die man damit erreicht, zahlt man gern den Preis, nicht individualistisch sein zu können. Der kleine Mann im mittelalterlichen Italien lebte in einem bescheidenen Haus auf einem winzigen Grundstück, das sehr unkomfortabel, dunkel und ohne Individualität war. Seine Selbstverwirklichung war das Leben in der Piazza, das Essen und z.B. seine Sexualität, er bekam sie nicht von der Architektur. Das war und ist immer das gleiche.

K.: Wie einfach muss und darf eine architektonische Aussage sein, um eine Identifikation zu erzielen?



R. V.: Manchmal ist es sehr ratsam zu vereinfachen, vielleicht übermäßig zu vereinfachen, aus «rhetorischen» Gründen. Im allgemeinen muss die totale Wirksamkeit unserer Umwelt komplex klein und gravierend sein, besonders in Amerika. Unsere eigene Architektur ist dagegen konventionell. Das ist in einer Hinsicht eine Rückbesinnung zur Einfachheit. Architektur kann in den meisten Fällen nicht das Mittel sein für grosse sozialpolitisch-rhetorische Bekundungen. Das gilt für die Piazza Pubblica, die Piazza San Pedro und vielleicht in Chandigarh. Hier in Amerika hat das nicht viel Sinn. Die stärksten Prägungen des Environments werden von nicht-

architektonischen und nichtformalen Erscheinungen erzeugt, sondern ausdrücklich von Zeichen. Reine formalistische Architektur zu betreiben, um alles zu tun, was in der Landschaft der Automobilgeschwindigkeit zu tun ist, heisst die reine Architektur zu überfordern.

K.: Wie lösen Sie Widersprüche zwischen dem Anspruch der Funktion und der Form?



R. V.: Man muss auf die Widersprüche eingehen. Letztlich baut man ein Gebäude, das ein System von Schutzvorrichtungen ist, ohne grossen architektonischen Affekt, und dann muss man anfangen zu bestimmen, weil Funktion und Symbolik sich oft gegenseitig widersprechen. Man errichtet ein Gebäude z.B. und hängt eine falsche Fassade auf oder ein riesiges Zeichen auf die Vorderseite. Das ist konträr zu den Vorstellungen reiner funktionaler Architektur.

K.: Glauben Sie, dass man den oft auftretenden Widerspruch den Bewohnern zumuten kann, oder sollte man versuchen, ihnen die Freiheit der Bestimmung, die Sie gerade erwähnten, zu überlassen?



R. V.: Meine Frau Denise und ich machten an der YALE-University eine sorgfältige Studie über Levittown. Wir interessierten uns auch für das Mass, in dem von den einzelnen das Aussehen ihres Hauses von innen und aussen verändert wird: Die Schichten mit höherem Einkommen ändern alles sehr wenig, weil sie sich eigens einen Architekten gekauft haben und die Symbolik unter dem falschen Blickwinkel betrachten, was sie ihnen gekostet hat.

Auch die sehr Armen ändern nichts, weil sie meistens in Sozialwohnungen leben. Das Image des Mieters belastet selbst die Wahl der Blumenstücke am Fenster.

Ganz anders bei der Mittelklasse. Zwar waren nach 15jährigem Bestehen der Stadt noch alle Häuser dieselben, aber man konnte das kaum mehr feststellen, weil sich der bestimmte Symbolismus dieser Leute geändert hat. Es ist sehr gebräuchlich in diesem Land, erst das normale Standardelement sich auszusuchen und dann später dem Ganzen seinen persönlichen Anstrich nach Lust und Laune zu geben.

K.: Luis Kahn sagte einmal: «Die Bedürfnisse einer Zeit und ewige Werte müssen für ein gutes Gebäude vollständig ineinander aufgehen.» Glauben Sie auch an ewige Werte?



R. V.: Ich weiss es nicht, ob es solche gibt, und ich möchte niemals in der Lage sein, mich auf sie befreuen zu müssen. Wenn man tief genug schürft, gibt es natürlich welche. Als Architekt möchte ich mich aber nicht um ewige Werte kümmern. Ich möchte nicht einmal darüber reden, weil ich mich sonst verliere. Ich bin kein Philosoph und kein Theologe. Ich versuche, etwas zu tun, was für jetzt gut ist, und dann werden sich die ewigen Werte um sich selbst kümmern. Sie interessieren mich nicht.

Pop – 0815 – gewöhnlich und hässlich

Robert Venturis Architektur

(Robert Venturi, John Rauch, Denise Scott Brown, Gerod Clark, Steven Izenour)

Obwohl Robert Venturi seine Fragen an fast typisch amerikanische Städte wie Las Vegas und Levittown stellt, sind sie doch für uns Europäer interessant, weil wir die Erscheinungen, die dort in Überhäufung auftreten, schon in unseren Städten beobachten können und weil sie manchenorts sogar fast amerikanische Ausmasse annehmen.

Mit theoretischen Arbeiten brisanter Thematik schaffen er, seine Frau Denise Scott Brown und Steven Izenour die Perspektiven, die Grundlagen und gleichzeitig auch die theoretische Lagebestimmung ihres Büros «Venturi und Rauch» (Partner Robert Venturi, John Rauch, Denise Scott Brown und Gerod Clark). Ihre Häuser werden des öfters verwechselt mit zur Genüge bekannter 0815-Architektur, und etablierte amerikanische Architektenkreise bezeichnen Venturis Architektur als «gewöhnlich und hässlich» (ugly and ordinary) – so Philip Johnson und Gordon Bunshaft zu Venturis Fire Station Nr. 4. Dass aber das Gewöhnliche und Alltägliche zur hohen Zeit des amerikanischen Pops auch von Architekten aufgegriffen wird, lag in der Luft. Heute versuchen wir schon aus einiger Distanz zu dieser Zeit das Wesentliche zusammenzufassen.

Levittown?

Las Vegas und Levittown sind beliebte amerikanische Städte und repräsentieren etwas, wofür der Architekt nur ein ehrliches Wort zur Verfügung hat: Phänomen. Soziologische Untersuchungen loben die Schlafstadt Levittown am Rande von Philadelphia, die jetzt Willingboro heißt und auf einer Luftaufnahme wie der Lagerplatz einer Fertighausfabrik anmutet, wegen ihrer günstigen Lebensbedingungen und der Zufriedenheit der Bewohner. Der Soziologe Herbert J. Gans schockte mit dem Ergebnis seiner Forschungsarbeit «Die Levittowner – Soziographie einer „Schlafstadt“» die meisten Architekten, die nur allzugehr vor dieser Realität die Augen verschlossen.

Robert Venturi nahm die Herausforderung an: Die 1970 an der Yale-University erschienene Studie «Learning from Levittown» versucht zu klären, welchen Beitrag die Architektur zum Gelingen Levittowns geleistet hat. Das Wort Architekt steht hier für schlichte und einfache, grösstenteils identische Einfamilienhäuser, zumeist in typischer amerikanischer Holzbauweise, die an sich jede baulich begründete Identität zunächst ausschliessen. Der relativ weite Häuserabstand, der tieferen Vorgärten und der geschwungene Verlauf der Anliegerstrasse suggerieren wenigstens vom fahrenden Auto aus einen Hauch vornehmen Landbesitzes. Aus der Besucherperspektive sieht man fast bei jedem Haus in individueller Intensität und Kombination alte Wagenräder, Rokokolaterne, eine phantasievolle Hausnummer, einen

rudimentären Gartenzaun oder Hecken sowie einen originellen Briefkasten. Diese Zutaten werden zumeist verstreut angeordnet, so dass sich der Eindruck einer Grosszügigkeit räumlich verstärkt. Unbeschadet dessen, inwieweit man alle diese Symbole als amerikanische Vorstadt-Ikonographie interpretieren kann, erzeugen sie jedoch für die einzelne Familie ihre repräsentative Identität. Wie sehr der Symbolcharakter dabei eingeschränkt wird – das heisst ob die Nachbildung einer Kutschlerlaterne aus dem Rokoko für eine musisch-romantische Lebensauffassung stehen soll oder ob lediglich eine formale Aufheiterung des Eingangsbereichs beveckt wird –, ist sicherlich individuell verschieden – ihre Formalität wird jedoch mit steigender Produktionszahl und Verbreitung desselben Artikels bedeutender. Sie bewirkt letztlich nur noch Identität, nicht mehr kulturell symbolischen Lebenshintergrund. Diese durch unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten verfügbare Identität wird von Venturis Kritikern mehr als Verwirrung denn als Vielfalt bezeichnet. Venturi führt dies auf die fehlende Sensitivität von aussenstehenden Beobachtern auf diesem Gebiet zurück. «Diese Kunsterzeugnisse unserer Kultur oberflächlich zu nennen heisst den Massstab misszuverstehen. Es ist wie wenn man... Stuckputti, die hoch oben in einem Barockgesims zu sehen sind, herabwürdigen würde, weil ihnen die Feinheit eines Mino-da-Fiesole-Halbreliefs auf einem Renaissancegrab fehlt.»¹

«Da die Kritiker an die Gültigkeit ihrer eigenen Wertvorstellungen glauben, weigern sie sich, die Existenz eines Lebensstils der unteren Mittelschicht und der Arbeiterschicht anzuerkennen. Sie beschreiben die Leute als meinungslose Konformisten... Die Welt der oberen Mittelschicht, die die Individualität für sich in Anspruch nimmt, ist in hohem Masse von einem sozialen Konkurrenzkampf geprägt.»² Dieser erfordert eine wiederum höhere nach aussen orientierte Individualität als Ausgleich, wie sie die Kritiker, die zumeist aus der oberen Mittelklasse kommen, verlangen und auch die meisten Architekten produzieren, weil sie aus dieser Schicht stammen und für sie arbeiten.

Diese aussenorientierte Individualität ist zwar nicht in Levittown, aber um so mehr in Las Vegas zum Zuge gekommen, obwohl dort die Techniker und Grafiker der YESCO (Young Electric Sign Company) viel wirksamer das Image der Stadt beeinflussen, als je ein Architekt dies vermoch hätte. Doch wegen der zu offensichtlichen Konsumorientierung und der unabwendbaren Banalität wird Las Vegas von den meisten Architekten nur noch als Negativbeispiel zitiert.

Las Vegas?

Robert Venturi stellte einer Studentengruppe der Yale-University die Frage: «Wenn das alles nur schlecht ist, warum ist es dann so inspirierend?» Der überaus zeitgemäss Rat Andy Warhols: «...so betrachte man nur die Ober-

fläche meiner Bilder und Filme und mich selbst, und da bin ich. Es gibt nichts dahinter!»³ wurde auf Las Vegas übertragen und führte zu folgender Fragestellung:

1. Las Vegas und der Strip (Hauptstrasse und Zentralachse von Las Vegas, auf die sich alle Aktivitäten ausrichten) als Phänomen des nationalen und lokalen Wirtschaftsraumes.
2. Nutzung und ihre Intensität der Region im allgemeinen und des Strips im besonderen.
3. Verbindungsglieder zwischen Aktivitäten auf dem Strip und daneben.
4. Bewegungssysteme für Autos, Durchgangsverkehr, Fußgänger, Eisenbahn, Flugzeug für die Region und Fußgänger-, Auto- und Durchgangsverkehr auf dem Strip.
5. Umfang und Fluss von verschiedenen Verkehrarten zu verschiedenen Zeiten.
6. Die Beziehung zwischen Aktivitäten und Bewegung entlang dem Strip.
7. Der Strip als Erholungssystem, als Promenade.⁴

Für die 1972 fertiggestellte Studie «Learning from Las Vegas» wurden als Basismaterial umfangreiche Kartenerhebungen durchgeführt: zum Beispiel Nutzungsarten, Asphaltflächen, Autos, Autovermietungen, Heiratskapellen, Beleuchtungsstärke, alle vom Auto aus lesbaren Schriften entlang dem Strip sowie Luftaufnahmen, Lenkradperspektiven und Fassadensequenzen.

Die wichtigsten Ergebnisse zusammengefasst:

- Die meisten Hotels, Casinos und Supermärkte werden in Flachbauweise errichtet, weil Herstellung und Klimatisierung billiger sind.
- Sie sind von der Strasse abgerückt, dazwischen sind Parkplätze.
- Die Gebäude sind sehr langgestreckt und erzielen dadurch ein monumentales Aussehen.
- Die Seitenfassaden sind besonders gestaltet, weil sie von der Strasse am intensivsten gesehen werden. Die Frontfassade spielt eine geringere Rolle. Die Rückseite ist unwichtig.
- Entlang des 3,9 Meilen langen Strips stehen riesige Reklamezeichen (bis zu 22 Stockwerken hoch) von Casinos und Hotels, die den schnell fahrenden Autofahrer schon von weitem ansprechen. Oben: Markenzeichen, Symbol; unten: nähere Information.
- Kleinere Zeichen – erweiterte Information für den nähergekommenen Autofahrer.
- Spezielle Baustile zur Identifikation von grossen Amusement-Centers (maurisch, etruskisch, neogotisch usw.).
- Andere Raumbildung (innen wie aussen). Räume werden nicht durch materielle Form und natürliches Licht gebildet, sondern durch künstliche Beleuchtung, die selbst leuchtende Körper und Formen erzeugt. Das Bauwerk ohne Beleuchtung hat nur noch statische und bauphysikalische Funktionen.

Wirkungen

Der Besucher wird von der Lichtreklame, den grossen Zeichen, der Symbolik, dem zeit-

lich-systematischen Zusammenwirken dieser Mixed-media-Umgebung gefangenommen, umschlossen, um mit Assoziationen, Erinnerungen, Anspielungen zum grossen Amusement verführt zu werden.

Zweifellos kann er sich auch einige Tage in den Relaxing-Oasen der grossen Hotels wohl fühlen und mit viel Spass den ganzen Zauber über sich ergehen lassen.

Doch die grosse Show bietet dem Architekten noch bessere Effekte: Ein leuchtendes «Avis»-Schild neben der originellen Nachbildung der Venus von Medici in Carrara-Marmor und die Ankündigung des Entertainers Jack Benny unter dem klassisch-etruskischen Architrav des Caesar's Palace. «Dies zeigt die Vitalität, die mit einer Architektur der ‚totalen Umgebung‘ erreicht werden kann oder, umgekehrt, die Langeweile, die von zu starker Be-

schäftigung mit Geschmack und ‚totalem Design‘ herrührt. Der Strip demonstriert den Wert einer Symbolik und Anspielung in der Architektur des weiten Raumes und der Geschwindigkeit und beweist, dass Leute, sogar Architekten, Spass haben mit Architektur, die sie an etwas anderes erinnert...»⁵

Popkünstler zeigten den Wert des alten Klassischen, das in neuem Zusammenhang eine neue Bedeutung erfährt – die Suppendose in der Kunsthalle –, das Gewöhnliche wird ungewöhnlich.»⁶ Richard Poirier spricht von einem «dekorativen Impuls».⁶

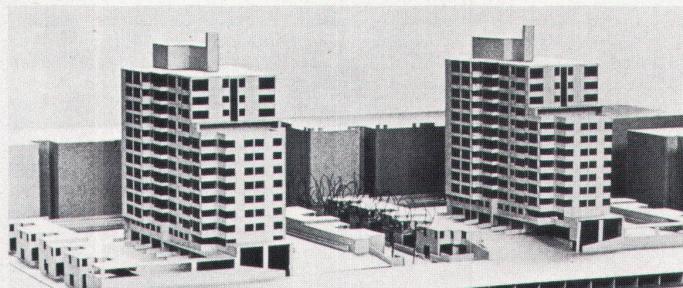
Die dekorierte Schachtel

Neben den allgemeinen beschreibenden und architekturkritischen Aussagen seiner Untersuchungen von Levittown und Las Vegas arbeitet

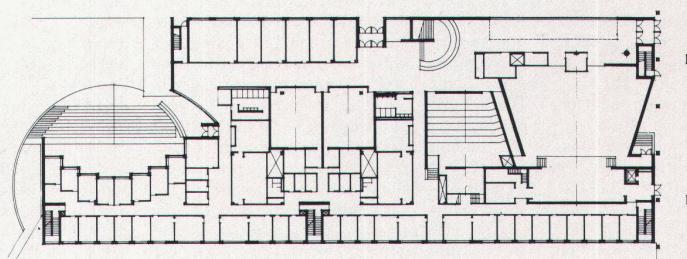
Robert Venturi einen Prototyp eines Gebäudes heraus, dem nicht nur in diesen beiden Städten eine massgebende Rolle zukommen dürfte, den sogenannten «decorated shed» (am ehesten mit «dekorierte Schachtel» zu übersetzen).

Definition: Raumsysteme und Konstruktion dienen dem Programm; Ornamente werden unabhängig davon beigefügt.

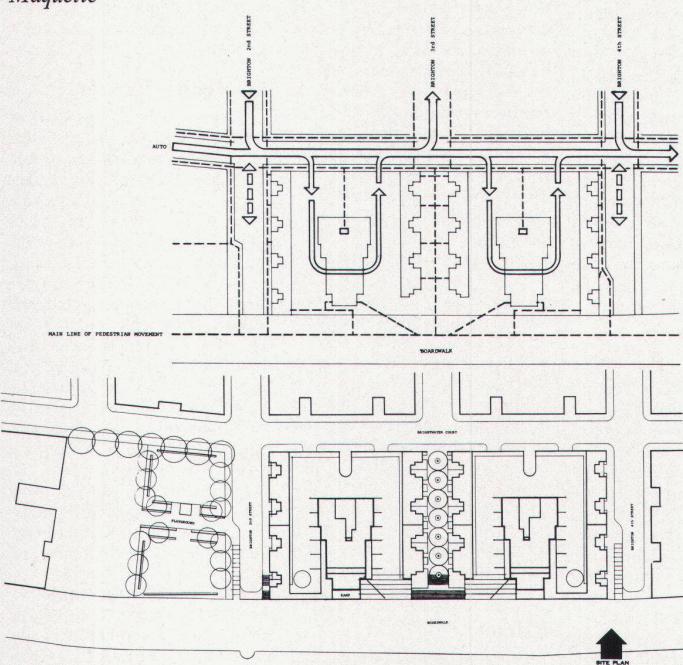
Robert Venturis Architektur ist ziemlich gegensätzlich zu der anderer moderner Architekten. Der Vergleich seines Guild House, an dem er die Theorie seiner «dekorierten Schachtel» verifiziert, mit Paul Rudolfs Crawford Manor House (beides Wohnheime für ältere Menschen mit je etwa 90 Wohnungen) zeigt die Unterschiede sehr deutlich.



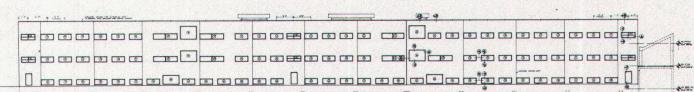
Wettbewerbsprojekt für eine städtische Wohnüberbauung in Brighton Beach, 1968. In Zusammenarbeit mit Frank Kawasaki, Denis Scott Brown und Gerod Clark. Modellaufnahme
Projet de concours pour immeubles locatifs à Brighton Beach, 1968
Maquette



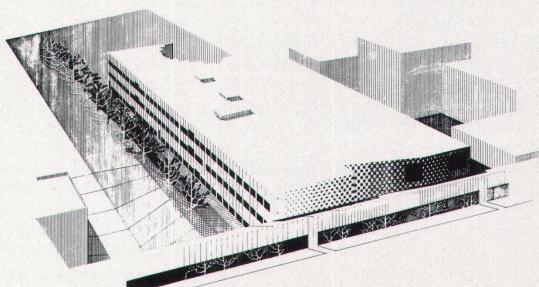
Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften der State University New York, 1968 und 1970. In Zusammenarbeit mit Gerod Clark, Arthur Jones, Denis Scott Brown und David Vaughan. Erdgeschoss der Abteilung Humanwissenschaften
Faculté des sciences humaines et sociales de l'Université de New York, 1968 et 1970. Rez-de-chaussée du bâtiment des sciences humaines



Situationsplan und Erschließungssystem
Plan de situation et schéma de circulation
Grundrisse/Plans d'étages



Abteilung Humanwissenschaften. Fassaden
Bâtiment des sciences humaines. Façades



Abteilung Humanwissenschaften
Bâtiment des sciences humaines

Pop – 0815 – Ordinaire et laid

L'architecture de Robert Venturi
 (Robert Venturi, John Rauch, Denise Scott Brown, Gerod Clark, Steven Izenour)

Bien que les thèmes proposés par Robert Venturi s'appliquent à des villes américaines typiques, telles que Las Vegas et Levittown, ils sont pourtant intéressants pour l'Europe, car nos agglomérations présentent déjà les phénomènes qui se produisent là-bas à la suite d'une accumulation énorme. En bien des endroits, d'ailleurs, nos agglomérations atteignent déjà des dimensions américaines.

Grâce à des travaux théoriques basés sur des thèmes qui couvrent un grand retentissement, Robert Venturi, sa femme Denise Scott Brown et Steven Izenour ont donné à leur Bureau «Venturi et Rauch» (partenaires Robert Venturi, John Rauch, Denise Scott Brown et Gerod Clark) une orientation très particulière. Leurs maisons se confondent très souvent avec la célèbre architecture 0815. Certains cercles d'architectes américains qui font partie de «l'establishment» qualifient l'architecture de Venturi de «laide et ordinaire» (*ugly and ordinary*). C'est le cas, par exemple, pour Philip Johnson et Gordon Bunshaft à propos de la Fire Station No 4 de Venturi. Il fallait pourtant s'attendre à ce que l'ordinaire et le quotidien de la belle époque du «pop» américain intéressent les architectes. Aujourd'hui, avec un certain recul, nous pouvons tenter de faire le point.

Levittown

Las Vegas et Levittown sont des villes américaines en vogue. Elles représentent ce que l'architecte ne peut qualifier que par un seul mot: un phénomène. Des études sociologiques sont pleines de louanges pour la «ville dormante» de Levittown, aux portes de Philadelphie. On a donné à cette agglomération le nom Willingboro, à cause des conditions de vie favorables qu'elle réunit et de la satisfaction qu'éprouvent ses habitants. Vue du haut des airs, elle ressemble à l'entrepôt d'un atelier de maisons préfabriquées. Le sociologue Herber J. Gans a secoué les architectes, qui ferment trop volontiers les yeux sur cette réalité, avec son étude intitulée: «Les Levittoniens, sociographie d'une «ville dormante».

Robert Venturi releva le défi: l'étude intitulée «Learning from Levittown» qu'il publia en 1970 à l'Université de Yale

tente de déterminer la part de l'architecture dans la réussite de Levittown. Le mot architecture est employé ici pour des maisons familiales sobres et simples, souvent identiques, fréquemment construites en bois, selon une formule typiquement américaine, dont l'identité n'est pas motivée par des raisons constructives. L'espace relativement grand qui subsiste entre les bâtiments, le jardin profond qui les précède et la sinuosité modérée de la rue qu'elles bordent confèrent à ces propriétés une légère teinte aristocratique, du moins aux yeux des occupants des autos qui passent. Ce qui frappe le visiteur, ce sont les vieilles roues de voitures, les lanternes de style, les fioritures ornant les numéros des maisons, la barrière rudimentaire ou la haie ainsi que la boîte aux lettres originale, ainsi que les mille accessoires accumulés et arrangés selon le goût de chacun. Ces objets décoratifs sont le plus souvent disposés librement, ce qui renforce l'impression généreuse de l'ensemble. Sans préjuger du rôle que ces symboles revêtent dans l'iconographie banlieusarde américaine, il faut reconnaître qu'ils créent une sorte d'identité représentative pour chaque famille. Le caractère symbolique de ces objets – c'est-à-dire le rôle que revêt une lanterne cocherre en imitation de style rococo représentant un mode de vie romantique ou simplement servant à égayer un porche – est certainement différent pour chacun. Plus la production augmente et plus ces accessoires perdent leur caractère; il n'en reste bientôt qu'une forme vide de sens, qui, en fin de compte, se résume à une uniformité et n'est plus l'expression d'un cadre de vie individuel. Les critiques de Venturi considèrent que cette identité, qui résulte d'un nombre infini de combinaisons possibles, engendre la confusion plutôt que la variété. Venturi attribue une telle myopie à un manque de sensibilité des observateurs étrangers à ce domaine.

«Qualifier de superficiels ces produits artistiques de notre culture équivaut à se méprendre sur l'échelle des valeurs. Cela revient à dénigrer les angelots, visibles tout en haut des corniches des édifices de style baroque, parce qu'ils ne sont pas empreints de la finesse d'un bas-relief de Mino da Fiesole sur un tombeau Renaissance». «Les critiques croient à la validité de leurs propres appréciations, et ils se refusent donc à reconnaître l'existence d'un genre de vie propre à la classe

moyenne inférieure et à la classe ouvrière. Ils dépeignent les gens comme des conformistes sans opinion... Le monde de la classe moyenne supérieure, celui qui revendique l'apanage de l'individualité, est marqué, dans une forte mesure, par la lutte contre la concurrence dans le domaine social¹. Cette dernière exige en compensation un renforcement de l'individualité extravertie, telle que la demandent les critiques, issus pour la plupart de la classe moyenne supérieure et telle que la produisent la majorité des architectes, car ils puisent leurs origines dans cette classe et ils travaillent pour elle.

Si cette individualité extravertie ne s'est, à vrai dire, pas manifestée à Levittown, elle apparaît d'autant plus vigoureusement à Las Vegas. Et pourtant c'est à Las Vegas que les techniciens et graphistes du YESCO (Young Electric Sign Company) ont influencé l'image de la ville avec plus d'efficacité que ne l'a jamais fait aucun architecte. Toutefois, Las Vegas n'est encore citée que comme exemple négatif par la plupart des architectes, en raison de son adéquation évidente avec la philosophie de la consommation et de l'inévitables banalités qui en découlent.

Las Vegas?

Robert Venturi posa la question suivante à un groupe d'étudiants de l'Université de Yale: «Puisque tout cela est sans intérêt, expliquez-moi, pourquoi une pareille ville nous inspire tant.» Andy Warhol disait: «Il ne faut prendre en considération que l'aspect le plus superficiel de mes œuvres et de mes films, comme de moi-même; car c'est là que je suis tout entier. Il n'y a rien dessous².» Ce conseil très actuel a été mis en pratique pour l'étude de Las Vegas qui comporte les thèmes suivants:

1. Las Vegas et le «Strip» (rue principale et axe central de Las Vegas, pôle de toutes les activités) comme phénomène de l'espace économique national et local.
2. Utilisation de la région en général et du «Strip» en particulier.
3. Liaisons entre les activités qui se déroulent sur le «Strip» et dans ses environs immédiats.
4. Système de communication pour autos, trafic en transit, piétons, chemins de fer, avions pour la région et trafic des piétons et des autos sur le «Strip».
5. Volume et fluidité des diverses espèces de trafic à diverses heures.

6. Relation entre activités et mouvement le long du «Strip».

7. Le «Strip» comme moyen de délassement par la promenade³.

Pour réaliser l'étude «Learning from Las Vegas» terminée en 1972, de nombreuses statistiques furent établies, on répertoria, par exemple, les divers genres d'usage, les surfaces asphaltées, le nombre des autos, les agences de location d'autos. Les chapelles matrimoniales, l'intensité d'éclairage, les inscriptions disposées le long du «Strip» et lisibles à partir d'autos en marche, etc. Enfin, des vues aériennes furent prises et on photographia les perspectives visibles pour un spectateur assis à son volant, de même que des séquences de façades.

Les résultats les plus importants sont résumés ci-après:

- La plupart des hôtels, casinos et super-marchés sont des bâtiments plats; car la construction et la climatisation sont ainsi plus économiques.
- Ils sont éloignés de la route et séparés d'elle par des parkings.
- Les bâtiments sont très allongés et prennent, de ce fait, un aspect monumental.
- Les façades latérales sont conçues pour être vues de la route. La façade frontale joue un rôle moins marqué; celle située en arrière est sans importance aucune.

• En bordure du «Strip», long de 3,9 miles, se dressent les panneaux-réclames gigantesques (dont la hauteur atteint 22 étages) des casinos et hôtels qui attirent ainsi de loin le regard de l'automobiliste. La partie haute de ces panneaux porte la marque, l'enseigne; le bas, des informations plus détaillées.

• Des panneaux plus petits sont destinés aux informations plus précises que percevra l'automobiliste qui s'est approché.

• Des styles de construction étranges (mauresque, étrusque, néo-gothique, etc.) servent à identifier les grands centres d'amusements.

• Autres éléments spatiaux (intérieurs et extérieurs): les volumes ne résultent pas de formes matérielles modélisées par la lumière naturelle, mais sont formés au moyen d'un éclairage artificiel qui fait jaillir des volumes et des formes lumineuses. L'édifice dépourvu d'éclairage n'a d'autre fonction que statique ou constitutive.

Effets

Le visiteur est emprisonné, cerné par les réclames lumineuses, les énormes panneaux, le symbolisme, la coordination synchro-systématique de cet

environnement de divers milieux qui l'incitent au grand amusement par associations d'idées, rappels de souvenirs, illusions. Certes, il peut se sentir à l'aise pendant quelques jours dans les «relaxing-oasis» des grands hôtels et percevoir tout cet enchantement avec beaucoup de plaisir.

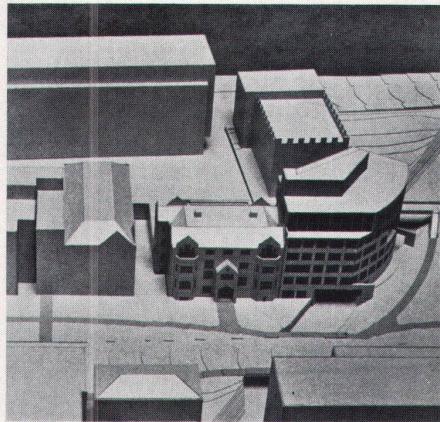
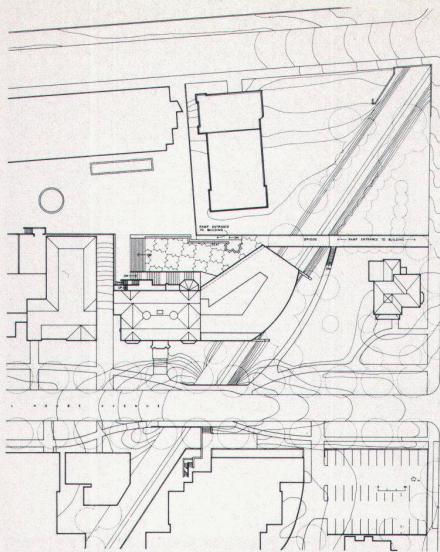
Cependant, le spectacle est plus intéressant encore pour l'architecte: un panneau lumineux «Avis» à côté d'une reproduction originale de la Vénus de Milo en marbre de Carrare et l'annonce de l'animateur de spectacle Jack Benny sous l'architrave classico-étrusque du palais de César. C'est la démonstration de la vitalité qui découle d'une architecture de l'environnement total, opposée à l'ennui émanant des créations où l'on se préoccupe trop de goût et de design. Le «Strip» fait découvrir la valeur du symbolisme et de l'allusion dans une architecture conçue pour de vastes espaces et à l'échelle de la vitesse. Il démontre que des gens, et même des architectes, peuvent éprouver du plaisir à une architecture qui leur rappelle quelque chose d'autre...

Des artistes «pop» ont montré la valeur du vieux cliché – l'étiquette d'une conserve de potage présente dans une galerie d'arts, ce qui équivaut à faire de l'habitat quelque chose d'extraordinaire⁴ – qui acquiert une signification nouvelle dans un contexte nouveau. Richard Poirier parle d'une «poussée créative».

La «boîte décorée»

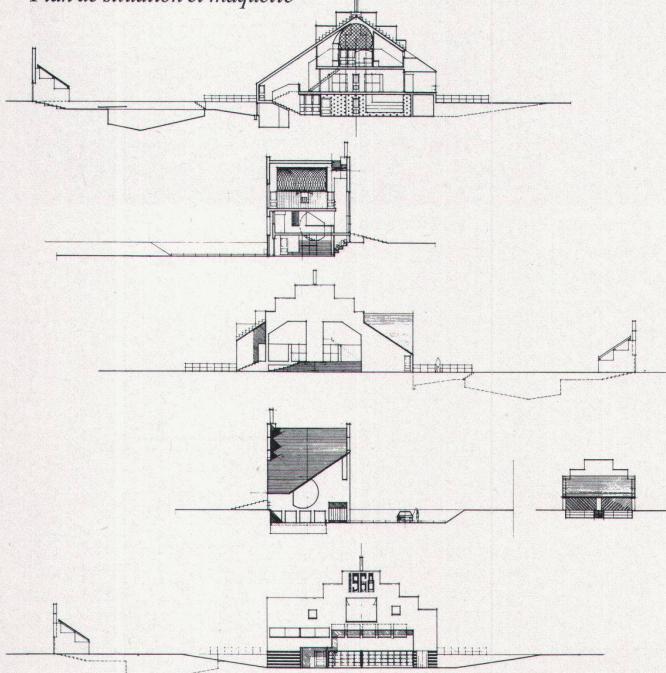
Outre les conclusions d'ordre descriptif général et les critiques de l'architecture qu'apportent ses études sur Levittown et Las Vegas, Robert Venturi a mis au point le prototype d'un bâtiment destiné à jouer un rôle marquant qui ne se limite pas à ces deux villes: c'est son «decorated shed» (dont la meilleure traduction semble être: boîte décorée). Il s'agit d'une architecture que l'on pourrait définir ainsi: les systèmes spatiaux et la construction sont mis au service du programme; l'ornementation est ajoutée indépendamment de ce dernier.

L'architecture de Robert Venturi est souvent à l'opposé de celle des autres architectes modernes. La comparaison entre sa «Guild House», avec laquelle il a illustré la théorie de sa «boîte décorée», et la «Crawford Manor House» de Paul Rudolph (toutes les deux sont des homes pour personnes âgées et comportent environ 90 logements), indique très nettement les différences. ●

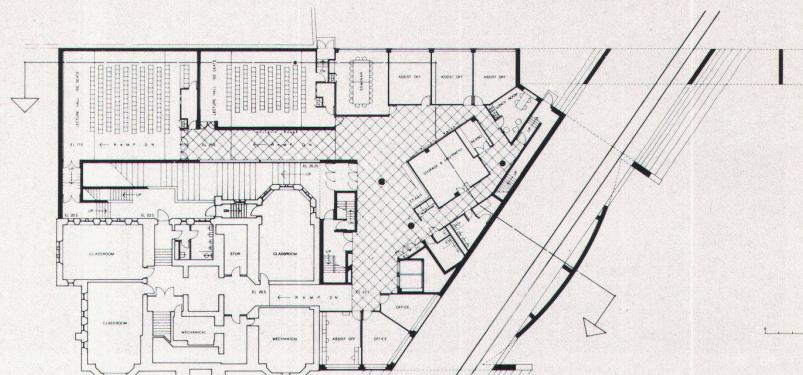


Wettbewerbsprojekt für die Bauten der Fakultät für Mathematik der Yale University, 1970. In Zusammenarbeit mit W. G. Clark, Steven Izenour und Denis Scott Brown. Situationsplan und Modellaufnahme

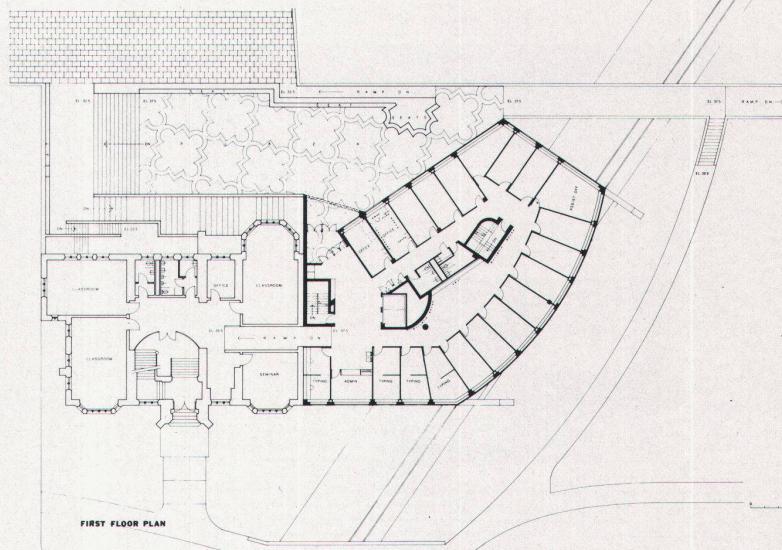
Projet de concours pour le bâtiment de la faculté des sciences mathématiques à Yale, 1970. Plan de situation et maquette



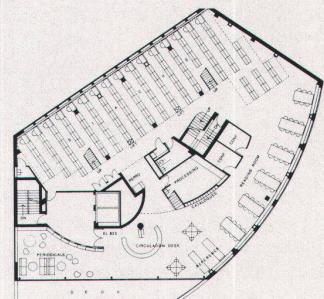
Einfamilienhaus in Devon, Pennsylvania, 1969 (The Wike House). Schnitte und Fassaden
Villa à Devon, 1969. Coupes et façades



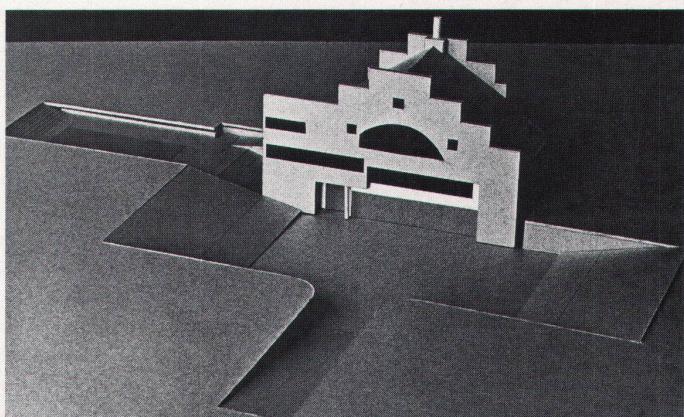
Erdgeschoss/Rez-de-chaussée



Erstes Obergeschoss/Premier étage



Fünftes Obergeschoss. Bibliothek
Cinquième étage. Bibliothèque

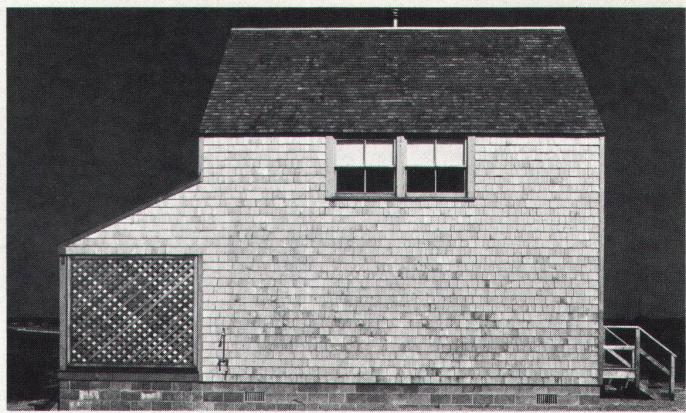


Einfamilienhaus in Clinton, New York, 1968 (The D'Agostino House). In Zusammenarbeit mit W. G. Clark. Modellaufnahme
Villa à Clinton, 1968. Maquette

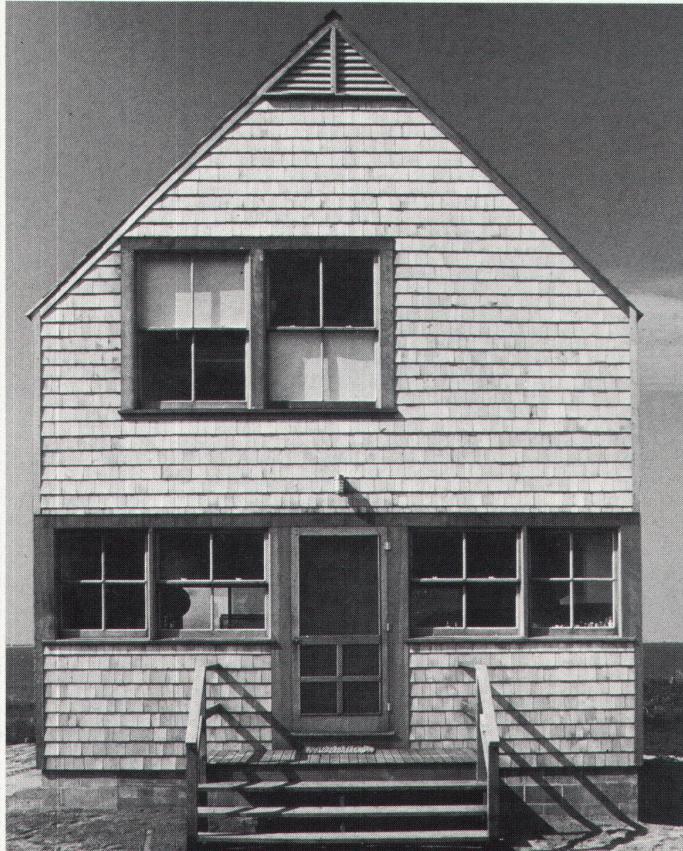


Einfamilienhäuser in Nantucket Island, Massachusetts, 1970 (The Trubek and Wislocki Houses). In Zusammenarbeit mit Terry Vaughan. Ansicht von Süden

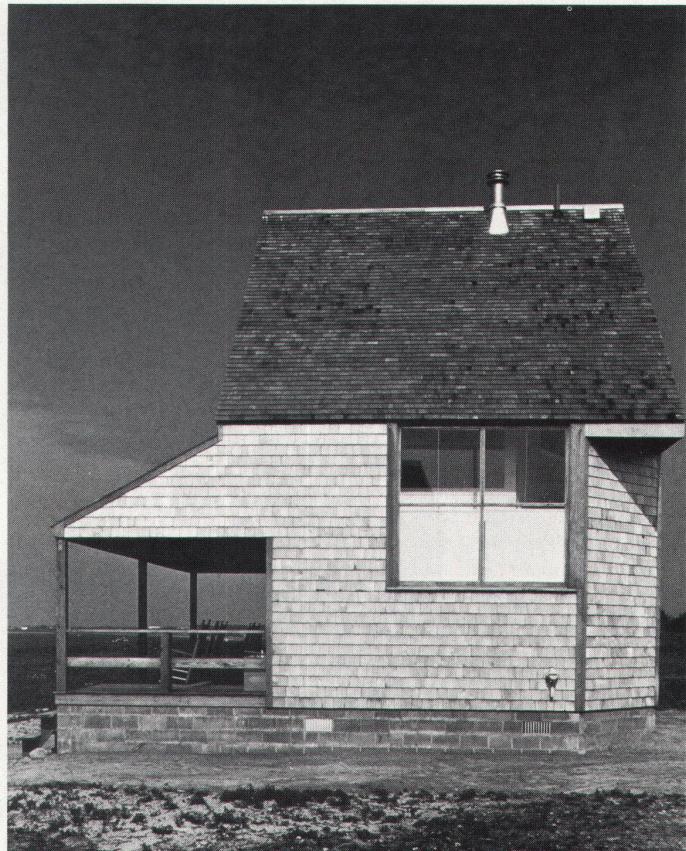
Villas à Nantucket Island, 1970. Vue du sud



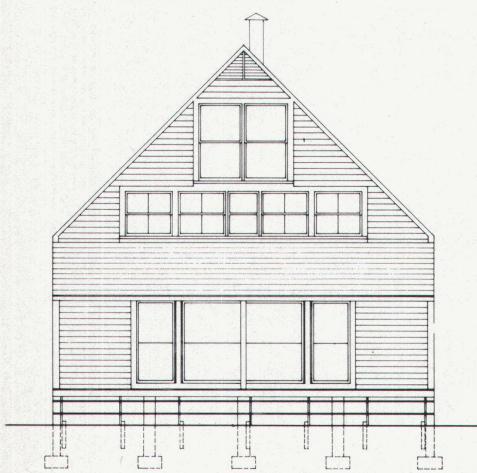
Einfamilienhaus Wislocki. Ansicht von Westen
Villa Wislocki. Vue de l'ouest



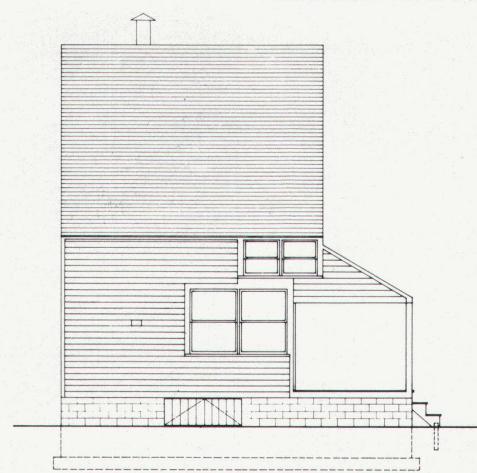
Einfamilienhaus Wislocki. Ansicht von Süden
Villa Wislocki. Vue du sud



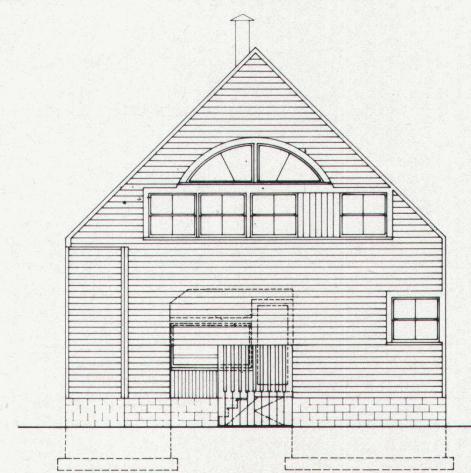
Einfamilienhaus Trubek. Ansicht von Westen
Villa Trubek. Vue de l'ouest

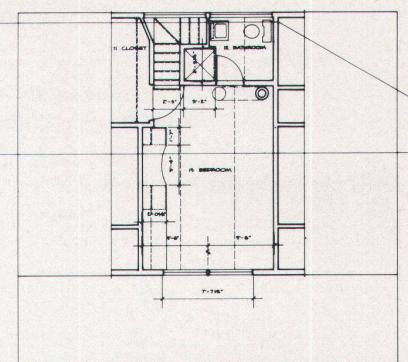
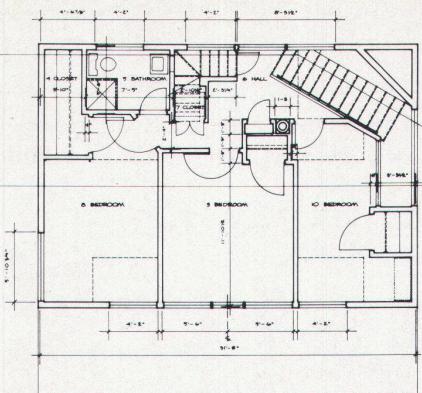
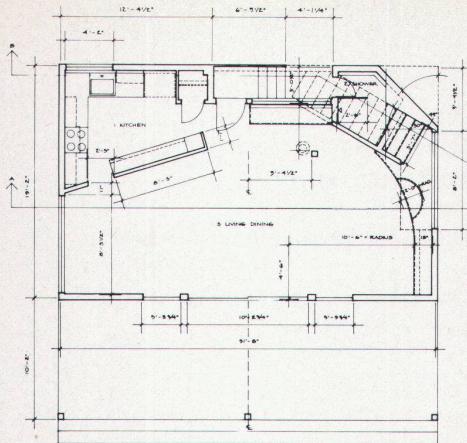


Einfamilienhaus Trubek. Nord-, Ost- und Südfassaden

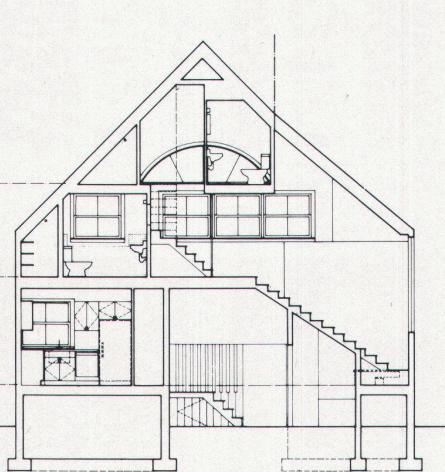
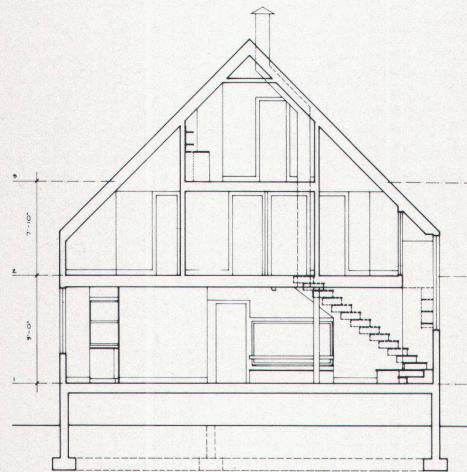


Villa Trubek. Façades nord, est et sud

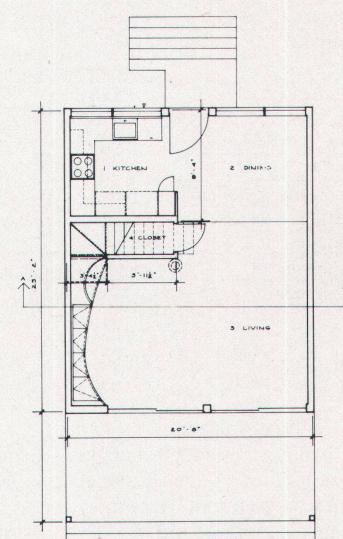
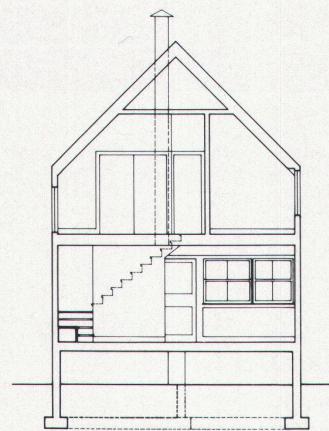




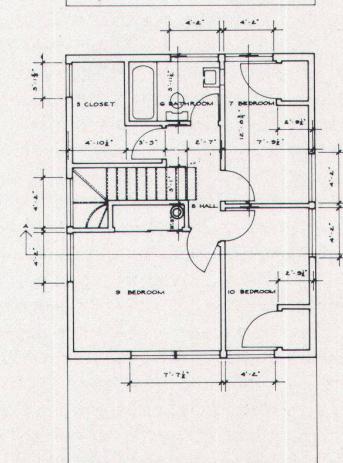
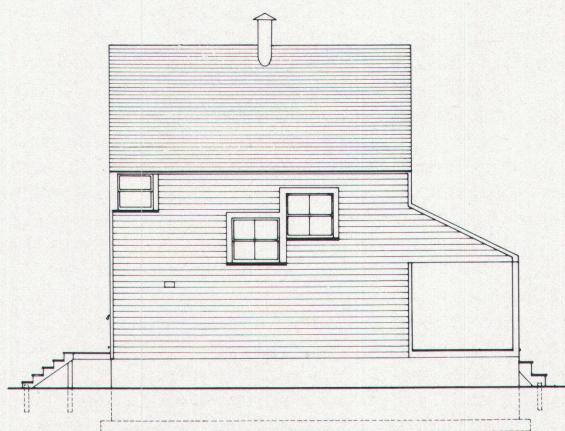
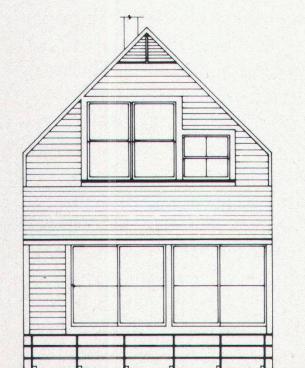
Einfamilienhaus Trubek. Grundrisse
Villa Trubek. Plans d'étages



Einfamilienhaus Trubek. Schnitte
Villa Trubek. Coupes



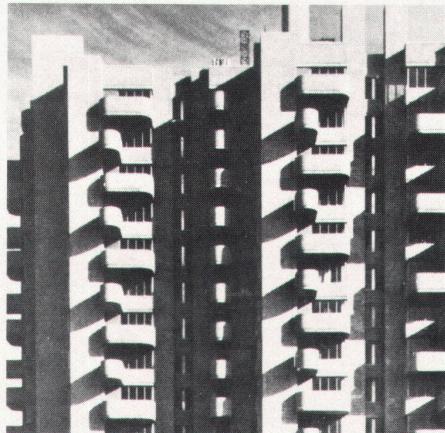
Einfamilienhaus Wislocki. Nord- und Ostfassade
Villa Wislocki. Façades nord et sud



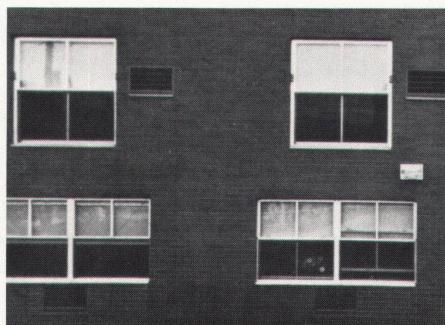
Einfamilienhaus Wislocki. Grundrisse
Villa Wislocki. Plans d'étages

Liste mit Attributen als Aufzählungen von Meinungen und Assoziationen (von Robert Venturi) [gekürzt]
Enumération d'idées et d'associations que suggèrent ces deux édifices (par Robert Venturi)

Guild House (Venturi)	Crawford Manor House (Rudolph)
Architektur der Bedeutung	Architektur des Ausdrucks
Explizit bezeichnende Symbolik	Implizit verallgemeinernde Symbolik
Symbolisches Ornament	Expressives Ornament
Angewandtes Ornament	Integrierter Expressionismus
Mixed Media	Reine Architektur
Dekoration durch Anfügen von oberflächlichen Ornamenten	Unerlaubte Dekoration durch die Hervorhebung integraler Elemente
Symbolismus	Abstraktion
Darstellende Kunst	«Abstrakter Expressionismus»
«Beschwörende» Architektur	Innovative Architektur
Soziale Mitteilung	Architektonischer Inhalt
Propaganda	Architektonische Artikulation
Ernsthaftes Kunst und gleichzeitig Volkskunst	Ernsthaftes Kunst
Evolutionär, historische Entwicklung wird verarbeitet	Revolutionär, progressiv, antitraditionell
Konventionell	Kreativ, einzigartig, originell
Alte Werte mit neuer Bedeutung	Neue Vokabeln
Ordentlich	Ausserordentlich
Angemessen	Heroisch
Nett von vorne	Rundherum schön (oder wenigstens einheitlich)
Inkonsequent	Konsequent
Herkömmliche Technologie	Moderne Technologie
Tendenz zum urbanen Wachstum	Tendenz zu Megastrukturen
Schaut billig aus	Schaut teuer aus
«Langweilig»	«Interessant»



Alterswohnungen Crawford Manor, New Haven, 1962–1966. Architekt: Paul Rudolph.
Appartements pour personnes âgées à New Haven, 1962–1966.



Alterswohnungen Guild House, Philadelphia, 1960–1963. Architekten: Venturi und Rauch, Cope und Lippincott, Associates.
Appartements pour personnes âgées à Philadelphie, 1960–1963.

Guild House (Venturi)	Crawford Manor House (Rudolph)
Architecture de la signification	Architecture de l'expression
Symbolisme explicite	Symbolisme général implicite
Ornementation symbolique	Ornementation expressive
Ornementation appliquée	Expressionnisme intégré
Milieux de divers types	Architecture pure
Décoration par adjonction	Décoration interdite par la mise en évidence d'éléments intégraux
Symbolisme	Abstraction
Art descriptif	Expressionnisme abstrait
Architecture d'évocation	Architecture innovatrice
Message sociale	Contenu architectural
Propagande	Articulation architecturale
Art sérieux et simultanément art populaire	Art sérieux
Évolutive; le développement historique est continu	Révolutionnaire, progressive, antitraditionnelle
Conventionnelle	Créative, unique, originale
Valeurs anciennes avec signification nouvelle	Vocables nouveaux
Ordinaire	Extraordinaire
Mesurée	Héroïque
Jolie en façade	Belle sur toutes ses faces (ou du moins unitaire)
Inconséquente	Conséquente
Technologie conventionnelle	Technologie moderne
Tendance à la croissance urbaine	Tendance aux mégastuctures
Semblé économique	Paraît chère
«Ennuyeuse»	«Intéressante»

Robert Venturi dazu:

«Indem man sich selbst auf kreischende Artikulationen von seinen architektonischen Elementen von Raum, Konstruktion und Programm beschränkt hat, ist der Ausdruck der modernen Architektur trockener Expressionismus geworden, leer und langweilig und am Ende unverantwortlich. Witzigerweise hat die moderne Architektur von heute das ganze Gebäude zu einem Ornament verzerrt, während sie expliziten Symbolismus und frivole Zutaten verurteilt.»⁷

«Wenn die klassische Ordnung die Wiedergeburt des goldenen römischen Zeitalters symbolisierte, dann repräsentieren I-Träger den ‚ehrlichen‘ Ausdruck moderner Technologie als Raum‘ oder so etwas. Man soll jedoch erkennen, dass es die moderne Technologie der industriellen Revolution war, die durch Mies symbolisiert wurde, und dass diese Technologie, nicht die gegenwärtige elektronische Technologie, immer noch die Quelle für unseren modernen architektonischen Symbolismus ist.»⁸

Theorie des Gewöhnlichen und Hässlichen

«Wir hatten es unterlassen, unsere Gebäude doppelt genutzt auszustatten – oder mit übriggebliebenen Elementen, zufälligen Verzerrungen, schnellen Einfällen, merkwürdigen Ausnahmen, ungewöhnlichen Diagonalen, Dingen wiederum in Dingen, gedrängten oder vermiedenen Verwicklungen, Wandverkleidungen oder Ziegelmauerwerk, übrigbleibendem Raum, überflüssigem Raum, Zweideutigkeiten...»

Es gab in unserer Arbeit wenig Ungereimtheiten, Kompromisse, Nachgiebigkeit und Anpassungsfähigkeit, Übergefreifendes, Gleichwertiges, mehrfache Brennpunkte oder guten und gleichzeitig schlechten Raum. Die meisten der Komplexitäten und Widersprüchlichkeiten, an die wir gerne dachten, benutzten wir nicht, weil wir nicht die Gelegenheit dazu hatten.»⁹

«Um zum Beispiel ein Fenster zu entwerfen, fängt man nicht nur bei der abstrakten Funktion an, die Strahlen des Tageslichts zu beherrschen, um dem neuen Raum zu dienen, sondern

auch beim Image eines Fensters – von allen Fenstern, die man kennt und die man gerade entwirft. Diese Arbeitsweise ist symbolisch und funktionell bekömmlich, aber sie fördert eine Architektur der Bedeutung breiter und reichhaltiger, wenn auch weniger dramatisch als die Ausdrucksarchitektur.»¹⁰

Das Image des Gewöhnlichen und Hässlichen fängt mit dem volkstümlichen Charakter an, erstreckt sich über das weite Spektrum der Ähnlichkeit mit anonymer, banaler Architektur bis hin zur dekorierten falschen Fassade.

Wie genügend Beispiele der Architekturgeschichte beweisen, muss das Zurückgreifen auf einen wohlbekannten Formenkanon nicht immer sterile Konformität bedeuten, ganz im Gegenteil: Durch Abstimmung des Massstabes und des Zusammenhangs, durch Verwertung vertrauter, konventioneller Elemente kann es überraschend zu ganz ungewöhnlichen Bedeutungen kommen – eine Methode, die vor allem die Popkünstler wieder neu entwickelten.

Ihr scheinbar willkürliche Herausgreifen von gewöhnlichen Alltagsgegenständen bewirkt, dass über sie plötzlich nachgedacht

wurde, nur weil diese vertrauten Dinge in einer Eigenschaft oder unter einem Aspekt weiter gingen, als man es ihnen zugutraut hätte.

Die ironische Reichhaltigkeit der Banalität sollte aber weder in der Malerei noch in der Architektur überbewertet werden. Robert Venturi meint: «Jedes Medium hat seine Zeit, und die theoretischen Meinungen über das Environment unserer Zeit – öffentlich, kommerziell oder auf dem Wohnsektor – werden von Medien mit ausgeprägter Symbolik kommen; vielleicht sind sie weniger statisch und damit anpassungsfähiger an den Massstab unseres Environments. Die Ikonographie und die Mixed media der Strassenarchitektur werden den Weg zeigen, wenn wir nur hinsehen. Der Bereich der Grundwerte steckt den Rahmen der architektonischen Symbolik ab. Robert Venturi zitiert Vitruv. Nach ihm soll Architektur

1. Festigkeit,
2. Brauchbarkeit,
3. Freude

ausdrücken, während Gropius diese Anforderungen zur Gleichung verkürzt: Festigkeit + Brauchbarkeit = Freude.

Diese Dimension «beabsichtigter Freude», nicht die heroisch kulturelle Forminterpretation, drückt sich in den meisten seiner Gebäude aus.

Der Ausbruch aus der Rechtwinkligkeit; gekrümmte Trennmauern verändern den Innenraum zwar nicht fundamental und demonstrativ, aber doch ein wenig. Schräggestellte Treppen, konvexe Schrankwände, hartgeschnittene Kreissegmente sind zwar eigenwillige Elemente, aber sie vertragen sich, sie fügen sich, ohne dass sie dem gesamten Bauwerk einen Eindruck des Besonderen verleihen, weil es auch nicht besonders, extravertiert sein will. Die Bauten wirken bescheiden und gutmütig, niemals stolz und arrogant, aber doch selbstbewusst. Sonderbare Anordnungen von Fenstern, Treppen und Ecken stören nicht, weil sie formal gut zusammenstimmen, aber andererseits nicht zu einer bestimmten Aussage hochgejubelt werden.

Und mag auch Robert Venturi entgegengehalten werden, dass die Mixed-media-Architektur von Las Vegas nur kommerzielle Ziele hat, deren römische, gotische und neuenglische

Symbolik niemals mehr ihre eigentlichen Inhalte vermittelt, sondern nur noch als Schlüsselreiz einer Verkaufsstrategie dient, so zieht er für unsere heutige Architektur nur die Konsequenz, dass es unerlässlich ist, solche Schlüsselreize selbst anzuwenden. Die Basis solcher Schlüsselreize sind Symboliken, deren Populärinhalt (siehe «Amphitryon»-Satire) massgebend wird. Was wundert es einen, wenn plötzlich dann ein Haus lustig, witzig, frech und spassig aussieht! Sind unsere Erlebniskategorien schon so weit eingefroren, dass wir keinen Spass mehr verstehen? Spass ist menschlich; weshalb dürfte sich Architektur keinen Spass erlauben? Aber die kleinen Häuschen sind nicht nur einmal lustig, und vielleicht darf man sie vergleichen mit einem Menschen, den man mit all seinen Schwächen kennt und den man mag, der es aber immer wieder fertigbringt, einen durch sein Wesen und seine Persönlichkeit zu überraschen und zu erfreuen.

Wäre dies kein herrliches Ziel für neue Häuser? ●

Robert Venturi écrit à ce sujet:

«Du fait qu'on s'est limité, volontairement, à l'imbrication grincante des éléments architecturaux tels qu'espace, règles de construction et programme, l'architecture moderne est devenue un expressionnisme desséché, vide de sens, ennuyeux et finalement irresponsable. Il est piquant de constater que l'architecture moderne d'aujourd'hui réduit le bâtiment entier au rang d'ornement alors qu'elle condamne l'emploi du symbolisme explicite et d'accessoires frivoles¹. Si l'ordre classique symbolisait la renaissance de l'âge d'or romain, les supports profilés en double T représentent l'expression authentique de la technologie moderne dans le domaine de l'espace². On doit cependant convenir que la technologie moderne de la révolution industrielle, telle qu'elle est symbolisée par Mies et non pas la technologie électronique actuelle, fut et demeure la source de notre symbolisme architectural moderne.»³

Théorie de l'ordinaire et laid

«Nous avions négligé d'aménager notre bâtiment pour une double utilisation, ou d'y inclure des éléments en surabondance, des distorsions fortuites, des intuitions soudaines, des exceptions étranges, des diagonales inhabituuelles, des choses qui contiennent d'autres, des enchevêtrements ou des espaces unis, des placages ou de la brique, de volume inutile, des espaces superflus, des ambiguïtés...»

Dans notre travail, il n'y

avait nulle place pour l'absurdité, le compromis, la souplesse et la capacité d'adaptation, les empiétements, les équivalences, la multiplicité des centres d'intérêt ou d'espaces à la fois bons et mauvais. Nous n'avons pas recours à la plupart des formules complexes, ni aux contradictions auxquelles nous avions pensé, car l'occasion ne s'en est pas présentée.⁴

Pour dessiner une fenêtre, par exemple, il ne suffit pas d'étudier sa fonction abstraite qui consiste à recourir à la lumière du jour pour éclairer le nouveau local, mais il faut aussi songer à l'aspect d'une fenêtre, de toutes les fenêtres qu'on connaît et qu'on est justement en train de dessiner. Cette façon de faire est symbolique et profitable fonctionnellement. Mais elle favorise une architecture de signification plus large et plus riche, même si elle est moins dramatique que l'architecture expressionniste.»⁵

La notion d'ordinaire et laid est liée avec le caractère populaire, mais elle comprend en outre le vaste spectre des analogies avec l'architecture anonyme, banale, et va jusqu'à la décoration traitée en fausse façade. Mains exemples tirés de l'histoire de l'architecture prouvent que le recours à un canon de formes courantes n'aboutit pas toujours à une conformité stérile. Bien au contraire: en tenant compte de l'échelle et de l'ensemble, et en mettant à profit des éléments connus, conventionnels, on peut arriver à des significations totalement inhabituelles et surprenantes. Cette méthode a été mise en œuvre, avant tout, par les artistes «pop».

Le recours, apparemment arbitraire, à des objets d'utilisation courante qui est préconisé ici fit réfléchir. Et ceci pour la seule raison que ces objets familiers étaient transposés et se présentaient sous un aspect différent de celui auquel ils étaient destinés.

Le contenu ironique des choses banales ainsi transposées ne devrait toutefois pas être surestimé en peinture et en architecture. Robert Venturi considère que «chaque époque crée son milieu, et les énoncés théoriques relatifs à l'environnement actuel – du point de vue public, commercial ou du logement – se fondront sur des formes d'environnement dotées d'un symbolisme prononcé. Peut-être que de tels milieux seront moins statiques et ainsi mieux adaptables à l'échelle de notre entourage. L'icône et l'environnement qui naissent de l'architecture urbaine nous indiquent la voie, pour peu que nous nous donnions seulement la peine de les observer. Les domaines dans lesquels s'appliquent les valeurs fondamentales fixent le cadre du symbolisme architectural. Robert Venturi cite Vitruve; selon lui, l'architecture doit exprimer:

1. la solidité
2. l'utilité
3. la joie

alors que Gropius réduit ces exigences à une équation: solidité + utilité = joie.

Cette dimension de «joie intentionnelle», et non pas l'interprétation héroïco-culturelle de la forme, s'exprime dans la plupart des bâtiments de

Venturi. En se libérant de l'orthogonalité en créant des parois de séparation incurvées, il ne modifie pas réellement l'espace intérieur, mais il contribue à le transformer quelque peu. Des escaliers de guingois, des armoires convexes, des segments cylindriques à angles vifs sont, à vrai dire, des éléments originaux; mais ils s'accordent entre eux, ils s'accommodeent les uns aux autres, sans conférer une impression de particularisme à l'ouvrage dans son ensemble parce que ce dernier ne recherche pas nécessairement à être extraverti. Les bâtiments font une impression modeste et mesurée, mais ont de l'assurance; ils ne se caractérisent ni par la fierté ni par l'arrogance. Les dispositions étranges des fenêtres, des escaliers et des angles ne gênent pas, car elles correspondent à la forme, et n'ont pas pour mission de nous apporter un message.

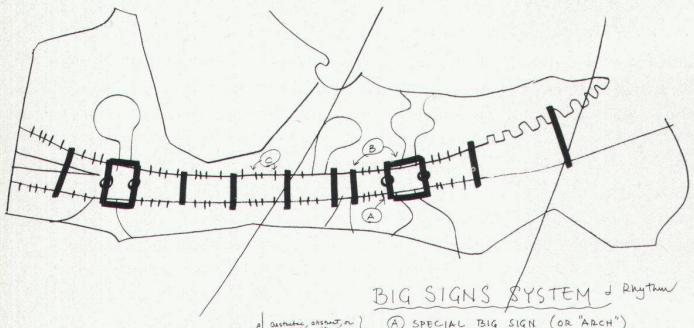
Si l'on peut rétorquer à Robert Venturi que l'architecture cosmopolite de Las Vegas ne poursuit que des buts commerciaux, que ses symbolismes romain, gothique et néo-anglais n'expriment jamais leur véritable signification, mais ne servent, au contraire, que d'appât pour une stratégie mercantile, il estime pourtant que notre architecture actuelle doit recourir malgré tout à de tels appâts. Ses bases sont des symbolismes dont la signification populaire est déterminante (cf. la satire «Amphitryon»). Il ne faut pas être surpris qu'une maison ait, tout à coup, un aspect gai, spirituel, imprévisible et facétieux. Nos facultés de perception sont-elles telle-

ment engourdis que nous ne comprenons plus la plaisanterie?

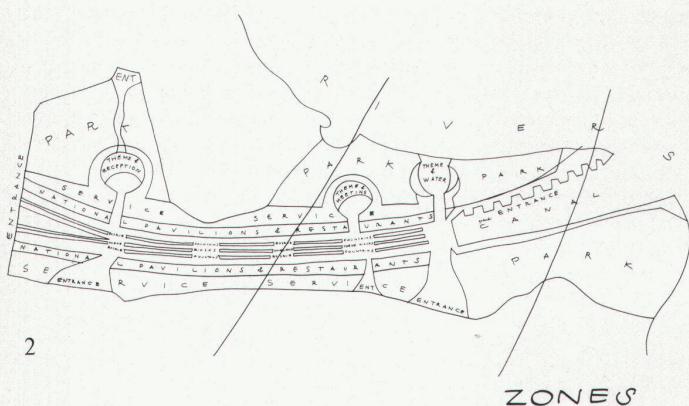
Le rire est le propre de l'homme. Pourquoi l'architecture ne devrait-elle se permettre aucune plaisanterie? Les mai sonnettes elles-mêmes peuvent être joyeuses. Peut-être faut-il les comparer à un homme dont on connaît toutes les faiblesses, et qu'on aime bien malgré tout, parce qu'il arrive toujours à surprendre et à réjouir par son comportement et sa personnalité. Ne serait-ce pas un but magnifique pour de nouvelles maisons? ●

Literaturhinweise:

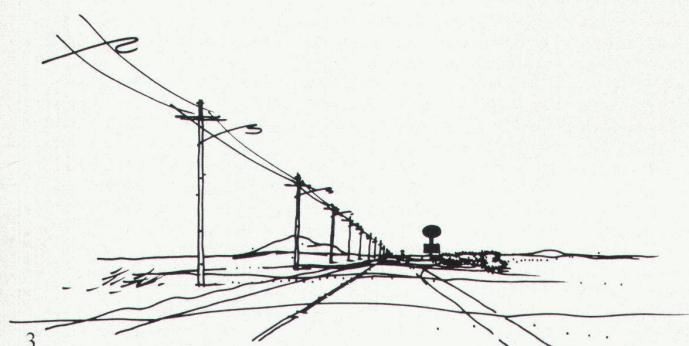
- 1 Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour: «Learning from Las Vegas», Yale, MIT Press, S. 105.
- 2 Herbert J. Gans: «Die Levittowner – Soziographie einer „Schlafstadt“», S. 169.
- 3 «... just look at the surface: of my paintings and films and me, and there I am. There's nothing behind it.» (Andy Warhol 1967.)
- 4 Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour: «Learning from Las Vegas», Yale, MIT Press, S. 17.
- 5 Ibid. S. 58.
- 6 Richard Poirier: «T. S. Eliot and the Literature of Waste», The New Republic, 20. Mai 1967, S. 21.
- 7 Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour: «Learning from Las Vegas», Yale, MIT Press, S. 72.
- 8 Ibid. S. 79.
- 9 Ibid. S. 84.
- 10 Ibid. S. 86.
- 11 Ibid. S. 87.



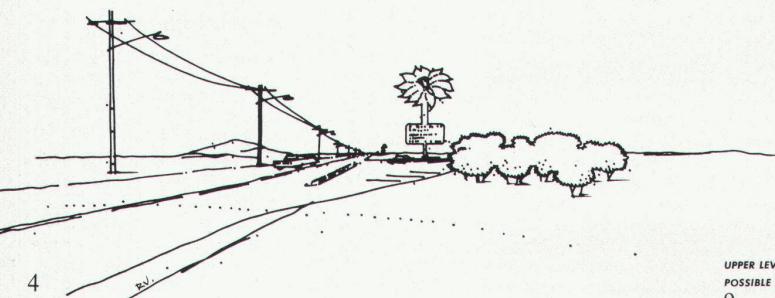
1



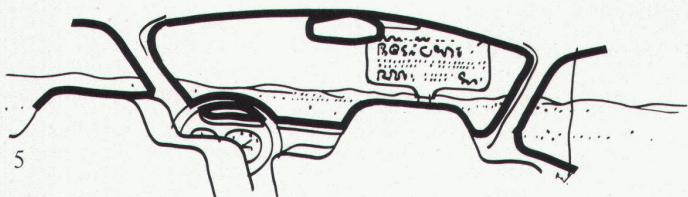
2



3

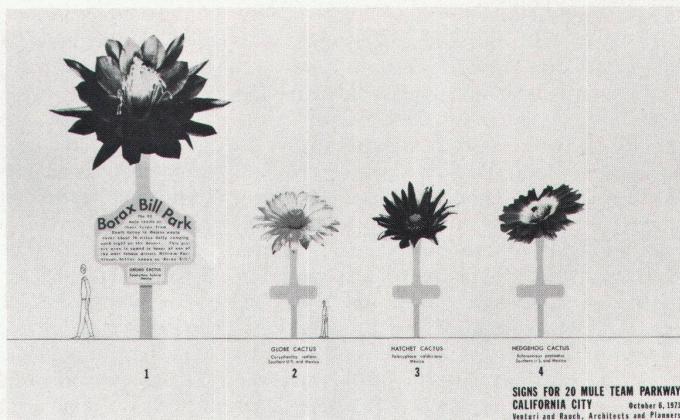


4

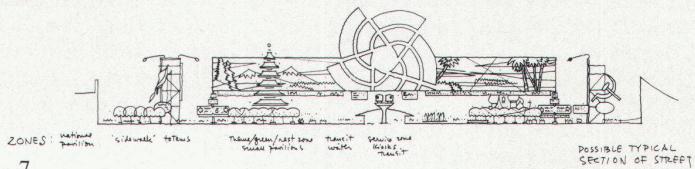


1-8

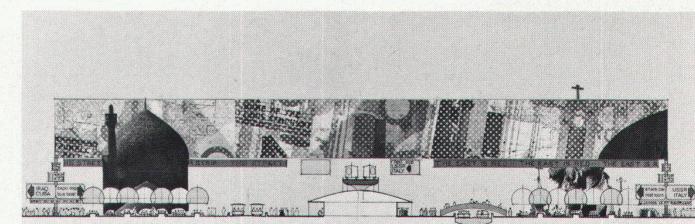
Twenty Mule Team Parkway. In Zusammenarbeit mit Paul Hirshorn und Denis Scott Brown. Vorschläge für Attraktionszonen, Wahrnehmungszeichen und Einrichtungen
Propositions pour les zones d'attraction, signes et équipements



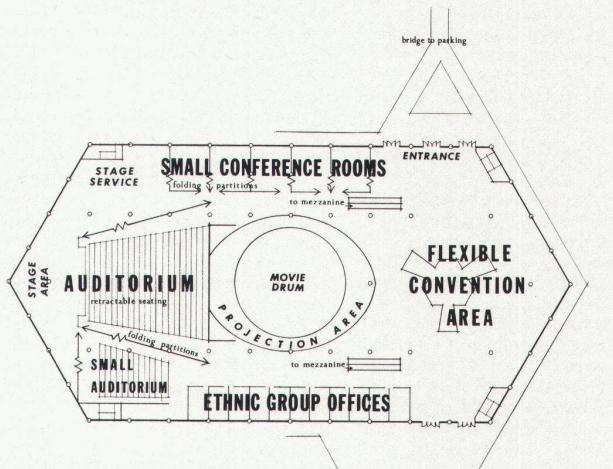
6



1

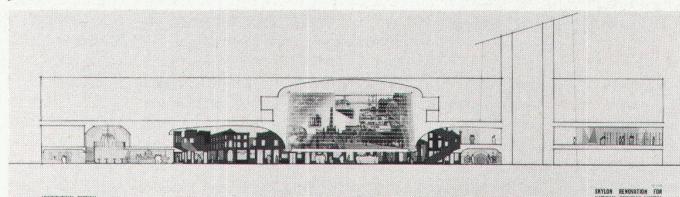


8



**UPPER LEVEL PLAN:
POSSIBLE CONFERENCE & CONVENTION CENTER**

4



10

10
9–10
Mehrzweckhalle im Rahmen einer urbanen Erneuerung. Grundriss und

Schnitt *Bâtiment multifonctionnel dans le cadre d'une rénovation urbaine. Plan et coupe*