

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Herausgeber: Bund Schweizer Architekten
Band: 105 (2018)
Heft: 9: Ersatzwohnbau : 20 Jahre Verdichtung in Zürich

Artikel: Architektur ist... abgeschminkt
Autor: Klos, Daniel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-823543>

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: 25.02.2026

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



Architektur ist immer mehr als Pläne zeichnen und Gebäude errichten: Sie ist eine kollektive Disziplin, lebt gleichzeitig aber vom Engagement Einzelner, die mehr wollen als nur Bauen. In der Kolumne *Architektur ist nicht Architektur* nimmt uns Daniel Klos mit auf eine Expedition in wenig erforschte Gefilde und berichtet in jeder Ausgabe von einer neuen Entdeckung.

Daniel Klos (1980) studierte Architektur an der ETH Zürich und arbeitete bei Jean Nouvel und OMA/Rem Koolhaas. Seit 2013 leitet er zusammen mit Partner Radek Brunecký das Architekturbüro Klosbrunecký in Zürich und in Tschechien.

Johanna Benz (1986) lebt und arbeitet als Illustratorin und Graphic Recording Artist in Leipzig.

Daniel Klos

Juliana Restrepo, 42, wohnhaft in Medellín, Kolumbien, fährt im Bus Richtung Supermarkt. Davon bekommt sie aber kaum etwas mit. Sie spielt ein Videospiel, das direkt vor ihren Augen schwebt. Ihr Sichtfeld ist auch sonst voll, mit Online-diensten, Chats und Werbung. So wie einst alle aufs Handy starteten, benutzen die Menschen in Julianas Zukunft Brillen oder Linsen mit integrierten Bildschirmen. Digitale Medien werden als *Overlays* direkt ins Sichtfeld eingeblendet. Das ist *Augmented Reality*, die erweiterte Realität. *Pokémon Go* und *IKEA Place* machten den Anfang, nun verschmilzt die digitale Welt mit der physischen Realität zu einem epileptischen Kaleidoskop.

Für Juliana ist es Zeit zum Aussteigen. Ein leuchtender Pfeil auf dem Boden weist ihr den Weg zum Ausgang. Auf der Strasse blinken Ladenschilder und Verkehrssignale. Bei Rot halten die Autos und die Fahrbahn füllt sich mit der Illusion eines idyllischen Blumenbeetes. Im Supermarkt werben animierte Poster mit Diättipps. Ein süßes Hündchen erscheint im Einkaufswagen und regt zum Shoppen an. Plötzlich beginnt das System aber zu stottern und Störungen zu produzieren. Juliana wird nervös. Der eingeblendete Kundendienst verspricht, ihr Konto neu zu starten, doch stattdessen wird ein fremdes, männliches Profil geladen. Mit den neuen *Overlays* wirkt der ganze Raum wie verwandelt. Der probiotische Joghurt *Beautiful You* wird jetzt als *Man Yog: For Real Men Only* angepriesen. Statt des süßen Hündchens räkelt sich ein *Sexy Girl* mit Pistole im Einkaufswagen. Als das Display ganz ausfällt, zeigt sich für einen Augenblick die gähnende Leere der wirklichen Welt. Die einullende Hintergrundmusik ist ebenso weg wie das verglaste Gewölbe. Der

Einkaufswagen ist grau, die Regale bleich, statt Postern nur kryptische QR-Codes. Ein flacher, nackter Raum.

Fasziniert drücke ich Pause und das Video hält an. *Hyper-Reality* (2016) ist ein experimenteller Kurzfilm des Londoner Designers Keiichi Matsuda, der ursprünglich Architektur studierte. Das Desinteresse der Architekten an neuen Technologien, die offenkundig unser Leben und damit auch die Architektur verändern, versteht er nicht: «*Form follows function* macht als Maxime wenig Sinn», sagt er, «wenn jeder seine Funktionen auf Laptop und Handy mit sich trägt und sich frei von Raum zu Raum bewegt. Wie soll man eine Form um eine Funktion herum entwerfen, die nicht festgelegt ist?»

L'architecture est un jeu éphémère et interchangeable de réalités augmentées projetées sur une surface neutre, würde der Meister sagen. Doch der Architekt könnte schon bald neuen Berufen weichen: Während der «Raumingenieur» möglichst flexible, neutrale Strukturen konstruiert, entwickeln die «Erlebnisdesigner» ganze Szenografien der Wahrnehmung, wie Filmemacher oder Spieledesigner. Jeder Endverbraucher kann dabei in seine eigene Welt abtauchen. Menschen mit unterschiedlichen Vorlieben können problemlos zusammenleben, denn des Einen Geranien sind des Anderen COR-TEN-Stahl. Alles (selbst der virtuelle Hund) ist nur ein Teil der individuellen Make-up-Schicht. Hinter all den Projektionen bleiben nur nackte Oberflächen aus Hartgummi, Gipskarton und Plastik. Reale Architektur wird zu einem ignorierten Zwischenraum, einem Backstagebereich reinen Bauens, ohne Design, versteckt, vergessen, nur von Puristen mit IRL-Fetisch aufgesucht, von Erlebnisverweigerern und Raumveganern, eine Architektur ohne Rücksicht auf allzu menschliche Bedürfnisse, unsentimental, roh und harsch. Architektur ist abgeschminkt. —