

Architektur ist... abgeschminkt

Autor(en): **Klos, Daniel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **105 (2018)**

Heft 9: **Ersatzwohnbau : 20 Jahre Verdichtung in Zürich**

PDF erstellt am: **18.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-823543>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



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. —