

Editorial

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **98 (2011)**

Heft 5: **Entwurfsmaschinen = Machines à concevoir = Design-engines**

PDF erstellt am: **24.05.2024**

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://www.e-periodica.ch>

Editorial

«Dans le domaine de l'architecture, les systèmes de symboles qui sont alimentés et dirigés électroniquement sont nettement plus importants que les bases technico-scientifiques de l'électronique même. Le problème technologique le plus urgent de notre époque se pose partout où il s'agit de réaliser une imbrication plus humaine de systèmes techniques et scientifiques avancés et de nos systèmes humains imparfaits et épuisés...». Dans la recherche de Robert Venturi sur l'iconographie de Las Vegas parue en 1972, le passage cité ne constitue qu'une remarque annexe. Mais dans le contexte actuel d'une architecture luttant contre le quelconque, il apparaît comme un avertissement fatidique: l'introduction de l'ordinateur a conduit au fait que dans l'architecture, presque chaque forme est faisable – une situation pour laquelle Venturi a posé le même diagnostic à l'époque de la parution de «Learning from Las Vegas». Certains bâtiments contemporains rappellent beaucoup, par leur langage de formes souvent artiste, les «canards» de Venturi.

Il n'est donc pas étonnant que des architectes – principalement des jeunes – cherchent des moyens pour dépasser la monotonie conceptuelle. Et c'est là justement que l'ordinateur promet une échappatoire possible. La technique et les programmes algorithmiques se sont entre-temps tellement bien développés que l'ordinateur peut prendre en charge des tâches de conceptions simples. La promesse qui se cache derrière la technique la plus avancée ne vise pas moins à déposséder l'architecte en tant que créateur démiurge de canards modernes et à rendre à l'architecture quelque chose qui s'approche de l'innocence des anciennes loges – un espoir présent depuis la séparation du travail entre ingénieur et architecte à l'époque moderne. Mais au-delà d'une croyance en l'avenir teintée de romantisme, l'ordinateur est devenu un outil indispensable à la conception et réussit même à bien soutenir «nos systèmes humains imparfaits et épuisés».

Dans tous les entretiens que nous avons eus pour préparer ce cahier, il a toujours été question de qualité. L'article introductif de Georg Vrachliotis nous parle de la façon dont les architectes sont obligés de questionner la promesse d'une faisabilité techniquement illimitée et de conserver une qualité architectonique. Fabian Scheurer montre que la qualité en architecture a quelque chose à voir avec une optimisation créative *et* mathématique. Urs Hirschberg quant à lui démontre au moyen de plusieurs projets de recherche que, pour garder la qualité conceptuelle, nous ne pouvons pas éviter de déterminer consciemment comment et avec quels outils nous voulons concevoir. Jörg Gleiter explique que la conception informatique justement, avec son orientation évidente vers le futur, doit clarifier d'urgence son rapport à l'histoire. Pour finir, au cours de l'entretien que nous avons eu avec Ede Andraskay, Dieter Dietz et Steffen Lemmerzähl, il est apparu clairement et tout à fait selon l'esprit de Venturi, autour de quel axe la recherche d'une meilleure utilisation qualitative de l'ordinateur devait tourner: l'évidence et la normalité.

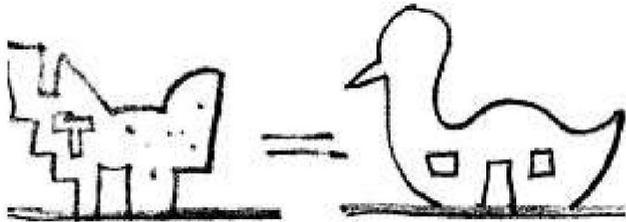
La rédaction

Editorial

“Architecturally, the symbol systems that electronics purveys so well are more important than its engineering content. The most urgent technological problem facing us is the humane meshing of advanced scientific and technical systems with our imperfect and exploited humane systems...” In Robert Venturi's study of the iconography of Las Vegas that appeared in 1972 the above quotation is just an aside. However, seen against the present-day background of an architecture that is struggling with arbitrariness it seems indeed like the writing on the wall. The use of the computer has led to a situation in architecture in which almost every kind of form can be made, a situation which Venturi diagnosed in much a similar way for the time when “Learning from Las Vegas” appeared. With their often autistic formal idiom many of today's buildings are strongly reminiscent of Venturi's “Ducks”.

Consequently it is not surprising that – predominantly young – architects are searching for a way of overcoming this design monotony. And this is precisely where the computer offers a possible escape route. By now technology and program algorithms have been developed to such an extent that simple design tasks can be solved by machines. The promise that is concealed behind the most advanced technology, aims, not least of all, at dethroning the architect as the demiurge creator of modern ducks and to restore to architecture something of the innocence of the mason's lodge – a hope that is inherent to the division of work between engineers and architects since the emergence of modernism. But, far removed from any form of romantically idealised belief in the future, the computer has in fact become an indispensable aid in design and can even ably support our “imperfect and exhausted human systems”.

In all the discussions we conducted in the course of preparing the current issue mention was repeatedly made of quality. The introductory contribution by Georg Vrachliotis deals with the manner in which architects are obliged to question promises of limitless technical feasibility and to preserve architectural quality. Fabian Scheurer shows that quality in architecture has something to do with creative *and* computational optimisation. Urs Hirschberg uses a number of research projects to demonstrate that, in order to preserve design quality, we will have to consciously decide how and with what we design. Jörg Gleiter shows that it is precisely computer generated design with its superficially future-oriented approach that must urgently clarify its relationship to history. And in conversation with Ede Andraskay, Dieter Dietz and Steffen Lemmerzähl it becomes clear where the search for a qualitatively better way of using the computer must be concentrated, entirely in the sense intended by Robert Venturi: on normality and the self-evident. *The editors*



Editorial

«Für den Bereich der Architektur sind die Symbolsysteme, die elektronisch gespeist und gesteuert werden, wesentlich wichtiger als die wissenschaftlich-technischen Grundlagen der Elektronik selbst. Das drängendste technologische Problem unserer Zeit stellt sich überall dort, wo es gilt, ein humaneres Ineinandergreifen fortgeschrittener wissenschaftlich-technischer Systeme und unserer unperfekten und erschöpften menschlichen Systeme zustande zu bringen ...» In Robert Venturis 1972 erschienener Untersuchung zur Ikonographie von Las Vegas ist dieses Zitat nur eine Nebenbemerkung. Vor dem heutigen Hintergrund einer mit Beliebigkeit ringenden Architektur erscheint sie jedoch wie ein Menetekel: Der Einsatz des Computers hat dazu geführt, dass fast jede Form in der Architektur machbar geworden ist – eine Situation, die für die Zeit, als «Learning from Las Vegas» erschien, durch Venturi ähnlich diagnostiziert worden ist. Heutige Gebäude erinnern in ihrer oft autistischen Formensprache stark an Venturis «Enten».

Es erstaunt daher nicht, dass – vorwiegend junge – Architekten nach Mitteln suchen, um das gestalterische Einerlei zu überwinden. Und gerade hier verspricht der Computer einen möglichen Ausweg. Technik und Programmgorithmen sind inzwischen so weit entwickelt, dass einfache Entwurfsaufgaben durch Automaten gelöst werden können. Das Versprechen, das sich hinter der fortgeschrittensten Technik verbirgt, zielt nicht zuletzt darauf, den Architekten als Demiurg moderner Enten zu entmachten und der Architektur etwas von der Unschuld der Bauhütte zurückzugeben – eine Hoffnung, die der Arbeitsteilung zwischen Ingenieur und Architekt seit der Moderne innewohnt. Doch jenseits von romantisch verklärendem Zukunftsglauben ist der Computer tatsächlich zu einem unentbehrlichen Hilfsmittel im Entwurf geworden und vermag unsere «unperfekten und erschöpften menschlichen Systeme» sogar gut zu unterstützen.

In den Gesprächen zur Vorbereitung des vorliegenden Hefts war stets von Qualität die Rede. Von der Art und Weise, das Versprechen unbegrenzter technischer Machbarkeit zu hinterfragen und architektonische Qualität zu wahren, handelt der einleitende Beitrag von Georg Vrachliotis. Dass Qualität in der Architektur etwas mit kreativer *und* rechnerischer Optimierung zu tun hat, zeigt Fabian Scheurer. Urs Hirschberg demonstriert anhand mehrerer Forschungsprojekte, dass – um entwerferische Qualität zu erhalten – wir nicht umhin kommen, bewusst zu bestimmen, wie und womit wir entwerfen. Jörg Gleiter legt dar, dass gerade das computergenerierte Entwerfen in seiner vordergründigen Zukunftsorientierung dringend sein Verhältnis zur Geschichte klären muss. Und im Gespräch mit Ede Andraskay, Dieter Dietz und Steffen Lemmerz wird deutlich, wofür sich die Suche nach einem qualitativ besseren Umgang mit dem Computer zu drehen hat, ganz im Sinne Robert Venturis: um Selbstverständlichkeit und Normalität.

Die Redaktion

Bild aus: Robert Venturi, Learning from Las Vegas