

BAUHAUS-Avantgarde

Architektur »in Eis geschnitzt«

Er wurde bereits vielfach gerühmt mit seinem Projekt und mit ihm seine ArchitektInnen in spe: »Der Architekt, über Jahrtausende ein »Erzfüger« schwerer Steine, hebt ab. Er träumt von Licht- und Luftschlössern aus Glas, Stahl und Beton; er entwirft durchsichtige Pavillons, helle kurvige Raumschiffräume, die den Ballast der Geschichte so mühelos abzuwerfen scheinen wie auch Gesetze der Statik. Die Moderne, die kurz nach der Jahrhundertwende so herrlich illusionär begann, hatte eine Zeitschrift namens »Frühlicht«. Einer ihrer Protagonisten, Bruno Taut, trägt den Spitznamen »Bruder Glas«. »Das große Licht« schwärmt sein Mitsreiter Paul Scheerbart 1912, »macht den Menschen gut.« Bei Walter Gropius heißt das wenig später nüchterner: »Vergrößert die Fenster!«

Die Rede (Spiegel 37/94) ist von Professor Dipl.-Ing. Manfred Koob, dem Initiator und Lehrenden von Computer Added Design CAD im Fachbereich Architektur der Technischen Hochschule Darmstadt.

Koobs StudentInnen erhielten, ausgezeichnet mit dem Kurt-Ruths-Preis 1997, nunmehr auch an der eigenen Universität preisgekrönte Aufmerksamkeit und Anerkennung für ihre architektonische Umsetzung von Computergraphik.

BAUHAUS

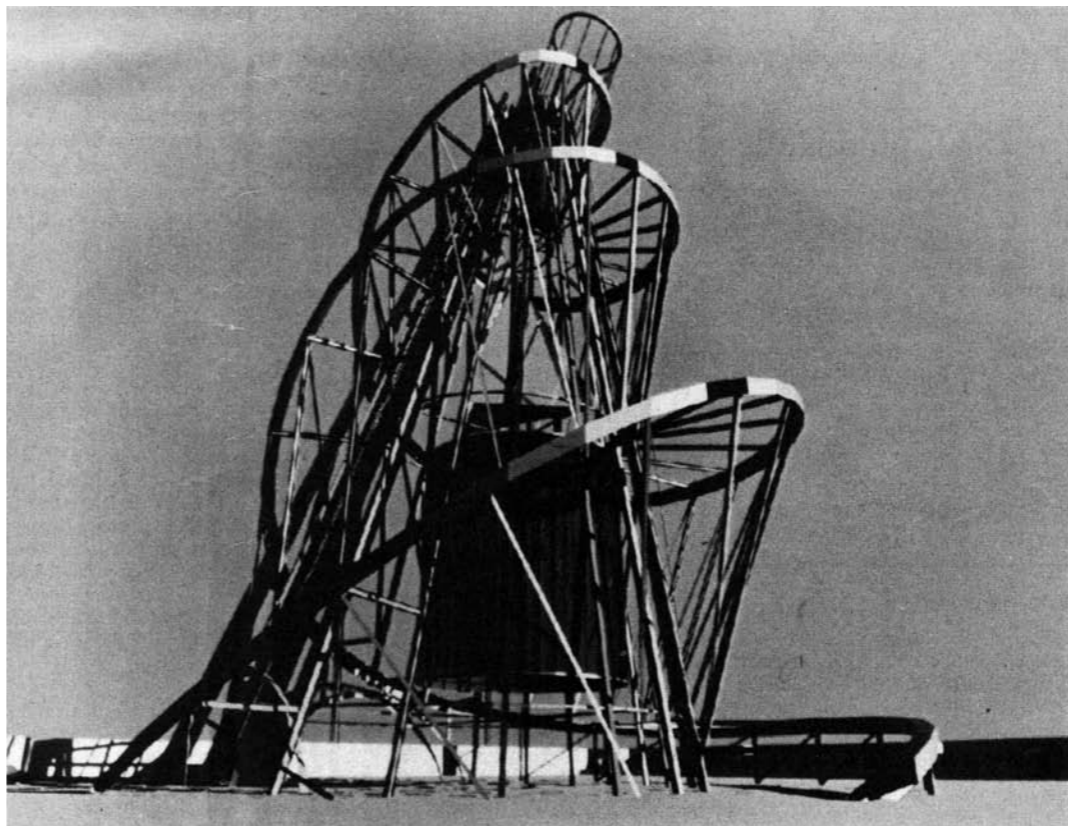
Die Bauhaus Schule in Weimar, 1919 gegründet von Walter Gropius, gilt als die erste Ausbildungsstätte moderner Architektur in Deutschland. Die Designvorstellungen, die räumlichen Träume der herausragendsten Bauhauskünstler der Avantgarde der 20er Jahre

daß diesmal nicht am Reißbrett, sondern am Computer gearbeitet wurde. Zum Leidwesen vieler Bauhaus-Anhänger kam eine große Anzahl von Architekturprojekten der damaligen Zeit nicht über die Phase des planerischen Entwurfs hinaus. Die noch verfügbaren Modellphotos, Skizzen und Baupläne vermitteln oftmals nurmehr äußerst fragmentarische Eindrücke der letztlich angestrebten räumlichen Wirkung. Die Idee einer visuellen Verwirklichung mit Hilfe modernster CAD-Graphik gelang den THD-StudentInnen des Fachbereichs Architektur unter Anleitung der Darmstädter Professoren Manfred Koob und Johannes Eisele. In eine faszinierende Dreidimensionalität wurden Entwürfe namhafter Bauhaus-Künstler umgesetzt, wie beispielsweise Walter Gropius, El Lissitzky, Le Corbusier, Mies van der Rohe oder Skizzen von Oskar Schlemmer.

VISUALISIERUNG VON IDEEN

Koob, auf die Visualisierung der Bauhaus-Ideen angesprochen, gibt in der Tat zu bedenken, daß man sich mit dem Vorwurf habe auseinandersetzen müssen, es handle sich hierbei »vielleicht um eine Spielerei mehr auf dem Gebiet der architektonischen Computersimulation.« Ganz das Gegenteil, so Koob weiter, sei der Fall. »Ziel meiner Übung und Aufgabenstellung war es, auf einen Streich zwei Dinge zu vermitteln: Zum einen den praktisch ausgerichteten Umgang mit dem Computer, zum anderen die künstlerische Herausforderung, sich mit Hilfe dieses technischen Mediums mit den Meisterwerken der Moderne auseinanderzusetzen, sich in deren künstlerische Intentionen einzufühlen.« Konkrete Grundlagen zur Eingabe der Projekte, präzise vermaßte Pläne, waren in den seltensten Fällen in allen Details ausgeführt. Folglich mußten die Maß- und Proportionsverhältnisse aus Skizzen, Isometrien, Perspektiven oder alten Photos von vorhandenen Modellen gewonnen werden. Wo auch dies nicht ausreichte, galt es, sich in das Gesamtwerk des jeweiligen Architekten einzuarbeiten, um durch Werkvergleiche oder schriftliche Äußerungen zu den notwendigen Daten zu gelangen.

Professor Koob freut sich über die Ver-



Wladimir Tatlin: Tatlin Turm. Denkmal für die III. Internationale. 3 D CAD Rekonstruktion von Andreas Bergmann, Claudia Drilling, Birgit von Lukas und Matthias Wehrle, Kurt-Ruths-Preisträger 1997.

gabe des Kurt-Ruths-Preises der Firma Braas an seine Studierenden als Gruppenpreis. Denn eigentlich, so Koob anerkennend, wurden alle TeilnehmerInnen im Rahmen eines Experiments innerhalb der Architekturausbildung ausgezeichnet. Experiment deshalb, da es vor dieser Veranstaltung weder Vorbilder noch Tradition für das von ihm initiierte Fachgebiet CAD in der Architektur der TH Darmstadt gab. Das von größeren Architekturbüros schon seit geraumer Zeit genutzte Computerbild ist, auf die Zukunft betrachtet, allen bisherigen Architekturdarstellungen überlegen. Punktgenau werden Farbe, Konstruktion des Gebäudes und Textur des Materials geklärt. Mit Licht und Schatten durchwandelt man eine künstliche Landschaft, spaziert mit Hilfe eines Films durch ein virtuelles Gebäude, flaniert unter stahlblauem Himmel, so man will, unter Bäumen. Dieses Know-How galt es an der THD zu institutionalisieren.

Fortsetzung auf Seite 2

Fortsetzung von Seite 1

BAUHAUS-Avantgarde

Von einem Experiment spricht Koob auch deshalb, weil es anfangs »ein Tanz auf dünnem Eis« gewesen sei; gab es doch zu Beginn des eigentlichen Seminars weder Hardware noch die nötige Software für solch ein Projekt. Von solchen und ähnlichen Problemen stehen innovative Projekte an Hochschulen immer wieder. Daß es auch ein »Tanz auf glattem Parkett« war, da sich die StudentInnen mit dem Medium Rechner an einen ungeheuren Mythos heranwagten, nämlich den Mythos BAUHAUS, war den TeilnehmerInnen in aller Unbefangenheit wohl nicht bewußt. »Gott sei Dank!« stimmt Koob mit Lachen bei, »es hätte sie nur gehindert, wenn nicht gar blockiert in ihrer kreativen Unbekümmtheit!«

PROJEKT ZUM VERSTÄNDNIS

Allen Projekten gemeinsam ist die Tatsache, daß keines der im Rechner entstandenen Bauwerke und Designgegen-

stände in der Realität, im Original existierte. Die Ergebnisse sind alles Interpretationen des individuellen Bearbeiters. Nie gebaute, aber berühmt gewordene Entwürfe, wie der »Palast des Sowjets«, den Gropius für einen Moskauer Wettbewerb 1931 entworfen hat, wie der Wolkenbügel von El Lissitzky, die Ville Contemporaine und der Pavillon d'Esprit Nouveau von Le Corbusier, oder die Glashochhäuser von Mies van der Rohe – im Computerbild der THD-ArchitekturstudentInnen unter stahlblauem Himmel – gewinnen sie, so Manfred Koob, »eine seltsam makellose Strahlkraft, wie in Eis geschnitzt.«

MMW

Die architektonische »Lichtmoral« der Bauhaus-Künstler ist vorstellbar geworden. »BAUHAUS + AVANTGARDE der 20er Jahre« CAD Simulationen« gibt es als Videokassette (400DM) oder DIA Serie über den FB Architektur TH Darmstadt, El-Lissitzky-Str. 1, 64287 Darmstadt; als gleichnamiges Buch (78 DM) bei Edition Braus, Heidelberg.

Themen

THD auf der Hannover Messe

Seite 3

Forschungsprojekte Geotechnik

Seite 5

Diskussion zum Hessischen Hochschulgesetz

Seite 6

Friedensnobelpreisträger Rotblat an der THD

ab Seite 7

umgeben uns heute noch allgegenwärtig, sind vielfach vorbildstiftend für zeitgenössische Entwürfe moderner Möbel, Gebäude und alltäglicher Gebrauchsobjekte. Viel zu kurz war die in die Kunstgeschichte eingehende Bauhaus-Ära, viel zu kurz die Zeit, um alle genialischen Entwürfe zu realisieren.

ZUR PROJEKTIDEE

28 ArchitekturstudentInnen der Technischen Hochschule Darmstadt setzten in 22 Bauprojekten um, was Bauhaus-Künstler in den 20er Jahren geplant hatten. Mit dem Unterschied,