

Getarnter Angriff auf die Baukunst

Bill Gates und die Medien in der Architektur

Hans Frei

Die Luxusvilla im rustikalen Landhausstil, die die Architekten James Cutler und Peter Bohlin für Bill Gates von Microsoft entwarfen, hat eine eminent öffentliche, um nicht zu sagen politische Bedeutung. Das 57 Millionen Dollar teure Haus dient als Testgelände für mögliche Wirkungen der elektronischen Medien auf die Architektur. Doch statt einer neuen Einheit zwischen beiden Disziplinen lanciert das elektronische Haus den ultimativen Angriff der Medien auf die Architektur: „ceci tuera cela“.

Die Medien haben im architektonischen Denken der Gegenwart eine tiefe Kluft bewirkt. Dies zeigt sich nicht zuletzt in Diskussionen über die Rolle, die die Architektur im elektronischen Zeitalter noch spielen kann. Jene, die in der Architektur ein künstliches Hindernis für die Medienwelt sehen, möchten so schnell wie möglich vom traditionellen architektonischen Denken loskommen. Jene aber, die gerade umgekehrt in der Architektur einen natürlichen Widerstand gegen die Tendenzen der Entmaterialisierung durch die Medien sehen, möchten sie umso fester in der bisherigen, materiellen Welt verankern.

Was diese beiden Positionen trotz aller Gegensätzlichkeit gemeinsam haben, ist die Vorstellung, es gäbe so etwas wie einen sauberen Schnitt zwischen Architektur und Medien: als könnten etwa die Medien die architektonischen Bedingungen vollständig neu diktieren oder als sei eine Architektur möglich, die sich dem Einfluß der Medien vollständig entziehen könnte. Architektur und Medien werden dabei als zwei in sich geschlossene Welten begriffen, die einander – je nach Standpunkt – friedlich oder feindlich gegenüberstehen mögen, sich aber keinesfalls durchdringen. Für die Medien gibt es demzufolge in der Architektur nur einen marginalen Platz, wie es auf der anderen Seite für die Architektur in einer von den Medien beherrschten Welt ebenfalls nurmehr eine Stellung am Rande zu besetzen gibt.

Elektronische Urhütte

Mit dem Bau seiner Villa am Lake Washington in Seattle hat Bill Gates versucht, eine neue Einheit zwischen Architektur und den Medien herzustellen. Damit vermochte er weit mehr Aufsehen zu erregen als alle bisherigen Experimente mit computergestützten Entwurfs- und Herstellungsmethoden. Zum einen interessiert, wie das Traumhaus des Herrschers über Microsoft und gleichzeitig reichsten Mannes der Welt aussieht, zum andern, wie er diesen Traum mit Hilfe einer Technologie realisiert, an deren rasanten Entwicklung er ja selbst wesentlich beteiligt ist. Nicht nur die Boulevardpresse berichtete darüber. Im amerikanischen Architekturmagazin *Assemblage* erschien im April 1998 eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit der Gates-Villa von Adi Shmair Zion unter dem Titel „New Modern: Architecture in the Age of Digital Technology.“ Bill Gates selbst widmete dem Bau relativ viel Zeit und außerdem ein ganzes Kapitel seines Buches *Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft*. (1995). Er ging dabei von der These aus, daß der technische Wandel der Medien einen großen Einfluß auf die Architektur haben wird. Deshalb sollte sein Haus durch den extensiven Einsatz von Silikon und Software „einen kleinen Eindruck von der Zukunft des Wohnens“ vermitteln.

Wer nun aber eine groteske Vermischung von elektronischen Medien und architektonischer Substanz erwartet hat, liegt falsch. Beide Disziplinen werden statt dessen anscheinend friedlich in ihren angestammten Grenzen gehalten. Der technische Wandel beschränkt sich zum größten Teil auf den Einbau von elektronisch gesteuerten Anlagen für Klima, Licht, Ton, Sicherheit, die ohne jede Rhetorik diskret im Hintergrund verbleiben. Das Wohnen soll dadurch in Zukunft noch behaglicher gemacht werden. In diesem Zusammenhang verwendet Gates den Begriff der „Wohnmaschine“, mit dem er allerdings sehr freizügig umgeht. Keineswegs will er damit – wie einst Le Corbusier – auf die serielle Massenproduktion von Wohnungen anspielen. Die Wohnmaschine, wie er sie versteht, ist eine elektronisch gesteuerte, smarte Maschine, die ganz im Dienste der häuslichen Behaglichkeit steht. Den Benutzern dieser „Wohnmaschine“ werden, entsprechend den detaillierten Konstruktionen eines elektronischen Chips, bestimmte Aufmerksamkeiten des Hauses zuteil: Waren Sie schon einmal Gast bei Gates, wird sich das Haus daran erinnern, daß Sie lieber bei gedämpftem Licht einschlafen, daß Ihr Lieblingsbild ein Gemälde von Henri Matisse ist, daß Sie ein Jimi-Hendrix-Fan sind und ähnliches mehr.

Vorbild für Gates war der prunkvolle Bau, den sich der Zeitungskönig William Randolph Hearst 1925 von der Architektin Julia Morgan im kalifornischen San Simeon errichten ließ. „Die technischen Neuerungen, die ich für mein Haus plane, (unterscheiden sich) vom Ansatz her gar nicht so sehr von denen (...), mit denen Hearst sein Haus ausgestattet hat. Er wollte Nachrichten und Unterhaltung auf Knopfdruck. Nichts anderes will auch ich.“ Darüber hinaus aber gibt es keinerlei Anzeichen, daß Gates irgendwie auch mit der formalen Maßlosigkeit des Hearst-Schlusses hätte wetteifern wollen. Im Gegenteil: er setzte vor allem auf solides Handwerk, nichts Protziges. Im wesentlichen besteht sein Haus aus einer Holzkonstruktion, deren Holzhaftigkeit noch dadurch gesteigert wird, daß sie – um hier mit Heidegger zu sprechen – zurückgestellt wird auf das Feste und Biegsame uralter Douglastannen, die vor nahezu hundert Jahren gefällt worden sind, als es davon noch 500-jährige Exemplare gab.

Der Widerstand, den man bei diesem Festhalten an der materiellen Wirklichkeit spürt, richtet sich weniger gegen die Medien an sich als vielmehr gegen den Gedanken, daß durch die Beschäftigung mit ihnen etwas an unserer gewohnten Erfahrung von Wirklichkeit empfindlich gestört werden könnte. Die Botschaft von Gates ist klar: diese Ängste sind unbegründet. Den Beweis dafür liefert in erster Linie seine Villa, wo trotz extensivem Einsatz von elektronischen Medien eben gerade kein gefährlicher Funke von den Medien auf die Architektur übersprungen ist. Die Holzkonstruktion der Gates-Villa ist kein „Sozio-Design“, das uns den Umgang mit den Medien irgendwie näher bringen würde. Vergleichbar mit sanitären Einrichtungen werden die elektronischen Medien als 'bloße' nützliche Einrichtungen behandelt, ohne sichtbare Folgen für die architektonische Gestaltung. So steht die Gates-Villa letztlich dem mythischen Ursprung der Architektur – der Urhütte – immer noch bedeutend näher als einem möglichen, durch die Medien bedingten, neuen Begriff der Architektur.

Es bleiben aber mehr als berechtigte Zweifel, ob sich die Medien – und alle andern technischen Installationen – tatsächlich von der eigentlichen architektonischen Gestaltung trennen lassen. Man kann argumentieren, daß die Me-



Xanadu 2.0, die 6.600 qm große Residenz von Bill Gates. Sie ist zu großen Teilen unterirdisch in die Hügel des 9.122.200 Dollar teuren Grundstücks am Lake Washington bei Seattle eingebettet: 7 Schlafzimmer, 24 Bäder, 6 Küchen, Verwaltungsgebäude, Arbeits-, Sport- und Freizeiträume.

1 Zufahrt nur für den Chef

2 Garage. Platz für vier Autos. Die Ferrari-Sammlung befindet sich an anderer Stelle.

3 Wohnhaus. Auf 1070 (privaten) Quadratmetern teilen sich Bill, Ehefrau Melinda und Tochter Jennifer vier Schlafzimmer. Auch das Kindermädchen kommt dort unter.

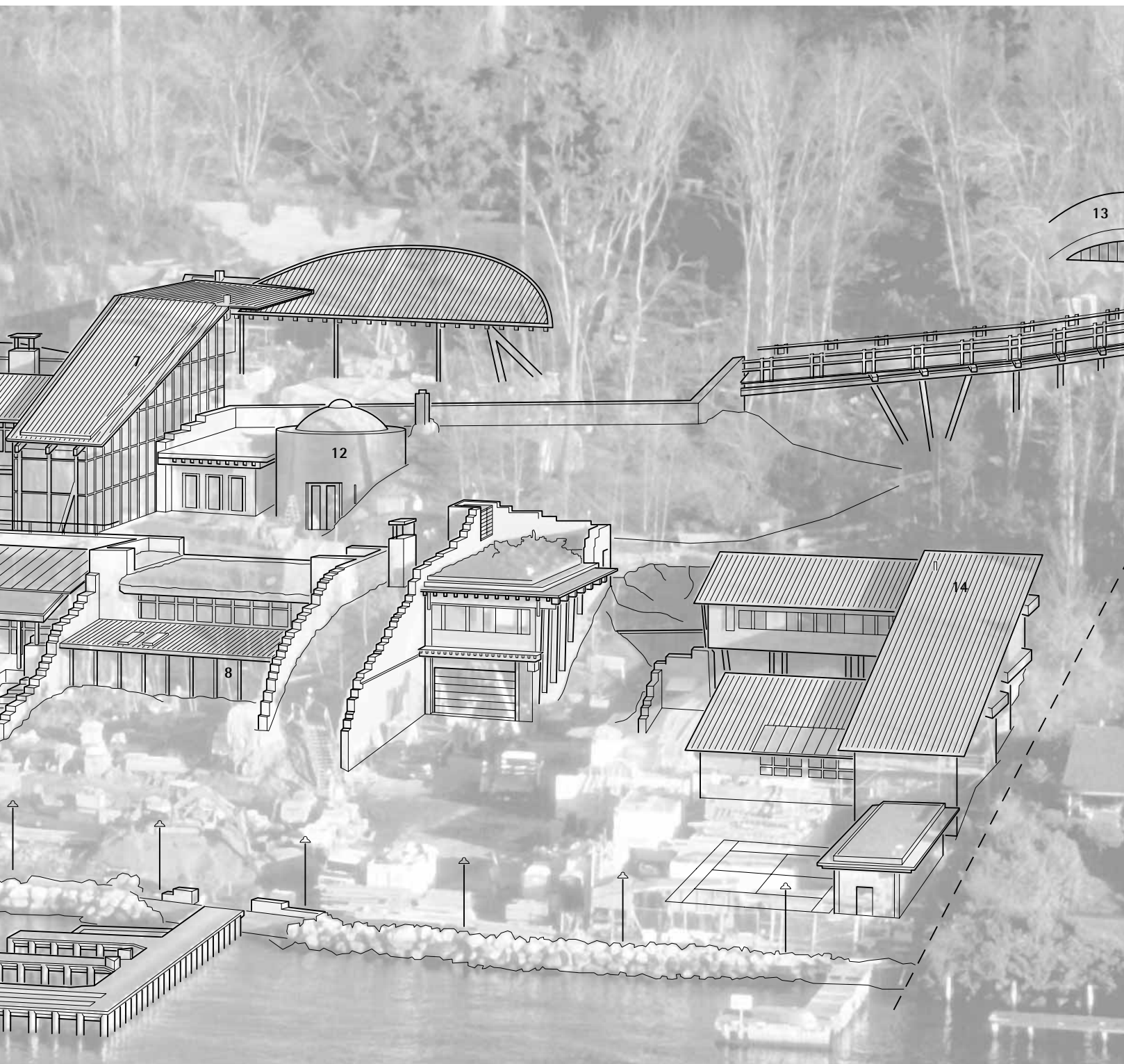
4 Fitness-Raum. 230 qm im Souterrain (Sauna, Dampfbad und ein Trampolin).

5 Schwimmbad. Über gemalten Fossilien auf dem Boden des Pools zieht die Familie, begleitet von Unterwassermusik, 18 Meter lange Bahnen.

6 Bootshaus. Der Anleger für Bills kleines Schiff liegt an einem künstlichen Strand.

7 Haupteingang. 84 Stufen führen von der Pforte hinab ins Hausinnere. Wer den Fahrstuhl benutzt, dem entgeht der imposante Blick durch die Glasfront des Treppenhauses auf Seattle.

8 Empfangshalle. Die Rezeptionszone mit Kamin und mehr als 6 Meter breiter Videowand lässt sich zum Partykeller umfunktionieren – über 200 qm Auslauf für 150 Dinnergäste oder 200 Stehcocktail-Trinker. Über der Eingangshalle liegen Konferenzräume, Büros und ein großer Computerraum.



9 Dinner-Salon. Bis zu zwei Dutzend engere Freunde oder Geschäftspartner können vor dem Kamin den Seeblick genießen. Nebenan brutzelt der Koch in der Profi-Küche. Wer über Nacht bleibt, bekommt ein Bett im unterirdischen Gästehaus (nicht im Bild).

10 Multifunktionsraum. Sollte eigentlich die Galerie werden, doch jetzt steht hier der Videoprojektor. Größtenteils unterirdisch.

11 Theater. Platz für 20 Gäste auf Plüschsesseln und Sofas im Art-Deco-Look. Eine Maschine spuckt frisches Popcorn. Davor gelegen: der Wintergarten.

12 Bibliothek. Unter der Glaskuppel des 200-Quadratmeter-Rondells verwahrt Bill seine Schätze, zum Beispiel ein Notizbuch Leonardo da Vincis und, hinter einem schwenkbaren Regal verborgen, die Hausbar.

13 Gäste-Garage. Gäste parken unterirdisch auf 600 qm und spazieren über die Brücke zum Eingang.

14 Pförtnerhaus. Gesichtskontrolle. Hier sitzt der Sicherheitsdienst.

Graphik: SPIEGEL special Nr. 3/1998 (Michael Walter), S. 100-102.

Synonym für Zeit und Zutritt

- Zutrittskontrolle
- Zeiterfassung
- Zeitwirtschaft
- Personaleinsatzplanung
- Betriebsdatenerfassung
- Industrieelektronik



MBB Gelma
Mainzer Straße 36-52
D-53179 Bonn

Telefon 0228/8554-0
Telefax 0228/8554-175
info@mbb-gelma.de
www.mbb-gelma.com

10.-13. Okt. 2000
Stand 11-33

dien auch bei Gates einen radikal anderen Raum aus dem architektonisch definierten Raum hervorberechen lassen. Dieser heterotope Raum erzählt von einem anderen Gebrauch als dem, der ihm gemäß Raumprogramm vom Bauherrn zugedacht ist. Es ist, als würden die architektonischen Elemente der rustikalen Holzkonstruktion als bloße Theaterkulisse gebraucht, um dahinter den unheimlichen, raffinierten Apparat eines Panoptikons zu verbergen. Das Prinzip des *Panopticon* bestand darin, daß von einem zentralen, innen abgedunkelten Beobachtungsturm aus alle zugeordneten Räume einsehbar sind. Dieses System wurde von seinem Erfinder Jeremy Bentham gegen Ende des 18. Jahrhunderts unter anderem auch als Prototyp für neue Gefängnisanlagen vorgeschlagen. Daß dadurch die früher üblichen, dunklen Kerkerverliese ersetzt werden sollten, erklärt sich nach Michel Foucault aber nicht aus reiner Nächstenliebe. Das volle Licht und der Blick des Aufsehers, so schreibt er in *Überwachen und Strafen* (franz.: 1975), läßt "besser erfassen als das Dunkel, das auch schützte". Und weiter: "Die Sichtbarkeit ist eine Falle." Beim *Panopticon* des elektronischen Zeitalters beruht die optische Kontrolle nicht mehr auf einer bestimmten räumlichen Anordnung. Sichtbarkeit ist hier auch ohne direkte Sichtverbindung möglich. Durch einen entsprechenden Einsatz der Medien kann die Überwachung aufgrund direkter Sichtbarkeit bei weitem übertroffen werden. Es reicht, daß die so dienstbaren Sensoren im Hause von Gates ihre geleisteten Aufmerksamkeiten zurückmelden, damit jemand jederzeit im Bilde ist.

Medien und Architektur vermischen sich solchermaßen in einer Weise, mit der Bill Gates kaum gerechnet haben dürfte. Der materielle Anteil von Silikon und Software an der gesamten Baumasse mag noch so verschwindend klein sein, die Urhütte wird davon doch soweit infiziert, daß ihre ursprüngliche Unschuld endgültig verloren ist. Das Haus, das sich erinnert, klingt wie eine Warnung vor dem Gebrauch. Je heimlicher der Genuß, desto unheimlicher sind die Folgen. Wie Sträflinge müssen die Gäste des reichsten Mannes der Welt ihre Illusionen auf eine geschützte Privatsphäre aufgeben. Dem nostalgischen Bild des rustikalen Stils ist nicht zu trauen, auch wenn es nahezu 100-prozentig echt ist, das heißt, aus nicht-synthetischen Materialien besteht. Die Medien überwinden mit Leichtigkeit jeden materiellen Widerstand der architektonischen Gestalt. 'In Wirklichkeit' ist die Villa von Bill Gates eine Falle und das ins Substantielle zurückgestellte Material dient bloß der Tarnung dieser Falle.

Beinahe wäre es zu einem weiteren Übergriff der Medien gekommen, angesichts dessen sich Gates' Erklärungen nur umso mehr wie ideologische Schutzbehauptungen ausnehmen. Der Fall ist bedeutsam, weil er ankündigt, daß zwischen simulierten Oberflächen und Oberflächen aus natürlichen Materialien bald einmal nicht mehr klar zu unterscheiden sein wird. In eine Wand der großen Empfangshalle ließ Gates 24 computergesteuerte Bildschirme einbauen. Er hatte zunächst gehofft, daß sie sich, wenn sie nicht eingeschaltet sind, "buchstäblich in der Holzwand auflösen". Wohlverstanden: die Bildschirme sollten nicht einfach hinter einer Holzschiebewand verschwinden, sondern im Ruhezustand Holzmaserung simulieren. Das Problem aber – so argumentiert Gates – konnte auf dem damaligen Stand der Technik nicht befriedigend gelöst werden, da die Monitore Licht abstrahlen, Holz dagegen Licht reflektiert. Solchermaßen sind Projektionswand und Holzwand, Medien und Architektur also noch einmal als zwei voneinander getrennte Objekte bzw. Bereiche davongekommen. Doch das Problem der Transfiguration von materieller Präsenz in eine immaterielle Sendung hat sich hier immerhin schon einmal als konkretes Problem gestellt. Der Moment ist absehbar, wann auf Knopfdruck vom einen in den anderen Zustand umgeschaltet werden kann. Ermöglicht wird diese Transfiguration durch eben jene Eingriffe in die tiefste Feinstruktur der Materie, dank denen die Computerbranche regelmäßig ihre Leistungen verdoppelt. Die sinnliche Wucht uralter Douglastannen wird dann synthetisch simulierbar – und stimulierbar – sein. Und selbst die Urhütte, verstanden als Manifestation des materiellen Widerstands gegen die Medien, wird dann bloß ein weiteres, mit Hilfe der Medien erzeugtes Bild sein.

Signal zum ultimativen Angriff

So sehr Gates auch auf die materielle Substanz der Architektur setzt, er kann Übergriffe der Medien auf die Architektur nicht verhindern. Kein Grund also, seinen Erklärungen oder der Holzhaftigkeit seiner Villa allzusehr zu vertrauen. Letztere führt deutlich genug vor Augen, wie hilflos die architektonischen Mittel in Wirklichkeit den smarten Medien ausgeliefert sind. Architektur kann vor den Medien ebensowenig geschützt werden, wie sie jemanden davor zu schützen vermag.

Allen gegenteiligen Beteuerungen zum Trotz: Medien und Architektur befinden sich de facto in einem Kriegszustand. Die Holzkonstruktion der Gates-Villa hat lediglich die Funktion, die Angriffe der Medien zu tarnen, die vielleicht zeitgeistbewußtere Architekten sich nicht scheuen offen vorzutragen. Die unwiderstehliche Präsenz der Medien im Raum scheint ihnen letztlich recht zu geben. Denn wo der materielle Widerstand gegen die Medien zwecklos ist, könnte es die Rettung der Architektur bedeuten, wenn sie sich den Gebauchsanweisungen der Medien anpassen und so von Grund auf neu definieren würde. In jedem Fall aber signalisieren die Medien einen ultimativen Angriff auf die bisherigen, tektonischen Grundlagen der 'architektonischen Wirklichkeit'. Die Präsenz der Medien im Raum ist ein Signal für den Kampf der informierten Immaterialität gegen die materielle Form, der Bits gegen die Atome. Das traditionelle architektonische Denken steht den Medien nur im Weg. So gesehen, gibt es für das künftige Verhältnis zwischen Medien und Architektur nur eine Prognose, und die lautet: diese werden jene töten. Verhandlungen zwischen ereignishaften Medien und statischer Tektonik der Architektur scheinen nichts mehr zu fruchten.

Für eine problematischere Architektur
In Wirklichkeit aber lassen sich Medien und Architektur nicht so einfach gegeneinander ausspielen. Es gibt räumliche Implikationen der Medien und mediale Implikationen der Architektur, die beide in ein- und dieselbe Erfahrung einfließen. Mit der architektonischen Wirklichkeit setzen wir uns einer problematischen Wirklichkeit aus, die im wesentlichen auf dem Prinzip der Einschließlichkeit und nicht der Ausschließlichkeit beruht. Jede Installation von elektronischen Medien beeinflusst die Qualität der Architektur, doch selbst der extensivste Einsatz von Medien wird nicht verhindern können, daß ein Gebäude weiterhin materielle Komponenten besitzen wird. Nur werden wir unter dem Einfluß der Medien künftig anders mit dieser Wirklichkeit umgehen. Wer könnte denn heute noch behaupten, daß das, was wir mit bloßen Händen ertasten, wirklicher sei als der molekulare und submolekulare Aufbau eines Stoffes? Es sind genau diese neuen Dimensionen in der Bearbeitung architektonischer Materialien, die von jenen heruntergespielt werden, die am materiellen Widerstand der Architektur gegen die Medien festhalten möchten. Und es sind ebenso diese neuen Dimensionen in der Behandlung ar-

chitektonischer Materialien, die von jenen verabsolutiert werden, die in jeder technischen Innovation – gestern das Eisen, heute die Medien – gleich auch ein neues Regime über die Architektur wittern.

Warum aber sollte der problematische Zustand der architektonischen Wirklichkeit ausgerechnet im elektronischen Zeitalter und mit dem Aufkommen des Cyberspace hinfällig geworden sein? Die neuen Medien machen das Prinzip der Einschließlichkeit auf neue Weise erst recht aktuell. Die Möglichkeiten, intensive Verflechtungen von virtueller Realität und materiellen Kunstmitteln zu schaffen, gehen dank ihnen weit über alles hinaus, was wir bisher gewohnt waren. In zunehmendem Maße dürfte diese gegenseitige Durchdringung von Medien und Architektur neben Architekten auch Medienkünstler etwas angehen. Bilder und deren Verarbeitungstechniken werden zu gestalterischen Mitteln, die den traditionellen architektonischen Mitteln gleichgestellt sind. Statt daß diese jene töten, führen die Medien die Architektur in ein noch unbekanntes Neuland, wo die Schnittebene zwischen Bildmontage und architektonischer Tektonik neu definiert werden muß. Daß Architektur trotz allen Tendenzen zur Entmaterialisierung nie aufhören wird, materiell zu sein, ist das eine. Das andere und weit bedeutendere ist, daß die immateriellen Mittel der Medien zu Baumaterialien einer neuen Architektur des elektronischen Zeitalters werden. Es ist weder die Auflösung der architektonischen Realität noch der Widerstand gegen die Medien, sondern das Festhalten und Architektonisieren von flüchtigen Bildern und Ereignissen, was das neue Potential der Medien in der Architektur ausmacht.

Die problematische Wirklichkeit der Architektur stellt weder ein Problem dar, das gelöst werden kann, noch eines, das gelöst werden sollte. Wir würden die Architektur insgesamt zerstören, wenn wir das Problematische an ihr zum Verschwinden bringen. Für sie wird mehr erreicht, wenn man es intensiviert. Das Eindringen der Medien in die Architektur ruft nicht nach Abwehrmaßnahmen; es stellt auch keinen kategorischen Imperativ zur Anpassung an ein neues technisches Regime dar. Die Medien in der Architektur sind vielmehr eine Tatsache, vor der sich das architektonische Denken in acht nehmen muß und doch nicht bleiben kann, wie es war.

Hans Frei ist Professor für Architekturtheorie und Entwerfen an der Gesamthochschule Kassel.

Computerdarstellung vom Haus der Gates mit Blick aus dem Nordwesten über den Lake Washington.



Computerdarstellung des Treppenhauses und des EBzimmers für offizielle Anlässe im Haus der Gates.