

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 6 (1993)  
**Heft:** 9

**Artikel:** CAAD - Computer Aided Architectural Disaster? oder: zerstört der Computer die Kreativität des Architekten?  
**Autor:** Loderer, Benedikt  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-119815>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 30.03.2025

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



# CAAD –

Das Museum für Gestaltung in Zürich hat sich bereits zum zweiten Mal dem Computer Aided Architectural Design (CAAD) angenommen. Im März dieses Jahres war eine Ausstellung zu sehen, die auf zwölf Monitoren, ergänzt von sechs Diaschauen und vier Workstations, einen bunten Reigen von mehr oder weniger bewegten Bildern ablaufen liess. Eine Gelegenheit, das Augenflimmern zu lernen. Einen Samstag lang bemühte sich der Schweizerische Werkbund an einer Tagung, sich über «Architektonisches Entwerfen im Zeichen des Computers» klar zu werden. Es war ein Tag voller Berichterstattung. Ausgiebig wurde vorgeführt, was man heute bereits alles kann. In den Köpfen aber ging dabei ständig die Frage um: Was tut der Computer der Kreativität? Wird er sie abwürgen, wird er sie aufblühen lassen? Zuerst eine Vorbemerkung. Es geht nicht um den Computer als Zeichenmaschine. Plan- und Projektmanagement mit Hilfe des Computers ist eingeführt und wird bald einmal selbstverständlich sein. Spätestens dann, wenn die Bauherren die Daten für ihre Gebäudewirtschaftung einsetzen wollen. Niemand entgeht dieser Entwicklung. Es werden allerdings einige ohne Computer in einer Kleinmeisterecke überleben können.

Es geht also ums Entwerfen, nicht ums Zeichnen, und damit ist die Kreativitätsfrage gestellt. Der Computer, so wird befürchtet, werde die Spontaneität der Handzeichnung zerstören, er werde zu stumpfsinnigen Repetitionen führen, er werde mit unnatürlicher Perfektion falsche Vortäuschungen erzeugen, kurz, mit dem Computer werde der Architekt zum Maschinenknecht degradiert. Kunst und Poesie der Architektur bleiben auf der Strecke. Ein Scheingehecht, denke ich. Es wäre besser, die Dinge beim Namen zu nennen. Nicht um die Kreativität bangen viele Architekten, sondern um die eigene Kompetenz. Die schnittigen Jungen, die mit lässiger Selbstverständlichkeit die Maschine beherrschen, machen ihnen Angst. Manch alter Kämpfer traut sich's nicht mehr zu, das Neue zu lernen. Das Berufsbild des Architekten ändert sich schnell, viele kommen nicht mehr mit. Der alte Demiurg, der mit dem weichen Bleistift Welten entwarf, hat sich als Abwehrzauber ein Feindbild aufgebaut: den computergestützten Technokraten. Wäre es nicht ein Akt der geistigen Hygiene, erst einmal festzuhalten, dass es hier um die Produktionsbedingungen von Architektur geht und nicht um die Architektur selbst? Es liegt nicht ein-



mal im Entscheidungsbereich der Architekten, ob sie in Zukunft den Computer als Entwurfsinstrument gebrauchen wollen. Vom Augenblick an, wo die Maschine dazu in der Lage ist, wird sie eingesetzt werden. Das ist alles. Allerdings wird niemand bestreiten wollen, dass das Instrument auch das Denken mitforme. So müsste man fragen, welche Art von Denken der Computer verlangt. Wohl das systematisierend-analytische. Die Maschine zwingt zu einem durchstrukturierten Vorgehen. Man kann es auch umgekehrt aus-

drücken: Mit genialischem Schlampe ist es vorbei. So gesehen ist der Computer geradezu ein Instrument der Aufklärung, angewandt auf die Arbeitstechnik der Architekten. Womit sich noch einmal zeigt, dass es eben nicht um die Kreativität, sondern um die Produktivität geht. Beim Besuch der Ausstellung wird bald einmal deutlich, dass das Darstellungsmittel «Ausstellung» für die Darstellungstechnik des Computers nicht zu gebrauchen ist. Warum, übrigens auch in Vorträgen, das bewegte Bild in Dias ein-

# Computer



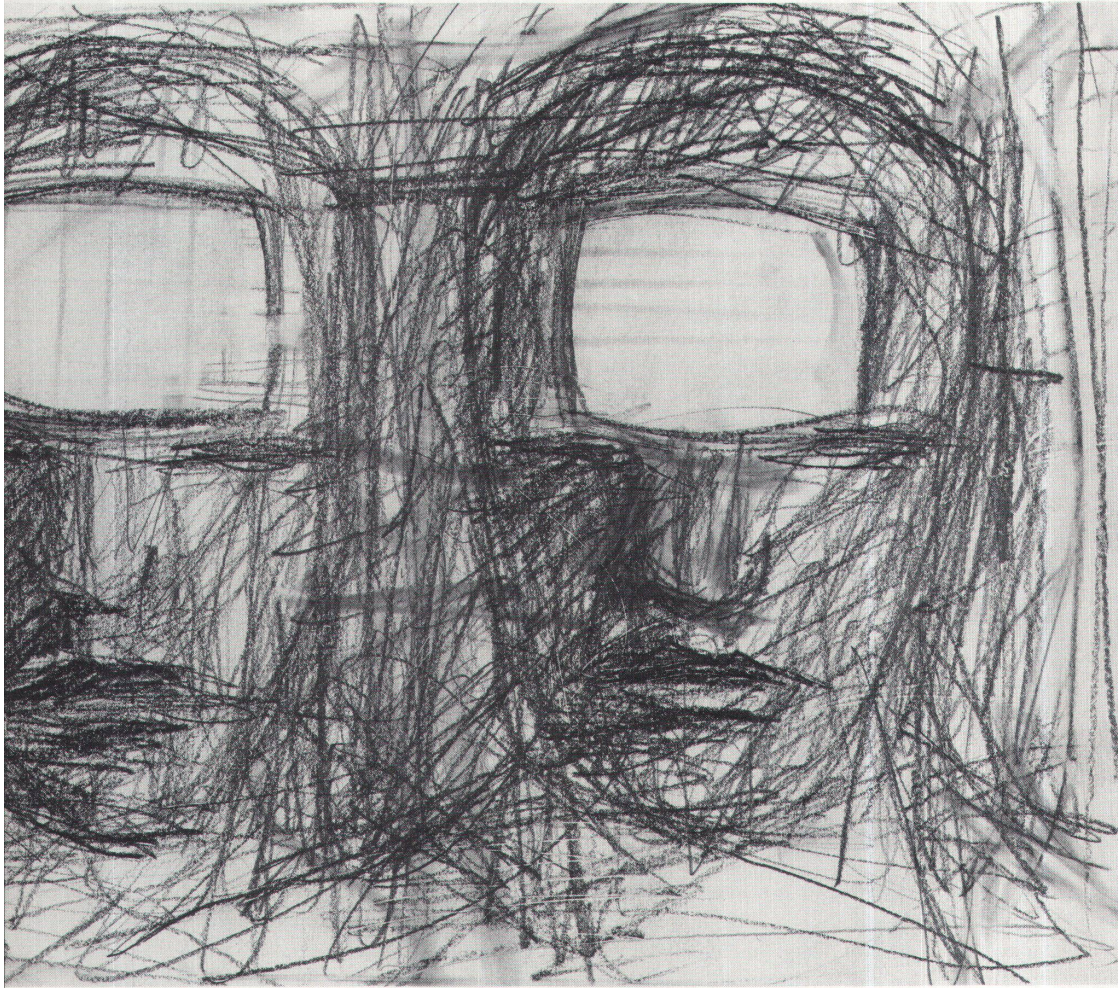


Illustration: Heinz Gadient

gefroren wird, erklärt sich nur aus Bequemlichkeit. Der Rest ist Flimmern. Auf allen Bildschirmen sehen wir Videoclips. CAAD tritt hauptsächlich in der Verkleidung von Fernsehfilmen auf. Als erstes hört man's. Alle Architekten, die irgendwelche Projekte mit CAAD erzeugen und vorstellen, haben Angst vor der Stille. Diese wird mit Hintergrundmusik zum Schweigen gebracht. Selbstverständlich hat diese Musik nichts mit dem Projekt zu tun, ebensowenig mit dem Schnitt des Films. Sie füllt nur das grosse Loch aus, das bei Stille ent-

steht. Zum zweiten ist jede Ruhe verboten. Durch alle Raumfluchten die Treppen hoch, die Rampen runter, immer müssen wir rennen. Die Zuschauer sind schon ganz ausser Atem. Nur gerade beim Fliegen über die Projekte haben wir etwas Schnauf, immer vorausgesetzt, wir fliegen nicht zu tief. In Bodennähe wird's sofort wieder hastig.

Man kann einfach feststellen, dass die Ästhetik von Fernsehfilmen für die Erklärung von Architektur nichts taugt. Wir haben noch keine Sprache gefunden, in der wir

überzeugend ein architektonisches Projekt vorzustellen vermögen. Weil wir Animation machen statt Raumdarstellung. Aus der Flut der Bilder gelingt es uns nie, ein Gebäude zusammensetzen. Das hat hauptsächlich damit zu tun, dass wir als Betrachter unsern Standort nicht kennen. Wer zum Beispiel im «Hochparterre» ein Projekt studiert, der schaut sich die Bilder an und rekonstruiert sich auf den Plänen den Standort des Fotografen. Er setzt damit das Einzelbild in das Gesamtgebäude ein. Aus der Bildfolge im Wahrnehmungsraum kon-

struiert sich der Betrachter einen Anschauungsraum. Nur wer einen Wahrnehmungsraum aufbauen kann, hat auch den räumlichen Zusammenhang verstanden, der das Gebäude ausmacht. Die Sprache unserer Animationen muss diesen Zusammenhang verdeutlichen. Sie hat also mit Videoclips und rasenden Fahrten nichts zu tun. Darzustellen und nachzuvollziehen ist die Denkkoperation, die jeder Architekt alltäglich braucht. Vom Wahrnehmungsraum der Vorstellung oder der perspektivischen Handskizze (oder eben des Computerbildes auf dem Monitor) wechselt er ständig zur Darstellung des Anschauungsraums in Planform. Mit dem Computer entwerfen würde wohl heissen, über eine Maschine verfügen, die diese Art von Denkweise nachvollzieht. Der ideale Computer ist jener, der wie unser Gehirn funktioniert.

Benedikt Loderer

Dieser Text entstand anlässlich einer Führung im Frühjahr dieses Jahres durch die Ausstellung «New Realities – Neue Wirklichkeiten II, Architektur Animationen Installationen» im Museum für Gestaltung in Zürich.

# Aided Architectural Disaster?