

BÜRO



ERSCHEINUNGSSORT PERCHTOLDSDORF, VERLAGSPOSTAMT 2360 PERCHTOLDSDORF, P. B. 027033056

9 10 6754 00018

294

(T)raum und Wirklichkeit

Der Begriff Asymptote stammt zwar aus der Mathematik und steht für zwei Linien, die sich im unendlichen Raum treffen, aber in Zukunft wird ASYMPOTOTE untrennbar mit dem gleichnamigen New Yorker Architekturbüro verbunden sein.

Das Büro ASYMPOTOTE wurde 1989 in New York gegründet und hat seither stetig an ihren futuristischen Ideen gearbeitet. Ihren ersten Wettbewerbserfolg hatten sie im Gründerjahr mit dem Projekt „The SteelCloud“ für den Los Angeles West Coast Gateway. Spätestens damals hat man vermuten können, dass man vom Team Hani Rashid und Lise Anne Couture noch etwas erwarten kann. Neben unzähligen Gastprofessu-

ren unterrichtet Hani Rashid seit 1989 auf der Columbia University und hat dort auch das Digitale Design Programm mitbegründet. Seine Partnerin Lise Anne Couture ist Professorin an der Prestigeuniversität Yale sowie an der Parsons School of Design und wird regelmäßig von Universitäten wie Harvard, Columbia University und Berlage Institut in Holland eingeladen.

Das Herausragende an ASYMPOTOTE ist, dass sie sich auf allen Ebenen mit Architektur auseinandersetzen. ASYMPOTOTE nimmt eine Vorreiterrolle in der virtuellen Welt ein, für die das Architekturbüro zwei brisante und topaktuelle Projekte entwickelt haben. Das „Virtuelle Guggenheim“

lädt Besucher in die verschiedenen Räume eines rein simulierten Museums, mit ausschließlich Arbeiten virtueller Künstler, ein.

Und das Projekt des „virtual trading floor“ für die „New York Stock Exchange“, der New Yorker Börse, ist richtungsweisend für die Zukunft des Tradingfloors.

Das Architektenduo ist nicht nur in der virtuellen Welt vertreten. ASYMPOTOTE ist schon zum zweiten Mal zur Venedig-Biennale (2000, 2002) entsandt worden und war auch bei der diesjährigen Dokumenta in Kassel vertreten. Im Juni 2002 ist eines ihrer größeren Projekte, der „Hydra Pier“ in den Niederlanden fertiggestellt worden. Der Baukörper des Veranstaltungszentrums gliedert sich elegant in die Umgebung ein und wird selbst zu einer überdachten Landschaft.

Und darüber hinaus hat ASYMPOTOTE das neue Bürosystem A3 für den Büromöbelerzeuger Knoll entwickelt. Das System hat binnen kürzester Zeit die Silberne Auszeichnung auf der NeoCon, der größten Designmesse in Amerika, erhalten.

Die Bürosituation ist seit über 50 Jahren nicht mehr von der Perspektive des Architekten überdacht worden. Vielmehr war es das Territorium der Designer und Produktdesigner. ASYMPOTOTE hat sich der Problemstellung von einer räumlich architektonischen Auseinandersetzung genähert und das „cubicle“ nicht als isolierte Zelle gesehen. Ihre Ideen sind inspiriert von Sportgeräten und dem klassischen Zelt, das für sie am besten zeigt, wie man einen Ort als Territorium markiert.

Für Hani Rashid kam die konzeptionelle Idee für seinen Designdurchbruch im Flugzeug, als er sich bewusst wurde, dass im Flugzeug alles auf kleinstem Raum an den Menschen und unseren modernen Kommunikationsabläufen angepasst ist. Es gibt



Bürosystem A3, Möbelerzeuger Knoll

keinen einzigen Winkel mit 90 Grad, und dadurch entsteht eine sehr fließende und geschmeidige Architektur. Auch beim Knoll A3 Design findet man keine einzige scharfe Kante, sondern was immer wir berühren ist abgerundet und aus weichen Materialien. Flexibilität und Abwechslung waren ebenfalls wichtige Entscheidungselemente. Der Benutzer kann sich sein Heimbüro selber zusammenstellen. Das fängt bei der Farbauswahl an und führt über die sechs verschiedenen Varianten des Standardtyps, der wiederum alles zum Verschieben und Verstellen offen lässt. Für Großraumbüros gibt es unzählige Konfigurationen, um die Typen aneinander zu fügen. Auch reagiert das Design

von ASYMPTOTE auf die immer häufig wechselnde Teambildungen im modernen Büro. Binnen kürzester Zeit kann man die Arbeitsplätze des jeweiligen Teams zusammenschieben und so eine neue Gruppe bilden.

Natürlich vergißt ASYMPTOTE auch bei diesem Projekt nicht auf den virtuellen Raum und unsere neuen Kommunikationsmethoden, die sehr viel anders geworden sind. Die ganzen Ausgänge für die Stromversorgung werden geschickt ins Design eingearbeitet, und es wird höchste Rücksicht auf die Möglichkeit der immer wechselnden Konfigurationen der neuen „BOX“ genommen. *Isa Stein*



Bürosystem A3, Möbelerzeuger Knoll

Isa Stein im Interview mit Hani Rashid/Asymptote

Isa Stein: Nach knapp 15 Jahren visionärer Architektur haben Sie noch daran geglaubt, jemals zu bauen? Was für ein Gefühl war es für Sie, als sie Hydra Pier und das A3 Knoll Design im realen Raum gesehen haben?

Hani Rashid: Natürlich waren wir sehr aufgeregt, endlich das fertige Gebäude zu sehen, nachdem wir so lange an den Ideen, den Renderings und dem Designprozess von Hydra Pier im virtuellen Raum gearbeitet haben. Das Gebäude war uns dadurch sehr vertraut. Auf der anderen Seite dachte ich, dass ist viel größer als ich erwartet habe, was ich im Nachhinein als eine sehr interessante Regung empfinde.

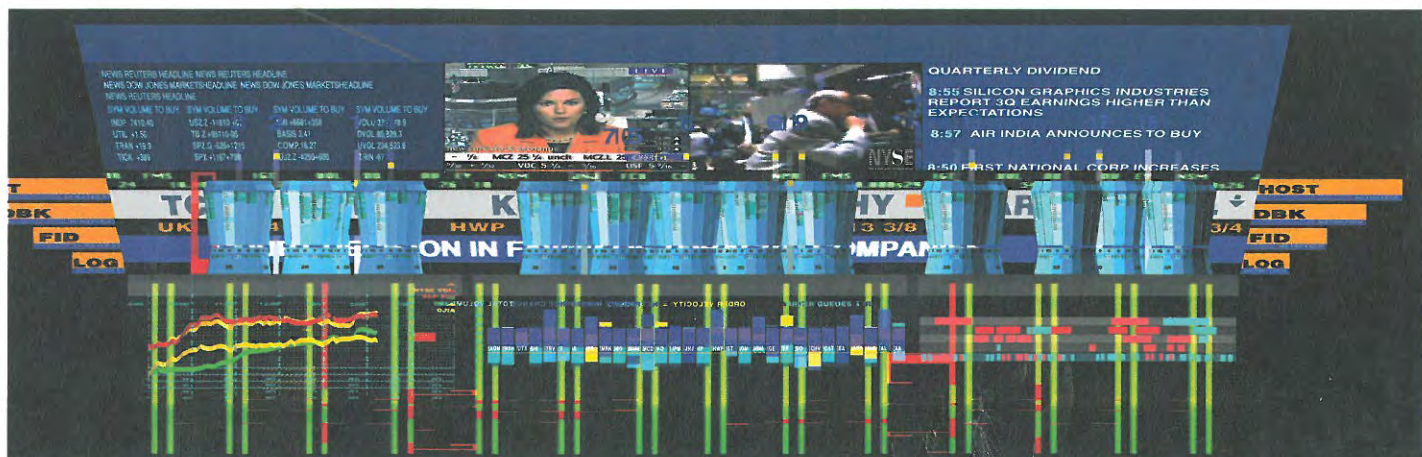
Die Realisierung des Knoll Designs hat mich eigentlich noch mehr überwältigt, da wir das Produkt über den Zeitraum von zwei Jahren entwickelt haben.

Als wir das System im gesamten Guggenheim New York installiert haben, sind Situationen

entstanden, die wir niemals simulieren hätten können. Wir sind sehr gut in der Simulation von Gebäuden und auch wie das Licht sich durch das Gebäude und durch die Landschaft bewegt. Als wir die Leute sahen, wie sie ihr neues Arbeitsumfeld beziehen und mit ihren Sachen füllen, war es sehr aufregend, das von uns geplante Projekt in den Hintergrund für ein menschliches Szenario treten zu sehen. Das war wirklich sehr bewegend. Das Wichtigste bei beiden Projekten war, die Umsetzung in die gebaute Wirklichkeit zu vollziehen. Besonders nachdem, wie Sie schon angedeutet haben, unsere Arbeit doch sehr experimentell ist. Es gibt einem schon eine Bestätigung, gebaut zu sehen, was man in sich hat. Und man sieht auch, ob viele der Dinge passieren, die man sich erhofft hat. Und wiederum, wenn es Ungereimtheiten gibt, ist es für uns eine Aufforderung, dies das nächste Mal besser zu machen. Auch das ist Teil eines experimentel-



New York Stock Exchange



len Prozesses.

Wie laufen Ihre Meetings ab – im virtuellen oder im realen Raum?.....

Beim Guggenheim-Projekt wurde es immer klarer, dass wir für das Guggenheim nicht nur ein Museum entwerfen, sondern eine virtuelle Umgebung für all deren Operationen. Das Guggenheim befindet sich ja in Spanien, in Berlin und New York. Wir kreieren eine Einheit, die sich zwischen diesen Orten bewegt, und die sehr viel mit Architektur zu tun hat. Es ist ein räumliches Gefüge, wo Leute hingehen können und sich untereinander treffen und auseinandersetzen können. Natürlich ist auch schon das Internet an sich solch ein Ort. Und wenn man jetzt noch das Internet als ein Raumkonglomerat andenkt, dann entsteht wirklich etwas sehr Spannendes. In unserem Büro haben wir bis jetzt ASYMPTOTE noch nicht komplett virtuell gestellt; etwas, an dem ich arbeite.

Der Blick in Ihr Zukunftsszenario wirft die Frage auf, ob der Mensch in seinem physischen Dasein überholt ist?

Wir sind überholt bezüglich unserer Denkweise und unseres Verständnisses, jedoch nicht unbedingt Bezug nehmend auf unser physisches Dasein. Wir wissen sehr viel über Gentechnik und über den menschlichen Körper. Das heißt

nicht, dass der menschliche Körper bereits überholt ist.

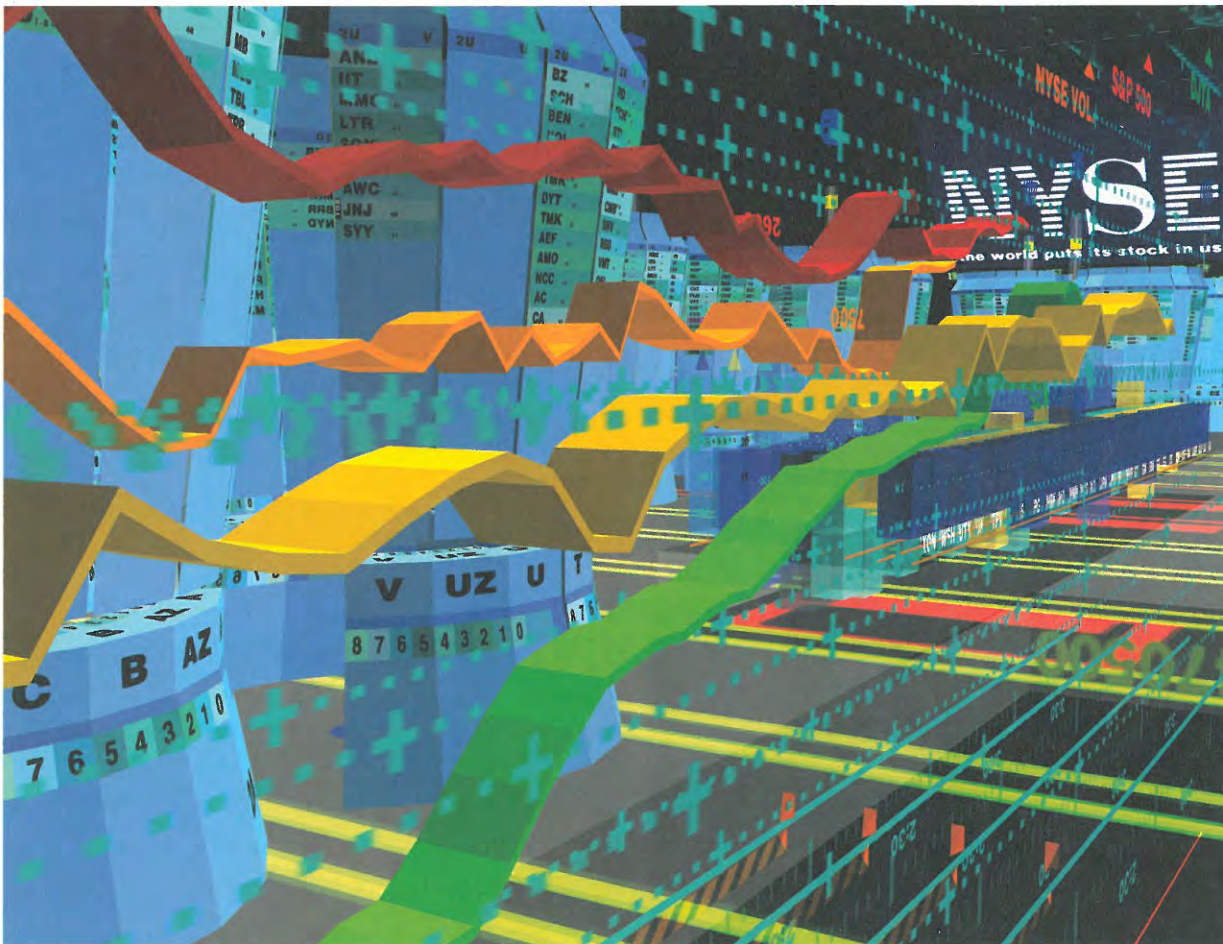
In anderen Worten kann man auch sagen, dass unsere Städte alles von mittelalterlichen Planungsmethoden sowie Verkehrs- und Städtebauplanung beinhalten, und wir haben noch nicht unseren urbanen Raum und Stadt oder Infrastruktur überholt. Eines meiner Paradebeispiele ist sicherlich New York, die wahrscheinlich die fortgeschrittenste Stadt bezüglich Denktheorien ist, und auf der anderen Seite eine der zurückgebliebensten Städte in Betreff von Infrastruktur. Es hat eines der schlimmsten U-Bahn-Systeme und auch Verkehrssituationen. Es ist mit dem Rastersystem natürlich wesentlich moderner als viele europäischen Städte, jedoch haben europäische Städte konstant ihre Lage verbessert. Amerika ist führend in der Medizin, und auf der Kehrseite gibt es hier die höchste Anzahl von Übergewichtigen und Herzattacken. Die genetische Situation bringt uns sicherlich in eine Art Scherensituation. Hoffentlich macht das die Welt für alle besser und nicht nur für den reichen Teil dieser Welt; obwohl es natürlich genau dieses vermuten lässt.

Das ist gesellschaftlich natürlich eine sehr interessante Situation mit Auswirkungen auf unsere Architektur. Wir können heute wirklich bemerkenswerte Bauten mit bester Technologie und neuesten Materialien errichten. Aber in Wirklich-

keit ist das Bauen noch immer ein mittelalterlicher Prozess, wo wir von einer Person mit dem Schraubenzieher und Hammer abhängig sind, damit das Gebäude auch gebaut werden kann. Die Welt der Ideen und der der Aktualität sind noch immer sehr weit voneinander entfernt, und das ist es, was uns auch antreibt und uns weitere Vorschläge machen lässt, damit wir diese zwei Bereiche vielleicht doch etwas näherführen können.

Zu Ihrem Design für die Firma Knoll: Können Sie uns einen Einblick geben, wie sich der Entwurfsprozess vollzogen hat und was die grundsätzliche Idee dahinter ist?

Das Projekt wurde von der Firma Knoll injiziert, die am Blickpunkt des Architekten bezüglich des „office cubicles“ interessiert waren. Das „office cubicle“ ist seit mindestens fünf Dekaden nicht mehr von Architekten hinterfragt worden. Die Lösung der 50 Jahre stammt aus der Moderne, und seitdem haben sich Architekten nicht mehr mit Arbeitsabläufen auseinandergesetzt. Das „office cubicle“ ist wirklich mehr eine Domäne von Designer und Produktdesigner geworden. Als wir das Projekt in Angriff nahmen, haben wir das naturgemäß aus dem Blickwinkel des Architekten und das „office cubicle“ als ein Art Raumgefüge und nicht als Objekt oder Einrichtungsgegenstand betrachtet. Andererseits



New York Stock Exchange

Computersimulation,
Guggenheim Museum,
New York

waren für uns die Arbeitsprozesse und wie sie sich verändert haben ein bestimmender Ansatz. Brauchen wir wirklich diese „cubicles“ und Container, die uns von jedem abschotten? Brauchen wir noch immer das herkömmliche Besprechungszimmer? Kommunizieren wir noch immer mit Briefen und Papier? Wenn man diese Thematik beleuchtet, realisiert man sehr schnell, dass wir uns in einer ganz anderen Bürosituation befinden. Das betrifft nicht nur Amerika sondern ist eigentlich ein globaler Zustand.

In meinem Büro e-mailen wir einander, auch wenn wir nur 3 m voneinander entfernt sind. Ich weiss das klingt verrückt, aber ich muss immer wieder daran denken, dass wir elektronische Signale zum Satelliten schicken, die wiederum durch 14 verschiedene Stationen gehen, um dann zu der Person neben mir zu gelangen. Wir alle machen das ganz automatisch und haben dadurch eine veränderte Beziehung zu Technologie und Kommunikation. Wir brauchen keine Telefone und auch keine Arbeitstische mehr. Wir haben alle Handys und schicken uns SMS. Wir haben eine wesentlich fließendere Art von Kommunikation.

Büros von heute sind anders organisiert. Es formieren sich Gruppen, Mitarbeiter mieten Besprechungsräume in Hotels oder kommen für einige Zeit ins Büro, und andere bewegen sich zwischen verschiedenen Büros hin und her. Es

gibt einfach so viele Dynamiken und Systeme, die so verschieden zum herkömmlichen „office cubicle“ sind, das einfach obsolet geworden ist: und speziell im amerikanischen Raum, wo man z. B. in Kalifornien in einem Stock bis zu 2.000 cubicles hat. Das ist ja der reinste Horror und unmenschlich obendrein. Das sind so einige unserer Ansätze.

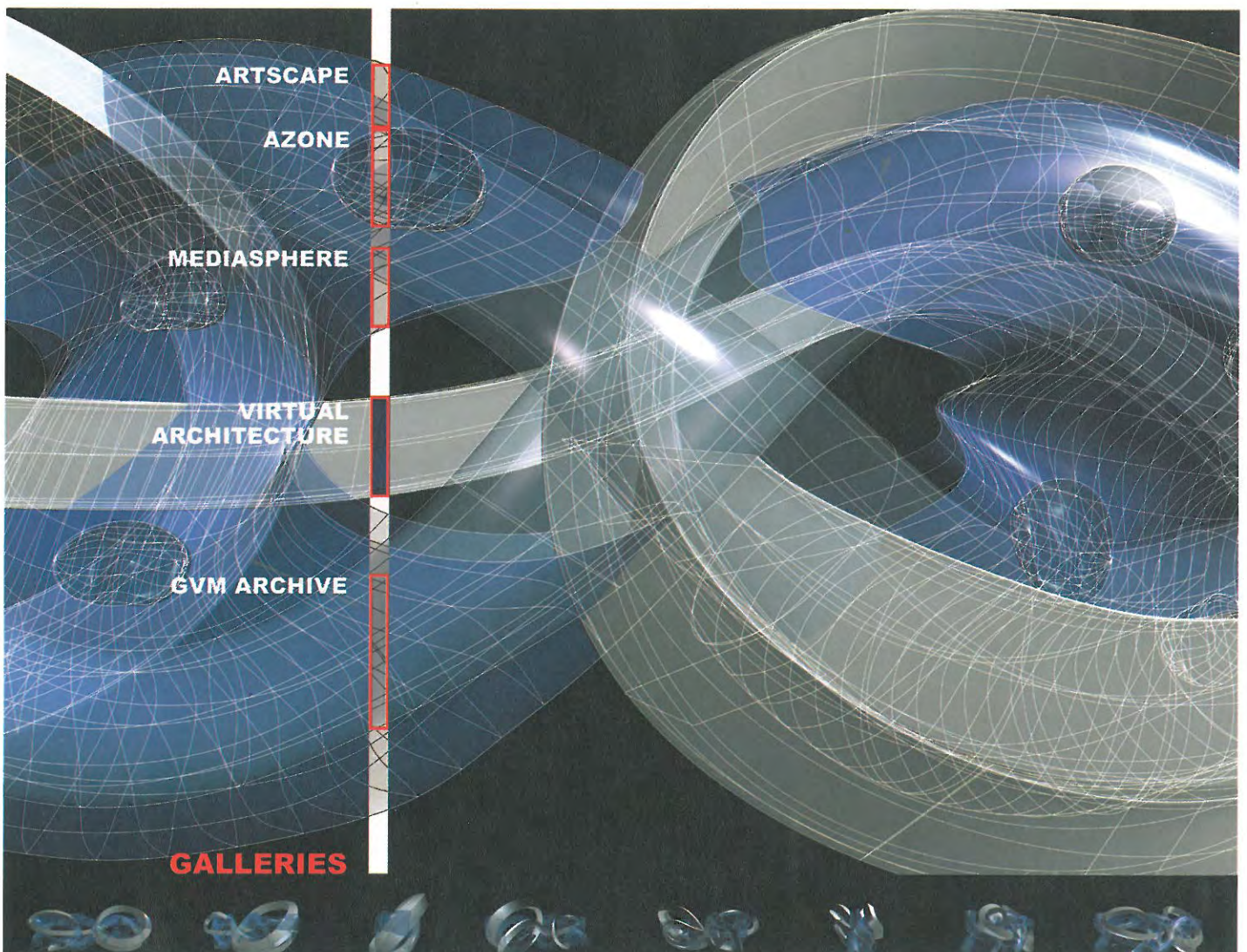
Als wir dann angefangen haben, überlegten wir uns, was es ist, das Leute an der Bürolandschaft und am cubicle mögen. Die wenigen Dinge waren die Möglichkeit, etwas verstauen zu können und auch die Möglichkeit, eine Privatsphäre zu haben. Aber bis auf das haben wir uns mehr mit der fließenden Bewegung des Körpers und der Idee einer temporären Lösung beschäftigt. Man hat die Möglichkeit, dass man die Einrichtung bis zum Mistkübel total umorganisieren kann. Und es war uns auch sehr wichtig, dass der verwendete Stoff transluzent ist, damit sich jeder Einzelne in einem Raum ähnlich einer Animation befindet. Eine Idee, die wir uns vom Künstler Robert Irwin ausgeborgt haben.

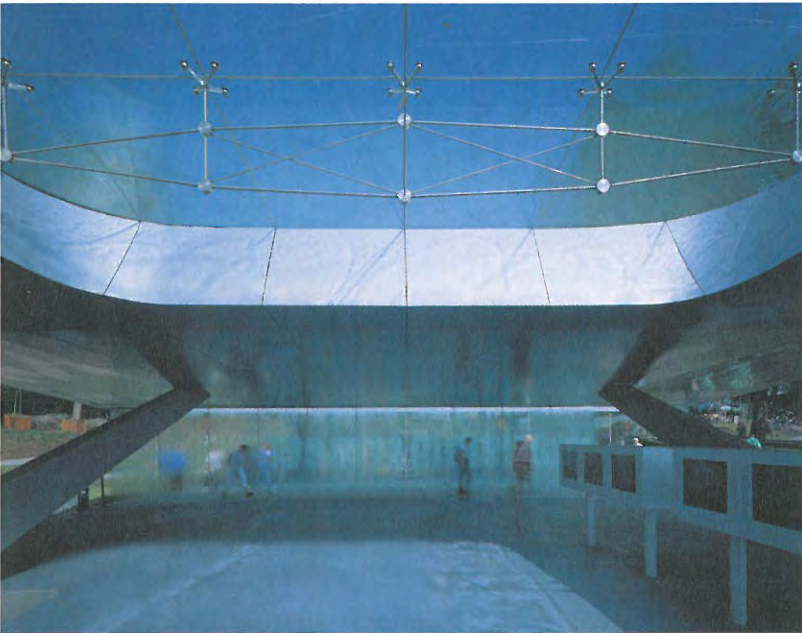
Meinen Sie die Installation vom Diacenter in New York vor zwei Jahren?

Ja genau, wir sind ins Diacenter gegangen, und wir haben gesagt, dass das die perfekte Situation ist. Das ist, wie ich gerne mein Büro haben würde. Durch die transluzenten Screens weiß

man, dass noch andere im gleichen Großraum sind, jedoch hat man noch immer eine wunderschöne „simulierte“ Umgebung. Und der wirkliche Durchbruch für das endgültige Design ist dann bei einem Flug gekommen. Wir verbringen so viel Zeit beim Fliegen. Ich dachte mir, dass es toll wäre, wenn der Innenraum von einem Flugzeug ein Büro wäre und dadurch eine Art eigene Zelle und Sicherheit gewährt. Das andere ist, dass man im Flugzeug hauptsächlich mit Sachen wie Radio und weichen Rundungen in Berührung kommt. Es gibt überhaupt keine scharfen Kanten, natürlich wegen den möglichen Turbulenzen. Die Idee, die wir daraus gezogen haben, war, dass wir ein Büro wollen, das den Körper in einem sehr organischen Weg einbettet.

Es entstand der Slogan, ein Büro zu entwickeln, das man tragen kann, mit und indem man sich bewegt. In anderen Worten, kann sich ein Büro anfühlen wie Kleidung? Dieser Ansatz hat wiederum zu unserer Architektur geführt. Es gibt keinen einzigen Winkel mit 90 Grad bei diesem Projekt. Alles ist in Reichweite, und mit allem, mit dem der Körper in Berührung kommt, ist weich oder gummiert. Jeder soll sich sein cubicle nach seinen eigenen Maßstäben richten können. Wenn zum Beispiel eine Firma alles in einer bestimmten Farbe haben will, können sie alles in einer Farbe einrichten. Die Idee war,





dass Designer und Architekten eine größere Palette haben müssen. Für uns selbst ist diese Wahlmöglichkeit sehr wichtig. Das heißt Verschiedenheit und Wahlmöglichkeit, so dass von jedem die Kreativität gefordert wird. Und das Design für jeden Einzelnen ist Kreativität mit dem Bürosystem.

Haben Sie das A3-System auch bei sich im Büro?

Ja natürlich, wir haben es im Büro und auch zu Hause. Ich habe drei Systeme zu Hause, die eine kleine Bürolandschaft ergeben. Im Büro möchten wir für jeden die Units installieren. Im Moment haben wir jedoch nur einige Systeme als Prototypen aufgebaut.

Wie sehen Sie die Zukunft von ASYMPTOTE?

Unserer Hauptaugenmerk liegt darin, dass wir eine neue Sprache für Architektur, ein Hybrid zwischen Geschichte, Architekturelementen und virtueller Welt entwickeln. Wir können heutzutage theoretische Positionen über Cyberspace und Informationsraum entwickeln und bewegen uns in die Richtung, dass die gebaute Welt von der virtuellen Anleihen nimmt. Unser Fokus ist in jedem Fall, mehr zu bauen und mehr Theorie zu erarbeiten. Für ASYMPTOTE geht es wirklich darum, die „Zukunft“ zu bauen und nicht die Vergangenheit aufleben zu lassen.

Liegt die Zukunft der Architektur im Cyberspace? Und wenn, wer wird sich dann um das Bauen annehmen?

Manches Mal frage ich mich, ob es ein Mythos ist, dass wir Architekten uns wirklich um die gebaute Umgebung kümmern. Es sind eigentlich mehr die Entwickler, die Politiker und Geschäftsleute, die die gebaute Umgebung umsetzen.

Wir haben die Aufgabe, unseren Klienten verschiedene Wege zu zeigen, wie man die gebaute Umwelt sehen kann. Genau hier sind auch die Universitäten so wichtig, da dort noch die visionären Ideen für Architektur entwickelt werden. Die virtuelle Welt ist auch diejenige, wo wir Architekten fast jedermann erreichen können. Mit unseren Projekten wie die „New York Stock Exchange“ und dem „virtuellen Guggenheim“ können wir wesentlich mehr Leuten die virtuelle Räumlichkeit näher bringen. Hierzu fallen mir auch Piranesi und Ledoux ein, die Visionäre mit Block und Bleistift waren. Diese beeinflussen mit ihren Ideen Architekten, die wiederum mit Politiker und Firmen in Kontakt stehen. Natürlich wissen wir auch, dass es eine große Kluft zwischen den visionären Ideen und was schlussendlich gebaut wird, gibt. Ich denke mir daher, dass uns die virtuelle Welt eher helfen wird, noch mehr zu Experten zu werden. Wir können wesentlich schneller beeinflussen und bewegen ohne jetzt auf zwei Generation danach warten zu müssen. Die Ironie ist, dass wir wahrscheinlich durch die virtuelle Welt einen größeren Einfluss auf die gebaute Umwelt nehmen. 