

# Wohnen wie Captain Kirk

Am Computer entwerfen Architekten Gebäude, die aussehen, als könnte man nicht darin leben. Doch die ersten sind schon Wirklichkeit



Der Raum ist gewölbt wie eine Höhle, die Wände winden sich wie ein Schneckenhaus, und der Flur verliert sich in weiter Ferne. Ein Blick nach links oder rechts: Überraschend öffnen sich versteckte Seitenwege wie Geheimgänge in einem Schloß. Sind wir noch auf dieser Welt?

Phantastische Labyrinth kennt jedes Kind aus Computerspielen, doch diese Wucherungen von Wohnräumen, die die Grenze von oben und unten und innen und außen verwischen, sind Entwürfe für reale Räume. Im Computer modelliert hat sie transArchitectures, eine Gruppe europäischer und amerikanischer Architekten, die Häuser der Zukunft plant. Inspiriert von den Möglichkeiten am Bildschirm, experimentieren die Baumeister mit Formen, als würden die Gesetze der Statik nicht mehr gelten.

Am wichtigsten ist den Architekten Bewegung: Sie geben die Daten von Bewegungsströmen und Blickrichtungen der zukünftigen Bewohner ein – und in ihrem Modell hinterlassen diese Abdrücke auf Böden, Wänden und Decken. Fußspuren bleiben sichtbar, und Mauern weichen zurück, wenn man sie anschaut.

Innenräume werden mit Hilfe von Bildschirmen und Licht so inszeniert, daß der Betrachter das Gefühl hat, sich in unterschiedlichen Umgebungen zu befinden: Wir leben im Himmel oder unter Wasser, digitale und wirkliche Welt gehen eine hybride Verbindung ein.

Das Ergebnis ist Event-Architektur. Für eine Autopräsentation entwarf das Frankfurter Architekturbüro ABB – eines der fünfzig Mitglie-

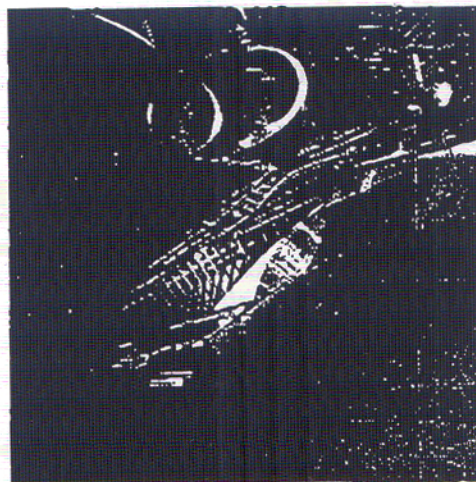
der So wird Ihre BMW-Filiale um die Ecke bald aussehen: In dieser Halle sollen Autos verkauft werden, so die Vision der Architekten. Der Bau ist dem Fahrerlebnis nachempfunden

der von transArchitectures – einen Raum, der den Eindruck einer Autofahrt wiedergibt. Der Gang durch die Verkaufshalle wird zur Testfahrt, jeder Schritt ein Kilometer Autobahn.

Der erste dieser phantastischen Räume ist schon Wirklichkeit. Auf Neeltje Jans, einer künstlichen Insel südlich von Rotterdam, steht ein Pavillon aus Glas und Metall. Innen sieht es aus wie im Raumschiff *Enterprise*. Die Wände sind mit Bildschirmen verkleidet, und eine Flut von Unterwasserbildern strömt von allen Seiten auf den Betrachter ein. Wie beim Sprung ins Meer. Keine Ecken und Kanten geben Halt, Schritt für Schritt fällt der Besucher tiefer in den Ozean.

Die Zimmer der Zukunft sind zauberhafte virtuelle Welten. Bei soviel Schönheit geht einem der Realitätssinn verloren – bis wir nicht mehr wissen, ob wir gerade vorm Computer sitzen oder wirklich durch die Wohnung gehen.

Die Entwürfe von transArchitectures sind noch bis zum 22. August in der Berliner Galerie Aedes east zu sehen. Mit Bernhard Fränken von ABB Architekten sprach Peter Rehberg



Ist das noch ein Haus? Das Gebäude fügt sich nicht den Gesetzen der Statik, dem Betrachter geben weder Ecken noch Kanten Halt