

## 2. Datascapes

*Under maximising circumstances, every demand, rule or logic is manifested, 'appears' in pure and unexpected form, that goes beyond artistic intuition or known geometry and replaces it by 'research'.*

Winy Maas 1996

Winy Maas sagte einmal über Datascapes, daß die künstlerische Intuition durch Forschung ersetzt würde, durch Hypothesen, die unser Verhalten beobachten, extrapolieren, analysieren und kritisieren. Seiner Meinung nach besteht Architektur nicht nur aus Beton und Stahl, sondern auch aus Information und Bytes. Er sieht die Einflüsse und Vorläufer für die Datascapes schon ab 1917 und zitiert Marcel Duchamp als einen Vorläufer der Conceptual Art, der meinte, er sei mehr an den Ideen interessiert als am endgültigen Produkt und dass Kunst auch außerhalb der konventionellen handwerklichen Medien wie Malerei und Bildhauerei und jenseits der geschmacklichen Überlegungen möglich sei.<sup>14</sup> Laut Sandra Lenzholder zeigt die Methode von Winy Maas Ähnlichkeiten mit der Kunst der sechziger Jahre, denn erstens würde die Wissenschaft die Intuition ersetzen und zweitens würden die Daten in den Datascapes auf die gleiche kompromißlose Art repräsentiert wie die Grundideen in der Minimal Art und der Conceptual Art umgesetzt werden.<sup>15</sup> Bart Lootsma zufolge sind Datascapes Repräsentationen von visuellen und nicht-visuellen Einflüssen, die das Werk des Architekten betreffen. Normalerweise äußern sich diese Einflüsse in Form von Planungsvorschriften und Baugesetzen, technischen Einschränkungen und natürlichen Bedingungen wie Sonne und Wind, aber auch Gesetzesvorschriften. Insofern seien Datascapes nichts anderes als jene unflexiblen Konditionen, mit denen ein Architekt fertig werden muß.<sup>16</sup> Im Gegensatz dazu sind die Datascapes

bei Maas nicht so klar definiert, sondern er sieht sie allgemein als Elemente der restriktiven Kategorie, also Bauvorschriften, Feuerleitern, Fluchtwege etc.<sup>17</sup>

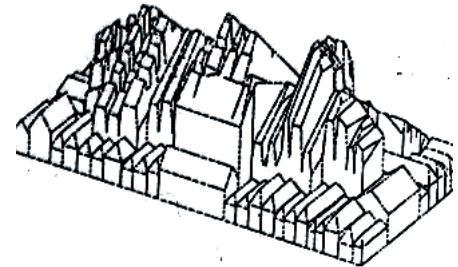
## EXTREMITIES

Als entwurfsprägender Ansatz in der Architektur sind Datascares visuelle Präsentationen, oftmals in Form eines computergenerierten Modells von ausgewählten Daten aus einer bestimmten Kategorie. Die Daten werden mit Parametern belegt, aus denen sich dann automatisch eine Form als Repräsentation dieser Daten generiert. Die Absicht dahinter besteht darin, extreme Konsequenzen aufzuzeigen, mit anderen Worten, den maximalen Effekt, den solche Bauvorschriften, Regulierungen oder Reaktionen auf Klimabedingungen hervorrufen könnten. In einem Projekt für Amsterdam überlegte Maas, wie man die traditionelle Blockbebauung stark verdichten könnte, ohne dass die Touristen durch die Neubauten irritiert würden, mit anderen Worten, dass sich das historische Stadtbild auf den ersten Blick nicht verändern würde. Die extreme Lösung mittels Datascares bestünde darin, dass man die nicht sichtbaren Innenhöfe mit den Neubauten anfüllt und die Oberkanten der Neubauten danach festlegt, dass sie aus der Fußgängerperspektive nicht wahrgenommen werden können. Aus funktionaler und sozialer Sicht gäbe es bei diesem Ansatz sicherlich einige Probleme, denn der ältere Baubestand würde sämtliche Fensterflächen zu den Innenhöfen einbüßen, Grünflächen gingen verloren, usw. Die extreme Überzeichnung durch die Datascares macht die Anforderungen und Normen kenntlich, und konfrontiert die Gesellschaft mit den von ihr aufgestellten Gesetzen und Vorschriften. Die Maximierung der Normen

rückt diese zugleich in den Bereich des Lächerlichen, um sie auf diese Weise in Frage zu stellen. Die Daten, die hier nun mit eiserner Logik extrapoliert sind, werden so zu einer Karikatur ihrer selbst.

## ENTWURFSPROZESS

Der Ausgangspunkt der Arbeit von MVRDV ist der Versuch, das paradoxe Zeitphänomen der Individualisierung zu erkennen. Paradox deshalb, weil das Bestreben zugleich auf Verallgemeinerung und Besonderheit ausgerichtet ist. Diese Betrachtung

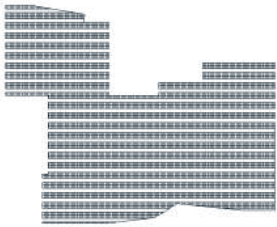


bildet den Kern der Architektur und des Städtebaus von MVRDV und begründet den Umgang mit Datascares als einer geeigneten Strategie zur Steuerung des Entwurfsprozesses. Die 'Selbstkonfrontation' wird von MVRDV zur Methode erhoben, wenn sie die verschiedenen betroffenen Parteien fortwährend mit den extremen Folgen ihrer Wünsche konfrontieren. Damit sie die Konsequenzen voll ausschöpfen können, widmen sie einen Großteil ihrer Arbeit der Analyse statistischer Untersuchungen, die nicht primär der Form, sondern der realen soziokulturellen Auftragssituation gelten. In beinahe allen Projekten von MVRDV spielen eine Anzahl von Grundstrategien eine Rolle, etwa die Erhöhung der Bebauungsdichte, um die immer spärlicher werdende Landschaft zu retten, oder

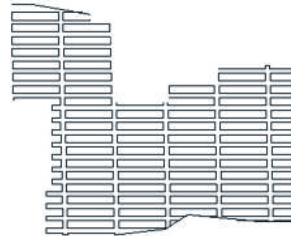
gesellschaftspolitisch motivierte Ansätze, um mehr soziale Kontakte zu ermöglichen, oder auch die Auffassung, daß das Gebäude am Ende eine fortgesetzte, wenn auch urbane "Landschaft" darstellen soll.

Das Projekt Hoornse Kwadrant in Delft, eine Siedlung mit 750 Wohnungen, reflektiert den Entwurfsprozeß mit Hilfe von Datascares. Bei diesem Projekt wurde infolge des schmalen Budgets für den Wohnungsbau zunächst nach statistischen Regeln und politischen Vorgaben die prozentuelle Verteilung von Wohnungen, Verkehrsflächen,

Randstadt wird die politische Forderung nach Verdichtung in einen eng bebauten Teppich übersetzt, entstanden durch unendlich verschiedene und dadurch gleichmäßige Verteilung. Basierend auf dem normiertesten Element, dem ParkplatZRaster (Individualverkehr soll ein unlösbarer Bestandteil urbaner Entwicklung bleiben), wird das Gebiet in lange Streifen parzelliert, auf die nach den festgelegten prozentualen Vorgaben Wohnungstypen, Parkplätze, Erschließung, Gärten, Wiesen und Baumgruppen verteilt werden. Die Streifen werden dadurch aufgelöst, und ein kasbah-artiges Labyrinth entsteht, in dem das

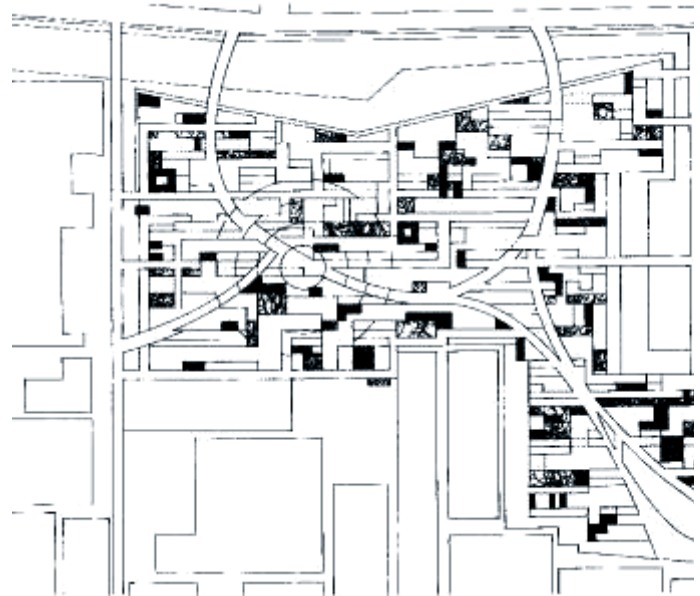


ParkplatZRaster



Erschließung

Grünflächen, Parkplätze usw. festgelegt. Die zusätzliche Verdichtung scheint dem Anspruch auf Individualität und Vielfalt entgegenzustehen, doch hinter dieser Meinung verbirgt sich laut MVRDV die Vorstellung eines idealen architektonischen Typus. Stattdessen offerieren sie eine ganze Reihe unterschiedlicher Lösungsansätze, die sich aus der Überlagerung der verschiedenen Raster generieren: querbelüftete und -belichtete Wohnungen, Turmhäuser, Reihenhäuser, Torhäuser, etc. Gleichzeitig entstehen aus den formalen und konzeptuellen Überlagerungen verschiedene Varianten der Außenraumgestaltung: Rosenrabatte, Bolzplatz, Wildnis, Rasen, Gasse, Sandplatz, etc. MVRDV schrieben selbst zu diesem Projekt: Als exemplarische Skizze für die zersiedelte

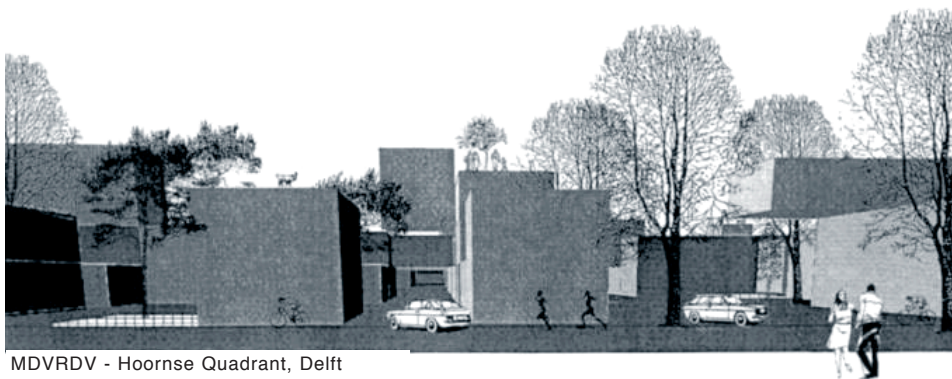


Überlagernde Datascares

,Unerwartete' dominiert.

Um dem klostrophobischen Aspekt dieses ‚Teppichs‘ zu entgehen, erhält jede Wohnung ein Turmzimmer oder einen Patio, und ein bei der Ausschachtung entstandener Hügel mit öffentlichen Einrichtungen wie

Supermarkt oder Sporthalle ermöglicht die Aussicht über den ‚Häuserteppich‘ und die Gewächshäuser bis hin zum Meer. Die Busschleife mit der Hapterschließung schneidet wie ein die Rennstrecke von Monza in den Teppich und sorgt für die kürzestmögliche Verbindung mit der Umgebung. Dieses Entwurfsprinzip kann auch auf andere verstädterte Gebiete der Randstadt übertragen werden, z.B. auf den Müllerpier in Rotterdam und das Schlachthausareal in Leiden.“<sup>18</sup>



MDVRDV - Hoornse Quadrant, Delft