

# DAS MEDIUM ALS BAUSTOFF

## Über Coop Himmelb(l)au

### 1. Der Körper als Medium

Die Transformation und Erweiterung von Körperfunktionen war bei Coop Himmelblau von Beginn an zentraler Punkt ihres Umgangs mit Architektur und Umwelt. 1968 gaben sie folgendes Statement ab:

"Unsere Architektur hat keinen physischen Grundriß, sondern einen psychischen. Es gibt keine Wände mehr. Unsere Räume sind pulsierende Ballons. Unser Herzschlag wird zum Raum, unser Gesicht ist Hausfassade."



Herzraum, 1969

Astroballon

In der durchsichtigen Hülle — gleichsam der vergrößerte Brustkorb — ist der Herzschlag sicht- und hörbar in pulsierendes Licht übersetzt



Harter Raum, 1969

Drei Personen lösen durch ihre Herzschläge je 60 Explosionen aus. Die Sprengsätze sind in drei 2 km langen Linien in der Landschaft ausgelegt. 20 Herzschläge lang wird ein "Raum" gebaut.



Mit Projekten wie dem "Herzraum" oder dem "Harten Raum" (beide 1969) wurden Körperfunktionen entweder medial umgesetzt oder fungierten direkt als "Architektur". Cyberspace und VR-Datenanzug waren bereits 1969 Realität. Beim "Weißen Anzug" wurde die audiovisuelle Information, die auf und in dem Projektionshelm des Anzugs erschien, durch Geruch bzw. haptische Information der pneumatischen Weste unterstützt. Coop Himmelblau sahen dies unter dem Aspekt: "Das kalte Medium Fernsehen wird heiß."



Gesichtsraum, 1969

Gesichtsbewegungen werden in der Säule zu entsprechenden Farben und Tönen. Helm mit Gesichtskontakten, Licht und Tonsäule.



Action Circus, 1970

Feedback Environment

Licht, Ton und ein TV-Videospiegel als raumbildende Elemente. Durch die Bewegung des Besuchers werden die Licht- und Tonplastiken in Funktion gesetzt. Die Aktionen des Besuchers werden von einem Videorecorder aufgenommen und in halbminütigem Rhythmus abgespielt.

## 2.

### Die Architektur als Medium

Projekte, die als Informationsmedien für elektronisch vermittelte Kommunikation dienen. Die Information besteht aus Daten über das Environment. Beim "Medienturm" — 1991 für den Wiener Europaplatz konzipiert — besteht die Fassade aus 4 zum Teil elektronischen "Schichten", die jeweils verschiedene Informationsbereiche abdecken:

- die neutrale, materielle Schicht der gebauten Architektur
- die Schicht mit Information über die Umgebung (Wetter, Temperatur, Datum, Zeit etc.)
- die Schicht der "Mutation", die auf die Bewegung und An- bzw. Abwesenheit der Menschen rundum reagiert
- die kommerzielle" Schicht für Anzeigen und Werbespots

Für Strawinskis Opern-Oratorium "Ödipus Rex", das von Peter Sellers bei den Salzburger Festspielen 1994 inszeniert wird, haben Coop Himmelblau eine quasi immaterielle, zumindest unsichtbare Wand geschaffen, die erst bei der Blendung des Helden für das Publikum sichtbar wird, damit aber gleichzeitig die Sicht auf das Bühnengeschehen verdeckt.



Foto: © Markus Pillhofer

## 3.

### Das Medium zwischen Körper und Architektur

Für das Museum Groningen (Ostpavillon) wurde der Computer zum Entwurf von Architektur und zu deren Konstruktion verwendet.

Die erste Entwurfszeichnung wurde über das Foto eines Arbeitsmodelles gelegt und die daraus entstehende zweidimensionale Grafik als weitere Schicht auf das 3D-Modell getragen. Das so entstandene Modell wiederum wurde mit einem speziell entwickelten Abtastverfahren digitalisiert und mit all den aus dem Entwurfsprozess entstandenen Fehlern und zufälligen Formen gespeichert. Diese Daten dienten wiederum dazu, eine exakte Version des Ostpavillons, wie er tatsächlich gebaut werden kann, zu planen. Der Computer hat sich hier durch seine Verwendung als "Medium der Möglichkeit" in die Ästhetik der Architektur eingeschrieben.

KATHARNA GSÖLLPOINTNER

