



VECTORWORKS ANWENDERBERICHT

VECTORWORKS ARCHITEKTUR
„EINFACH SEXY“ – GRÜNTUCH ERNST FEIERN
VON IHREM BÜRO AM HACKESCHEN MARKT AUS
INTERNATIONALE ERFOLGE



ARCHITEKTURBIENNALE VENEDIG 2006

DIE VERÄNDERUNGEN DES STÄDTISCHEN LEBENS ZU BEGINN DES 21. JAHRHUNDERTS SIND DAS THEMA DER DIESJÄHRIGEN BIENNALE. ALMUT ERNST UND ARMAND GRÜNTUCH ARBEITEN MIT HERZBLUT AN IHREM BIENNALE-BEITRAG, DA SIE ALS GENERALKOMMISSARE DEN DEUTSCHEN BEITRAG ZUR ARCHITEKTURBIENNALE 2006 IN VENEDIG KONZIPIERT HABEN UND AUCH UMSETZEN.

Seit vielen Jahren beschäftigt sich das Berliner Architekturbüro Grüntuch+Ernst hauptsächlich mit Fragen Urbaner Stadtkultur. Dies zeigt sich auch im Titel der Ausstellung in der Berliner Galerie Aedes, die in diesem Jahr ihre aktuellen Arbeiten und Projekte zeigt: „Urban Upgrade. Strategien Städtischer Verdichtung“.

Nach Lehrjahren im London der 80er Jahre gründeten Grüntuch und Ernst 1991 ihr gemeinsames Büro in Berlin. Mit ihren Entwürfen und Vorschlägen überraschen sie immer wieder und verlassen bekannte Pfade.

Bekannt wurde das Büro mit dem Büro- und Wohnhaus am Hackeschen Markt. Derzeit realisiert das Büro unter anderem Hotels in Flensburg und Berlin, den Umbau des Kaufhauses Brill in Bremen und des Bahnhofs in Chemnitz. Seit der Gründung 1991 arbeitet das Büro mit MiniCAD bzw. Vectorworks in Kombination mit Cinema 4D.

Armand Grüntuch erzählt in diesem Interview im August 2006 über den Spaß an ihren Projekten, die digitale Computergeneration und das skizzenhafte Arbeiten...

Auf der Biennale in Venedig dreht sich alles um Urbanität und die Dynamik städtischer Strukturen. In wie weit spiegelt dies auch den Schwerpunkt Ihrer Projekte in den letzten Jahren wider?

Als Architekten haben wir gemerkt, dass wir in der Vergangenheit zunehmend Aufgaben gestellt bekommen haben, die auch mit Bestandsgebäuden zu tun haben. Im innerstädtischen Raum ist es sehr selten, dass man ein freies Feld kriegt, wo man große neue Gebäude errichtet, sondern es geht immer um eine Einpassung und ein Einfügen in bestehende Strukturen. Es gibt einen klaren Trend wieder zurück in die Städte. Das sind dann auch die Aufgaben, mit denen sich die Architekten zukünftig immer mehr beschäftigen werden: eine Form zu finden für städtische Verdichtung.

Zum zweiten Mal nach 1997 findet derzeit in der Galerie Aedes eine Ausstellung über ihr Büro statt. Die Inhalte zeigen den Standpunkt ihres Büros vor 9 Jahren und den von heute auf. Was sind für Sie die auffallendsten Unterschiede der beiden Ausstellungen?

Marie Curie Gymnasium, Dallgow Döberitz



Ich würde weniger den Unterschied herausstellen als die Kontinuität. Was die Ausstellung zeigt und was man ganz gut erspüren kann ist, dass für uns jede Aufgabe eine individuell maßgeschneiderte Lösung braucht, die wir entwickeln, und dass wir nach wie vor neugierig sind und diese Individualität jedes einzelnen Standorts bei jedem einzelnen Projekt neu überdenken und versuchen, dafür neuartige und einzigartige Lösungen zu entwickeln.

Sie bekennen sich zu einer Architektur mit engem Neben- und Miteinander unterschiedlichster Räume und Aktivitäten. Auf der anderen Seite ist bei ihnen jedes Haus ein Unikat. Kontraste sind eines ihrer Leitmotive. Ist das nicht ein Widerspruch?

Nein, ich sehe darin keinen Widerspruch. Die Anforderungen an Architektur und Gebäude sind mittlerweile so komplex geworden, dass es schwer fällt, uniforme Lösungen dafür zu liefern, weil es ganz viele unterschiedliche Anforderungen gibt, die sich aus dem Standort, aus der städtebaulichen Situation, aus dem Programm oder aus dem Nutzerverhalten ergeben. Insofern ist es für uns eigentlich selbstverständlich, dass am Ende ein Unikat rauskommt.



Fördehotel Flensburg

Die Kontraste, die sie angesprochen haben und die in den Gebäuden, die wir entwerfen, zu Tage treten, sind natürlich auch inhaltlich motiviert. Da geht es zum Beispiel darum – das kann man ganz gut an diesem Gebäude hier sehen [ihrem Bürohaus am Hackeschen Markt in Berlin] – auch Räume zu entwickeln, die die Schnittstelle zwischen öffentlichem und privaten Raum anders definieren. Wo die Grenzen sich auflösen zwischen innen und außen. Wo es Räume gibt, die als Schwellenräume funktionieren, die zum Beispiel diese Schwelle zwischen privatem und öffentlichem Raum thematisieren. Wo dann zwischendurch ein Luftraum entsteht, wo man die Menschen sieht, wo ein kommunikatives Zentrum in dem Gebäude entsteht - das zieht sich auch bei der Fassadengestaltung fort, dass wir versuchen, auch immer unterschiedliche Erscheinungen zuzulassen und zu provozieren – einfach eine gewisse Lebendigkeit wach zu halten.

Ihr Bürohaus am Hackeschen Markt gilt als das „gebaute Manifest“ von Grüntuch Ernst. Sehen Sie das auch so?

Das Haus ist insofern wichtig, als wir damit einer breiteren Öffentlichkeit erstmals in Erscheinung getreten sind. Wir hatten damals sehr viel Glück mit unserem Bauherrn, der uns auch ermöglicht hat, hier auch als Nutzer einzuziehen. Insofern hat das Haus natürlich diese starke Identifikation mit uns

als Architekten und mit unserem Namen von Anfang an sehr stark begründet.

An welches Projekt denken sie besonders gerne, weil sie es nach ihren Vorstellungen umsetzen konnten oder weil die Entstehung Spaß gemacht hat?

Wir schauen, dass wir grundsätzlich Spaß an unseren Projekten haben. Das ist ja letztendlich auch die stärkste Motivation, dass die Leidenschaft erhalten bleibt und nicht in eine gelangweilte Professionalität mündet.

Was ich immer wieder interessant finde ist, dass man Gebäude plant – das ist zum Beispiel bei den Schulen so – bei denen man weiß, wer nachher reinkommt, wo ein starkes Mitspracherecht der Nutzer da ist. Es ist eine besondere Herausforderung, wenn man eine enge Zusammenarbeit mit den Nutzern hat.

Sie haben seit 1991 ihr gemeinsames Büro in Berlin eröffnet. Wann kamen sie zum ersten Mal mit VectorWorks in Berührung?

Von Anfang an. VectorWorks ist unsere Bürosoftware. Wir haben mit VectorWorks vom Tag eins gearbeitet. Bevor ich nach Deutschland zurückkam war ich lange in London tätig. Da habe ich auf einer anderen Software gearbeitet. Vector-

Works war eine sehr gute Alternative, weil es eine sehr schlanke Software war, sehr leicht zu erlernen, sehr vielseitig, sehr leicht zu erlernen und grafisch orientiert.

Am Anfang der Berufstätigkeit macht man in starkem Maße Wettbewerbe. Es kommt auf eine schnelle Produktion an, die man sehr gut grafisch kontrollieren können muss. Da hat sich das Programm von Anfang an angeboten.

Wir hören immer wieder, VectorWorks sei „chef-kompatibel“, was soviel heißen soll, dass VectorWorks durch seine Einfachheit auch für jemanden, der eher selten damit arbeitet oder ohne lange Einarbeitungszeit sofort damit loslegen will, ein ideales Werkzeug ist. Können Sie das für sich bestätigen?

Ja. Der große Vorteil von VectorWorks ist, dass sich das Programm quasi selbst erklärt. Man kann damit anfangen intuitiv zu arbeiten. Das ist ein großer Vorteil - weniger für die Chefs als für die Mitarbeiter, die neu anfangen und dort keine großen Einarbeitungszeiten brauchen, um gleich produktiv in die Büroarbeit einsteigen können.

Hat sich in ihrer Arbeit mit VectorWorks seit ihrer Bürogründung grundlegendes geändert?

Eher nicht. Ich glaube, wir gehören zur ersten Generation, die ausschließlich digital gearbeitet hat. Wir haben in unserem Büro noch nie an Reißschieben gearbeitet. Wahrscheinlich sind wir die erste vollkommen digitale Computergeneration. Wir haben das in London kennen gelernt. Da war das üblich. Wir haben das nie anders gehandhabt. Es ist sehr wichtig: Computerprogramme wie zum Beispiel VectorWorks sind nur ein Standbein in der Entwurfsarbeit der Architekten. Es ist nach wie vor sehr wichtig, dass man physische Modelle macht. Wir haben eine große Modellbauwerkstatt. Wir überprüfen Dinge ständig und permanent an physischen Modellen. Auch wenn es viel einfacher geworden ist, dreidimensionale Computermodelle herzustellen,

ist es nicht so, dass man sich ausschließlich darauf verlassen kann. Die Gesamtheit eines Projektes ist nach wie vor am besten über reale Modelle zu transportieren.

Die Entwicklung von VectorWorks begann mit der Idee, ein einfach zu bedienendes CAD-Programm anzubieten. Meinen Sie, diese Idee trifft auch heute noch auf VectorWorks zu?

Es ist wie bei der Entwicklung von Kleinwagen. Das Konzept vom Mini war damals bestechend. Und wenn sie sich den Mini heute anschauen, dann sieht man, er ist im Grunde eine Golfklasse. Ich würde sagen hier gibt es gewisse Parallelen zu VectorWorks. Ich würde mir manchmal wünschen, dass man weniger damit macht.

Townhouse Oberwallstraße, Zürich



Ihre Wettbewerbsbeiträge überraschen immer wieder durch unkonventionelle Ansätze und ein beeindruckendes Sich- Einlassen auf die jeweilige Situation. Können Sie uns beschreiben, wie der Entwurfsprozess abläuft und wie das CAD-Programm in diesem Prozess integriert ist?

Der Vorteil ist die Entwicklungsgeschwindigkeit, die man heutzutage hat, wenn man Sachen bearbeitet oder Entwürfe entwickelt. Man arbeitet parallel an verschiedenen Lösungen. Das ist ein Optimierungsprozess, man kann viel mehr ausprobieren, sehen welche Lösung letztendlich die beste ist und all die komplexen Anforderungen am besten erfüllt. Da spielt natürlich die Software auch eine große Rolle, weil sie einem ermöglicht, in relativ kurzer Zeit Lösungen zu überprüfen. Bei Zweifeln hat man weniger Probleme, eine Lösung, die man erarbeitet hat, auch wieder zu verwerfen, weil man natürlich schneller produzieren kann.

In wie weit beeinflusst die Software ihren Entwurfsprozess?

Man kann die unterschiedlichen Varianten schneller und kürzer beleuchten. Es ist ein gutes, hilfreiches Instrument, um in relativ kurzer Zeit optimale Ergebnisse zu erarbeiten. Aber nicht nur mit physischen Modellen, sondern auch mit Handskizzen. Es ist nicht so, dass wir nicht mehr „handish“ arbeiten. Wir skizzieren nach wie vor sehr viel und diskutieren wahrscheinlich mehr, als ich es im Studium mit der Reißschiene gewohnt war. Arbeiten mit digitalen Mitteln stärkt auch die analoge Welt. Im Prozess unterscheiden wir nicht mehr zwischen analog und digital. Wir zeichnen genau so viel mit Hand – wir benutzen nur kein Lineal dazu. Sobald man früher zum Lineal gegriffen hätte greift man heute zum Computer.

Es ist ein Vorteil von VectorWorks, dass man nicht versucht hat, ein riesiges Programm zu entwickeln, das alles mögliche kann. Wir benutzen VectorWorks zum Konstruieren. Der große Vorteil ist, dass man gute Schnittstellen zu anderen Programmen hat und



Turfclub Penang, Malaysia

man damit eine große Flexibilität hat, um mit dem jeweils passendsten Programm zu arbeiten.

Wie beschreiben Sie das Zusammenspiel von VectorWorks und Cinema?

Das ergänzt sich ganz prima. Wir machen meistens die Modelle in VectorWorks und die Animation oder das Rendern in Cinema. Das ist eine sehr gute Schnittstelle, die wir sehr häufig und gut nutzen können.

Sie setzen VectorWorks in allen Bereichen ein – von der ersten konstruktiven Skizze bis zur Werkplanung...

Viele meinen, wenn man etwas am Computer zeichnet, dann sei das schon perfekt durchgearbeitet. Die Fachleute wissen natürlich, dass man auch mit einem Computerprogramm skizzenhaft arbeiten kann. So muss man das auch sehen. Es geht um das Erstellen von skizzenhafte Entwürfe, die auf den ersten Blick etwas ausgearbeiteter aussehen.

Bei der Werkplanung wird oftmals viel Automatismus erwartet, zum Beispiel beim Datenaustausch zwischen CAD- und AVA-Programmen. Wie nutzen Sie diese Möglichkeiten?

Nutzen wir nicht. Das Problem ist nicht die Maschine, denn die Schwachstelle ist der Mensch. Das ist ein theoretisches Modell, das sehr gut funktioniert, wenn ein Bearbeiter ein Projekt macht, mit Skizze, Ausschreibungsplanung, Ausschreibung und Bauleitung. Das ist aber in den seltensten Fällen der Fall. Es gibt immer Übergaben - einer macht die Zeichnung, der andere eine Ausschreibung. Es ist sehr wichtig im Architekturprozess, permanent die Aussagen, die vorher getroffen wurden, zu überprüfen. Deshalb bin ich persönlich sehr skeptisch mit den ganzen Automatismen. Ich finde es wichtiger, dass man permanent Sicherungsebenen einbaut, wo man als Architekt gezwungen ist zu überprüfen, was der vorherige Bearbeiter gemacht hat.

Über Sie wird gesagt, der Schlüssel zum Werk von Grüntuch+Ernst sei die große Lust am Entdecken. Wir wünschen Ihnen noch viel Spass am Entdecken und viel Erfolg auf der Biennale in Venedig. Vielen Dank für dieses Gespräch.

Das Gespräch führte Andreas Thierer
(ComputerWorks GmbH Lörrach).



Grüntuch Ernst Architekten
Almut Ernst
Armand Grüntuch
www.gea-berlin.de

Titelbild: Deutscher Pavillon, 10. Internationale
Architektur Biennale Venedig 2006

Weitere Informationen erhalten Sie bei ComputerWorks.

ComputerWorks GmbH
Schwarzwaldstraße 67 • 79539 Lörrach • Fon 0 76 21 / 40 18 0
Fax 0 76 21 / 40 18 18 • info@computerworks.de
www.computerworks.de



ComputerWorks
Florenz-Strasse 1e • CH-4023 Basel • Fon 061 337 30 00
Fax 061 337 30 01 • info@computerworks.ch
www.computerworks.ch