

Donnerstag, 14. September 2000: Toyo Ito

Toyo Ito

Geboren 1941 in Japan. 1965 Promotion an der Universität von Tokio. 1971 Gründung des eigenen Architekturbüros Urban Robot (URBOT) in Tokio. 1979 Änderung des Firmennamens in Toyo Ito & Associates, Architects. Toyo Ito war 1991 Gastprofessor an der Columbia University in New York und ist ehrenamtlicher Professor an der University of North London. Er ist Ehrenmitglied des American Institute of Architects (AIA). Die wichtigsten Bauten, Veröffentlichungen und Auszeichnungen von Toyo Ito sind im Anhang publiziert.

Zum Stand der Dinge: „Wirklichkeit in einer virtuellen Welt“

„Die Mediathek in Sendai ist beinahe beendet. Das Bild, welches ich mir für diese Architektur vorgestellt habe, war ein transparenter Raum, der schwerelos zu sein scheint. Wie dem auch sei, in den letzten vier Jahren habe ich mit dem Stahlgerüst gekämpft. Was wir durch diese Auseinandersetzung entdeckt haben, ist nicht die Transparenz als eine Oberfläche, sondern die Wirklichkeit des Objekts hinter dieser Oberfläche. In Tokio benutzt jeder Zweite oder Dritte ein Mobiltelefon, um sich zu unterhalten oder um Mitteilungen auszutauschen. Mit der fortschreitenden Entwicklung der elektronischen Technologie verlieren wir den Sinn für die Wirklichkeit. Im Gegensatz dazu habe ich die passende Wirklichkeit für die Mediathek in Sendai gefunden.“

Toyo Ito

Toyo Ito nähert sich dem Thema *Global City versus Local Identity* mit der Unterscheidung zwischen *Global City* und den allgemeinen Bedingungen von Globalität: Die *Global City*, eine autarke Denkfigur, schliesst sich gegenüber ihrer direkten Umwelt ab und setzt überall die gleichen Grenzen: *Global City* ist Disney¹ in Paris, Tokio oder in den USA. Globalität hingegen beinhaltet die gleichzeitige Arbeit an unterschiedlichen Bedingungen und Räumlichkeiten, die offen sind, sich aber gegenseitig bedingen und in immer kürzeren Zyklen verändert werden. Dieser Vorgang äussert sich tendenziell darin, dass eine Sache, etwa ein Gebäude, vor und ausserhalb seiner eigentlichen Zweckbestimmung zunehmend an strategischer Bedeutung gewinnt. Ito wagt dazu die These, dass die virtuellen Konstruktionen visueller *Raumbilder* zusehends abgelöst werden durch umfassende räumliche Konstruktionen virtueller *Bedeutungen*. Diese Herausforderung macht die Beschäftigung mit Globalität zur gesellschaftlichen Aufgabe: Die ständig wachsende Kluft zwischen Gegenstand und Bedeutung muss durch Gestaltung verringert werden. Für den Städtebau und die Architektur stellt dies deswegen eine existenzielle Aufgabe dar, weil beide Disziplinen, ohne wirklich entscheidenden Einfluss auf den globalen Vormarsch virtueller Werte, Vorstellungen und Bedeutungen zu haben, weiterhin eine grundlegende Beziehung zum menschlichen Leib und seinen Bedürfnissen herstellen werden.

Medium – Prozess – Form

In der Architektur von Toyo Ito treffen die Bedingungen von Globalität auf das japanische Verständnis von fließenden Beziehungen zwischen Natur und Kultur. Vom Entwurf über

¹ Frank Gehrys Guggenheim Museum in Bilbao zählt Ito in positivem und negativem Sinn zu Disney. Die amerikanische Idee einer Weltraumstation verkörpert für ihn die PC-Technologie, während Bilbao die amerikanische Unterhaltungsindustrie repräsentiert.

die Realisierung bis zur Fertigstellung eines Gebäudes zeugen für Ito die Transparenz als Programm im Entwurf, der Zustand des Objektes im Werden und die Wirklichkeit der gebauten Architektur davon. Ito will diesen Entstehungsprozess als Architekt lückenlos beobachten und begleiten. Die kontinuierliche gedankliche Überlagerung vom Entwurf als Medium eines Prozesses, von Bauprozess und architektonischer Vision ist deshalb zum Verständnis von Ito's Architektur zentral. Auch die ständige Suche danach, wie die trotz Informationszeitalter immer noch mechanistische Organisation unserer Umwelt überwunden werden kann, gehört bei Ito zur Beschäftigung mit fließenden architektonischen Räumen. Der Künstlichkeit von Natur in der Architektur zugetan, denkt er über elektronische Energie als Möglichkeit nach, die Menschen in die neue Umwelt der digitalen Informationsräume zu re-integrieren – z.B. als „Tarzans in the media forest“². Bilder und Metaphern werden dabei zu Entwurfsparametern einer Architektur, wie sie der bereits 1986 realisierte *Wind Tower* in Yokohama präsentiert. Das Gebäude ist das Resultat einer organisch gedachten Struktur. Luft, Geräusche und Töne der Stadt werden elektronisch aufgenommen und an der zweiten äusseren Oberfläche des zwanzig Meter hohen Betonturms, der die Ventilation und die Wasserversorgung des Bahnhofs sicher stellt, in Licht transformiert. In seinem Erscheinungsbild wird der *Wind Tower* dadurch zur veränderlichen Schnittstelle zwischen der sichtbaren und der unsichtbaren Stadt.

Von Images zur Architektur

Images spielen für Toyo Ito vor allem im Entwurfsprozess eine wichtige Rolle. Er belässt sie oft in einem impressionistischen Zustand, einer Wahrnehmungsstufe zwischen abstrakter Idee und deren Darstellung, die in der Sinneswahrnehmung noch keinen eindeutig bestimmbar formalen Eindruck hinterlässt³. An dieser Schnittstelle von Idee und Abbild wird im weiteren Prozess des Planens und Bauens nicht ein Vakuum für architektonisch und städtebaulich genutzte Räume entwickelt, sondern mehrdimensionale Wahrnehmungsräume. Die den Baukörper traditionell abschliessende Fassade wird so zur programmatischen Schnittstelle, in der sich der angestrebte städtebauliche Wandel, die Gebäudekonstruktion sowie die ursprüngliche Entwurfsidee verdichten und harmonisieren. Im Bauprozess bleibt die Fassade möglichst lange Katalysator für die Umsetzung wechselnder Vorstellungen, Bedeutungen und Anforderungen, erst ganz am Schluss wird sie zur architektonischen Hülle materialisiert.

Medienzentrum in Sendai: Metapher für den Medienwald

Wie entscheidend die Fassade in Ito's Architektur für die Suche nach der „Wirklichkeit des Objekts hinter seiner Oberfläche“ werden kann, zeigt die Baugeschichte des Medienzentrums in Sendai. Im Wettbewerbsbeitrag von 1997 bestand die Entwurfszeichnung aus einem Gebäude „ohne Fassade und Wände“. Ito's Bestreben, eine Metapher zu finden für den natürlichen und digitalen Informationsfluss zwischen Innen und Aussen eines Medienzentrums, zwischen Natur, Stadt, Gebäude und seinen zukünftigen Benutzern, fand seinen Ausdruck in einer völlig offen projektierten Raumstruktur im Ausmass von 50 x 50 x 30 Meter und in der primären Tragstruktur aus Pylonen, die an Bäume und Seetang im Wasser erinnerten. Der Entwurf zeigte idealtypisch die Essenz des urbanen Medienwaldes. Die eigentliche Widersprüchlichkeit zwischen der angestrebten fließenden Offenheit des Gebäudes und seiner bautechnisch

² aus: Prestinzenza Puglisi, Luigi: *Hyper architecture in the electronic Age*, Basel 1999.

³ ebenda.

notwendigen Abgrenzung durch die Fassaden konnte erst spät in die erfolgreiche Überlagerung von Entwurf, Konstruktion und materieller Form verwandelt werden. In einem ersten Schritt wurde die vertikale Primärstruktur bestimmt, d.h. die Statik und die Dimensionen der dreizehn tragenden „Röhren“ (zwei bis neun Meter Durchmesser) wurden festgelegt. Sodann wurden für den in sieben verschiedenen hohe Geschosse unterteilten *open space* mittels visueller Animation flexible Nutzungsmöglichkeiten simuliert und das Projekt in einem traditionellen Architekturmodell überprüft. Erst zu einem späten Zeitpunkt der Bauausführung, so Ito, habe sich die definitive Gestalt von Wänden und Fassade als klimatische und nutzungsabhängige Ausgleichsschichten ergeben. Die Eröffnung des Medienzentrums in Sendai findet am 1. Januar 2001 statt. Toyo Ito ist schon heute davon überzeugt, mit seinem Bau „die passende Wirklichkeit für die Mediathek in Sendai“ gefunden zu haben.