

Das berühmte Buch „La Soirée avec Monsieur Teste“ (1896) von Paul Valéry beginnt mit dem Satz: „Dummheit ist nicht meine Stärke.“ Eine Biografie über Manfred Wolff-Plottegg müsste mit diesem Satz beginnen. Erstaunlicherweise verfügt Österreich über eine Reihe sehr guter Architekten, aber über wenige sehr gute Theoretiker der Architektur. Plottegg ist beides. Das ist sein Segen und sein Fluch. Denn in einer Umwelt, wo es weniger um gute Architektur und gute Theorie geht, sondern um gute Beziehungen zur Politik, sind Intelligenz und Kompetenz nicht vorteilhaft. Wenn die Massenflucht in die Mediokrität das konsensuale Ziel ist, fällt einem innovativen Pionier zwangsläufig die Rolle des agent provocateur zu. Mit seinen von Konventionen abweichenden Perspektiven und Visionen hat Plottegg neue Paradigmen und Horizonte für die Architektur eröffnet. Doch das Werk kognitiver agents provocateurs braucht oft Dekaden, um anerkannt und verstanden zu werden. Insofern ist Plottegg im Augenblick asynchron zum Zeitgeist und wird erst in hundert Jahren ein Zeitgenosse nachfolgender Generationen sein. Unsere gemeinsamen Arbeiten seit „Schaufenster-Botschaften“ (Graz, 1979), also fast über ein halbes Jahrhundert, waren immer gezeichnet vom Geist einer fröhlichen Wissenschaft und einem utopischen Furor an den Grenzen des Möglichen, die Plottegg immer wieder überschritten hat. Auf seine Phantasie war immer Verlass. Wer einen Kredit für unkonventionelle Lösungen braucht, ist gut beraten, sich an Manfred Wolff-Plottegg zu wenden. Ich stehe jederzeit als Bürge bereit.

Peter Weibel, 2021

sonderzahl

ISBN 978-3-85449-615-1

RAUM ZU ZUCKUNGEN

RAUM ZU ZUCKUNGEN

PLOTTEGG

Manfred Wolff-Plottegg

RAUMZUCKUNGEN

Architecture without delay

Herausgeber Karl Baratta

Inhalt

Karl Baratta: Vorbemerkung	7
Joseph Giovannini: Der singuläre Fall Manfred Plottegg	9
Raumzuckungen	49
Mit Haltung in Käfighaltung	75
Fake – quick & dirty – forward planning	83
Architektur als Informations-Editor	89
Dekonstruktion bzw. Paranoia	93
Die Welt des Sessels ist nicht die Welt des Sitzens	99
Next Generation Building – Don't postpone joy!	103
Das binäre Haus & die Interaktion	107
Architektur und Abort	121
Besser als der gute Geschmack es verdaut	133
Der Peter-Weibel-Algorithmus	137
README.1ST / UP DATE	141
In welchem Style sollen wir bauen	145
Metamorphose einer Stadtwohnung	151
Die Presse: 3 Fragen an Plottegg	157
Der Ort, die geschmacklose Nichtidentität, das Echo der Berge	161
Mehrfach einfach!	167
Am anderen Ort, in anderer Verwendung	171
Ich fordere eine positive Verdeckungsbilanz	189
Die Große Zahl	193
„A City is not a Tree“ / a faculty is not a kindergarden	195
CPU Architecture Scripting	199
Hybrid Planung	205
Skript für Handlungshybride	209
Ferdinand Schmatz: „Wahrnehmung ist eine reine Einbildung.“	211
Anmerkungen	220
Chronologische Liste der angeführten Themen und Bilder	223
Personen	226
Fotocredits	227
Peter Weibel, 2021	cover



Plottegg liest readme 1st update (Installation Daniel Egg, Box 1, 1996)

Vorbemerkung

Der Begriff Raumzuckungen entstammt der Pataphysik: Wenn etwas zu Boden fällt, ist es nicht aufgrund der Schwerkraft, sondern weil die Distanz zwischen Objekten plötzlich schrumpft – der Raum zusammensuckt, Raum ist nicht statisch, nicht homogen, eine Raumzuckung ist eine Plötzlichkeit wie ein Blitz, wie eine reine Behauptung. Auf die Architektur übertragen, ist eine Raumzuckung ein Agens, welches Raum entstehen und Zeit schrumpfen lässt. Aktion ist gleich Ergebnis – Architecture without delay. Erstmals hat der Raum beim Urknall gezuckt, in der Architekturgeschichte unter anderem im 15. Jahrhundert bei der „Erfindung“ der Perspektive, zuletzt bei der frühen Computerarchitektur durch die Formfindungsalgorithmen ab 1980.

Der Band „Raumzuckungen“ gibt einen Überblick über Plotteggs manifesthaftes Architektur-Werk und versteht sich als gezielte Einführung in sein Denken. Er ist eine Auswahl und Zusammenstellung seiner verstreut publizierten Schriften und Vorträge, die in Kombination mit entsprechend zugeordneten Bildern von Bauten und Projekten von über 50 Jahren Plotteggs singuläre Position konkretisiert und veranschaulicht. Sein Ziel ist eine allgemeine Spurensicherung von Plotteggs Werk, die dessen Pionierstellung umreißt.

Dieses Werk basiert sowohl auf analogen als auch digitalen algorithmischen Herstellungsverfahren und entzieht sich durch Witz und Rebellion jeder Kategorisierung. Es steht für die radikale Verwirklichung der Freiheit der Architektur, die schon im 20. Jahrhundert alle ihre alten Grundsätze über den Haufen geworfen hat.

Die buchstäbliche Einführung gibt der biografische Essay des renommierten amerikanischen Architekturkritikers und Architekten Joseph Giovannini, der auf 40 Seiten Plotteggs Entwicklung nachzeichnet und ihn im Kontext der kleinen, internationalen Gruppe bahnbrechender Erneuerer verortet.

Im Epilog erforscht der Dichter und Essayist Ferdinand Schmatz die künstlerisch-philosophische Erfahrbarkeit und Konsequenz von Plotteggs Architektur-Werk.

Der Herausgeber hält fest, dass Plottegg aus der Grazer Szene kommt, die in den 1960er- und 1970er-Jahren der europäischen Avantgarde die kräftigsten Impulse gegeben hat. Die Grazer Szene war ein Haufen von Künstlern, Dichtern, Malern, Musikern, Architekten, ein Nest des Aufstandes, das sich in einer Reihe von Lokalen und Vortragssälen, durch den steirischen Herbst, das Forum Stadtpark, die Grazer Autorenversammlung (Wolfgang Bauer, Gunter Falk, Klaus Hoffer, Gerhard Roth u. a.), die Free Jazz Szene (Eje Thelin, Zadlo Leszek, Radu Malfatti) gebildet hatte, indem man sich über wesentliche Dinge einig – und ebenso uneinig – war. Basis der Community war auch die Lord Jim Loge (LJL / Keiner hilft Keinem / Jörg Schlick, Wolfgang Bauer, Martin Kippenberger, Albert Öhler u. a.) sowie der Johnny Weissmüller Bund (JWB / Jeder weiß Bescheid) und einige Architekten wie Adelhard Roidinger (auch Musiker), Hartmut Skerbisch (vor allem Künstler), Friedrich Achleitner (hauptsächlich Literat) u. a.

Österreich war der Kulturkerker, den es aufzusprengen galt. Kunst und Sprache wurden aufgefordert, an ihren Start zurückzukehren und sich laut Peter Weibel um ihr Medium und ihre Produktionsmethoden zu kümmern – um schließlich zu neuen Ansätzen zu kommen. Plottegg kanalisierte die Energie dieses Aufbruches in technischen Verfahren und gelangte früh zu digitalen Verfahren, die den Architekten und dessen Handschrift erübrigten, das heißt de facto, ihn vom Sockel stießen.

An seine Stelle setzt Plottegg neue Realitäten wie Virtualitäten, die nicht mehr dem Diktat der Konvention des Determinismus unterworfen sind: In der programmatischen Weiterentwicklung gilt die Formulierung – radikal nicht deterministisch ist, „wenn“ wir jetzt nicht wissen wollen, wie etwas sein wird. In einem Manifest zur Architektur des 21. Jahrhunderts sagt er, „Architektur wird nicht mehr anthropozentrisch, derivativ, deterministisch sein, sondern systemisch, prozessual, quick and dirty, algorithmisch, autokatalytisch.“

Joseph Giovannini

Der singuläre Fall Manfred Plottegg¹

Aus: Joseph Giovannini, Architecture Unbound - A Century of the Disruptive Avant-Garde, Rizzoli, New York 2021

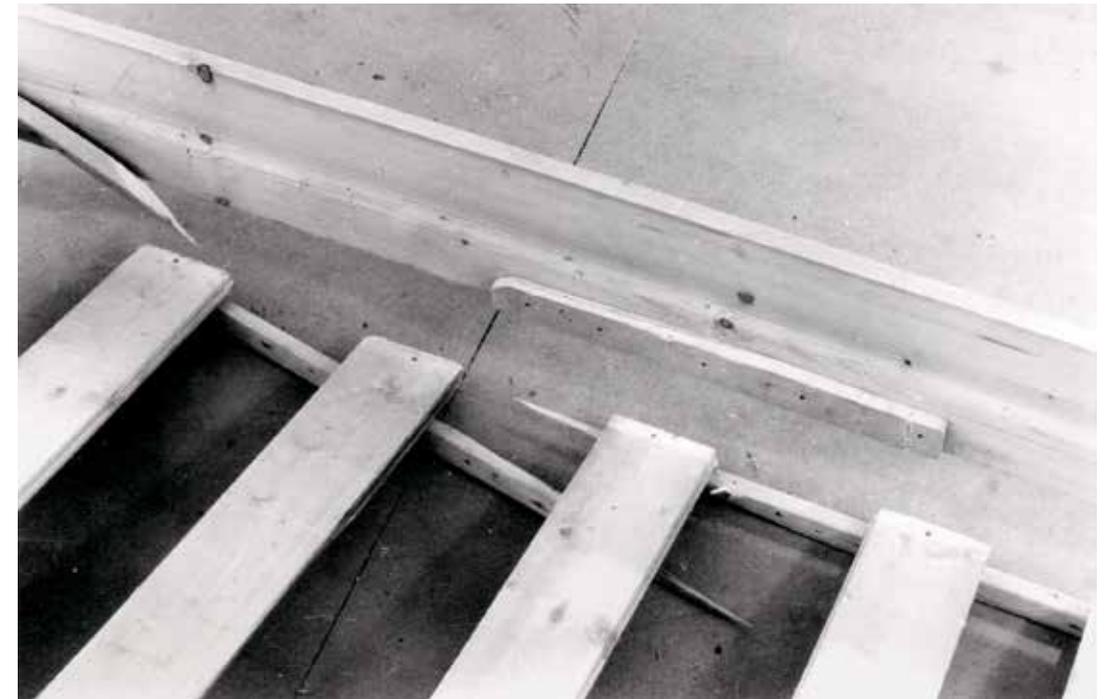
Im Lauf seiner vierzigjährigen Tätigkeit und bereits während seines Studiums in den frühen 1970er-Jahren schlug Manfred Plottegg eine disruptive Karriere ein, den Weg, das Vorgefundene aufzubrechen, logische Zusammenhänge auf den Kopf zu stellen, Erwartungen umzukehren, Regeln zu verändern. Auf unwiderstehliche Weise – unmissverständlich den Zauber Duchamps vermittelnd – agierte er subversiv, um sein Arbeitsgebiet zu hinterfragen, dessen Grundannahmen zu erschüttern, um in ein neues selbstkonfrontatives Bewusstsein zu kommen. Mit nur wenig institutioneller Unterstützung lancierte der einsame Agent Provocateur eine oppositionelle Kampagne von den Rändern her, die einige den Mainstream störende Strudel hervorrief. Als er in den 1970er-Jahren das Feld betrat und in den laufenden Diskurs einstieg, stand die Architektur überall vor einem Paradigmenwechsel und seine Forschung und sein täuschend mit Humor vorgetragenes Engagement trugen, wenn auch aus gewisser Distanz, zu einem umfassenden Wandel bei. Plottegg wurde ab den frühen 1980er-Jahren zu einem Einmannmikrokosmos, der fast alles, was die sichtbare Avantgarde als alternative Architektur hervorbrachte, zum Thema machte. Er gelangte durch Intuition zu Einsichten, die sich anderen über Heidegger und Derrida erschlossen.

Plottegg, ein Subversiver, der eher zu kritischen Aktionen denn zu scharfer Dogmatik neigt, legte nie ein totalitäres Manifest vor, das eine neue Architektur in eine einzige Idee verpackt hätte. Bereits früh bediente er sich der Katastrophentheorie, um neue Richtungen auszuloten, setzte einfache Spiegel ein, um die Perspektive zu brechen, und später arbeitete er am Computer, um dasselbe methodisch fortzusetzen. Er stellte Überlegungen über den Zufall an, um sich der persönlichen Handschrift des Architekten zu entledigen; und er entwickelte die Hypothese einer autokatalytischen Architektur. Er betrachtete Gebäude als Brille, durch die man die Welt anders sehen und daher anders behandeln kann.

Plottegg verschrieb sich keinem Ismus, sondern schaute anders, einfach weil er anders dachte. Seine ständig vorangetriebene Kritik sorgte dafür, dass sich seine theoretischen Positionen Schritt für Schritt weiterbewegten. Als ikonoklastischer Student inszenierte Plottegg Installationen, die er fotografisch dokumentierte: Einmannspektakel, welche an die *détournements* der Situationisten in Frankreich erinnern. Seine und ihre Technik bestand darin, Alltagssituationen einen unerwarteten Effekt (Dreh) zu versetzen, um das Vertraute zu verfremden. Für eine seiner Installationen verwandelte er einen möblierten Raum in ein Terrarium, in seinen eigenen „Erdraum“.



Metamorphose einer Stadtwohnung, 1972



Das zusammengebrochene Bett, 1972

In einer anderen Installation ließ er – als Architekturprojekt – ein Bett zusammenbrechen.

Plottegg war wie ein Geigerzähler, der den Zeitgeist erspürte, bevor er manifest wurde: Seine Performance war eher seinem Charakter als der Zeit geschuldet. Wenn andere studentische Radikale zu konventionellen Praktiken übergelaufen waren oder den Bereich der Architektur überhaupt verlassen hatten, hielt Plottegg weiter seine Stellung. Graz war damals ein aktiver Knotenpunkt kultureller und architektonischer Debatten, und Plotteggs Vorschläge waren ein fester Bestandteil der Szene.

Seine disruptive Denkweise wurde zu einem Modus Operandi, der früh Wurzeln schlug. Bald nach Abschluss seines Studiums an der Technischen Hochschule machte er Galerien, Museen, öffentliche Räume und Wettbewerbe zu Orten einer Kunst des Unerwarteten. Seine widerständigen Aktionen fanden ihr Publikum und neugierige Gefolgschaft.

Seine Installationen und Ausstellungen waren manchmal einfache Experimente. Er steckte zum Beispiel eine Bleistiftmine in einen Radiergummi: Wenn er damit etwas ausradierte, entstand automatisch neues Gekritzeln. Durch die einfache handwerkliche Substitution trat nichtlinearer Akzidentalismus an die Stelle linearen Denkens. Plottegg hatte eine einfache Regel erfunden, die ein alltägliches automatisches Verfahren radikalisierte.



Bleistift plus Radiergummi ergibt Zeichenradierer, 1970

Bei Umbauten verstand er das Gebäude als *Objet trouvé*, das er konzeptionell veränderte und nicht bloß funktionell oder ästhetisch „verbesserte“. Duchamp arbeitete mit Urinalen, Plottegg anfangs mit Badezimmern. Bei größeren Projekten veränderten seine konzeptuellen Interventionen das Gebäude, indem er die Funktion in ein Konzept mit verborgenem Witz verpackte.

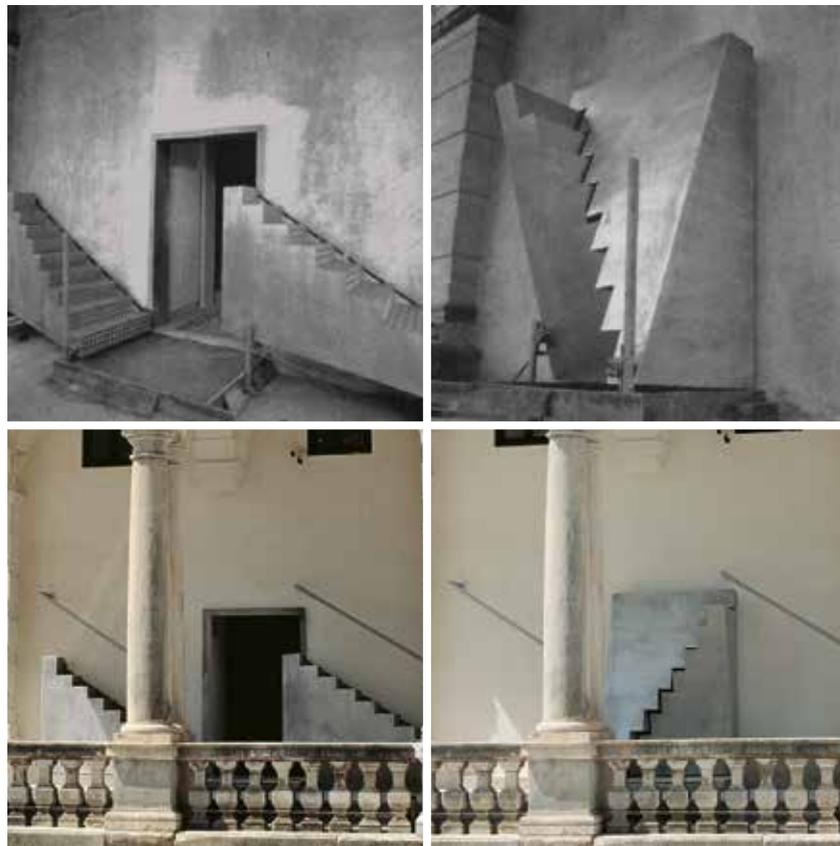


Badezimmer für K. Schwitters, 1983



1988 erhielt Plottegg den Auftrag, Trautenfels, ein imposantes Barockschloss in der Steiermark, zu erneuern und zu revitalisieren. Das Schloss hatte zuletzt dem Steirischen Jugendherbergswerk gedient und sollte zu einem Museum umgebaut werden. Das Mauerwerk war ein massives Objekt mit gewölbten Innenräumen und Fresken in einigen der Prunkgemächer. Plotteggs Methode bestand darin, an strategischen Punkten zu intervenieren, als ob er das schwere Gebäude mit einer „Akupunktur“ behandeln würde. Im Kontext mit dem stark restaurierten Inneren bestand die Summe aller seiner Eingriffe darin, dem beeindruckenden Schloss Leichtigkeit zu verleihen und das Ethos des Gebäudes neu zu definieren.

Den wohl stärksten, den Charakter der Anlage am meisten verändernden Eingriff nahm Plottegg am Eingang vor, wo er die Angeln für die Türflügel nicht seitlich am Rahmen vertikal, sondern am Boden horizontal anbrachte und jeden der Türflügel als halbe Stiege ausführte. Wenn die beiden Teile nach oben in Position schwenken, greifen die Stufen ineinander und bilden eine solide „französische“ Doppeltür.

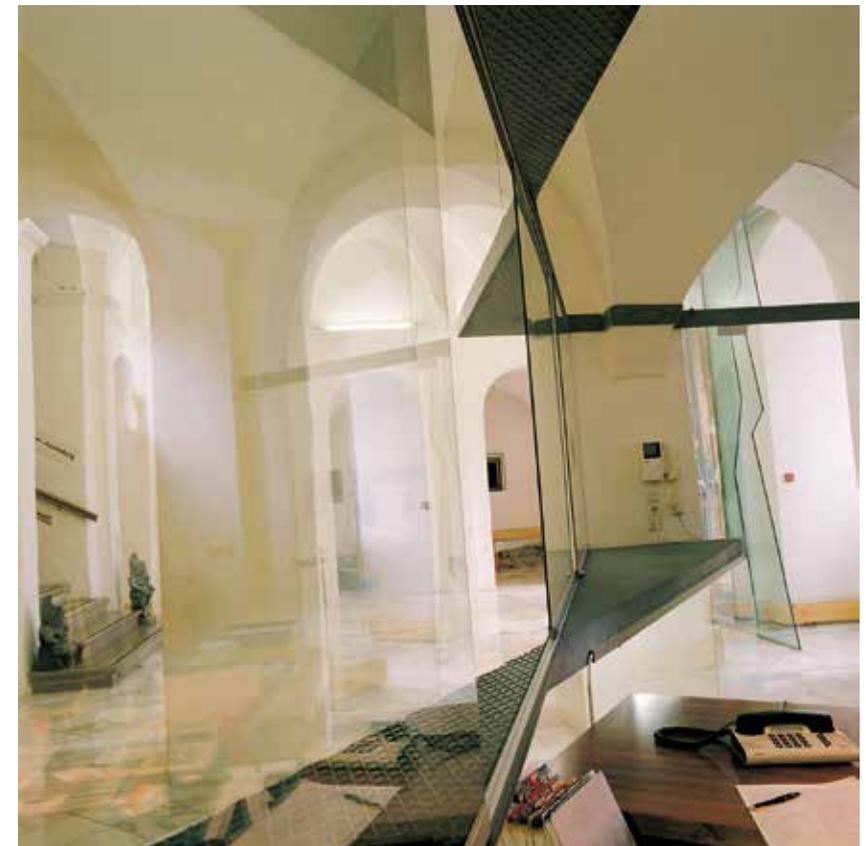


Türtreppentreppentüre, Schloss Trautenfels 1992

Plottegg „entwarf“ nicht eine neue Türe, sondern änderte die Regel (den Algorithmus) der Türe: die Drehachse ist horizontal statt vertikal, die Türen sind stereometrische Körper – keine flachen Blätter, und wenn die Türe offen ist, hat sie eine Funktion (Stiege).

Die Eingangshalle mit den dicken Säulen, massiven Bögen und Gewölben destabilisierte Plottegg durch eine Illusion. Die sich kreuzenden Gewölbelinien werden projiziert und ergeben die diagonale Form eines Propellers, die er zudem drehte und unten am Kassentisch verdoppelte. Die sich kreuzenden Linien werden durch die Scheiben eines Schiebeglases verschleiert, die in einem Winkel so angeordnet sind, dass sie den umgebenden Raum widerspiegeln.

Der Kassentisch zwischen den Scherenformen des Propellers oben und unten hinterfragt den erstarrten Raum. Die Konfiguration schlägt für das gesamte Schloss einen neuen, leichteren Ton der Transformation an.



Eingangshalle / Kassa, Schloss Trautenfels 1992



Kamera an Türe montiert: Kameraführung für den Film *Trautenfels aus Sicht der Bauteile*, 1993

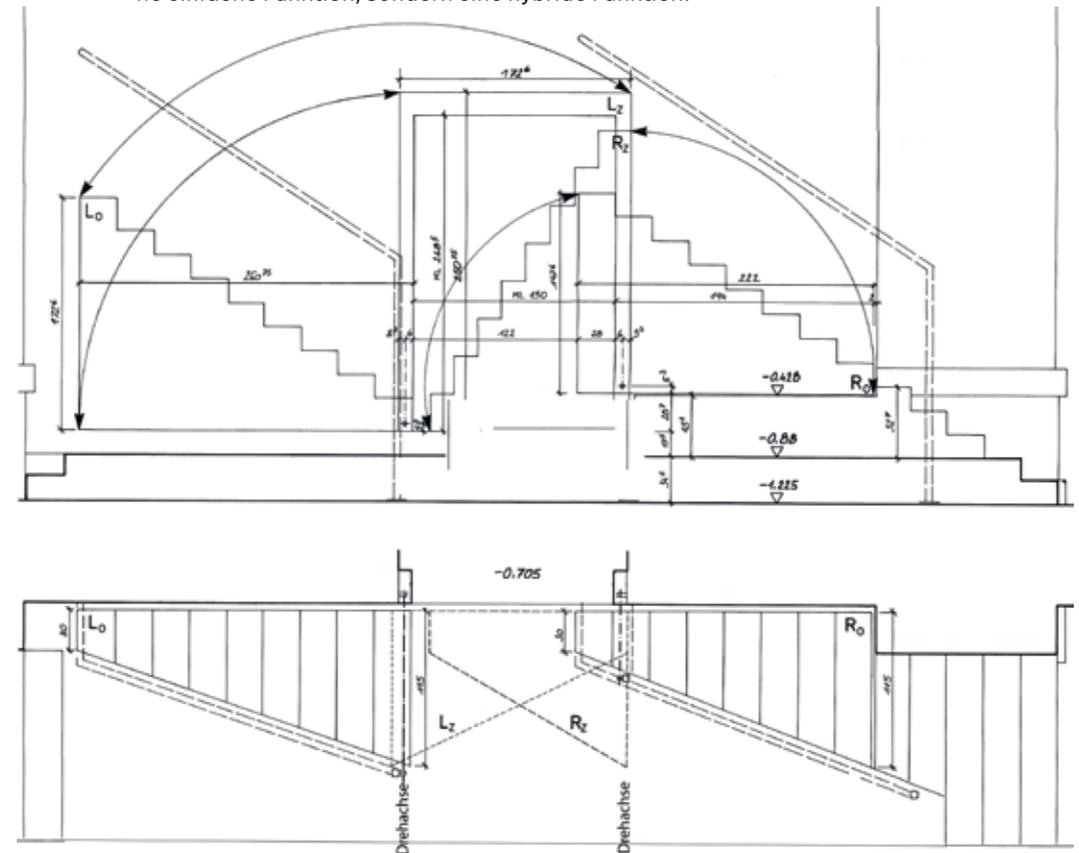
Plottegg dokumentierte auch alles mit Filmkameras, die einer weiteren Regeländerung folgten: Während ein Fotograf die Kamera normalerweise in der Hand hält oder sie auf einem Stativ fixiert, befestigte Plottegg seine Kameras mit Klebeband an beweglichen Teilen des Gebäudes wie zum Beispiel an Türflügeln, an Türschnallen, am Toilettensitz, am Lift und dergleichen. Der Film zeigt, was diese beweglichen Teile sehen. Der Blickwinkel, aus dem das Gebäude gesehen wird, ist dem Betrachter völlig entzogen. Die Macht der perspektivischen Erwartungshaltung des Auges wird zugunsten unerwarteter Blickwinkel aufgehoben. Das Verständnis und die Erfahrung des Raumes sowie die „Objektivität“ der Kamera sind in Zweifel gezogen und verändert.

Plottegg hebelte die Grundsätze der Architektur wie den perspektivischen Blickwinkel, den Sehkegel des Betrachters, aus. Doch er ging dabei „sanft, bedeutsam“ vor, wie es Duchamp einmal für seine Kritik der Wissenschaft durch die Kunst formulierte.

All diese Interventionen führten zu einer Transformation, die dem Charakter des Gebäudes mit seiner langen Geschichte die Schwere nimmt. Sie unterlaufen die Agenda der Stabilität und die Aura der Autorität dessen, was einst ein Herrschaftsgebäude war. Sie destabilisieren Raum, Form und Symmetrie und lösen die geometrische Autorität des Gebäudes auf, das nun keine Kontrolle mehr ausübt. Die Flügel der Eingangstür hinterfragen die umliegende statische rechtwinklige Ordnung nicht nur durch ihre Geometrie, sondern auch durch die Tatsache, dass sie sich auf unerwartete Weise bewegen. Die neue Tür / Treppe, der neue Eingang in das Schloss, verwischt die Funktionen in einer neuen Verdichtung, in einem Hybrid von Tür und Treppe.

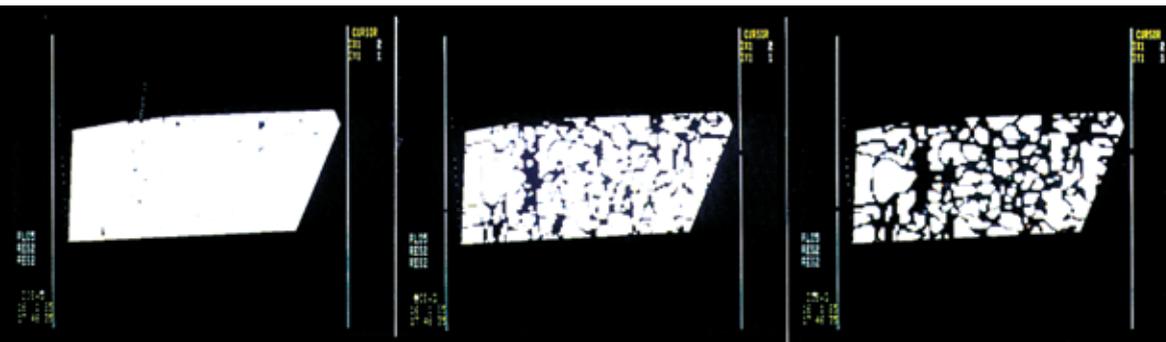
„Ich entwerfe nicht“, bekennt Plottegg. „Ich ändere einfach die Regeln“. Für ihn besteht ein Grundproblem der Architektur darin, dass Architekten in allen ihren Projekten eine persönliche „Signatur“, eine „Handschrift“ ihres Büros, erkennen lassen wollen. Das Einzige, was Plottegg sich verbietet, ist diese „Selbstähnlichkeit“: die Wiederholung einer solchen Handschrift quer über alle Projekte und Bautypen hinweg. Er kritisiert die einander gleichenden Ergebnisse der modernen White-Cube-Architektur, die ebenso bestimmten Regeln folge wie Otto Wagners Neoklassizismus oder selbst der tschechische Kubismus. Dem Dekonstruktivismus rechnet er es positiv an, die Regeln der Architektur aufgebrochen zu haben, und verweist etwa auf seinen Landsmann Wolf Prix von Coop Himmelb(l)au, der etwa bei einem Projekt die auf Druck beanspruchten Bauteile dünn und die auf Zug beanspruchten Bauteile dick dimensionierte: Prix hat die übliche Regel umgekehrt und dadurch eine nichtnormative Architektur geschaffen. „Dekonstruktivisten dekonstruieren die Regeln der Architektur“, sagt Plottegg.

Unterläuft Plottegg in seiner Arbeit eine Zeichnung, die an El Lissitzky erinnern könnte, verwirft er sie, wie großartig sie auch sein mag, weil er der Auffassung ist, dass das Ergebnis neu sein soll: „Wendet man noch die alten Regeln an, kann man nichts Neues machen“, sagt er. „Eines ist sicher: Nicht die Daten, sondern die Regeln, den Algorithmus gilt es zu verändern, ob dieser nun analog oder digital ist.“ Das Ändern der Regeln ist unabhängig vom Input. Im Fall von Schloss Trautenfels modifizierte Plottegg die Regel für Türen: keine flache, sondern eine stereometrische Form, keine vertikale, sondern eine horizontale Drehachse, keine einfache Funktion, sondern eine hybride Funktion.



Dieser Umgang mit Regeln kann unerwartete Ergebnisse bringen und einen auto-katalytischen Prozess auslösen, weil diese Regeln dann nicht von der „Allwissenheit eines Architekten“ kontrolliert werden. Die Änderung des Algorithmus im Computer ersetzt den anthropozentrischen Prozess durch einen externen, automatisierten Prozess, der keine persönliche Handschrift trägt. Die Architektur wird von Traditionen und Konventionen abgekoppelt, die über Erinnerungen übertragen werden, in die auch der Gebrauch der Hand und des perspektivischen Auges eingebettet ist.

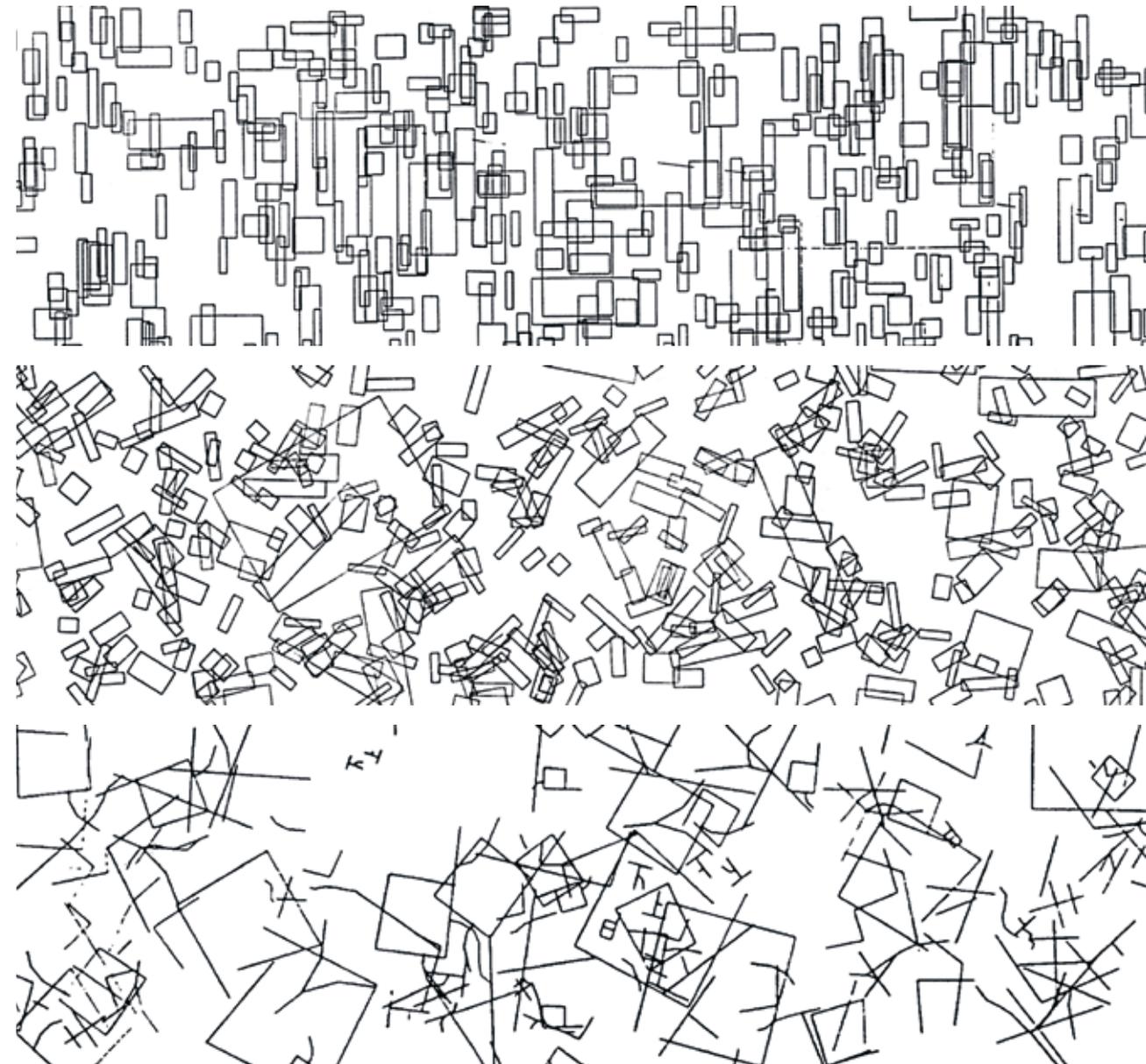
Bei Wettbewerben für einen Urnenfriedhof 1985 in Graz und 1999 in Linz nutzte Plottegg die Random-Funktion des Computers, um Pixel bzw. Grabstellen auf dem Gelände zu verteilen und so eine freie Wahl der Orte nach partizipativen Verfahren zu simulieren. Statt die Organisation des Friedhofs mit Achsen, Straßen oder einem Raster vorzugeben und damit die gesamte Infrastruktur festzulegen, bevor die ersten Urnen beigesetzt würden, hielt es Plottegg für praktikabler, ein kontinuierlich wachsendes System zu planen und dieses zusätzlich durch freie Wahlmöglichkeiten für die Partizipation der Nutzer zu öffnen. Er entwickelte eine Zufallssimulation, welche die erste Urne da und die zweite dort platzierte, bis schließlich 5.000 Urnen fiktiv verteilt waren. Jedes Urnengrab (1 x 1 Meter) wurde durch ein Pixel dargestellt, und diese Pixel generierten schließlich ein Netz, das sich als Netz von Gehwegen und Infrastruktureinrichtungen zu verstehen gab. Mit zunehmender Zahl der Platzierungen verschmolzen die zufälligen Orte zu einem Feld von Punkten, die sich zu einem selbstbestimmten Netzwerk in einer entstehenden Landschaft anordneten. In einem Prozess, welcher dem Aufbau von Linien in einem Drip-Painting Jackson Pollocks ähnelte, füllte sich das Areal nach und nach mit Pixeln, die sich als „Wegenetz“ zu verstehen gaben. Die Planung gehorchte einer unterschwelligeren Ordnung, die nicht linear oder euklidisch, sondern – dank der Logik des digitalen Prozesses – auf der Pixelbildung des Feldes am Bildschirm beruhte – und rational war. Plotteggs System stellte sich innerhalb seiner augenscheinlichen Unordnung schließlich als geordnet dar.



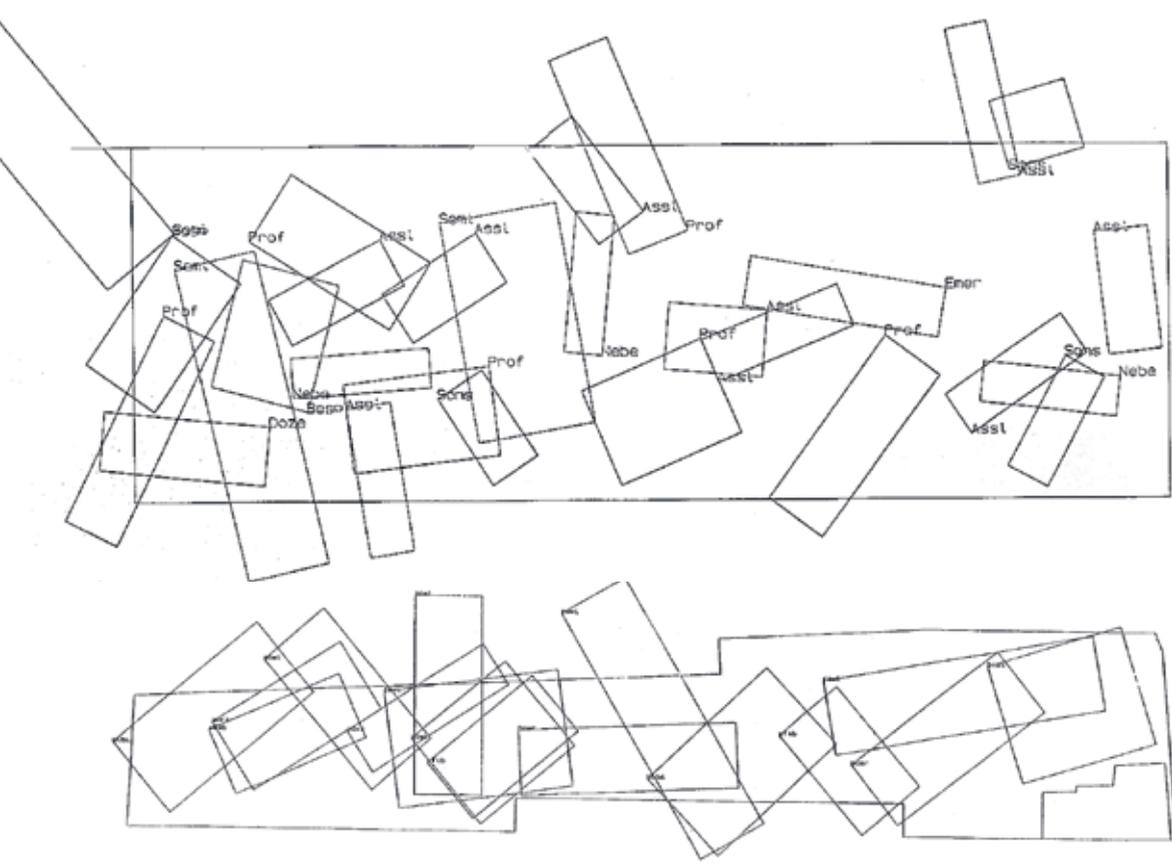
Vom Pixel zum Netz / von Grabplatte zu Wegen, Urnenfriedhof Graz 1985

Ebenfalls 1985 untersuchte Plottegg in Zusammenarbeit mit Martin Zechner im Rahmen des Wettbewerbs für das Rechts-Sozial-Wissenschafts-Zentrum (ReSoWi) der Universität Graz die Raumverteilung der Institute per Computer. Er entwickelte ein Skript und modulierte Parameter, um eine zufällige Verteilung der Flächen für die über 500 Räume des Gebäudes zu erhalten. Die sich ergebenden Linien erinnerten an Spuren von Würfeln in einem Spiel.

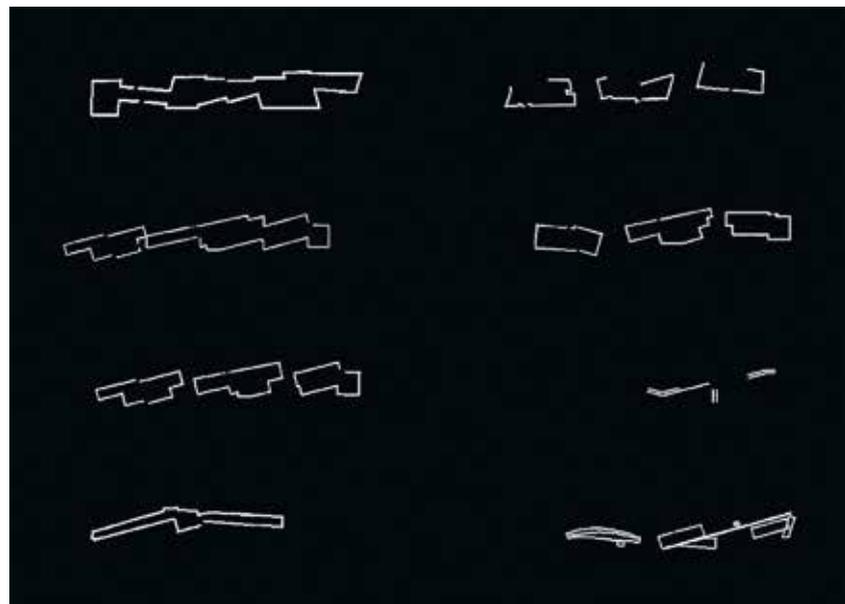
Skripting war zu jener Zeit eine wenig bekannte, in der Architektur nur selten angewandte Technik, und Plotteggs Skript, das zufällige Proportionen, zufällige Verteilung und zufällige räumliche Drehungen und folglich geometrische und funktionale Entwicklungen generierte, führte zu einer allumfassenden fraktalen Komplexität.



Flächenwürfelungen orthogonal, gedreht, geänderte Blöcke, ReSoWi Universität Graz, 1985



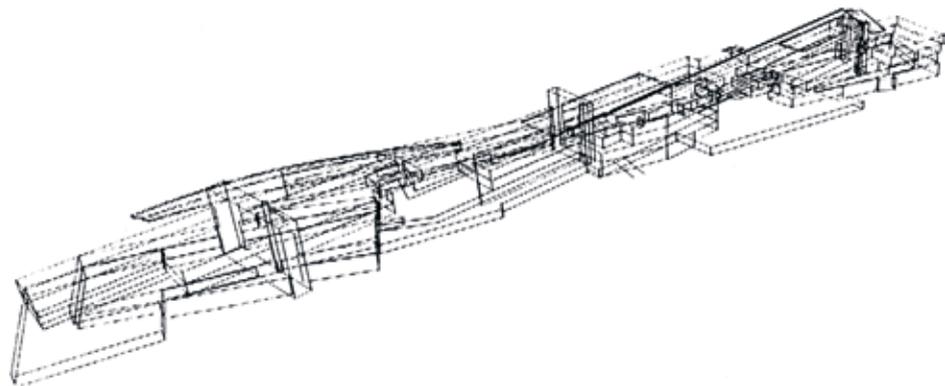
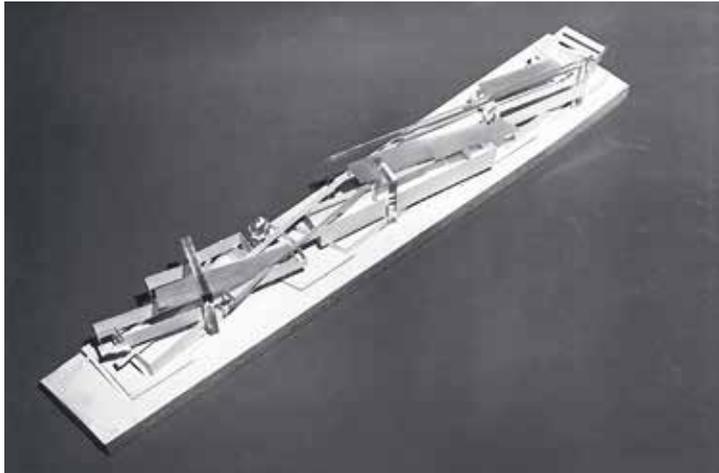
Gewürfelte Verteilung von Flächen,
ReSoWi, Universität Graz, 1985



Konturen der Würfelungen, Stockwerken zugeordnet,
ReSoWi, Universität Graz, 1985



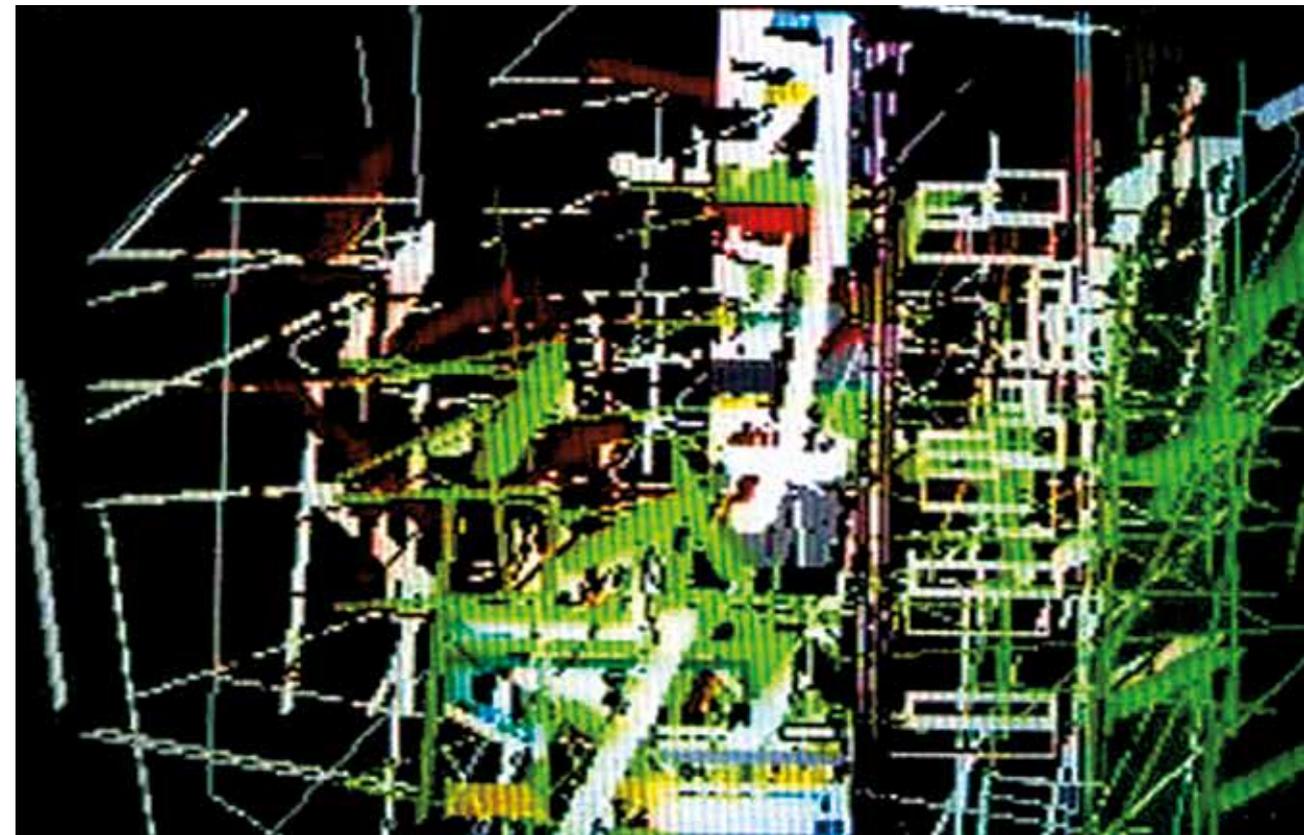
Wire-Frame Schaubild,
ReSoWi, Universität Graz, 1985



Wire-Frame Axo und Modell,
extrudierte Konturen,
ReSoWi Universität Graz, 1985

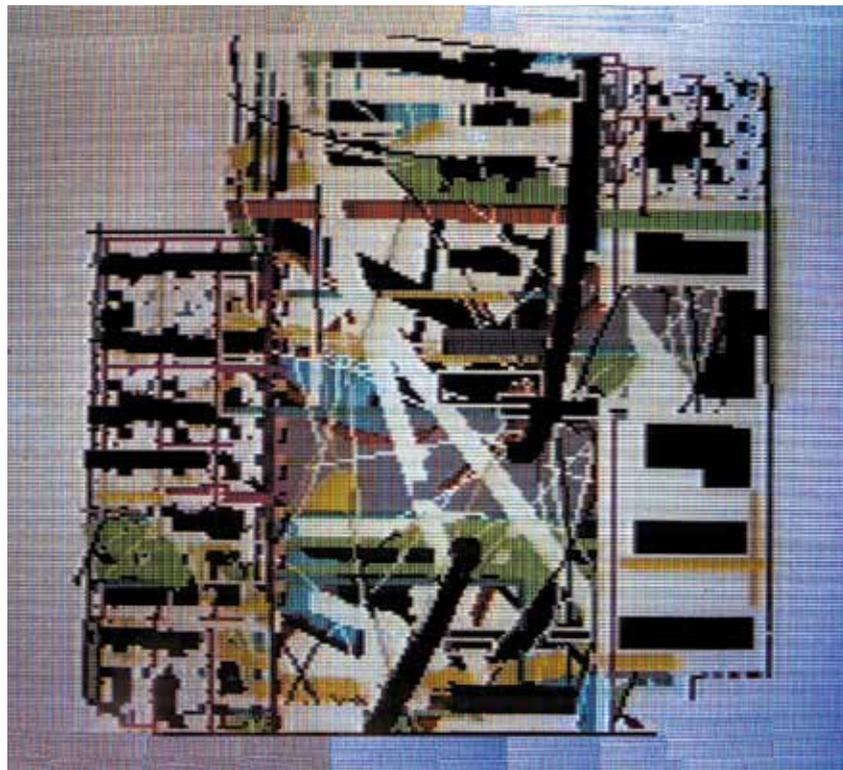
Die Wire-Frame-Renderings der eingereichten Wettbewerbspläne zeigten das Projekt in der damals ungewöhnlichen Transparenz eines Röntgenbildes; anschaulich vermittelte die multiperspektivische Anordnung der Bilder die zugrunde liegende räumliche Komplexität. Das eingereichte ReSoWi-Projekt war seiner Zeit voraus, ein frühes und wichtiges Werk des Dekonstruktivismus „avant la lettre“, das mit digitaler Logik zu antiformalistischen Schlussfolgerungen gelangte, die zwar jenen Zaha Hadids, Peter Eisenmans und Plotteggs österreichischer Kollegen von Coop Himmelb(l)au ähnelten, sich jedoch einer anderen Denkweise verdankten, die sich Plottegg früh erschlossen hatte.

Für einen Architekten, der die allwissende Kontrolle über ein Projekt ablehnt, bot der Computer einen aleatorischen Ausweg aus der von der Renaissance übernommenen Vorstellung des Entwerfens. Der Computer stellt nicht nur die persönliche Handschrift, sondern auch den planimetrischen Nachteil des Papiers in Frage. Über das 1987 in Zusammenarbeit mit Christoph Zechner und Fritz Mäscher gebaute Wohnbauprojekt Seiersberg sagte Plottegg: „Mein Ziel war es, den Computer dazu zu bringen, das Projekt für mich zu entwerfen“, und merkte an, dass schon Mozart mit Würfeln komponiert und damit auf einen Zufallsprozess gesetzt habe.

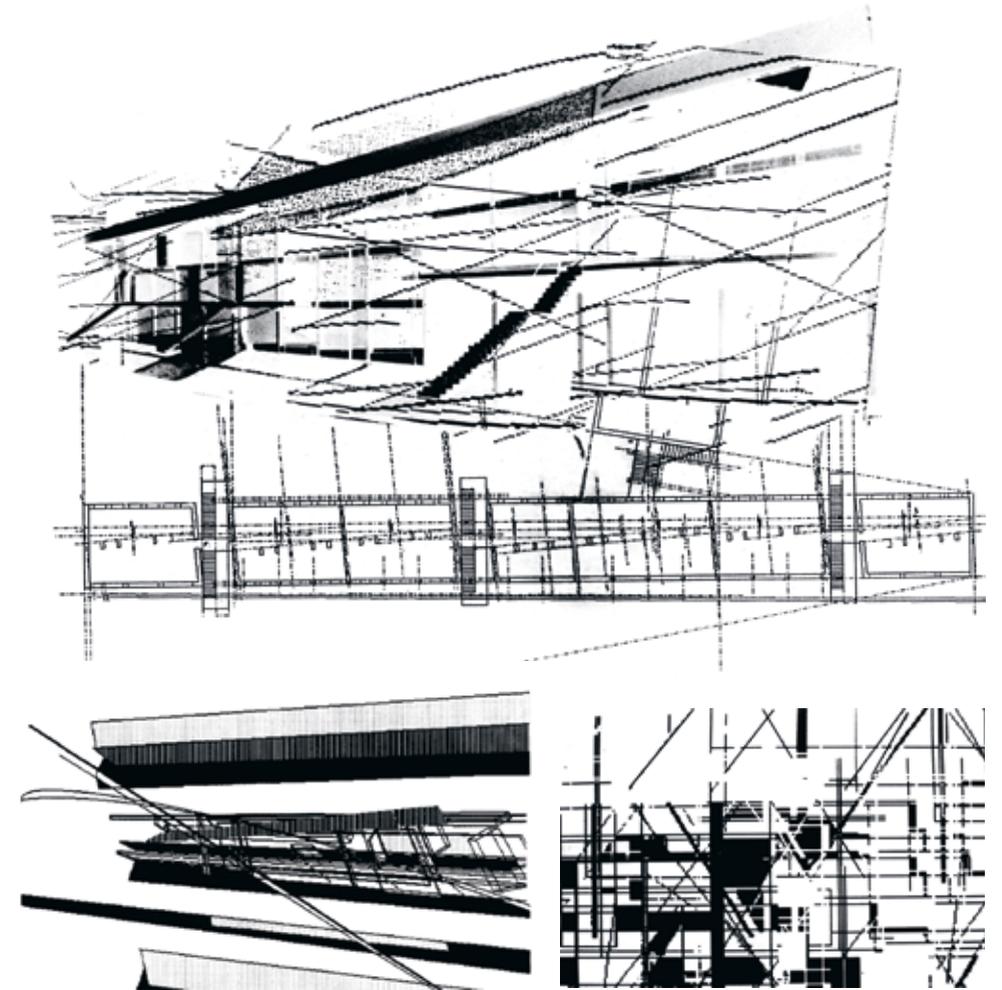


Paint Skizze Lageplan, Seiersberg 1987

Plottegg entwickelte den Entwurf interaktiv am Schirm, indem er Befehle wie „Einfügen“, „Verschieben“, „Strecken“, „Variable setzen“, „Kopieren“ oder „Löschen“ eingab und mit Instrumenten wie „Dynamo“ arbeitete, um mehrfarbige und strukturelle Pixelanordnungen zu einem randomisierten Feld abstrakter Elemente zu morphen: Plottegg „las“ die zufälligen Linien und das, was er „Blottings / Kleckse“ nannte, und interpolierte Lageplan, Grundrisse, Schnitte und Aufriss aus einer Zeichnung, die alle räumlichen Dimensionen auf dem Bildschirm zusammenführte (diese Technik erinnert entfernt an sein *Zusammengebrochenes Bett*, eine Arbeit, bei der sich im Fallen alles zusammenfügte). In der computergenerierten Zeichnung ist der Entwurf für den Wohnbau latent vorhanden. Plottegg „kitzelte“, „hob“ den Plan aus dem grafischen Feld des Bildschirms, indem er den Teilen Maßstab und Eigenschaften / Funktionen zuwies – indem er nach den Elementen suchte, die das Projekt erforderte. Die Zeichnung diente als Baukasten.



Generierte Skizze für Wohnbebauung, Seiersberg 1987

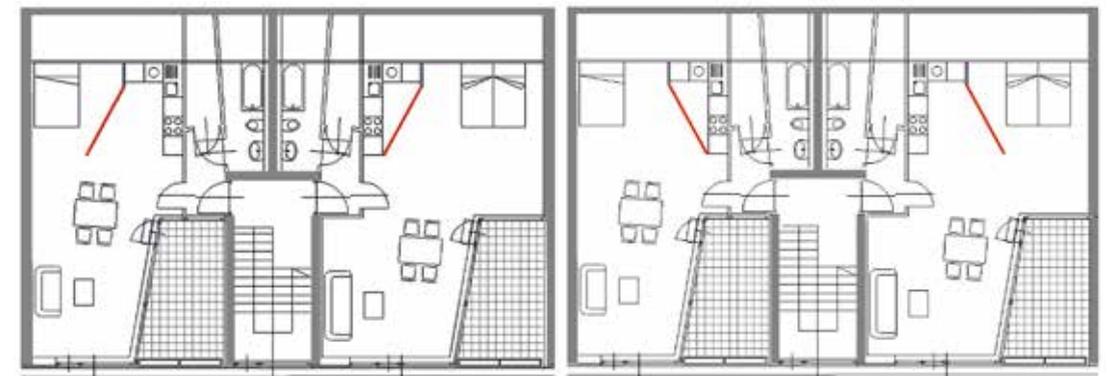
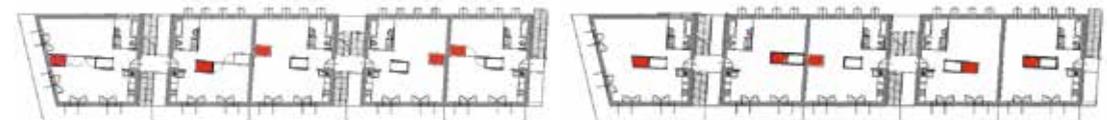


Generierte Skizzen für Fassade, Grundriss, Baukörper, Seiersberg 1987

Wenn das gebaute Ergebnis so forsch und sauber wirkt wie ein Werk der industriellen Moderne, dann liegt das daran, dass die Eingaben in den Computer parametrisiert erfolgten: Das Listing basierte auf Regeln, die der Auftraggeber, eine staatliche Stelle für standardisierten Wohnbau, vorgegeben hatte. Plottegg gelang es, den Faktor Gestaltung (persönliche Handschrift) auf fast null zu reduzieren. Der repetitive und zellenartige Charakter der die Wohnblöcke bildenden Einheiten war kein konzeptionelles Problem, da sie bei diesem und den folgenden Wohnprojekten als Ready-made behandelt wurden, das Plottegg mit so subtilen Interventionen rekontextualisierte, dass sie dem wachsamem Auge der Bürokratie entgingen. Die Fassade mit den Balkonen weist Metallverstrebungen auf, die scheinbar eine bauliche Aufgabe erfüllen, aber keine klare Funktion erkennen lassen; einige sind zu einer Traverse angeordnet, die an eine klassische Gesimslinie erinnert. Eine Treppe zu einem zweiten Stockwerk ist vom Gebäude abgesetzt, freistehend, führt ins Nichts.

Im Fall des Wohnbauprojekts Schloss Eybesfeld von 2003 sah Plottegg für die Ein-Schlafzimmer-Wohnungen besondere Schränke vor, um ein Maximum an Offenheit zu erreichen. Sind die Schranktüren geschlossen, bleiben die Wohnungen offen wie Lofts. Öffnet man die Türflügel, teilen sie die loftartigen Räume in konventionelle Wohn-Schlafzimmer-Einheiten. Die Türen schaffen eine partizipatorische Möglichkeit, die es den Bewohnern erlaubt, die Innenkonfiguration zu bestimmen. Dieser Ansatz veranschaulicht Plotteggs Auffassung, dass eine Planung „halb fertig“ unterbrochen werden soll, damit der Nutzer sie zu Ende führen kann. Für Plottegg sind reale Räume wie sein Bildschirm partizipatorisch und laden zur Interpretation ein.

In Eybesfeld hängen an den Balkonen der Fassaden Gerüste mit Lamellen, welche die Umweltbedingungen der Wohneinheiten zu kontrollieren erlauben, indem sie für Beschattung und Schutz sorgen. In einem Wohnblock der Anlage hat Plottegg das Metallgerüst zu einer in den Raum ausgreifenden Pergola erweitert, die nicht nur für Balkone, sondern auch für Bepflanzungen Platz bietet: Die gesamte Fassade des Bauwerks verschwindet hinter einem Glyzinienwald. Innen bringen schräge Wände, welche die Vorder- und Rückseite der Einheiten voneinander trennen, Bewegung in die Wohnräume.



Pflanzenhaus (Büro- / Wohnhaus) Schloss Eybesfeld, 2004

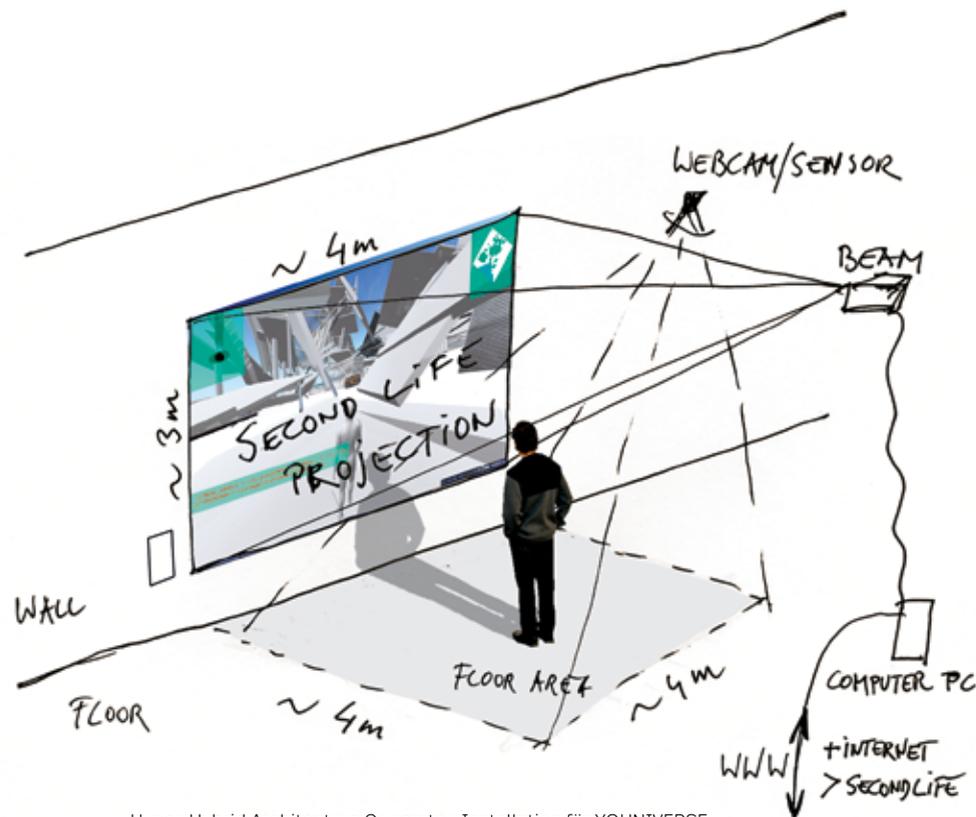
Wohnbauten Schloss Eybesfeld 2001
variable Grundrisse durch mobile Schränke und drehbare Wände

Seit seinen frühen Untersuchungen wie *Das zusammengebrochene Bett* bestand Plottegg's Modus Operandi darin, geschlossene Systeme aufzubrechen, ob es sich nun um Denksysteme oder Bausysteme handelte. Er vermied den Entwurfsdeterminismus mit einer Vielzahl von Techniken wie algorithmischen Umkehrungen und eigens von ihm ersonnenen Schlenkern und Irritationen.

Durch den Computer erschloss sich für seine Untersuchung offener Systeme eine völlig neue Ebene von Möglichkeiten.

Für den *Hyper-Hybrid Architecture Generator*, eine seiner vielen Ausstellungsin- stallationen, die 2008 an der Technischen Universität Wien und in der Folge bei der Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla zu sehen war, entwickelte Plottegg auf Basis einer Second-Life-Plattform eine neue Art der Camera obscura.

Stellte sich der Betrachter vor die Projektion von konstruktiven Elementen, wurde er durch eine Kamera mit Sensor erfasst und als Avatar in den Raum auf dem Bildschirm, in die Virtualität, projiziert. Als Avatar konnte er die navigierbare Umgebung erleben und auf deren Elemente reagieren und darin agieren.



Hyper-Hybrid Architecture Generator, Installation für YOUNIVERSE, Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2008

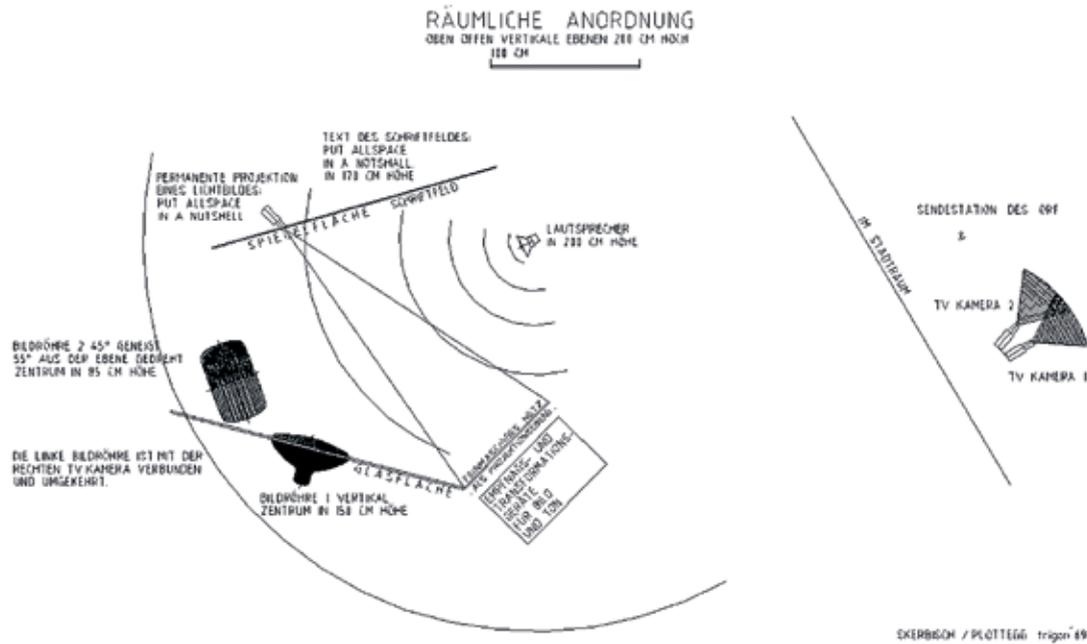
Brillant ist in William Gibsons *Neuromancer* der Augenblick umgesetzt, in dem der Protagonist in den Bildschirm vor sich und damit in den Cyberspace eintaucht. Im Rahmen der realen Ausstellung in Sevilla tat Plottegg dies jedoch außerhalb des Bereichs der Fiktion in seiner Installation, die auf der Hypothese der Fungibilität von realem und virtuellem Raum beruhte. Die Installation fasste alle Bemühungen um die Eskamotierung realer und virtueller Räume zusammen, die Plottegg seit den Tagen seiner Badezimmerinstallationen unternommen hatte. Die vielschichtige Zusammenführung aller Elemente im Computer erhöhte den Einsatz: Plottegg verschmolz die Räume zu einem Kontinuum, versetzte den virtuellen Raum aus dem Bildschirm in den realen Raum und projizierte den Betrachter aus dem realen Raum in die Virtualität. Es gelang ihm, Unschärfe (fuzzy logic) einzusetzen und zu kultivieren, indem er Elemente des realen Raums mit übertragenen Virtualitäten mischte.



Hyper-Hybrid Architecture Generator, 2008
Second Life Island

In diesem Sinn hatte Plottegg schon 1969 gemeinsam mit dem Künstler Hartmut Skerbisch, auf James Joyce Bezug nehmend, die Rauminstallation *Architektur und Freiheit: put allspace in a nutshell* geschaffen: ein Medienenvironment ähnlich jenen in den Performances Laurie Andersons, mit dem Unterschied, dass bei ihm der Avatar des Betrachters Andersons Platz einnahm. Bilder und Töne, die von nah und fern projiziert an den Fernsehbildschirm übertragen wurden, wirkten keineswegs weniger unmittelbar, weil sie elektronisch waren. Plotteggs Installation verschachtelte von der unmittelbaren Umgebung losgelöste, nicht zusammenhängende Bilder ineinander, sodass das sie verknüpfende Netz von Fakten ein Informationsenvironment bildete. Die Spiegel und Glasscheiben, die in ihrer Verbindung optisch mehrdeutig waren, stellten den umgebenden Raum insofern in Frage, als sie das Kosmische miniaturisierten und das Miniaturisierte universalisierten. Die Besucher konnten sich in eine Installation hineinwagen, in der Mikro- und Makroumgebung elektronisch kombiniert waren. Für Plottegg ist Virtualität etwas Reales: vorstellbar und baubar.

Die Installation bezog sich implizit auf schwarze Löcher, Albert Einstein, Henri Bergsons Theorie zu Zeit und Dauer sowie Marshall McLuhans riffartige Anmerkungen über die Medien. Die denkwürdige Arbeit wurde in ursprünglicher Form 2012 im Kunsthaus Graz aufgebaut.



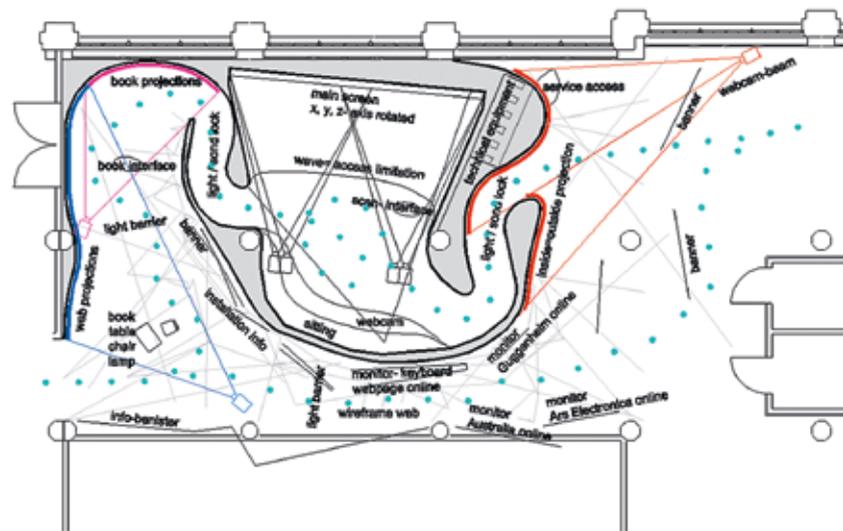
put allspace in a nutshell, Plan 1969



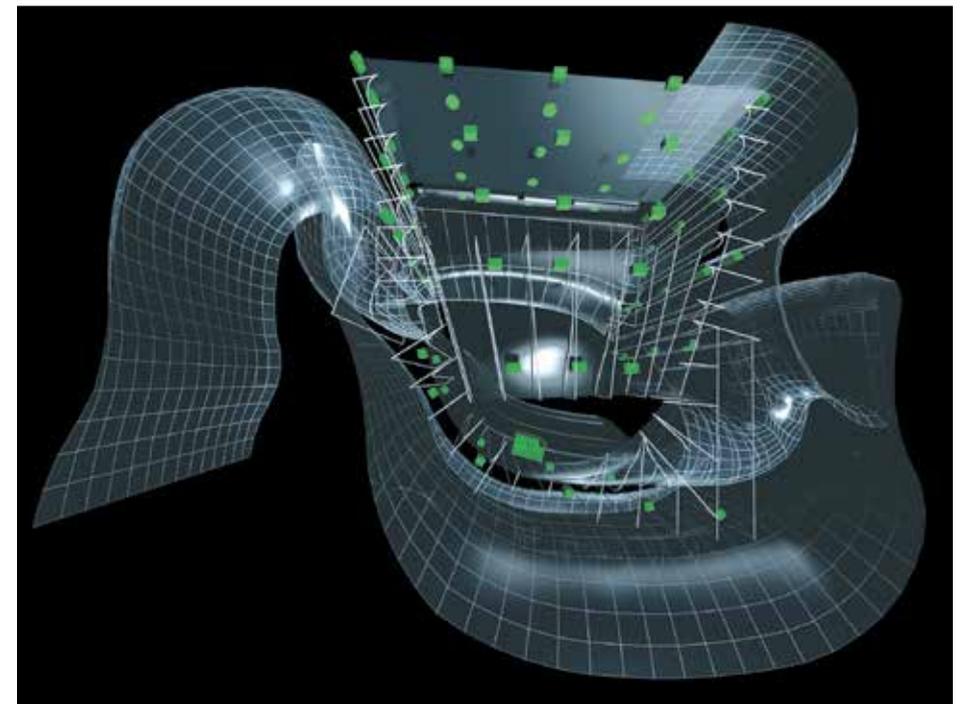
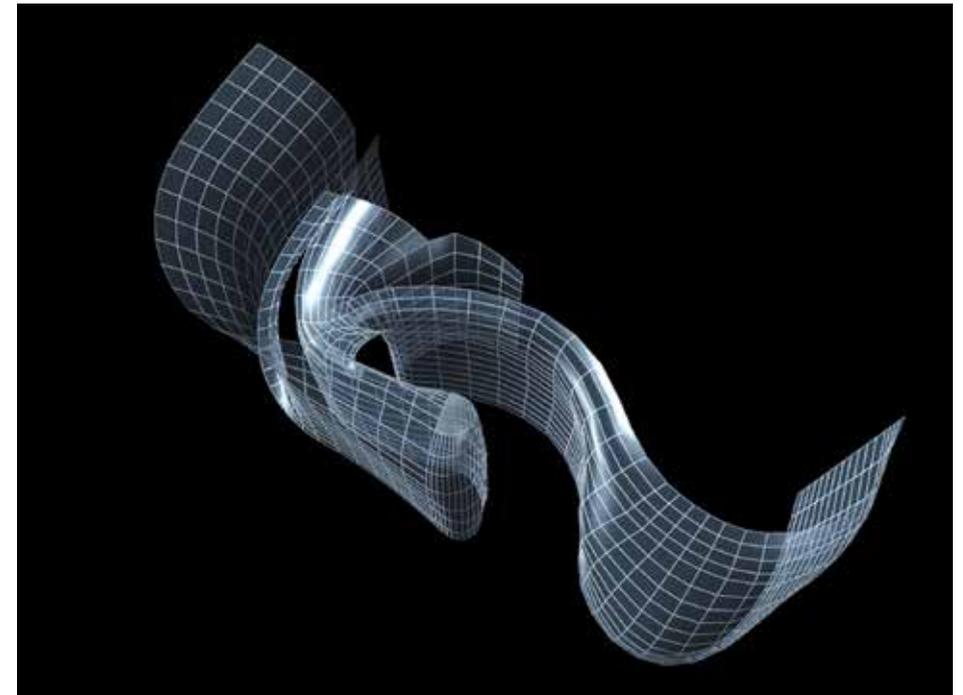
put allspace in a nutshell, Installation Kunsthaus Graz, 2012

In den folgenden Installationen ging Plottegg dem fließenden Übergang zwischen Realität und Virtualität weiter nach. „Virtualität ist real, sie ist konkret“, so Plottegg, „und manchmal ist die Realität virtuell.“ 2002 verschmolz er die beiden Welten, als er sich in einer stark erweiterten Installation namens *The Web of Life* am renommierten Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe (dem elektronischen Bauhaus Deutschlands) gemeinsam mit Peter Weibel und Jeffrey Shaw mit der Hyperhybrididee auseinandersetzte. Plottegg gestaltete das Environment, indem er dessen materielle Tatsachen in Zweifel zog und räumlich unbestimmte, geschwungene, eingestülpte Räume ohne offensichtliches Ende schuf. Die amorphe Form der Installation, die vollständig mit einem schwarzen Teppichboden bedeckt war, verweigerte dem Besucher die visuelle Orientierung.

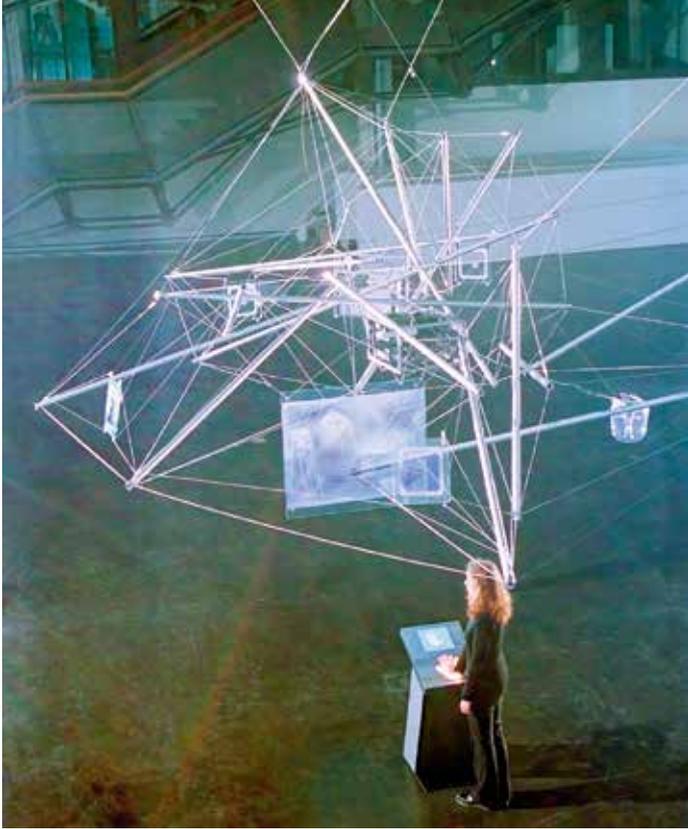
Wellenförmige, doppelt gekrümmte Wände in der abgedunkelten und verwirrenden Umgebung dienten als Projektionsflächen für digital erzeugte Bilder schwebender Linien, Flächen und Wolken, in denen die Besucher, die gefilmt und von Wärmekameras erfasst auf die Wände projiziert wurden, wie Avatare in ihrer eigenen Realität umherwanderten. Scans des Innenraums wurden auf die Außenhaut der Installation gebeamt. Die Projektionen zeigten vielfältige Manifestationen des Netzes, von denen man einige auch mit einer Brille in 3-D sehen konnte. Ein wildes Environment von Transparenz, Reflexion und physischen Tatsachen, eine Überlagerung von Realem und Virtuellem zu einer neuen Art von liquidem Raum und sehr fluider Erfahrung.



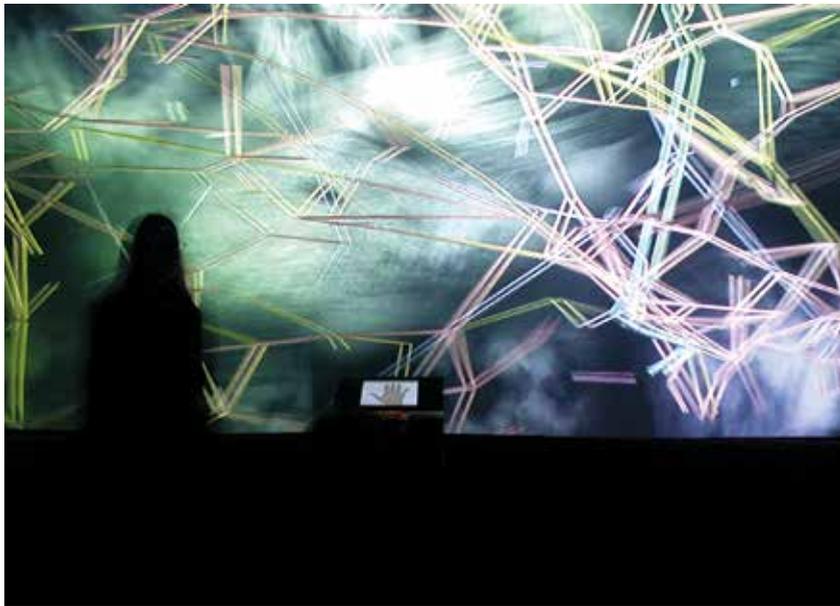
Web Of Life Installation ZKM Karlsruhe, Plan 2001



Web Of Life Konstruktion mit 70 Lautsprechern ZKM Karlsruhe, 2001



Tensegrity Konstruktion für Web Of Life Remote Station
 (in Tokyo, Brisbane, Melbourne, Peking, Johannesburg, São Paulo etc.)
 Scan der Besucherhand und Datenübermittlung für Bildgenerierung am ZKM



Web Of Life Hand-Scan und Projektion (für 3-D-Brillen)

Web Of Life, 4 Erscheinungsformen / Aggregatzustände vom WEB:
 Projizierte Linien, gespannte Seile, 3-D-Netz (für Brille), Tensegrity



Plottegg wandte sich früh und entschlossen dem Digitalen zu. Der im Konzeptuellen längst erfolgte Bruch wurde durch die neue Technologie zum definitiven Bruch. Als einer der Ersten brachte er seine Muster des asymmetrischen Denkens in die neue Technologie ein und theoretisierte die möglichen Auswirkungen des Computers auf den Entwurfsprozess. Er war einer der wenigen seiner Generation, die den Computer ganzheitlich und nicht nur als Zeichenwerkzeug einsetzten. Auf seinem Bildschirm entwickelte er neue Entwurfsmethoden, die das Entwerfen von jahrhundertlang etablierten Traditionen abkoppelten.

Wenn die Wissenschaft der Perspektive einst die Architektur revolutionierte, so durchkreuzte die Logik des Computers ebenso das perspektivische Verständnis des Raums mit einer eigenen Art von Revolution, argumentiert Plottegg. Der Computer befreite den Architekten davon, ein Gebäude analog zu konzipieren und zusammenzusetzen, indem er das Bild vom Referenten löste: Daten sind nicht analog. Plottegg stellte fest, dass die Daten auf einem Bildschirm weder als architektonische Zeichnung noch als Modell, sondern losgelöst von der im Allgemeinen durch eine Darstellung vermittelten „Realität“ zu verstehen sind.

In der dynamischen Umgebung des Computers mit Zoomen, Drehen und Verschieben etc. auf dem Bildschirm würden sich „Süden und Hölle nicht mehr unten“ finden, so Plottegg. Der Prozess beseitige Richtung und Grenzen. Konvergierende Linien zum Beispiel würden nicht mehr auf die Tiefe oder Dreidimensionalität einer Bildebene verweisen; sie könnten Kanten einer Fläche sein.

Der Architekt brauche der Zeichnung nur noch Maße zuzuschreiben. Mit dem Dimensionieren einer Linie – zum Beispiel als ein oder fünf Meter lang – beginne eine Interpretation aller anderen Linien und Formen. Der Planer selbst könne diesen Dialog in Gang setzen, indem er dem Computer etwa zu einem Haus oder einer Stadt Daten eingibt und die Räume oder die Straßen nach Größe, Materialien oder Materialpreisen ordnen lässt. Er brauche nur „herumzutippen“ (zu hacken) und wie beim Wohnbauprojekt 1987 Befehle wie „Verschieben“, „Kopieren“, „Löschen“, „Anordnen“, „Strecken“ usw. einzugeben. Plottegg führte Bildschirm und Raum in eine befreiende Instabilität. Die Destabilisierung des Bildschirms sprengte die übliche planerische Kontrolle des Architekten, ganz zu schweigen von der Relevanz fundamentalistischer Typologien und Konventionen.

Hatte Plottegg mit seiner Kameraarbeit auf Schloss Trautenfels die Allwissenheit des menschlichen Auges in Frage gestellt, verabschiedete er sich in ähnlicher Weise durch den Einsatz des Computers vom „ästhetischen Auge“ und dem Geschmack des Planers und ließ eine größere Komplexität in dem zu, was zu einem On-Screen-System von Wahrscheinlichkeiten wurde. Der Planer konnte zwar durch Variieren der Wahrscheinlichkeiten eingreifen, doch in einem offenen System bestimmt nach wie vor der „Zufall“ entscheidend die Form des Ergebnisses.

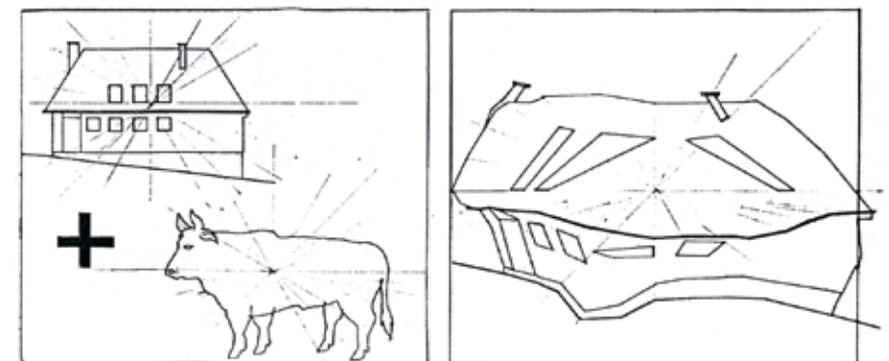
An den Universitäten in München, Graz und Wien sowie als Freischaffender trieb Plottegg den Einsatz des Computers in der Architektur über das Imitatorische und Pragmatische hinaus voran. Er warf nicht nur die veraltete Zeichenmaschine über Bord, sondern vermied auch das Eindringen ihrer Verfahren in den Computer. Indem er Marshall McLuhans These, dass das Medium die Botschaft

ist, auch auf die Architektur angewendet, prognostizierte er einen entsprechenden Wandel der Planung durch die Computeranwendung.

In den 1980er-Jahren nutzten die meisten Architekten, die sich eines Computers bedienten, diesen als effizienten Ersatz für Zeichentisch und Reißschiene, als würden sie immer noch manuelle Werkzeuge einsetzen. Herkömmliche Software wurde entwickelt, um realistische Darstellungen „zu malen“, komplett mit Schatten, Lichtquellen und Oberflächenreflexionen. Plottegg begriff, dass eine solche Software die Möglichkeiten des Computers – das Steuern von Prozessen – nicht ausschöpfte und der Rechner über eine Logik und Kapazität verfügt, die über die Eignung zum konventionellen Zeichnen und Darstellen hinausgeht. In Plotteggs Büro verschob sich der Begriff des Zeichnens von einem bloß am Bildschirm ausgeführten traditionellen Vorgang zu einem Prozess, der in einem völlig anderen Bereich des Verstehens angesiedelt ist. Plottegg räumte mit der Vorstellung auf, dass Daten auf einem Bildschirm entweder eine Architekturzeichnung oder ein Modell darstellen.

Zunächst befasste sich Plottegg theoretisch mit dem Verlust des gegenständlichen Inhalts, indem er den Signifikanten vom Signifikat löste. Er tat das in einer Reihe von Studien, in denen er vielleicht das erste Morphing in der Architektur vornahm, indem er ein Bild mit einem anderen zu einem dritten verschmolz. Obwohl Morphing erst später in den 1990er-Jahren zu einer beliebten und sogar weitverbreiteten digitalen Technik wurde, entwickelte Plottegg die Idee schon 1979 zunächst manuell und dann digital. Plottegg gab allen den Rat, jeden Plan oder jedes Objekt, also jedes „Ready-made“, als Kandidaten für eine Morphingoperation in Betracht zu ziehen. Wie auch immer die Eingabe aussehen mochte, die Daten konnten durch ihre Interaktion mit anderen Daten radikal verändert werden.

Plottegg ermittelte zum Beispiel händisch Radialabstände vom Zentrum eines Hauses und vom Zentrum einer Kuh, um mit den summierten Abständen ein verschmolzenes oder gemorphtes Objekt abzubilden.



Hybrid Architektur: Haus / Kuh, 1979 händische Addition von Polarvektoren

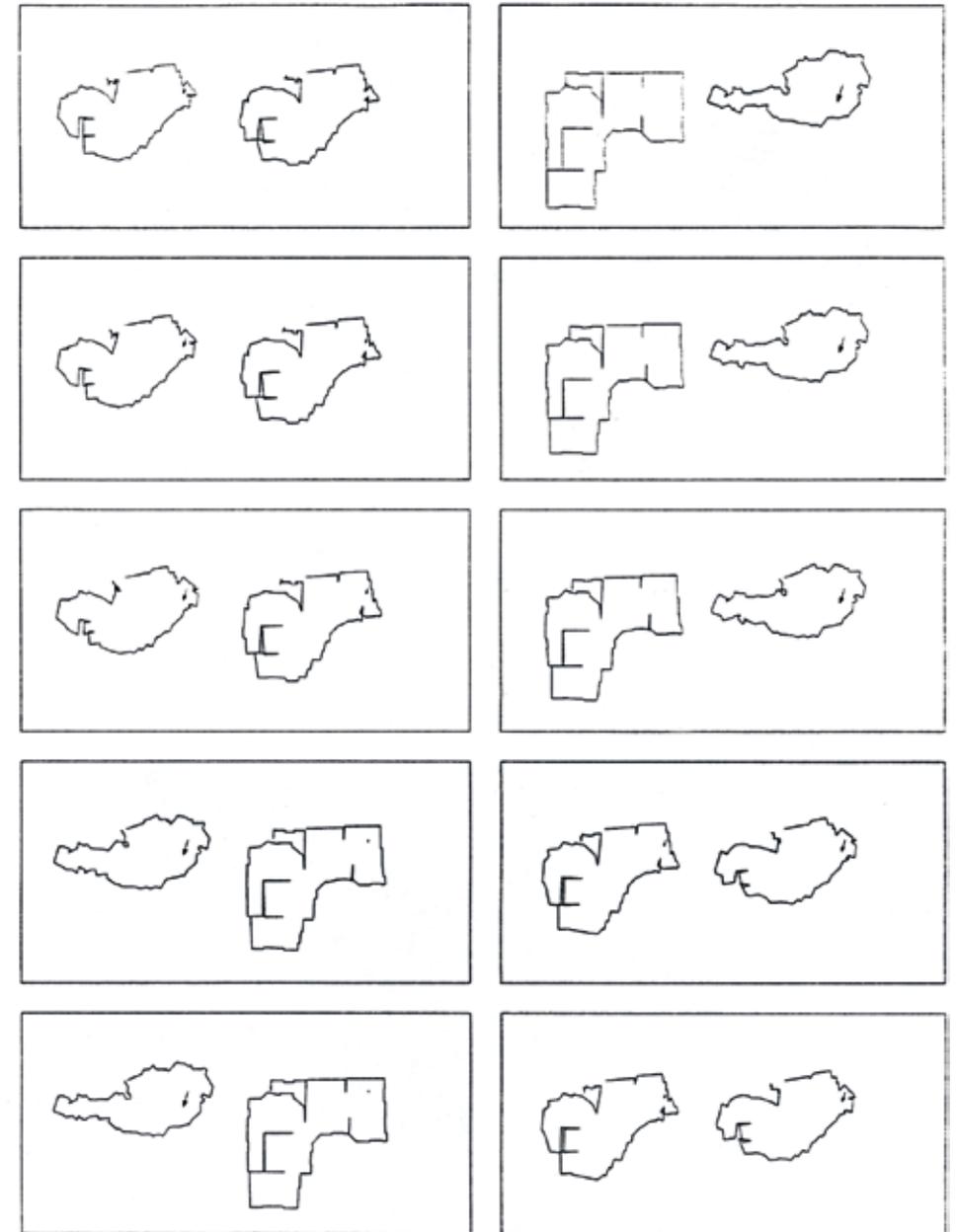


Hybrid Architektur: Haus / Kuh (digitales Morphing), 1979

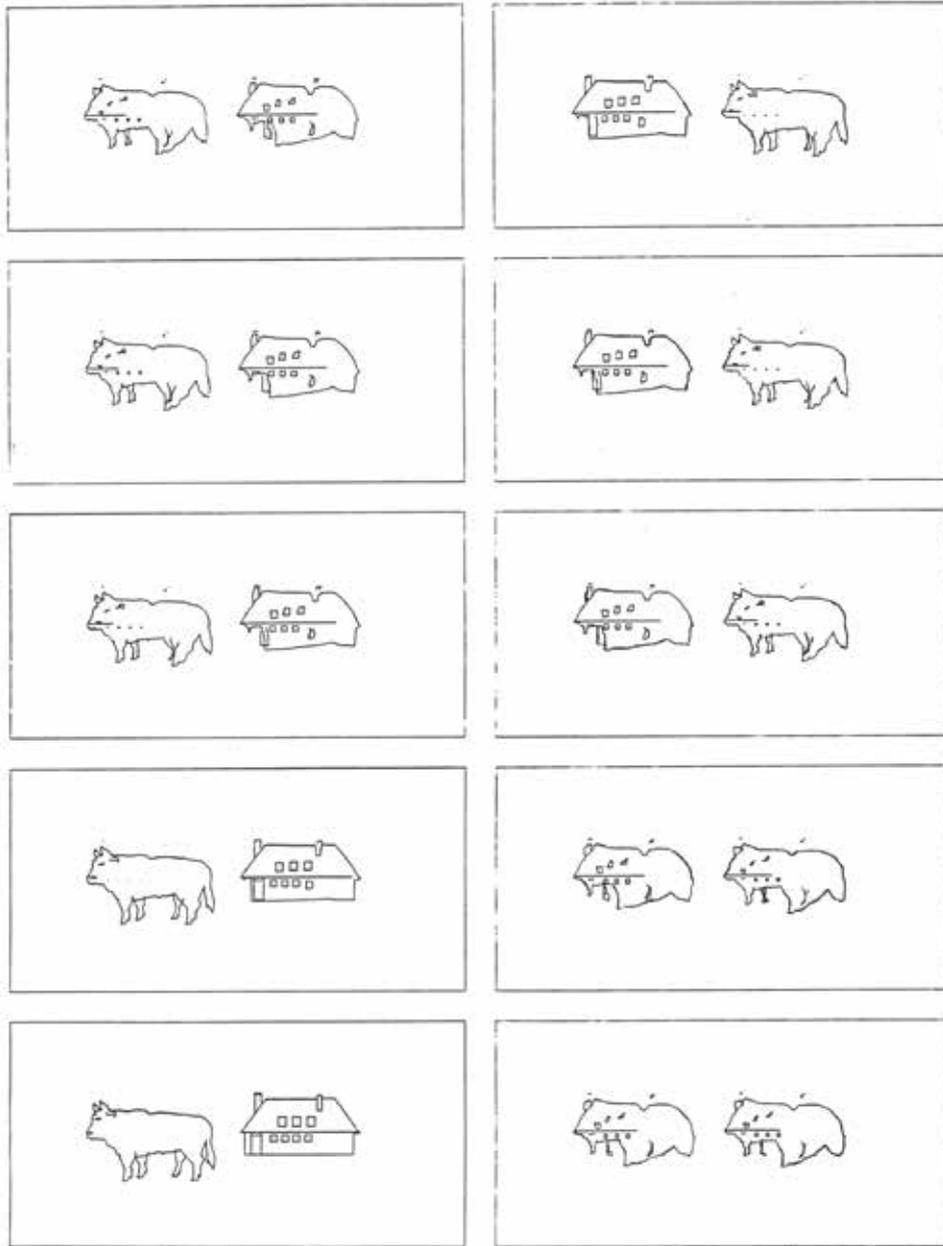
Ob kartesische oder Polarkoordinaten verwendet wurden, spielte keine Rolle, da die Regel oder der Algorithmus, wenn er systematisch angewendet wurde, willkürlich sein konnte. Was zählte, war die Unvorhersehbarkeit des Ergebnisses, das der auktorialen Kontrolle entzogen war. Für Plottegge war die Iteration mit der maximalen Abweichung das neue Planungsergebnis. Bald hybridisierte er Ready-mades auf dem Computerbildschirm, da, wie er sagte, „die manuellen Techniken zu langweilig und zu zeitaufwendig waren – also wandte ich mich dem Computer zu“. Die Hybridisierung über einen digitalen Algorithmus war schnell und elegant. Der Computer erzeugte Hybride, die sich aus der Dateneingabe analoger Zeichnungen wie von Corbusiers Modulor und einem Thonet-Stuhl oder des Grundrisses einer Wohnung und einer Österreichkarte ergaben.



Hybrid Architektur: Modulor / Thonet, 1979



Hybrid Architektur: Österreich und Wohnungsgrundriss >>> Österreichwohnung, 1981



Hybrid Architektur: Haus / Kuh (digitales Morphing), 1979²

Mit dem Morphen einer Kuh und eines Hauses griff Plottegg Bernard Tschumis Idee der Montage einer Palladio-Villa und des Rietveld-Schröder-Hauses auf und betrat damit rechnerisches Neuland: Er nahm damit nicht nur jene Interferenzmuster vorweg, die sich ein Jahrzehnt später ergeben sollten, als Peter Eisenman verschiedene Wellen von Einflussfaktoren ineinanderlaufen ließ. Mit seinem Ansatz antizipierte Plottegg auch das zwanzig Jahre danach entwickelte parametrische Entwerfen, ein dynamisches Verfahren, in dem Subsysteme miteinander verbunden werden und einander verändern. Rief man ein Subsystem wie die Kuh auf, bedeutete das eine Entscheidung gegen das Haus in einem Nullsummenspiel, das beide miteinander verschmolz. Tschumi behielt die Trennung der Identitäten von Villa und Haus bei und ließ sie nebeneinander stehen, während Plottegg Haus und Kuh zu etwas Drittem verknüpfte.

Plotteggs Entwerfen per Skript und am Bildschirm verankerte den neuen Stellenwert des Computers als konzeptionelles Werkzeug und nicht als bloßes Zeicheninstrument. Er befasste sich zum Beispiel damit, wie die Architektur problemlos auf ein Terrain der Unentscheidbarkeit zu führen ist, auf dem der Computer unvorhersehbare Ergebnisse hervorbringt.

Der schlichte Wechsel von analogen zu digitalen Verfahren entzog der Architektur den Boden von 2.000 Jahren vitruvianischer Theorie: „Im Computer gibt es keine Architekturregeln. Im Gegensatz zu Strichen auf Handzeichnungen haben Striche auf dem Bildschirm keine Funktionen, keinen Maßstab oder Begriffsinhalt.“ Plottegg stellte zum Beispiel fest, dass derselbe Datensatz, der am Bildschirm einen mehrfarbigen Plan für einen Entwurf ergibt, die Form eines Bildschirms voller Äpfel annehmen kann. Und dass dieselben Koordinaten, die das Bild des Entwurfs definieren, in numerischen Listen oder Binärzahlenkolonnen dargestellt und sogar durch ein Musikprogramm in eine Melodie übersetzt werden können. Es gibt eben unterschiedliche Erscheinungsformen von Daten.

Ein Architekt, der einen Computer benutzt, kann einfach so vorgehen wie Cage bei seinen Kompositionen, indem er in elektronischen Netzwerken zufällige Nebeneinanderstellungen von unzusammenhängenden Dingen erzeugt, die unerwartete Verbindungen hervorbringen.

Pixel wie Sprache schlagen Brücken zwischen unterschiedlichen Disziplinen. Digitalisierte und als Bits in einen Computer eingespeiste Informationen über Formen im Raum lösen sich vom Inhalt der Information. Im Computer ist die euklidische Geometrie der fraktalen Geometrie und dem fluiden Bildschirmraum gewichen. Sogar zweidimensionale Schulbuchbilder wie eine Kuh oder ein Haus verlieren in einem Computer, der Informationen in Bits bekommt und in Pixeln visualisiert, ihren „Inhalt“, wie Plottegg schon 1980 mit seiner On-Screen-Computer-Kopulation demonstrierte. Für die Software bestand kein Problem darin, Informationen zu kombinieren und Kuh und Haus zu vermischen, da ihre Technologie Äpfel nicht von Orangen unterscheidet und die Daten nicht analog funktionieren.

Digitalisierte Bilder lösen sich ineinander auf. Das mehrdeutige Ergebnis maximaler Mischungen, bei denen Linien Kuh und Haus verbanden, konnte als neue Kuh oder neues Haus verstanden werden – oder als Hybrid mit einer neuen figürlichen Identität.



Daten vom binären Haus gerastert oder in Form von Äpfeln, 1988



Für den 1988 ausgeschriebenen Wettbewerb *Das schönste Haus der Welt* schlug Plottegg in Zusammenarbeit mit Christoph Zechner *Das binäre Haus* vor. Er griff auf gerade verfügbare 3-D-Datensätze eines Hauses und eines Kindergartens zu, dekonstruierte sie, indem er sie morphete und zusätzlich mit mehreren anderen Datensätzen mischte, sodass die auf dem Bildschirm explodierenden Bruchstücke eine Konstellation von Teilen ohne Ort, Plan oder Standpunkt ergaben.



Das binäre Haus (Ausschnitt), 1988

Die Teile bildeten kein Ganzes mehr. Die Perspektive war obsolet geworden. Elemente waren nicht länger die Norm. Sie hatten keinen Namen und keine Größe mehr. Morphen und Mischen hatten die Systeme der einzelnen Datensätze aufgebrochen und die interne Logik des Systems aufgelöst, sodass die Komponenten für Interpretationen offenstanden. Zwei beliebige binäre Linien sind inhaltsleer. Die Linien haben weder Namen noch Funktion. Für Plottegg hatten sich durch den Computer statische Modelle der Produktion von Architektur überlebt, hatte sich das Entwerfen von der Funktion emanzipiert. Das Environment auf dem Bildschirm war für Interpretationen frei – oder, so Plottegg, „autokatalytisch und algorithmisch, quick and dirty“. Ungefähr zu der Zeit, als Coop Himmelb(l)au in einem wilden Ausbruch des Unbewussten ihr *Open House* – eine verschwimmende Wolke von Linien – zu Papier brachten, schuf Plottegg eine entsprechende Zeichnung am Bildschirm, tat das aber mit einem Computer, der weder einem bewussten noch einem unbewussten Impuls folgte.



Als *Das binäre Haus* entstand, vertraten literarische Dekonstruktivisten bereits die Theorie, dass die Beziehung zwischen Wörtern und Bedeutung lose, wenn nicht gar unbestimmt sei, und Plottegg postulierte dasselbe für die Beziehung zwischen Bildern auf dem Schirm und ihren Referenten: Sein Computer löste sie voneinander, trennte den Signifikanten vom Signifikat. Die Konventionen der Architekturzeichnung waren damit aufgehoben. Von der Funktion der Darstellung befreit, schwebten die Teile wie freie Radikale – frei, sich zu verbinden. „Da sie keine Signifikanten, nicht mit Bedeutung aufgeladen sind, sind sie leicht zu manipulieren und in beliebiger Kombination zu handhaben. Linien sind namenlos und haben daher keine architektonische Funktion“, so Plottegg. Während einige Architekten die fundamentalistische Position vertraten, dass Architektur auf etablierten Typologien basiert und basieren sollte und dass Teile eines Gebäudes – seine Fenster, Türen, Stürze – ebenfalls in festen Hierarchien von Teilen vertraute Rollen spielen, nahm Plottegg alles auseinander und setzte die auf dem Bildschirm entstehenden Teile frei.

Die Scherben, Linien, Dreiecke, Keile und anderen Formen von *Das binäre Haus*, die sich in einer richtungslosen, antigraven Umgebung neu anordneten, suggerierten unendliche Konfigurationen unendlicher Variationen von Häusern. Die Teile wurden ohne Vorurteil und Vorbestimmung in einen unbestimmten Zustand entlassen. Konventionen der Architekturzeichnung oder gar der „Sprache“ beherrschten nicht mehr den Bildschirm. Die Daten konnten auf vielerlei Art interpretiert werden, und keine der Interpretationen war richtig oder falsch. „Wir befinden uns auf dem Gebiet einer neuen Beziehung von Form und Information“, so Plottegg, in einer interpretativen Umgebung ohne einen bestimmten festen Standpunkt. Der Bildschirm liefert dem Architekten an seinem Schreibtisch das Material der schwenkbaren Kameras auf Schloss Trautenfels.

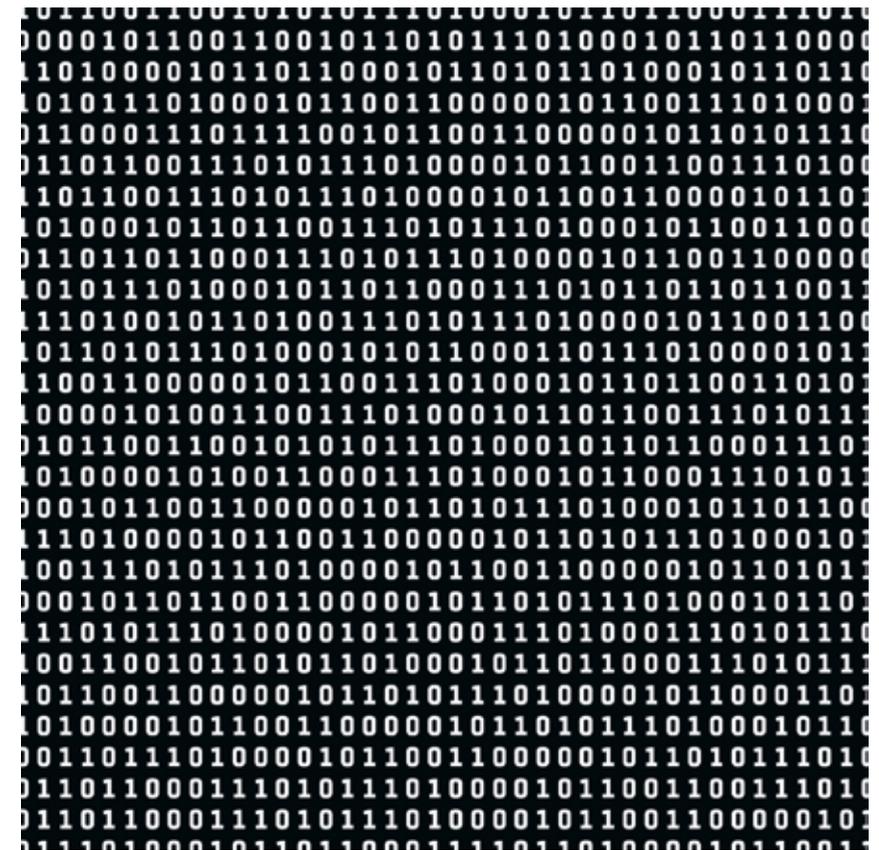
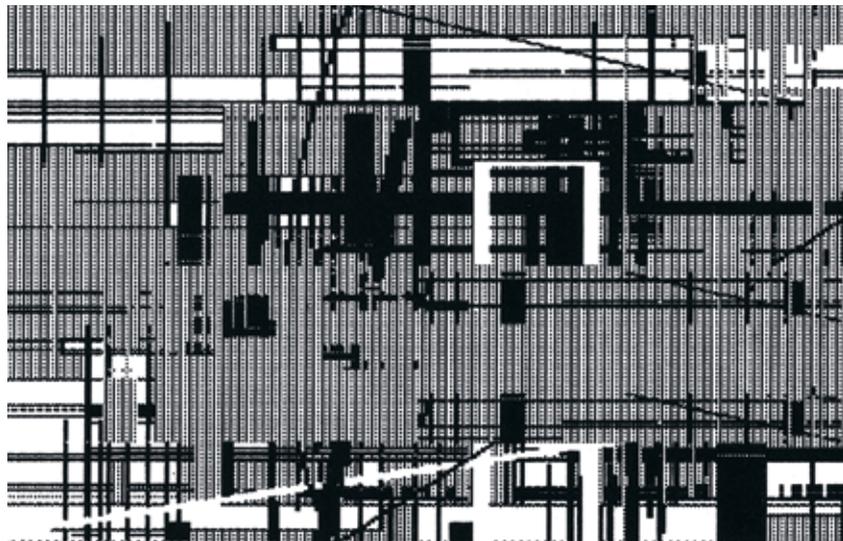
„Wie aber kann dieses namenlose, dimensionslose binäre Haus mit allen neuen Aspekten der Architektur gebaut werden?“, fragte Plottegg. Er schlug zum Beispiel vor, für eine dieser vorerst maßstabs- und funktionslosen Zeichnungen einen Maßstab festzulegen. „Sagt man, dass der Bildschirm einen Raum von 200 Metern Länge darstellt, dann ergibt allein dieser Maßstab einen Kontext oder eine Funktion: Fenster, Tisch, Buch, Raum, Haus“, so Plottegg. „[...] oder man nimmt einfach eine der vielen Linien und nennt sie zum Beispiel Abflussrohr. Der Benennungsprozess entscheidet über den Zweck. Man frage den Statiker, welche Linie er als Träger verwenden möchte. Man frage die Bauherrin, wo sie das Schlafzimmer haben möchte. Dass etwas funktioniert (dass Wasser zum Beispiel aus der Badewanne abläuft), ist nicht mehr Ziel, sondern Folge des Benennungsprozesses. Der Vorteil dieses Verfahrens besteht darin, dass Interpretation und Nutzung viel flexibler und amüsanter sind als eine starr begrenzende Planung.“

Plottegg benannte Funktionen am Bildschirm, wie Frank Gehrys Klient in Malibu den endgültigen Grundriss seines Hauses intuitiv bestimmte, indem er im leeren Haus campete. Er verfuhr mit Bildschirmbildern wie Zaha Hadid mit Kasimir Malewitschs *Architektona*, als sie bestehende Zeichnungen mit Maßstab und Funktion versah.

Der österreichische Architekt interpretierte instinktiv unbestimmte, „fuzzy“ Zeichnungen, wie Chaostheoretiker die Natur interpretieren, und stellte fest, dass „selbstähnliche“ Muster in vielen Maßstäben wiederkehren. Ein Kringel bezieht sich auf keine bestimmte Sache: Es konnte je nach angewandtem Maßstab ein Stuhl, ein Haus oder Teil einer Stadt sein. Unentscheidbare Daten und Bilder werden entscheidbar, sobald Plottegg einen Algorithmus dafür vorgibt, die Informationen auf eine bestimmte Art und Weise zu interpretieren.

Der Computer eröffnet für die Architektur ein Spielfeld. „Ein interaktiver Prozess zwischen Planer und Computer erzeugt verschiedene Bits und Pixel, zufällige Formen, die dem Verstand Ideen präsentieren. Design beschränkt Ideen, die Interaktion mit einem Computerplot schlägt Ideen vor“, so Plottegg. „Wenn man allein arbeitet, wird man sich selbst als beschränkendes System nicht los“, sagt er, was an die Beobachtung Derridas denken lässt, dass man sich nie außerhalb von Strukturen bewegt. An einem bestimmten Punkt gewinnt der Computer an Schwung und übernimmt die Führung.

Das Bild, mit dem ein Planer beginnt, erweist sich als instabil, wenn es auf den Bildschirm übertragen wird. Die Transformationsoperationen, zu denen Plottegg 1985 in dem Wettbewerb für das ReSoWi der Universität Graz gelangte, indem er auf dem Computer einen Zufallsmechanismus auslöste, ähneln den Verfremdungsverfahren russischer Formalisten und nehmen Hiromi Fujis und Peter Eisenmans Transformationsprozesse im International Arts Festival Center in Ushimado bzw. im Aronoff Center for Design and Art in Cincinnati vorweg. Plotteggs Prozess brach mit etablierten Entwurfsverfahren, indem er Entwerfer und Computer, das Bild und seine gegenständliche Bedeutung, die Architektur und traditionelle bedeutungszentrierte Haltungen voneinander trennte und das Verfahren unerwartet, unzusammenhängend und unvorhersehbar machte. Diese Interaktivität bringt hervor, was Plottegg als „Füllhorn“ beschrieben hat, „dessen Hauptmerkmal Komplexität ist“.



bit string

Raumzuckungen

Vortrag bei der Zentralvereinigung der Architekten: Sprechen über Architektur, Wien, 14.01.2016

Vor einem halben Jahr meinten wir im Freundeskreis jeder sollte einen Satz zur derzeitigen Situation und Entwicklung der Architektur formulieren, um mit ca. 30 Beiträgen ein ganz summarisches Statement für eine kollektive Publikation herauszubringen leider kam es dann nicht so weit.

Die Raumzuckungen lassen nach, die Architektur braucht einen neuen Urknall!

Das wäre mein Beitrag gewesen, dieser Satz ist mir sozusagen übriggeblieben ich verwende ihn heute für Sie erstmalig!

Der Begriff „Raumzuckungen“ stammt aus der Pataphysik die ab 1893 von Alfred Jarry und Freunden propagiert wurde. Um es andeutungsweise zu erklären: es ist ein beachtlicher Sprung von dem, was wir kurzum „Physik“ nennen, zur „Metaphysik“, und von der Metaphysik weg, nach einem weiteren derartigen Sprung, landet man in der „Patafusik“.

Jan Philipp Reemtsma erklärt in seinem Text Antifüsik³ die Raumzuckungen folgendermaßen:

Wenn Sie einen Kugelschreiber in den Staub unter Ihrem Schreibtisch fallen lassen, sich bücken und dabei Ihren Kopf an der Schreibtischkante stoßen, erklären Sie dieses Ereignis mit einer Mischung aus Ungeschick + Gravitation + Muskelkraft + Ungeschick. Was für eine unsaubere Mischung aus Füsiek, Biologie und Anthropologie! In Wirklichkeit verhält es sich so: der Raumsektor zwischen Fußboden und Kugelschreiber schrumpfte in einer plötzlichen Zuckung zusammen, desgleichen der zwischen Kopf und Schreibtischkante.

Und welche Raumvorstellung haben wir als Architekten heute?

Zumeist eine ebenso unsaubere, additive Mischung, von technisch, kausal, anthropologisch, anthropozentrisch, euklidisch, demiurgisch zusammengetragen von Erinnerungsstücken, von räumlichen Wunschbildern usw.

Bei diesen Raumvorstellungen und beim heutigen neoliberalen Pragmatismus in der Architekturproduktion zuckt der Raum nicht mehr

Man könnte also zur Abwechslung eine patafysische Architektur propagieren daraus könnten auch neue Definitionen folgen wie zum Beispiel „schön ist, wenn der Raum zuckt“ (also nicht mehr der goldene Schnitt)

Rückblickend hat die Architektur ja schon mehrmals gezuckt:
Zum Beispiel im 15. Jahrhundert bei der „Erfindung“ der Perspektive zuletzt bei der frühen Computerarchitektur ab 1980.

Nun zum Urknall:
Seit dem Urknall gibt es elektromagnetische Wellen⁴, die Daten sind bzw. Daten übermitteln also Nuller und Einsen 01100111010010100101110100111010111010111010111010011 sogenannte bit-strings.

Das Rauschen im All soll ja daher stammen und seit dem Urknall wachsen diese Daten an, es werden immer mehr Nuller und Einsen sie schwirren in der Infosphäre herum

Daher fühle ich mich ständig von Nullern und Einsen umgeben und zudem habe ich irgendwie die Vorstellung: Architektur ist Datenverarbeitung Verarbeitung von Informationen eben Verarbeitung von Nullern und Einsen. Und daher denke ich könnte man ja mit oder aus den elektromagnetischen Wellen direkt Architektur herstellen.

Architektur als Informationsverarbeitung, als Bearbeitung der Nuller / Einsen-Ketten ist etwas anderes als die übliche Vorstellung von „Gestaltung“ im binären Raum braucht man eine andere oder keine Haltung und somit sind auch alle bisherigen „Gestaltungsregeln“ ausgehebelt. Und zudem ist der Planungsvorgang nicht mehr anthropozentrisch / persönlich bedingt, er ist aus der Psyche ausgelagert und ist damit leichter manipulierbar.

Wie im alltäglichen Leben mit seinen Zusammenstückelungen aus selektierten Fragmenten ist auch hier egal, welche Kombination von Nullern und Einsen ausgewählt wird: siehe Kontingenz. Wie es auch – ins analoge / traditionelle Planen übertragen – egal ist, welches Grundstück genommen wird weil alle Informationen in einer sehr langen Kette von Nullern und Einsen – im Rauschen – enthalten sind.

Bei so vielen Nullern und Einsen ergibt sich: nicht wie üblich automatisch das Gefühl zu haben, etwas verbessern / korrigieren zu müssen und einige Nuller und Einsen hinzuzufügen oder herausnehmen zu wollen auch etwas zu wiederholen, zu kopieren ist bei dieser Fülle nicht notwendig / geradezu vernachlässigbar es sind genügend Daten vorhanden usw. usw.

Und außerdem: wie ja spätestens aus der Fraktalen Geometrie bekannt ist, ist der Modus Operandi, die Vorgangsweise, die Methode, der Algorithmus für den output maßgeblich – nicht der input. Ich überspringe hier weitere Ausführungen.

Darin liegen jedenfalls halbwegs interessante Ansätze gute Voraussetzungen für die Emanzipation vom mainstream nicht das zu tun, was da so läuft, nicht copy, nicht mimikry

Faktum ist: Wenn ich hier spreche, gehen die Schallwellen in Ihre Ohren hinein, dann werden sie im Innenohr von Haarzellen in Nuller und Einsen umgewandelt und sausen als solche Signale durch das neuronale Netz im Gehirn: wenn das Soma-Potenzial in einem Neuron aufgeladen ist, feuert es ein spike zum nächsten Neuron so bilden sich die spike trains so wie bei den bit-strings in der central processing unit im Computer werden Nuller- und Einsen-Zeichenketten eben auch im neuronalen Netz im Gehirn produziert und verarbeitet.

So gesehen entwickelt sich selbst ein analoger Entwurf im Gehirn letztlich aus Nullern und Einsen und folglich bin ich schließlich direkt auf der Ebene von Nullern und Einsen eingestiegen und habe begonnen, damit Computer-Zeichnungen zu steuern.

Das läuft so ab: in einem Computer-Zeichenprogramm wählt ein script per bit-string von der Liste der angebotenen Befehle x-beliebig einen nach dem anderen zur Anwendung aus und alle jeweils folgenden, weiteren Abfragen von Parametern werden ebenso durch list-processing abgearbeitet. Derartige Programm-Anweisungen sind etwas anderes, als wenn ich als Planer sage: ich will einen Strich (Mauer odgl.) von hier nach dort machen. Das ist praktisch, weil man selbst nicht mehr laufend nachdenken oder entscheiden muss so entstand

Der Neuronale Architektur Generator:

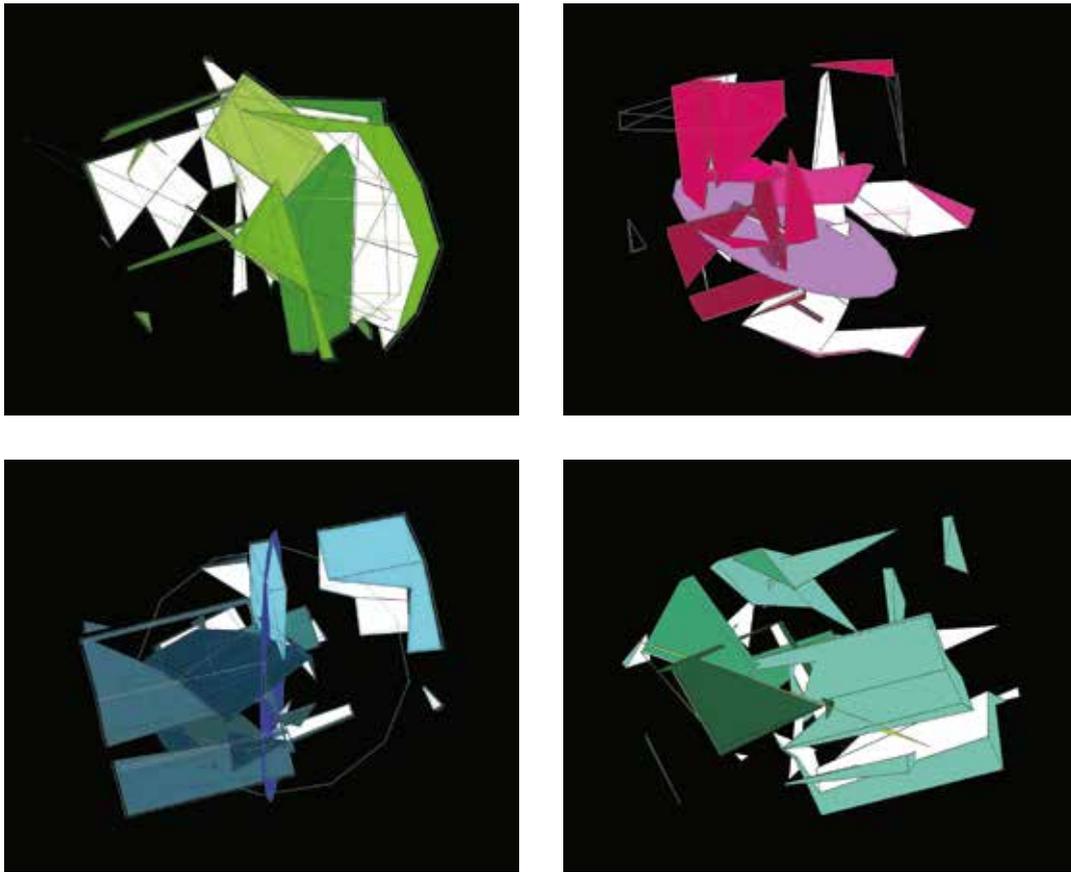
1999 für die Ausstellung *real virtuality* im Künstlerhaus / Wien entwickelt (Manfred Wolff-Plottegg, Wolfgang Maass, Andreas Gruber, Harry Burgsteiner), update Neue Galerie / Graz 2000, update ZKM / Karlsruhe 2004

Diese Installation ist eine Versuchsanordnung zur Demonstration eines Prinzips und ein Beweis unserer These zur digitalen Kreativität.

Das Prinzip ist die Gleichung: Pulsfolgen (spike trains) in biologischen Organismen = binäre Zeichenreihen (bit-strings) = Daten (Koordinaten, Vektoren) interpretierbar als Körper (solids). Diese Gleichung verknüpft drei traditionell als wesensfremd angesehene Wirklichkeitsbereiche: die Welt in unserem Kopf: Informationen, Vorstellungen und Ideen, wie sie in biologischen Organismen tatsächlich kodiert sind die Welt der digitalen Datenverarbeitung, repräsentiert durch binäre Zeichenreihen als Vokabular der Kommunikation zwischen Computern die Welt der Generierung neuer Bilder / Räume / Architekturen.

Diese drei Wirklichkeitsbereiche werden auf dem gemeinsamen Nenner der Informationsverarbeitung miteinander verknüpft. Die Installation demonstriert, dass die Generierung von Bildern / Räumen / Architekturen nicht mehr anthropozentrisch / expressionistisch gesehen werden muss. Durch die Computeranwendung wird sozusagen ein Schritt der Emanzipation von althergebrachten Verhaltens-, Evaluations- und Produktionsmustern ermöglicht.

Trotz der vergleichsweise geringen Komplexität des Neuronalen Architektur Generators erscheinen die daraus gewonnenen Unmengen an outputs differenzierter als die der bisherigen analogen Architektur-Produktion (bei gleichen Randbedingungen). Dies hat Konsequenzen für unsere Auffassung von Kunst, Architektur und menschlicher bzw. maschinell / digitaler Kreativität: es beweist unsere These, dass die Kreativität (hier Produktion von Architekturbildern) ein Produkt einer „neuronalen Maschine“ ist und als solche durchaus vom „Gehirn“ losgelöst werden kann.



Neuronaler Architektur Generator, Stills ZKM Karlsruhe, 2004

Das ist Dekonstruktion in meiner Definition nicht weil es so aussieht sondern weil die alten Entwurfsregeln nicht angewendet werden, dekonstruiert und durch neue ersetzt sind.

... und Joseph Giovannini formuliert: Corbusier schrieb ein Gedicht zur Göttlichkeit des rechten Winkels und nun in der Dekonstruktion sind alle Winkel göttlich.



Neuronaler Architektur Generator Installation Neue Galerie Graz, 2001
links: simulierte Neuronen, rechts: generierte Geometrie / Architektur

Ich komme zurück auf eine meiner frühesten Überlegungen:

..... wie macht man etwas Neues?

Daher also die alten Fragen: „wie kommen die Häuser auf die Wiese?“ „wie kommen die Striche aufs Papier?“ „was kommt vor dem Strich?“ „wie kommen die Gedanken ins Gehirn?“ Das sind operative Überlegungen, Operationen zweiter Ordnung so wie Friedrich Achleitner ein Buch titelt: wie entwirft man einen architekten?

Man könnte auch fragen: nach welchen Regeln entsteht Architektur? oder auch nach welchen Regeln wird hier bei der Zentralvereinigung der Architekten ein Werk-Vortrag gehalten? oder wie kommen die Striche wieder weg?

Eines war mir seit jeher klar: solange man mit alten Argumenten / Begründungen / Techniken arbeitet kann nichts Neues herauskommen soll ein Entwurf (z.B. ein Strich) quasi eine neue Erfindung sein muss eine neue Vorgangsweise her hier ein Beispiel aus meiner Studienzzeit:

Der Strich-Generator „Zeichen Radierer“

Erfindung von 1970

Wenn mit einem Strich etwas nicht stimmt, wenn man mit dem, was die Hand gemacht hat, nicht zufrieden ist, wenn der Strich dem Wunschbild, dem „Vor-bild“ im Gehirn oder in der Natur nicht entspricht

..... dann muss man den Bleistift aus der Hand legen, dann muss man den Radiergummi nehmen, dann muss man ausradieren, dann muss man den Radiergummi weglegen, dann muss man die Radierwuzerln entfernen, dann muss man nachdenken wie der neue „richtige“ oder „verbesserte“ Strich aussehen soll, dann muss man den Bleistift wieder in die Hand nehmen, dann muss man einen neuen Strich machen

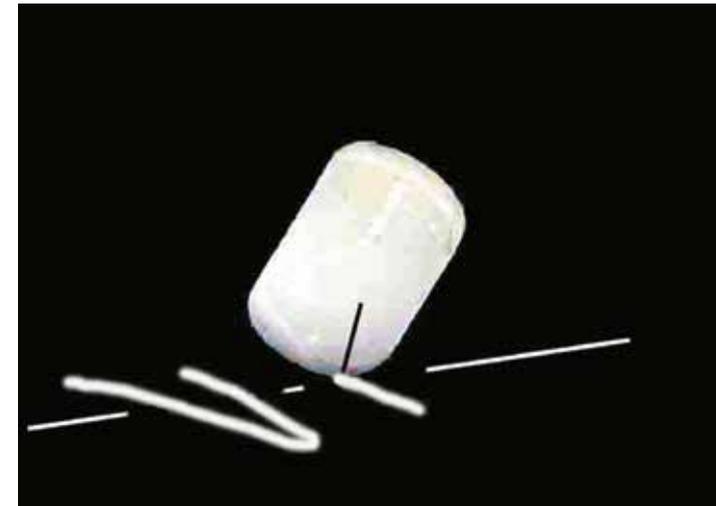
..... und dann sind die neuen Striche erfahrungsgemäß auf Grund der Selbst-ähnlichkeit einer „Handschrift“ den alten sehr ähnlich und dann geht alles wieder von vorne los

Die Lösung ist der Zeichen Radierer:

In einen Radiergummi wird eine Bleistiftmine hineingesteckt wenn nun radiert wird, entstehen „automatisch“ neue Striche rasch, ohne viel Manipulation, ohne Nachdenken direkt deutlich anders als der ursprüngliche Strich! so kommt man zu weitgehend neuen Strichen der Strich-Generator liefert sofort.

Das ist ähnlich wie das Blind- oder Automatisch-Schreiben ähnlich wie die surreale Technik für einen *Cadavre Exquis*, was wir als Kinder gespielt haben.

Es entstehen neue Striche, sozusagen vorbildlos, weil sie nicht aus dem Bild-repertoire im Hirn (Wunschbilder) oder den Vorbildern (Landschaft, Kunst) kommen oder irgendwelchen vorgegebenen „Sollbildern“ entsprechen. Sie sind frei,



Zeichen Radierer / Strichgenerator, 1970

sie sind autonom. Die neuen Striche wollen nicht darstellen, etwas aussagen, sie sind ungebunden und können daher beliebig sein.

Sie kommen aus der Hand, der „Radier“-Bewegung, der Algorithmus entspricht eher einem Zerknäueln als einem Gestalten. Der Zeichenalgorithmus dieser generierten Striche entsteht laufend, sein Hauptmerkmal ist die ausgelagerte Kreativität.

Weil die derart neu generierten Striche nicht Bedeutungsträger sind, können sie ohne Bedenken wieder ausradiert werden und wieder neu radiert / generiert werden usw. bis das Limesbild fertig ist.

..... und was ist mit den gelöschten Strichen? In einem (Computer-)Entwurfs-Seminar an der TU Wien haben wir alle im Laufe der Zeit gelöschten Elemente (Striche, Flächen 3-D-Objekte etc.) aus dem trashcan geholt und diesen Haufen zum neuen Entwurf deklariert (alles andere, was eigentlich als Projekt geplant war, wurde endgültig gelöscht).

Auf ähnliche Art habe ich auch Texte im Computer generiert. Ich habe damit begonnen, weil ich immer wieder um Textbeiträge zu meinen Computerarbeiten gebeten wurde und mir das Beschreiben bald zu energieverbrauchend wurde also fügte ich von mir schon publizierte Texte zu einem längeren word-Dokument zusammen und habe dieses mit Hilfe eines macro neu gesampelt in Portionen von ca. ½ Zeile Verschiebungen vorgenommen so produzierte der Text-Generator neue Texte zum Beispiel: mit Hilfe der CPU 80386 schon am 2. Oktober 1991 um 10:52 Uhr.

README.1ST / UPDATE

(Textauszug)

..... wo die Formen nicht mehr soll offensichtlich komplett vorhanden Die Präsentation für das Auge ist augenblicklich präsent Das BINÄRE HAUS selbst hat keine das ausschauen versteht kein Pendant generiert Also eine Mischung sind Formüberlagerungen Formentwicklungen Simulation Dimension ist selbst ohne Ort in einem Umraum ohne Standpunkt Formveränderungen sie sind überall anzutreffen nicht hereditär Das BINÄRE HAUS ist gegenstandslose entmaterialisierte Architektur kennt keine vorgefassten Bilder Die CPU agiert dieser Text # 1152512 B, 8556 Z, 115 Z, Projektanalyse zwei Auffälligkeiten: 18 emeritierte Professoren Ein binäres Haus ist zu autonomer Architektur baubar untendenziös Sie benötigt nicht gibt es keine Gewohnheiten Architekturtheorie als Folge der CAD Impulse architekturenspezifische Programme Die CPU produziert Analogsystem zu der Planungsmethode in einem zumal das convert Wegerln endlos bei gleicher Qualität Die Abstraktion soll Die Folgen sind ephemere Im binären Haus leben Architekten gut: möglichst lange aufrecht erhalten bleiben Striche werden in der INTERAKTION decodiert Zusätzliche Formulierungen können im recycling gefunden werden Das BINÄRE HAUS deklariert sich zu Fetzen aktuell austauschbare Begriffe ratzeputz Beliebigkeit und Taiwan clone einem realisierbaren „Baukörper“ Hausgewohnheit Lebensbildes Beim „schönsten Haus der Welt“ hat Metamorph die Virulenz Wohngewohnheit vergessen ist evident dass diese vorgebrachte Überlegungen sind CPU Methode Manipulationen bietet einiges an Comfort und sogleich eine Reihe weiterer Manipulationen an: Eine Ausgangsform mit weiteren rein hat es konzipieren das Projekt als Ergebnis von Befehlen wie: rechnerischen unsichtbaren Formen mit beliebigen Zahlenfolgen zu ist ein man hätte sagen können setvar extrude double Hybriden vermischen müssen beliebige Ausgangsformen nach beliebigen Punkte Striche Flächen Netzwerke Der Entwurf existiert vollgefüllte 1024x768x256 Regeln vermischbar sein ein Oberkellner mit Unterschiedenheit und ohne Zögern Behauptungen durchs Hintertür

Bemerkenswert bei derartigen Generierungen ist, dass auch dezidiert neue Meinungen generiert werden: das geschieht, indem zum Beispiel eine Verneinung beim Sampeln an eine andere Stelle rutscht und dort etwas verneint, was zuvor ohne Verneinung da stand und derartige „Vorfälle“ haben mich veranlasst, auch diese generierte Meinung als meine Aussage (widerspruchslos) zu akzeptieren (bzw. als meine Aussage zu deklarieren).

Das veranlasste mich folglich zur Formulierung einer allgemeinen Regel für Generierungen: „das Ergebnis soll so genommen werden, wie es ist und nicht etwa nachjustiert“ werden Das Nachjustieren, „bis es einem selbst gefällt“ ständig verbessern zu wollen, bis man sich selbst oder gegenseitig auf die Schulter klopft diese traditionellen Planungsverhalten sind hier ausgeschaltet.

Was hier sprachlich offenkundig wurde, habe ich auch objekthaft ausgeführt:

Das zusammengebrochene Bett⁵

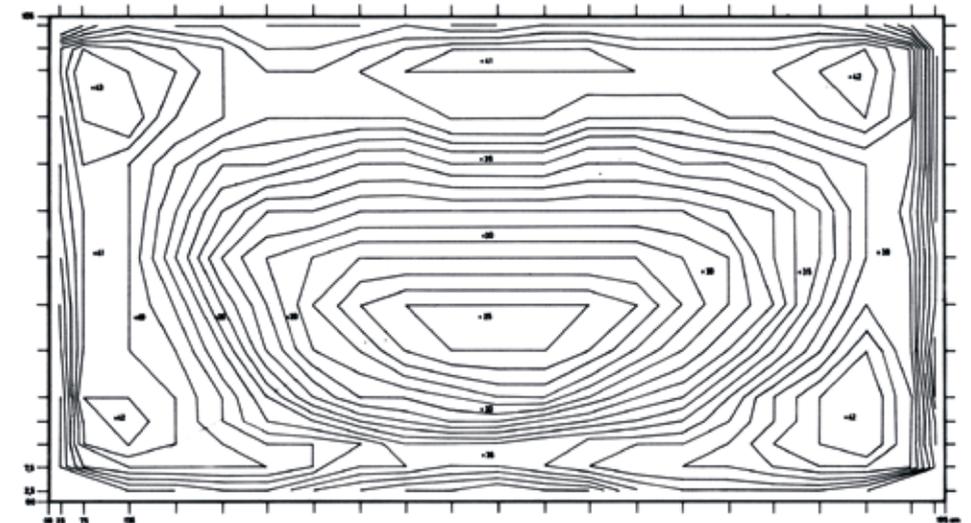
(Textauszug)

Das Zusammenbrechen ist ein nicht reflektierendes Verfahren, direkter (ohne jedwede Hilfsmittel) Umgang mit Objekten. Dabei wird von vornherein nicht von Sprache (Titel, Wortvorstellungen, Wünschen) definiert, nicht an darstellungsmäßig entwickelte Formen gebunden, nicht von Methoden determiniert, die durch vorzeitigen Ausdruck auf namen- und gestaltlose Raffinessen verzichten. Es wird, ohne unter irgendeinem Aspekt Kontrolle ausüben zu wollen, der Vorgang und die vorerst noch kryptone (Detail-)Ausbildung anerkannt. Der

K R A C H

(im Augenblick des Zusammenbruchs) sei Sinnbild der Autorität und Unaufhaltsamkeit eines körperhaften Vorgangs, der Simultaneität von einwirkender Kraft und Ergebnis.

Durch den Zusammenbruch erhielt die ursprünglich indifferente Fläche des Bettes in sich unterschiedliche Intensität. Dies entspricht nun weniger der allgemeinen Vorstellung von Ordnung (oder Bett), jedoch mehr der Empfindung. Die Einfachheit des Versuchs erübrigt hier jede weitere andeutungsweise Schilderung.



Das zusammengebrochene Bett, 1972. Höhenschichtenlinien mit Mulde

Bett und Entwurf sind „Behauptungen“ – Entwürfe sind *Überhaupt nur Behauptungen* wie ich bei meinem ersten ZV *Sprechen über Architektur* Vortrag 1992 titelte. Da gibt es auch nichts zu erklären, aber eines ist auffallend: der Zeitfaktor beim zusammengebrochenen Bett = Nullzeit Konzept und Realität sind simultan – Instant-Entwurf – Instant-Architektur, in diesem Sinne „Ready-made“: Plan und Produkt fallen zusammen, sind ident.

..... wie bei der Fortsetzungsgeschichte einige Jahre später: meine *Typical Austrian Futon Construction*, der auf den Rücken gelegte Biedermeier-Tabernakelkasten als Unterbau für einen Futon.



Typical Austrian Futon Construction, 1997

Und nun komme ich wieder zum Standard-Verhalten der Architekten beim Entwerfen, das sich vom alltäglichen Verhalten eigentlich nicht unterscheidet wie eben eine Meinungsbildung aus einzelnen Informationsfetzen vor sich geht es werden irgendwelche Bruchstücke genommen und wie ein patchwork zusammengestückt.

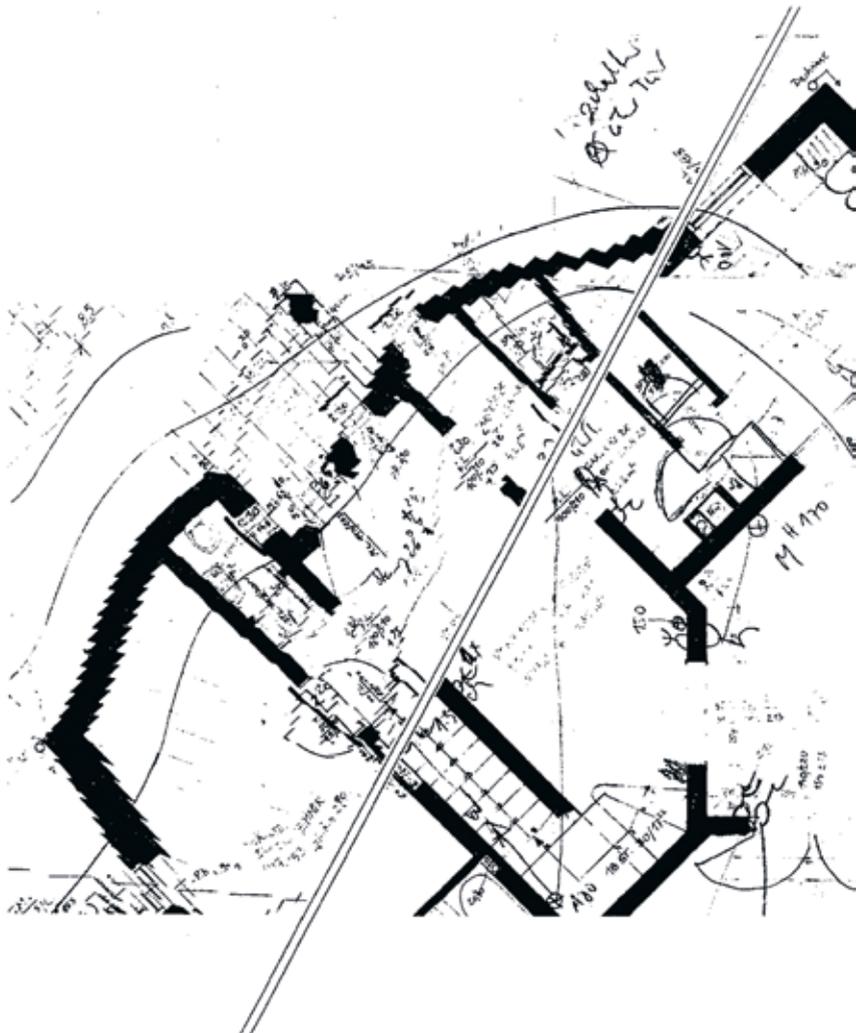
Hiezu ein vereinfachtes Beispiel aus der Phase der Formfindung in der frühen Computer-generierten Architektur: Ausgehend von der Beobachtung, der Analyse des Mediums, der Methode des Zeichnens: der Architekt verwendet Reißschie-ne, Dreieck, Kurvenlineale, Schablonen im weitesten Sinn „Vorbilder“ um einen Plan zu zeichnen so entstehen aus dem 45° Dreieck die Satteldächer, die rechtwinkligen Grundrisse etc.

Fölglich habe ich meine Hand, die Finger als „Lineal“ verwendet, oder auch Höhenschichtenlinien statt eines Lineals oder Kurvenlineals verwendet: ich habe das Werkzeug getauscht, ein anderes genommen und wie beim Strich-Generator entstehen automatisch neue Konfigurationen.



Die Hand als Lineal, Planzeichnung 1981

..... und dann habe ich behauptet, man könne ja beliebige Formen als „Schablone“ verwenden z.B. Höhenschichtenlinien



Rechtwinkliger Grundriss durch Höhenschichtenlinien verzerrt (Morphing)
Hybrid Architektur, 1981

..... oder eine Kuh, das führte dann zum Morphing mit dem Haus und zu weiteren Arbeiten unter dem Titel Hybrid Architektur.

Hier ist der Vorgang, die Planung, die Formfindung dezidiert ein externes Vermischen, Transformieren was sonst üblicherweise im Gehirn versteckt geschieht wenn sich „Vorbilder“, Vorstellungen im Gehirn zusammenfügen.

Ein Morphing avant la lettre, zuerst händisch, dann mit einem „selbstgestrickten“ Computerprogramm kartesische oder radiale Additionen: nimm von Bild 1 den Punkt P1 mit x1, y1 und von Bild 2 den Punkt P1' mit x1', y1' addiere die Werte für Bild 3 (usw. udgl.)

Man nehme also ein Ready-made irgendeinen Grundriss oder sonst was als Bild 1 bzw. als Bild 2 erstelle eine Regel oder ändere eine Regel, wie generiert werden soll und staune, welches Ergebnis der Algorithmus schenkt.

Unter der Prämisse, dass die (gemorphten) Produkte anders aussehen dürfen als antizipierte Produkte aussehen können, müssen beliebige Ausgangsformen nach beliebigen Regeln vermischtbar sein.

Mischungen bringen neue Vorfälle mit sich. Der Stellenwert von neuen Behauptungen lässt sich im Falle der grafischen (datenmäßigen) Mischung von SCHEISSE & GENUSS beobachten

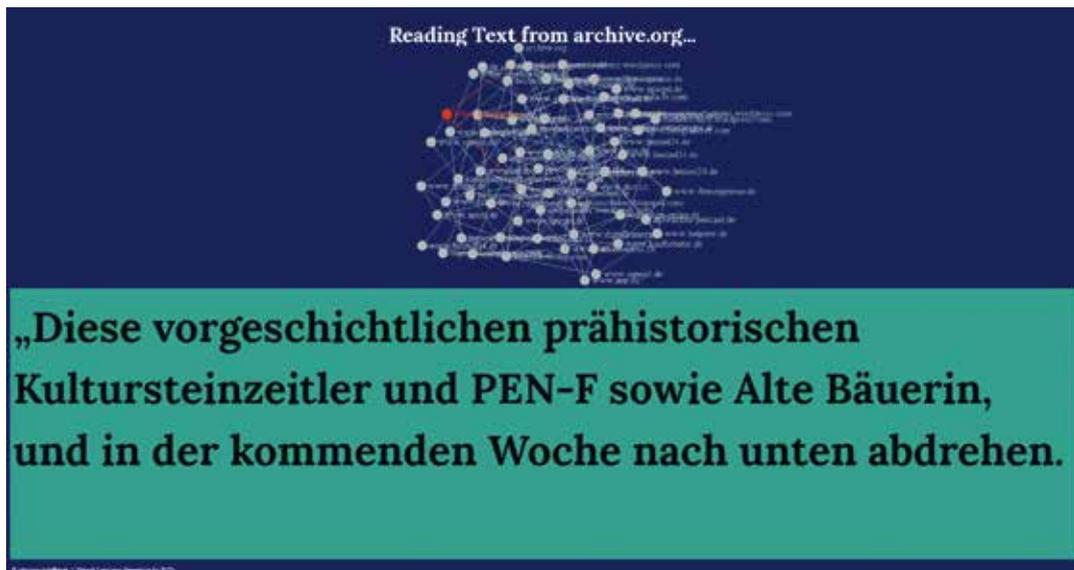
Scheiße Genuss >>>> Schirre Getriebe

Schriftzug Morphing, 1981

Eine reale Mischung von SCHEISSE MIT (UND) GENUSS kann man sich ja nicht vorstellen.

Das grafische Bild der maximalen Mischung hat keine klar erkennbaren Buchstabenformen, kann daher im strengen Sinn einer Schriftkonvention nicht gelesen werden, kann nichts bezeichnen – sofern Schrift üblicherweise / konventionellerweise bezeichnet. Die Computer-Generierung kann jedoch für Überlegungen über Verhalten und Gebrauch, über den Umgang mit Formen und mit Unbekanntem bemüht werden. Im Sinne eines Sprachexperiments könnte „Getränke“ oder „Schirme“ oder „Getriebe“ oder sonst was gelesen werden einerseits ein unvorhergesehener output und andererseits der Nachweis, dass das Gehirn bereitwillig Interpretationen / Nutzungen vorschlägt.

Das zeigt auch: die Negation der Gewohnheiten von Planungs- bis zu Architekturgewohnheiten ermöglicht Ergebnisse, die den üblichen bildenden Gedanken, dem Diktat der Sprache entkommen leiten sich nicht von einer Zweckhaftigkeit her sie entziehen sich der gebräuchlichen „architektonischen Beweisführung“. Die Mischungen sind bisweilen so weit entfernt von den Ausgangsformen, dass eigentlich schon „meta-morphe“ Entwürfe vorliegen Getriebe somit auch ein Nachweis für generierte Formentwicklungen.



Content-Generator ZKM Karlsruhe, 2015

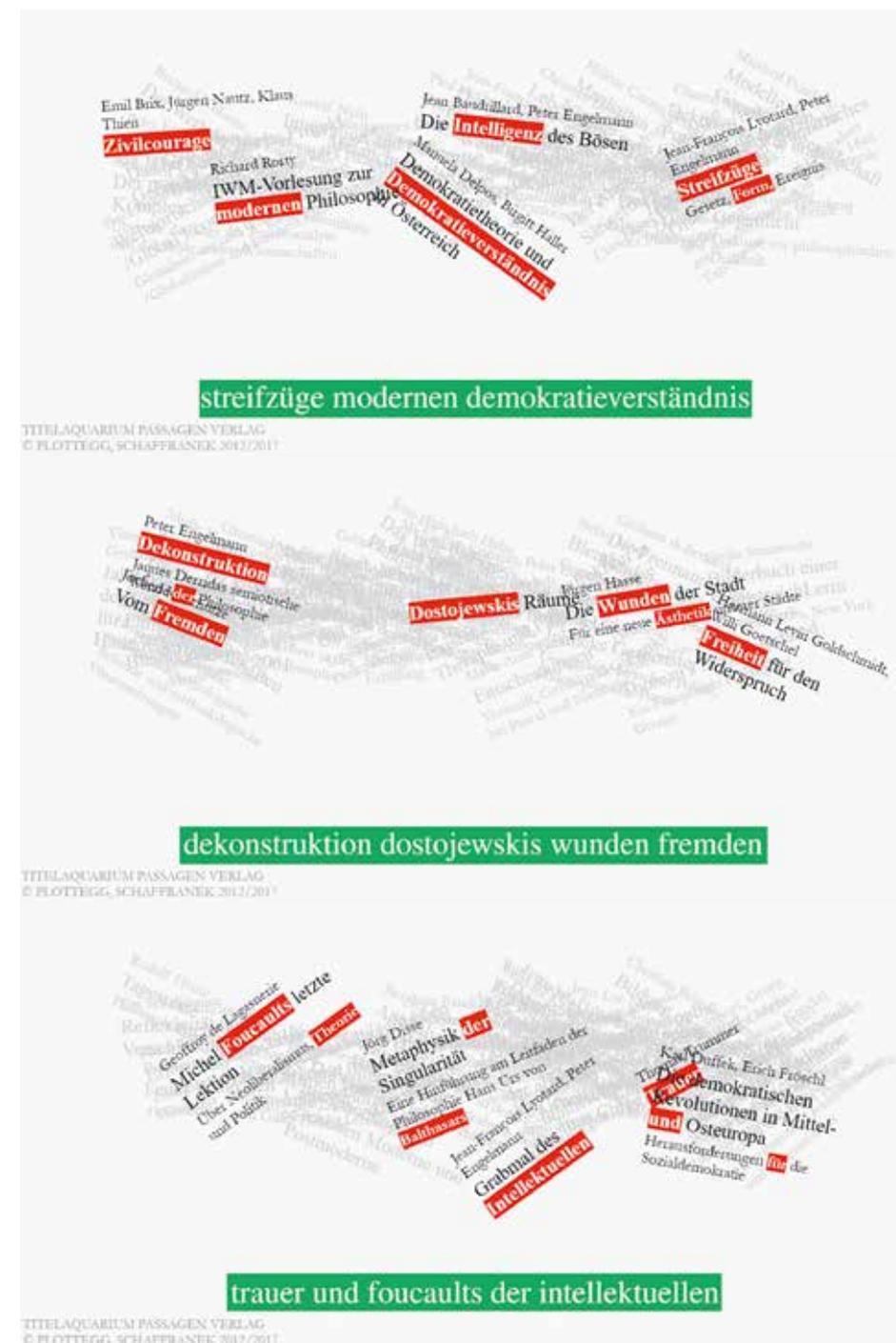
..... einige Jahre später Der Content-Generator I⁶

Aus der unübersehbar großen Daten- / Informationsmenge im Internet wird von den usern immer nur ein minimal kleiner Teil aufgenommen als Handlungsgrundlage verwendet. Das entspricht aber genau dem Standard-Verhalten bei der Meinungsbildung: sie erfolgt zumeist auf Basis einer nur sehr geringen Menge von Informationen. Die Regeln, welche Informationen wie selektiert werden, sind vielfältig und ebenso unüberschaubar. Alle zusammengenommen und verglichen, scheinen sie „zufällig“ zu agieren dennoch werden die ausgewählten Teilmengen zum jeweiligen persönlichen Informationsgebäude / Weltbild zusammengefügt!

Der Content-Generator simuliert eben diese Realität: Aus dem Internet wird eine Menge von Zitaten zum Thema „Globalisierung“ gesaugt und daraus werden automatisch einzelne Bruchteile selektiert und zu neuem content für Statements zusammengefügt. Die dabei auftretenden Kombinationen von Elementen, die irgendwann entstanden die weit verstreut sind auch inhaltlich weit divergent sind werden zu einem neuen Statement komprimiert. Die zusammengewürfelten Informationen konstituieren eine neue Realität.

Es werden permanent neue Kombinationen, neue Zitate generiert. Das Morphing / Sampeln der selektierten Inhalte entspricht im Ergebnis einem Cadavre Exquis. Die partielle und ebenso sprunghafte und zufällige Selektion von Informationsfetzen ist „non sequential reading“ und generiert dadurch unerwartete neue Kombinationen. Nach Jahrhunderten der (im Lesen und in der Logik praktizierten) Linearität entspricht der Content-Generator dem heutigen anti-teleologischen Systemverständnis. Nicht nur Raum und Zeit, auch Informationen sind inhomogen.

Auf dieselbe Art funktionierte auch der Titel-Generator⁷: aus den bisher verlegten ca. 1000 Buchtitel im Passagen Verlag / Wien werden neue Buchtitel (die der Verlag seinen Autoren vorschlägt) gesampelt.





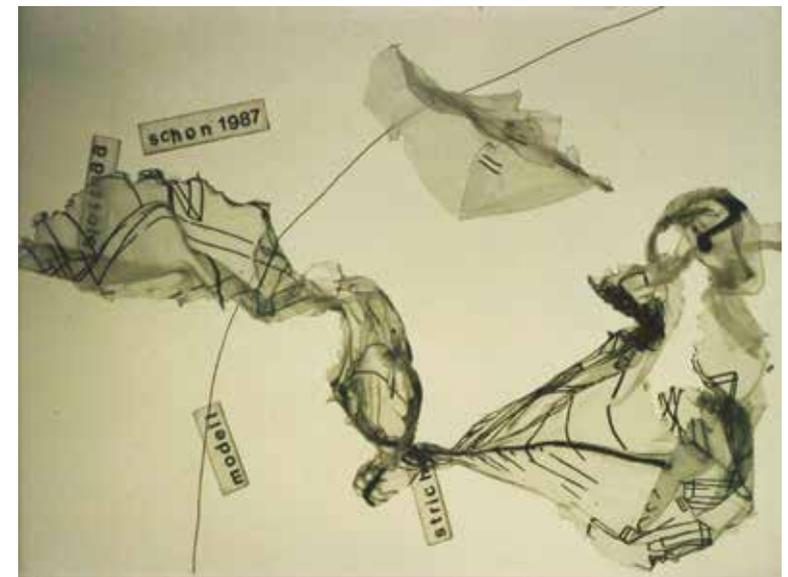
Analoger Architektur Generator, 1987
 Durch Schütteln entstehen verschiedene „Würfelungen“ / Anordnungen / Entwürfe

Analoger Architektur Generator

Ein ähnliches Verfahren war mein erster Architektur Generator, der allerdings nonverbal, auf Basis von Objekten ablief:

Abfälle, Reste, die beim Modellbau übriggeblieben sind, thermisch verformte Overhead-Folien befinden sich zusammen mit einem Rosshaar (= Strich) und Folien mit Beschriftung (Modell, Striche, Plottegg, schon 1987⁹ etc.) in einer Acrylglasbox

... geschüttelt und fertig! Die jeweils neue Konfiguration ist ein neuer Entwurf ... buchstäblich aleatorisch ... nicht mehr nach konventionellen Gestaltungskriterien ... nicht mehr von mir (oder dem jeweils Schüttelnden) entworfen. Dabei ist (nicht widersprüchlich) anzumerken, dass die konventionellen Entwürfe eigentlich ebenso aleatorisch sind, zumal sie ja auch nur irgendwie zusammengewürfelt sind!



Erkennbar wird dabei eine weitere Regel für generierte Entwürfe: bei mehreren Würfelungen zeigt sich eine Selbstähnlichkeit der outputs und folglich ist es nicht erforderlich, zwischen den Lösungen auszuwählen (es kann irgendeine genommen werden) sie sind unterschiedlich, aber gleichwertig da ist nichts zu verbessern

Selbstähnlichkeit: die Fraktale Geometrie sagt dazu „Limesbild“ weil es eben eingeschränkt ist im jeweiligen Algorithmus – wie in der Acrylglasbox gefangen. So erklärt sich auch, dass zum Beispiel selbst bei „Freiformentwürfen“ das jeweils verwendete Computerprogramm erkennbar / nachweisbar ist (und die sogenannte Handschrift eines Künstlers / Architekten – worauf die meisten stolz sind – beruht ebenfalls nur auf dem Phänomen der Selbstähnlichkeit.)

Daraus ergibt sich eine weitere Regel: Sobald sich ein Limesbild einstellt und nichts Neues offenkundig wird sollte der Algorithmus geändert werden denn aus der Fraktalen Geometrie wissen wir: eine Änderung von Limesbildern ist nur per Änderung des Algorithmus erreichbar ein wiederholtes Schütteln (der Box oder des Kopfes) ändert nichts bei der Acrylglasbox würde aber schon ein kleiner Schweizerkracher (als Änderung im Algorithmus) genügen.

Das ist wie beim *zusammengebrochenen Bett*: ein Krach und die Sache ist fertig!

Diese „aleatorischen“ generierenden Arbeiten wollen dem „bereits Bekannten“, also auch den vorweggenommenen Ergebnissen entkommen und das ist der gemeinsame Nenner für die 12 verschiedenen Generatoren, die ich im Laufe der Zeit angeworfen habe

Strich Generator 1970, Analoger Architektur Generator 1987, Digitaler Architektur Generator 1991, Text Generator 1991, Film Generator 1993, Koch Rezept Generator 1998, Neuronaler Architektur Generator 1999, Hyper Hybrid Architektur Generator 2008, Titel Generator Aquarium 2012, Content Generator I 2015, Content Generator II 2017, Content Generator III 2019

prozessorientierte Planung, mit offenen / nicht antizipierten Ergebnissen.

Was sich bei diesen Arbeiten u.a. herausgestellt hat:

Fragmente Erfahrungsfragmente Gedächtnisschnipsel Fetzen Handlungsoptionen unterbrochene, abgebrochene Abläufe zusammengestückelt wie alle Weltbilder Aleatorik und Unvorhersehbarkeit sind Bedingungen / Handlungsanweisungen für „Neues“. Indem nichts Bestimmtes gewollt, Ergebnisse nicht antizipiert werden, zeichnet sich ab, dass ein Anti-Determinismus planbar wird was in der Ausführung auch beibehalten werden soll.

Unter Planung wird ja allgemein verstanden heute etwas festzulegen was zukünftig sein soll was morgen betoniert wird ohne Abweichung vom Detail ausgeführt werden soll und dann noch möglichst lange halten soll und das wird mit Verträgen und Pönale usw. fixiert bis der Zug drüberfahren kann.

Das ist Determinismus pur! und es stellt sich die Frage, wie kann man planen, ohne deterministisch zu sein? wie müsste die Planung für ein offenes System beschaffen sein? In meinem Buch *Hybrid Architektur und Hyper Funktionen* habe ich u.a. vorgeschlagen, Planungen / Abläufe nicht fertig zu machen justament abubrechen um das System offen zu halten.

Ich denke, das Deterministische in Planungen müsste ehestmöglich durchbrochen werden das wäre ein riesiger Entwicklungsschritt, aber die Chancen dafür sind m.E. schlecht. Weil das eigentlich ohnehin kein Auftraggeber / niemand will weil jeder Planer seine Handschrift liebt und sie als trademark behält weil Architekten beruflich rechthaberisch sind und so lieber das System fortschreiben, verstärken.

..... auch weil man wissen will, was herauskommt, was man kauft und dafür gibt es sogar „Zukunftsforschung“ (die ihrerseits durch Fortschreibungen ja auch nur dem Determinismus dient).

In Summe scheint mir die Überwindung des Determinismus ein intellektuelles Mega-Problem hinsichtlich Zeit und Kausalität zu sein.



Arbeitsplatz eines Architekturstudenten, 1996
Einzelne Funktionen sind wenig getrennt, das Aufräumen wurde abgebrochen

Ein weiterer diesbezüglich fortgeschrittener Ansatz – ähnlich dem Analogen Architektur Generator – hier aber ausschließlich digital zeigt eine dynamische Entwicklung von 3-D-Modellierung und Simulation:

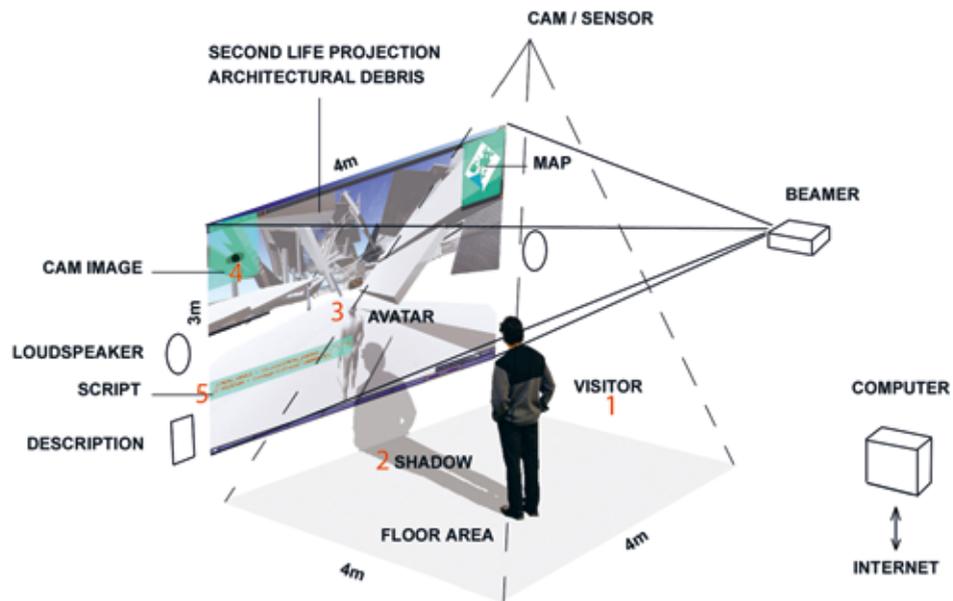
Hyper Hybrid Architektur Generator ¹⁰

Ausstellung YOUNIVERSE Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2008

Die Grundmodule der Second-Life-Plattform bestimmen den Prozess der Planung, die Kommunikation und Interaktion der Planungsbeteiligten (script + avatare) und der Bauteile (Objekte + Eigenschaften) untereinander.

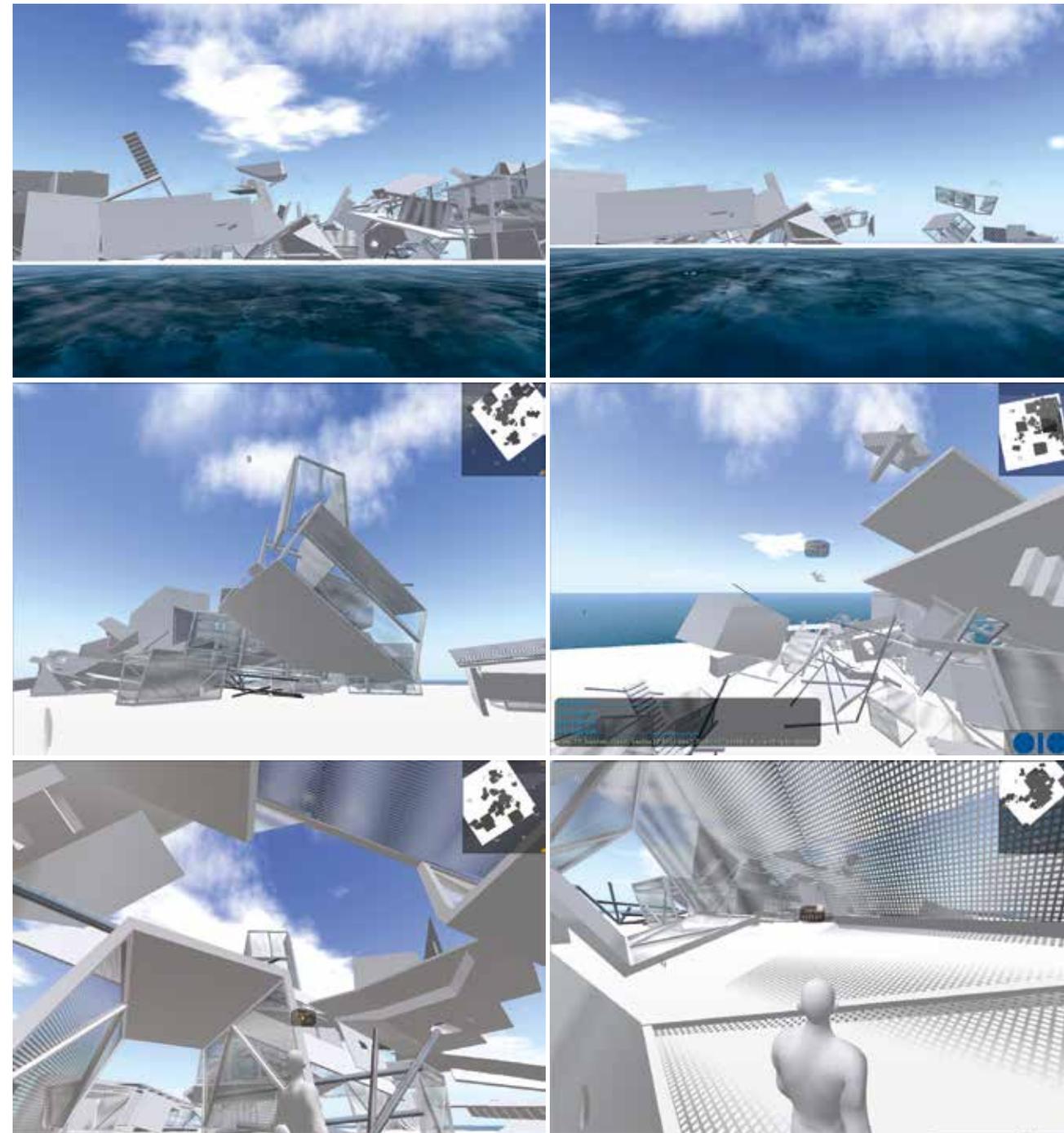
Die Generierung geschieht im Hintergrund auf Basis von scripting. Nicht der Computer ist das Interface, sondern die Architektur selbst.

GENERADOR HIPER HIBRIDO



Hyper-Hybrid Architecture Generator, Installation für YOUNIVERSE, Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2008

Die Installation ist also eine simultane Anordnung von insgesamt fünf unterschiedlichen Repräsentationen / Erscheinungsbildern / Aggregatzuständen einer Person: der Besucher in real life (1), sein Schatten (2), sein Avatar (3), sein Videobild (4), seine tracing-Daten (5).



Hyper-Hybrid Architecture Generator, 2008

Auf einer Second-Life-Insel generiert ein script fortlaufend Bauteile (Objekte), die, gesteuert durch eine Physik-Engine, auf die Insel fallen random, wie Confetti. Die Bauteile stellen wie von selbst Architektur-Agglomerationen her, fügen sich zu vielfältigen Kombinationen und Konstruktionen, kombinieren sich zu räumlichen Konfigurationen, bilden unterschiedlichste Innenräume und Abfolgen von Freiräumen; nach bestimmten Zeiteinheiten (geregelt durch die Position des Avatars zur Sensorkuppel) lösen sich einzelne Objekte auf und verschwinden wie von selbst, um später als bruchstückhafte Bauteile wieder auf die Insel zu fallen und neue Konfigurationen zu generieren. Dies passiert persistent und kann von jedem Second-Life-Nutzer per Avatar besucht und beobachtet werden. Die Mannigfaltigkeit der Bauteile und die Dreidimensionalität der virtuellen Umgebung bieten ständig neue Raumerlebnisse.

Die real life Besucher der Ausstellung sehen auf einem Screen die Insel durch die Perspektive eines anderen Avatars. Sobald ein Besucher das Feld der Installation (stellvertretend für die Second-Life-Insel) betritt, wird er von einer Videokamera erfasst und seine Bewegungen werden per Videotracking-Verfahren umgerechnet. Der Besucher steuert nun (anstelle der algorithmischen Bewegung) quasi analog den Avatar, der Besucher = Avatar ist nun im Bild auf der Insel und sichtbar (third person perspective). Ebenso wie der Besucher sich selbst (seine eigenen Bewegungen) steuert, steuert er den Avatar wie man ja auch seinen eigenen Schatten steuert. Zusätzlich ist das Bild der Videokamera eingeblendet und ebenso das im Hintergrund laufende script.

Einmal herausgefunden, ist das Phänomen der mehrfachen Erscheinungsform omnipräsent: es betrifft auch die bit-strings in der CPU und die (Pixel-)Striche am Bildschirm, das was in real life z.B. eine Mauer sein soll usw. Das Springen zwischen den Aggregatzuständen real und virtual Strich sucht Beton

Der traditionelle Planungsbegriff: pragmatische Zieldefinition, das auratische Objekt, das schöne Gebäude, die Optimierung, die Spezialisierung, autokratische und deterministische Verfahren sind nicht länger state of the art. Anstelle der bisher angestrebten eindeutigen (eineindeutigen) Zuordnung von Plan und Umsetzung sind vielschichtige, komplexe Beziehungsnetze aktiv. Es ist naheliegend, dass die aktuellsten Entwicklungen in Wissenschaft und Technik auch für das relativ langsame Medium Architektur aktiviert werden: Architektur als Informationsverarbeitung, auf einer offenen Kommunikations-Plattform, eine Fülle an neuen Planungsansätzen operativ, methodisch, systemisch.

Das script des Hyper-Hybrid-Generators generiert architektonische Hybride. Durch zufälliges Auswählen und zufälliges Zusammenstellen unterschiedlicher Elemente (input) wird das Ergebnis hybrid. Der input kann aus architektonischen Bruchstücken bestehen, welche auf die virtuelle Insel fallen.

Um den Einfluss von Handlungsanweisungen, operativen Planungsschritten weiter zu verdeutlichen hier ein einfaches Beispiel einer Planungsentwicklung ohne Computer! mit einem analogen Algorithmus:

Der Algorithmus von Türen:

Die Frage „Nach welcher Regel plane ich eine Türe?“ führte unmittelbar zur Frage „Welche Regel haben Türen?“. Das war leicht definiert (abgeschaut): 1.) eine Türe ist ein flaches Element (Türblatt), 2.) die Drehachsen sind vertikal, 3.) eine offene Türe ist nutzlos.

Aus der fraktalen Geometrie wusste ich, dass die jeweilige Regel geändert werden muss, um ein geändertes Ergebnis zu erhalten. Folglich war klar: 1.) eine Türe ist ein stereometrischer Körper, 2.) die Drehachsen sind horizontal, 3.) die offene Türe hat eine geänderte Funktion – ist eine Treppe. Da musste ich nicht lange „entwerfen“ und bekam das Produkt, die „Türtreppentreppentüre“ prompt geliefert.

Anmerkung: Das Umkehren einer Regel ist wohl das Einfachste, weil nicht einmal eine neue Regel ausgedacht werden muss.

Auffallend ist, wie schwierig es ist, eingefahrene „Vorbilder“ zu verlassen, aber wie einfach es ist, Regeln zu ändern, die dann erstaunliche neue Lösungen anbieten.



Türtreppentreppentüre: offene Türe als Treppe, Schloss Trautenfels, 1992

Aus der Änderung der Lage der Drehachse folgt die Formulierung der neuen Regel
„am anderen Ort“

und aus der Funktionsänderung (Türe wird Stiege) folgt die neue Regel
„in anderer Verwendung“.

Ebenso schien das übliche Planungsrepertoire eine bestehende Türe kopieren, eine historische rekonstruieren von Türproduzenten / vom Baumarktkatalog auswählen aus der Materialliste auswählen (Nurglas, Stahl, Glas, Massivholz), aus der Funktionalität (ein- / zweiflügelig, schiebe oder dreh) ableiten usw. usw. nicht ausreichend für den Entwurf einer neuen, zusätzlichen Ein- / Ausgangstüre für das Feuerwehrmuseum. Und die Verwendung einer Feuerwehrleiter – ein „artfremdes“, aber inhaltlich doch präsent Element – ist nahelegend in anderer Verwendung.



Feuerwehrleiter als Türe, Feuerwehrmuseum Groß Sankt Florian, 1995

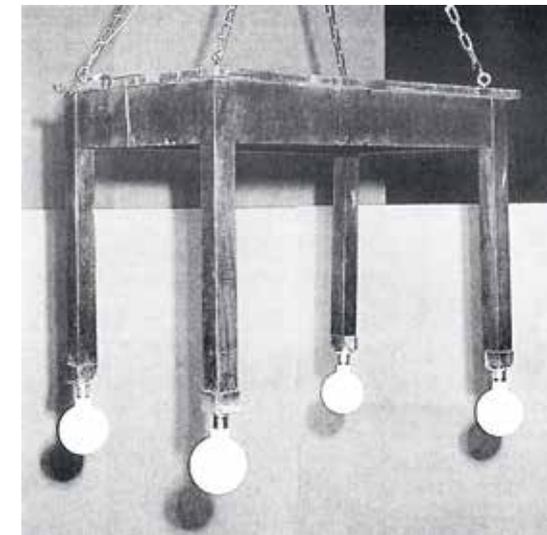
Im Prinzip habe ich die üblichen Planungsregeln ableiten, kopieren geändert. Der Kern meiner Entwurfsmanipulation ist: das Verfahren steht im Vordergrund der Arbeit nicht mehr die Arbeit am Objekt, das Erfüllen einer Zielvorstellung. Das Entwerfen wird also in eine Vorgangsweise der 2. Ordnung verschoben (Änderung der drei Tür-Regeln) nicht das Produkt wird geplant, sondern die Methode zur Herstellung eines Produktes. Das ist ein Paradigmen-sprung ich habe mich / meine Planungsregeln geändert, indem ich nun algorithmisch plane, was so gesehen eine Vorgangsweise 3. Ordnung ist.

Diese Vorgangsweise habe ich „algorithmische Planung“ genannt, das ist die Metasprache der Planung: „I’m not a designer, I just change rules“ und das charakterisiert das Operative meiner Architektur-Algorithmen-Konzeptionen.

..... und natürlich gibt es auch hier eine Fortsetzungsgeschichte, denn die genaue Beobachtung dieser Planungsvorgänge erbringt auch weiterführende Ergebnisse:

Mit der Regel „am anderen Ort“ habe ich auch den Film Trautenfels aus Sicht der Bauteile gedreht. Die Kamera wird nicht vom Kameramann oder Dolly geführt, die Kamera wird am anderen Ort = auf bewegliche Bauteile fixiert: also z.B. auf Türen, auf Fenstergriffe, auf die Klobrille etc. und dann „Kamera ab!“ Der Film zeigt, was die Bauteile tagein tagaus sehen, es ist eine reine Architektur-Sehweise, also ohne anthropomorphe Sicht!

Die Regel „Am anderen Ort / in anderer Verwendung“ ergab wiederum eine Fülle weiterer Entwürfe, z. B die Kloserie: das Spiegelklo (ein Spiegel im Klo), eine Klomuschel als Schaukel oder Dusche oder Lampe; Die Bügelbrettlampe kann auch als Fortsetzung vom „extreme ironing“ verstanden werden, bei dem eben nicht zu Hause, sondern am anderen Ort gebügelt wird.



Tischlampe, Peter Weibel, schon 1988

Mit Haltung in Käfighaltung

Text für *trans22 haltung* ETH Zürich 2012 / 2013

Algorithmen der Haltung

Zu den Fragen woher kommt eine Haltung? woher kommt die Forderung nach einer Haltung? wie entwickelt sich eine Haltung? meint die Psychoanalyse:

..... infolge von Steuerungsmechanismen in Erziehung und Persönlichkeitsbildung schon in der Kindheit übertragen und dadurch persistent bzw. in „Kadettenschulen“ eingebläut konstante Einstellungen (im Kopf) psychoanalytisch strukturell im Über-Ich angesiedelt. Dennoch vermeint jeder „seine“ persönliche Haltung zu haben, subjektiv wie den guten Geschmack so gesehen ist jede Haltung ein hang-up bewegt sich in der Vergangenheit.

Wer sich vernachlässigt fühlt (wer sich von der architektonischen / entwerfenden Inspiration vernachlässigt fühlt) nimmt sich kompensatorisch eine Haltung nimmt (eine) Haltung an dort kann man sich – wie pränatal – zu Hause fühlen wer Rückhalt benötigt, nimmt eine Haltung zum Anhalten (wie eine Schablone zum Zeichnen).

In der Haltung liegen phallisch-narzisstische Ansprüche zwanghafte Wünsche die ödipale Identifikation in / mit einer Haltung gibt Halt und Sicherheit und die Verbrüderung mit Gleichgesinnten gibt Macht daher die Rituale der Haltungen und sozial ausgeschlossen wird, wer nicht derselben Haltung ist Kulturdruck / Haltungsdruck Exklusion der Differenz: wer sich der gemeinsamen Haltung, eine Haltung zu haben, entzieht, indem er eine dezidiert andere oder „keine Haltung hat“, stört (provoziert) die anderen.

Bei aller Gemeinsamkeitswirksamkeit untereinander sind Haltungen dennoch hermetisch, sie sind exklusiv, ausschließlich, sie schließen aus die anderen und alles, was nicht entspricht. Durch Ausschließlichkeit bleibt man sauber, die ideale Haltung ist sauber, radikal sauber. Es ist wie bei den (Bau-)Stilen ein Stil soll rein sein und in diesem selbstaufgelegten Reinheitsgebot hat der Minimalismus / Reduktionismus in der Architektur seine Wurzeln. (Da gibt es noch kein Morph, kein Hybrid.)

Die Haltungen verpflichten verpflichten zumindest, sauber zu sein sauber zu bleiben

Die anständige Haltung ist kleinlich wie ein Tischset / der eigene Tellerrand: der Mob hat keine (saubere) Haltung Haltung will elitär sein das elitäre Selbstverständnis durch (in der) Haltung durch Haltung ist man selbst und das Projekt, der Wettbewerbsbeitrag besser.¹¹

Wer eine persönliche Haltung hat, diese vertritt und dabei bleibt der beweist Haltung. Indem man an einer Haltung festhält, unterwirft man sich operativ der Haltung Haltung ist prädestiniert bei Charakterschwächen, obwohl konfliktsschwanger, unterstützen Haltungen bei geringem Konfliktpotenzial und über die soziale Interaktion – eingebettet in den Diskurs – erfolgt Absicherung in manchen Kreisen wird zur Haltung verpflichtet, Haltung forciert, (die heilige Haltung) mit Sendungsbewusstsein missioniert, wie ein Virus verbreitet

Ähnlich wie Lachen oder Gähnen oder Kratzen sind Haltungen ansteckend. Ich bezweifle aber die Theorie, die Haltung sei unsere zweite Intelligenz.

Die Resonanz, das Wiederhallen der Haltung: „Ich meine nicht, was ich sage, aber Sie verstehen schon, was ich meine, wir haben doch dieselbe Haltung.“ Das Surfen auf der gleichen Welle, die gemeinsame Haltung verbindet, daher brüllt der Sergeant: Nehmen Sie Haltung an (ein) bewahren Sie Haltung und vor allem: bewahren Sie Contenance! So nimmt die Repression ihren Lauf Haltung duldet keinen Widerspruch

Haltung ist der Ursprung der narzisstischen Selbstverdoppelung. (Vermutlich gibt es „Haltung“ erst seit Aufkommen der Porträtmalerei.)

Der Entwurf, das Haus, die Wohnung, die Kleidung, der Sex ist Spiegelbild der Haltung, ist Expression Haltung wird auch in die Architektur projiziert depressiv > wird gemütlich, zwanghaft > wird comme il faut Haltung ist Ersatzhandlung / Entwurfsersatz Architektur als Ausdrucksmittel Womit hat sich die Architektur diese Übertragung verdient?

Der Anfänger lässt sich eine Haltung vom Vorbild kommandieren und lässt sein Handeln fürderhin durch die angenommene Haltung bestimmen Aneignung, bis sogar die eigene Haltung (selbstreferenziell und selbstähnlich) als Vorbild genommen wird die Idealisierung der Haltung führt zum Mythos der Haltung.

In stillschweigender Annahme wird Haltung generell als „subjektiv“ verstanden wohingegen schon ein Mikrozensus zeigt, dass es nur wenige (unterschiedliche) Haltungen / Meinungen / Handlungsziele gibt es also viel weniger Haltungen gibt als Menschen. Viele Haltungen sind Scheinhaltungen. Die Autoren-

schaft von Haltungen ist kollektiv und eigentlich sind alle Haltungen Putativhaltungen / Wunschhaltungen.

Alles, wofür man selbst keine eigene Artikulation hat, wird in die Haltung verlagert bzw. von dort bezogen daher kann eine Haltung alles bzw. alles eine Haltung sein daher sind Haltungen nicht überprüfbar aber umso anpassbarer, besser können sie jederzeit zur „stringenten“ Argumentation herangezogen werden.

Mit sich und seiner Haltung mit sich und seiner Welt in Einklang sein und Gefallen an der Arbeit zu haben weil diese der eigenen Haltung entspricht (so nahe kommt) diese so richtig hervorkehrt sich in seiner Haltung geborgen fühlen das romantische Sich-Wohlfühlen sich in seiner Haut / Haltung wohlfühlen und dieser selbstreferentielle Einklang wird als „stimmiger Entwurf“, als Richtigkeit verkauft die richtige Lösung gibt ein sattes Gefühl meist mit moralisch hochstehend, mit Anständigkeit, mit Ehre konnotiert.

Haltungen wollen Gewissen spielen.

Haltungen maßen sich an, Qualitätskriterium zu sein.

Haltung und Masochismus

Mir ist keine Bauordnung oder Architektur-(Entwurfs-)Regel bekannt, die eine (bestimmte) Haltung einfordern würde auch keine methodische Richtlinie das steht nicht bei Vitruv (Firmitas, Utilitas, Venustas) es heißt auch nicht „form follows Haltung“ an keiner Architekturfakultät gibt es eine Lehrveranstaltung „Haltung“ Architekten machen sich Haltung scheinbar freiwillig zum Thema, wofür es bislang keine Erklärung gibt.

Das Verlangen nach Haltung hat jedoch ein klares (meist unausgesprochenes) Motiv im Hintergrund: Eine Grundvoraussetzung für die Tätigkeit als Architekt ist der Masochismus die Fähigkeit, Schmerz- und Unterwerfungsverhalten als Lust und Befriedigung zu erfahren. Also gilt das Motto: Architektur ist, wenn Schmerz zur Lust wird.

Eine Haltung zu haben erfüllt die Kriterien des Masochismus das kunstvolle / genussvolle Wechselspiel zwischen Grausamkeiten und Lustgewinn. Das Erleben einer Haltung in allen Facetten dient der masochistischen Befriedigung mit allen Varianten, bringt Lustgefühle und auch Architekten haben ein Recht auf Masochismus

Architekten lieben die schwierige Aufgabenstellung, nur diese bringt Genuss (wo alles erlaubt ist, ist keine Herausforderung, kein Genuss) wo es keine Schwierigkeiten gibt, macht sich der Architekt selbst Schwierigkeiten, um den Leidensdruck zu erhöhen Knebel-Vorgaben (durch Behörden und Auftraggeber, „architekturfeindliche“ Überforderungen des Programmes etc.)¹² es geht nicht nur um die kleinen Demütigungen um die langen Nächte, den verlorenen Aufwand, die bis zum Nicht-Wiedererkennen veränderten Projekte man unterwirft sich nicht nur allen absurden und widersprüchlichen Anforderungen, man

unterwirft sich mit Genuss alle Brutalitäten werden umgepolt zum Genuss und daher wird es – wider jede Vernunft – sobald wie möglich wiederholt keine Herausforderung, der man sich „stellt“, ist dem Architekten groß genug, um die Lust der Unterwerfung zu genießen um mit diesem Antrieb wie Phönix aus der Asche zu steigen, worin dann der Genuss kulminiert.

Mit einer Haltung ist etwas da, dem man sich unterwerfen kann was höhere Anstrengungen verlangt was größere Strenge fordert wofür sich der Einsatz lohnt was vertreten (verteidigt) werden kann was verletzt werden kann (auch Selbstverletzungen kommen vor) und es kann schmerzen, wenn dagegen verstoßen wird sogar die Vorstellung, keine oder zu wenig Haltung zu haben, schmerzt.

Gleichzeitig ist das Schimpfen über Haltungsmangel (der anderen) ein Genuss Vorhaltungen machen ist ein Genuss das (zumeist vergebliche, unnütze) Verteidigen der eigenen Haltung ist ein Genuss sogar das gänzliche Fehlen von Haltung, der Mangel, wird für den gelernten Masochisten zum Genuss

..... ein Projekt zu verlieren ist weniger gravierend, als die Haltung zu verlieren die Haltung zu bewahren ist ein höherer Genuss, als ein Projekt zu gewinnen auch die Züchtigung der Phantasie schmerzt unwillkürlich, wird aber durch den Genuss am strengen Projekt belohnt.

Wer jemals eine Haltung hatte, litt darunter und wurde Masochist oder auch: Haltung infolge des Masochismus um den Schmerz- / Genusspegel hinaufzuschrauben bis zum Sodomaso-Architektur-Musterknaben /

Die Haltung ist eine strenge Kammer.

Architekten mit Haltung sind die besseren Masochisten.¹³

Haltung und Determinismus

Es gibt natürlich unterschiedlichste Haltungen allen gemeinsam ist: sie zeigen nur in ihrem parametrischen Rahmen Haltung. Obwohl die jeweils inhaltlichen Orientierungen austauschbar sind, geben sie Anlass für erbitterte Richtungskämpfe. Strukturell sind alle konservativ, rückblickend, argumentierend. Jede Haltung ist deterministisch weil etwas schon Bekanntes angestrebt wird. Dominant ist der Wirkungsmechanismus, die Unbeweglichkeit der Haltungen, der Widerspruch zu prozessualen / dynamischen Entwicklungen.

Haltungen bilden geschlossene Systeme (wie Handschriften nachhaltig, rechthaberisch, lebenslänglich in sich erstarrt) nichts ist einfacher, als zu beharren nichts ist für die Umwelt, für die anderen unerträglicher als unveränderbare Positionen.

Es ist die Wirkungsweise, das Wesen von Haltungen unabhängig vom Inhalt, unabhängig von der Orientierung fundamentalistisch und entwicklungsgeschichtlich retardiert zu sein unbeweglich starr wie ein Stil die Haltungen marschieren durch kein Wechselschritt, kein Tänzeln (Ali Shuffle) wie Cassius Clay, kein *let him swing*

Haltungsarchitekturen sind Schubladenprojekte die Prädisposition von Haltungen limitiert die Kreativität, ist hinsichtlich dynamischer Prozesssteuerung (Hyper-Funktionen, Architektur als Prozess, prozesshafte Architektur) unbrauchbar, da es um Planungen und Nutzungen der Zukunft, um laufende Veränderungen / Nachjustierungen, geht Haltungen sind strukturell Fossilien der Vergangenheit!

Grundregel für Haltungen: „starr / stur sein und bleiben“: wer seine Haltung ändert, hat eigentlich keine Haltung“ wer seine Haltung ändert, ist ein Wendehals Überläufer werden exekutiert. Eine Haltung will behauptet werden und wird so zum Synonym für charakterfest (was gerne als unbeugsam wahrgenommen wird).

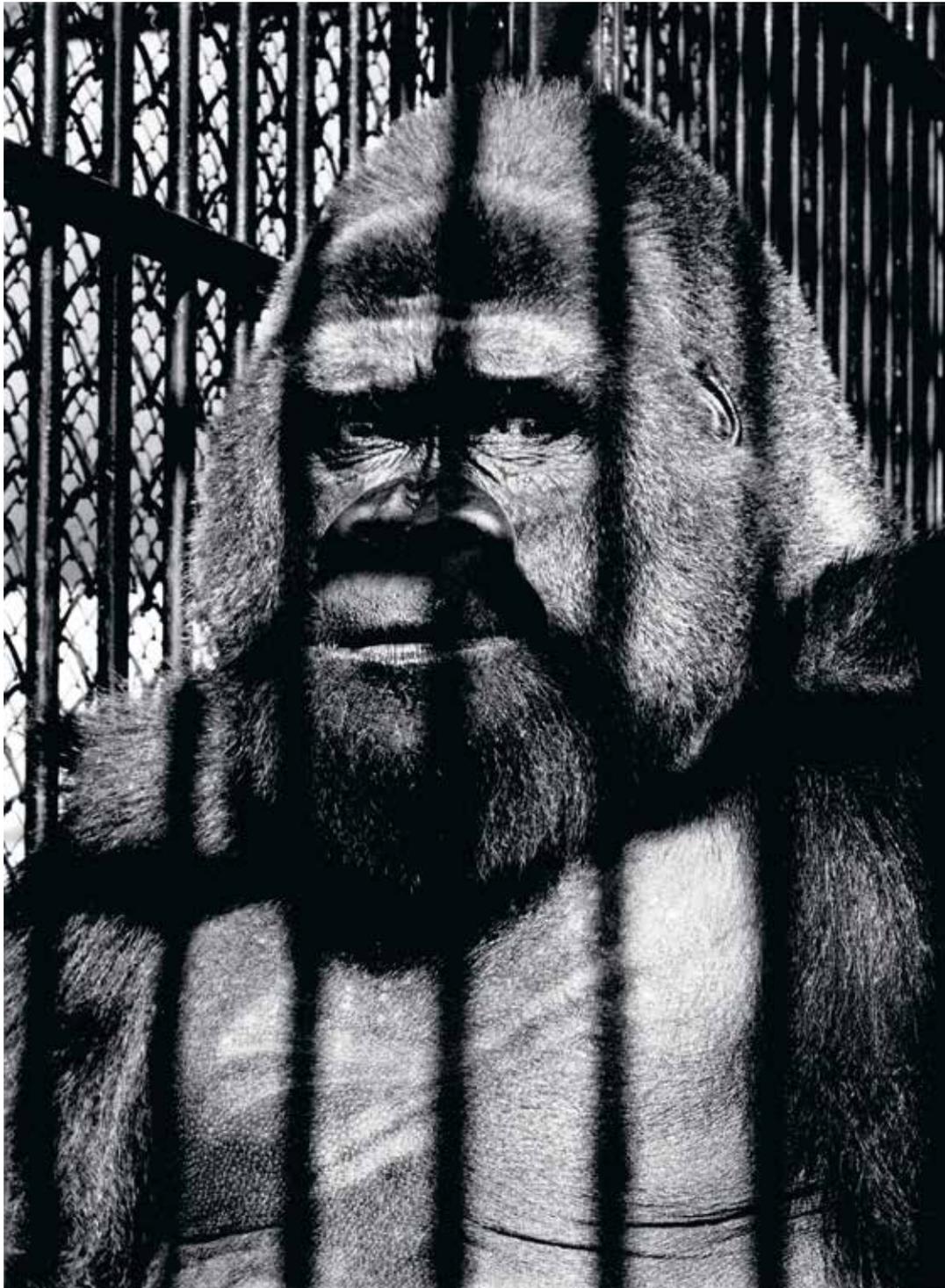
Haltungen schaffen Distanz (vom Hier und Jetzt) das dient der bourgeoisen Flucht vor der Realität Haltungen versteinern die Welt der Handlungen schieben sich wie ein Vorhang vor die Planung, der direkte Umgang mit der Umwelt wird ausgeblendet, Architekten mit Haltung sind nicht am Ball. Haltungen begrenzen noch mehr als Planungen allgemein begrenzen verstärken den Determinismus von Planungen.

Der Anarchist kennt keine Haltung.

Haltungen der Architekten

Haltung ist, was wir in der Planung brauchen kontrollierte Regelhaftigkeit auf die man sich verlassen kann der Bauherr genauso wie der Architekt weil Haltungen einfach anzuwenden sind, gehören sie einschließlich Gewöhnungseffekten und Wechselwirkungen zum Standard der Architekten.

Praktisch scheint es zu sein, sich auf eine Haltung zu berufen, berufen zu können wenn alle anderen Argumente nicht gefruchtet haben man braucht nur die Haltung herbeizuziehen / auszuspielen, eine Haltung wie ein Kaninchen aus dem Hut zaubern. Die Grundhaltung muss akzeptiert werden, dann ergibt sich alles von selbst, dann marginalisiert sich jede Planungsfrage, damit wird man alle Entwurfszögerlichkeiten zweifellos los. Eine klare Haltung erübrigt Planungsentscheidungen, daher die unzweifelhaft klare Architektur, die grüne Welle. So gesehen unterstützen Haltungen (wie Vorurteile) die Bequemlichkeit.



Gorilla „Guy“ mit Haltung in Käfighaltung
Photo von Wolf Suschitzky, Zoo London, 1958

Wer nicht kreativ / produktiv ist, kann sich zumindest auf seine Haltung berufen und vor dem leeren Blatt Papier meldet sich die Haltung vehement zu Wort den Entwurf von einer Grundhaltung ableiten die Grundhaltung des Entwurfes das Reden über die Haltung wird dominant da braucht man nicht mehr über den Entwurf / die Architektur zu sprechen.

Praktisch ist auch, wenn die eigene Haltung mit der Haltung einer Jury harmoniert, dann ist der Wettbewerb schon gewonnen wenn nichts dazwischen kommt und neue Freunde sind gefunden pour mémoire eine gemeinsame Haltung verbindet das geht über die persönliche Haltung hinaus ist eine gegenseitige / wechselweise Bestätigung der Richtigkeit.

Haltungen stellen sich selbst immer höchste Ansprüche daher ist die unter Architekten besonders beliebte und weit verbreitete Haltung: *Sendungsbewusstsein + Weltverbesserung*.

Beispielhaft ist die Haltung der „Trennfugen / Dehnfugen / Schattennuten aller Art“: um eines vom anderen „abzusetzen“. Hier wird also das Ausschließen architektonisch „umgesetzt“ ein klarer Strich bis hierher und nicht weiter. Haltung des Minimalismus / Reduktionismus – der schalungsreine / lunkerfreie / haltungsreine Beton!

Architekten mit Haltung fühlen sich automatisch besser, sie haben sich die Haltung jahrelang mit verve erarbeitet und sind an (mit) der Haltung sogar gewachsen.

Unter den vielen diversen Haltungen wäre eine einfache Haltung: sich die Latte so hoch zu legen, dass man aufrecht durchgehen kann aufrecht wie die erigierte Haltung des Zeigefingers (Mittelfingers) die gespreizte des kleinen Fingers die Krawatte als vorderes Rückgrat Kopf hoch, Brust heraus echte Haltungen sind unbeugsam das Gestikulieren bei der Projektpräsentation / auf der Baustelle offenbart die Haltung als (Psycho-)Prothese die Haltung als Entwurfsprothese.

Die Haltung, die Identität, die Trademark eines Büros bewirkt Körperhaltung, Lebensstil, Architektur(-Stil). Der Entwurf als Haltung in der universellen Zusammenschau des Architekten ist der Hang zum Gesamtkunstwerk begründet. Siehe Harald Szeemann *When Attitudes Become Form* (1969).

Haltung, Handschrift und persönlicher Geschmack potenzieren sich und reduzieren sich zu einem Limesbild. Haltungen bestätigen zuallererst sich selbst und sind folglich beratungsresistent, verzögern Entwicklungen: jeder Strich muss geprüft werden, ob er der gewünschten vorgegebenen Haltung entspricht. Man muss den Strich so lange verbessern, bis er zur Haltung passt (Identität) bis man feststellen kann: „das habe ich entworfen, ich habe mich dafür entschieden und ich stehe dazu (mit reinem Gewissen)“.....

Architektur mit Haltung ist teurer auch Universitäten mit „Haltung“ sind teurer.

Wer Haltung hat, will sie nicht aufgeben dabei zu bleiben ist einfacher, als ein neues setup zu machen eine Frage der Effizienz / Arbeitsökonomie: was ist

einfacher ein Leben lang jeden Strich zu überprüfen, ob er der Haltung gerecht wird, oder ein neues setup ohne Haltungen zu machen?

Keine Haltung zu haben, wird auch als Haltung hingestellt wird auch mir – je nach Vorurteil – unterstellt so habe also auch ich Haltung, jene, die mir von anderen umgehängt wird obwohl ich schon lange beschlossen habe, keine Haltung haben zu wollen

Der prinzipielle Anspruch, die Einstellung, die Grundhaltung machen Vorgaben für die Denkweise, die Handlungen, Zielsetzungen, Aussagen etc. und limitieren damit automatisch die Denkweise, die Handlungen, Zielsetzungen, Aussagen etc. auf diese Vorgaben. Hier wird klar: Haltungen halten unter Kontrolle sind insofern Instrumente der Machtausübung sie entmündigen Haltungen zwingen die Entwürfe in den Käfig der antizipierten Haltung Die Hühnerhaltung im Käfig, die Schweinehaltung in der Mastbox werden schon verboten; auch in Tiergärten werden die Gitterstäbe abgeschafft.

Wir werden mit Haltungen als „Umgebungsvariable“ noch länger leben müssen, so ein System ist nicht leicht abzuschalten also werden wir weiterhin Haltungen haben

Zumindest bleibt die Haltung der Haltungslosigkeit.

Endhaltung

Klar aufzutreten ist gegen den Determinismus von Haltungen. Von Algorithmen wissen wir, dass die Steuerungsmechanismen den input overrulen, daher muss der Steuerungsmechanismus „Haltung“ ausgeschaltet werden und nicht nur die inhaltliche Orientierung.

Ohne Haltung und ohne Expressionismus (nach außen gestülpte Haltung) auszukommen ist Schwerarbeit, wie ein Drogen-Entzugsprogramm; Der Paradigmenwechsel fordert Planung ohne Vorbilder, ohne Determinismus.

Der Vorteil von „ohne Haltung“: man entzieht sich dem Kollektiv, entzieht sich dem vermeintlichen Zugriffsrecht. Die avancierte Haltung will keine Haltung kennt keine starren Regeln, will operativ Regeln verändern. „quick & dirty“ paralyisiert die Abwehrhaltung, die Langsamkeit und Nachhaltigkeit der Haltungen. Es geht um die Beschleunigung der Architektur, es ist nicht erforderlich, den Entwurf mit Haltungen abzustimmen wenn ein Entwurf für die Zukunft plant, soll er sich nicht auf die Vergangenheit berufen.

Ich gebrauche keine Haltung die Hardware, die digitalen Algorithmen kennen keine Haltung. Ich relativiere die Ausschließlichkeit, den umfassenden Anspruch von Haltungen, arbeite in / an einem haltungsfreien (haltunglosen) Raum

An der Haltung scheitern viele Projekte.

Die Wahrheit der Architektur ist ein fake.

Fake – quick & dirty – forward planning

Text für Olafur Eliasson in *Surroundings Surrounded / Essays on Space and Science*, Hrg. Peter Weibel; ZKM Karlsruhe und Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press, 2001

Updating Transforming Principles in Architecture

Fake¹⁴

Die fake-Theorie basiert auf der aktuellen Beobachtung, dass ein fake eine mediale Manifestation ist und nun in der Computer-Welt und im WWW zur ultimativen Blüte gelangt.

Die mediale Qualität unterscheidet einen fake von Fälschungen, Täuschungen, Lügen, 1.-April-Scherzen o. dgl., die traditionell etwas wollen und irgendwie gemeint sind. Ein fake ist nicht inhaltlich konzipiert, ist demnach nicht, hat also keine, sondern bringt überhaupt.

Dass „Personen“ im Chatroom, im WWW mehrere und unterschiedliche Identitäten entwickeln, ist ein selbstverständliches, allgemein akzeptiertes Phänomen. Diese IDs sind rasch und nach Belieben veränderbar, sie sind bisweilen partiell, extrem überhöht o. dgl. Hier wird die klassische Identitäts-Vorstellung von persönlicher Identität und Integrität aufgehoben, es sind nunmehr Identitäts-Spaltungen und viele Gesichter möglich. Zumindest im WWW ist nun erlaubt, was bisher in real life IRL verpönt bzw. gesellschaftlich / wissenschaftlich / künstlerisch verboten war.

Es zeigt sich, dass die bisher geforderte Klarheit und Eindeutigkeit durch Vielschichtigkeit ersetzt wird, dass durch fake IDs die bisherige kulturgeschichtliche Einheit Person / Identität / Integrität aufgehoben wird. Die Verlässlichkeit einer Aussage / Meinung, eines Standpunktes, des Charakters, der Individualität, der Handschrift wird relativiert. Alle Regeln wie „ein Mann ein Wort“ und „was ich in aller Unmissverständlichkeit zu verstehen gebe“ „und wozu ich stehe“ gehen nun in den trashcan. „Read my lips!“

In der Tradition der Architektur war immer der Ort und die Identität, die Orts-Identität, ortbestimmend, ortbildend, identitätgebend, identitätbildend Der Ort der Neuen Medien, speziell des Computers und des WWW, ist nunmehr die ortlose Virtualität.

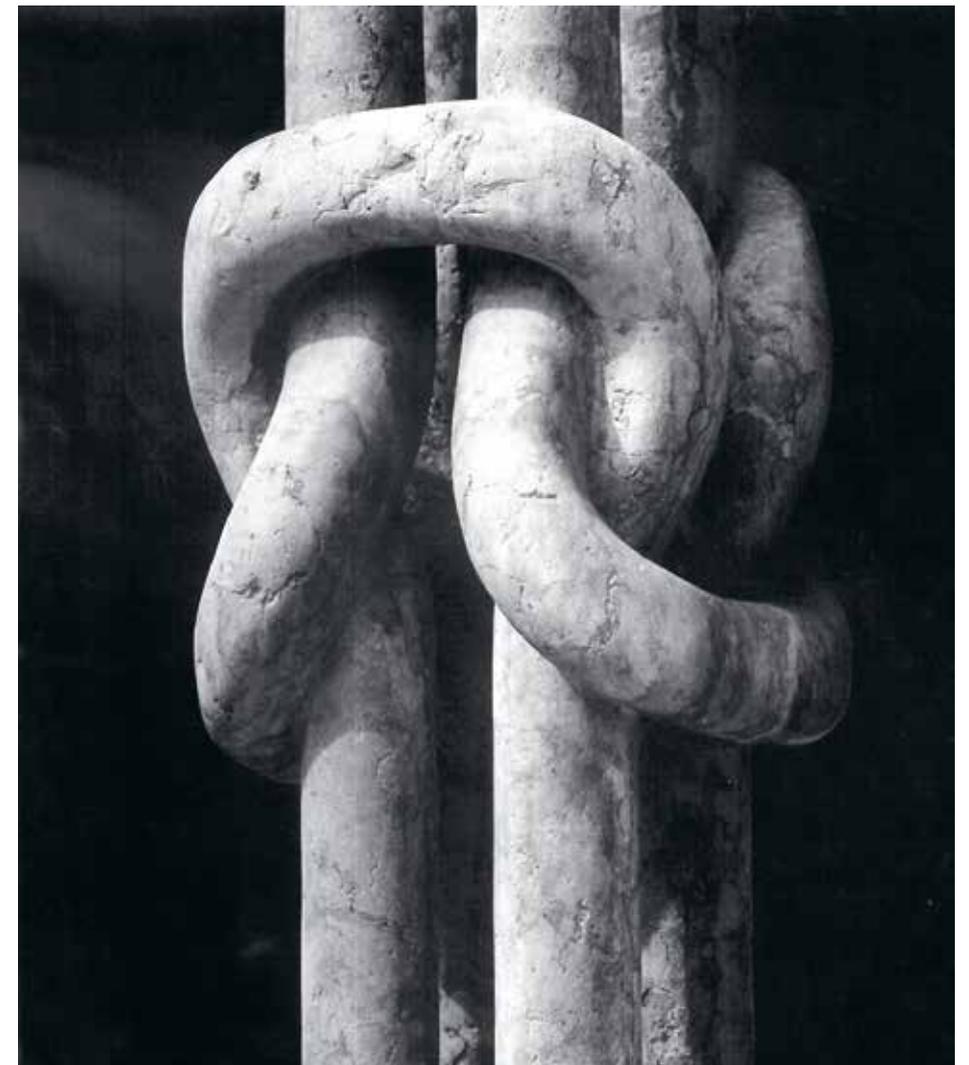
The rule of rules der Identität und Stimmigkeit (Richtigkeit, Wahrheit) war die bislang geprägte und geforderte „vitruv’sche Einheit“ von Raum_Zeit_Ort, wie im griechischen Drama die „aristotelische Einheit“: Zeit_Raum_Handlung. Als ob wir in einer Zeitfalte stecken würden, ist diese Einheit auch heute noch rechtlich verbindlich: das Alibi, ein „Anderswo“, der Nachweis, dass sich jemand zur Tatzeit an einem anderen Ort / nicht am Tatort aufgehalten hat, weshalb er nicht der Täter sein kann. Dieser ist in Zeiten der Dislokation und Telemanipulation obsolet.

Demselben Wandel sind natürlich auch die Theorien zur Morphogenese und Verhaltensmuster unterworfen: die Abbild-Theorien, das Pygmalion-Syndrom, die Transformation in der Expression, der „Hang zum Gesamtkunstwerk“, die Zustandsgebundenheit, die derivativen Vorgangsweisen, die statischen Determinismen etc. In der Architektur bekommt die alte Vitruv’sche Regel von der Einheit Funktion_Form_Konstruktion ein update.

Schon zuvor gab es in der Kunst und Wissenschaft permanent Bestrebungen, diesen Verbindlichkeiten – dem Zwang, dass etwas so sein muss und nicht anders sein darf, dem Gefängnis des Raumes, der Beschränktheit / Vergänglichkeit der Zeit – zu entkommen. Die Entwicklungen der Wissenschaften und speziell die Dynamik des 20. Jahrhunderts implizieren geradezu die Aufhebung alter Regeln und Parameter. Die Regeln des „Körpers“ werden durch die Virtualität aufgehoben, die Stilkunde des 19. Jahrhunderts, der Funktionalismus des 20. Jahrhunderts werden nun durch Systemsteuerungen ersetzt – sozusagen weg vom Produkt (hardware) hin zur Metasprache der Steuerung (software), weg vom Objekt hin zum Prozess.

Das Ziel und das Produkt jeder baukünstlerischen / architektonischen Transformation war immer das Hinzufügen eines Objektes, einer Form, von Ästhetik in die Welt: etwas Neues zum Alten, etwas Künstliches zur Natur, etwas Häusliches in die Landschaft. Das Interessante heute ist, dass nicht mehr Objekte, Formen, Zustände transformiert werden, sondern dass die „Gestaltungsprinzipien“ selbst transformiert werden. Von der Objektplanung (1. Ordnung) zur Metaebene der Systemplanung (n-te Ordnung): vom Produkt zum Werkzeug zur Werkzeugmaschine zur Steuerung der Werkzeugmaschine zum know-how

Selbst in der „realen Welt“ der Architektur wurde schon seit langem mit Verschiebungen experimentiert, z.B. gleich nach dem Aufkommen der Perspektive: Anamorphosen, Anagramme, Palazzo Spada (Borromini), illusionistische Architektur / Malerei (Palladio / Veronese) etc. – alles Verschiebungen der Realität, die neue Realitäten schaffen. An der Materialgerechtigkeit (Adolf Loos) wurde schon in der Antike gerüttelt: der dorische Tempel ist ein fake-Tempel, weil eine Holzkonstruktion aus Stein gebaut wurde, worüber weniger geklagt wird als über Holzimitationen aus PVC, Materialgerechtigkeit wurde auch in der Gotik ausgesetzt (die Stützen am Portal des Dom von Trient sind formal Seile – mit einem Knoten: das verkehrt die Architektur-Regel der Ablesbarkeit ins Gegenteil).



Säule am Dom von Trient: Seilknoten in Marmorstütze, 1545–1563

Die potemkin'sche Stadt kann als Vorläufer der Postmoderne verstanden werden, aber nicht von „form follows function“. Der fake-Entwurf ist nicht Realitätsvortäuschung, sondern Erfindung einer neuen Realität.

Wie von Peter Weibel in der Ausstellung *Jenseits von Kunst* ausgeführt, wurde die Entwicklung vom *Determinismus zur Relativität*, vom *Expressionismus zum Aktivismus*, vom *Konstruktivismus zum Dekonstruktivismus* von mehreren Disziplinen vorangetragen. Die Formalisierung (Methodik) löst den inhaltlichen approach, das Sendungsbewusstsein ab. Die Spur zieht sich von der Pataphysik über surreal, fraktal, fuzzy, chaos, complexity, real virtuality zum fake. Der Paradigmenwechsel „weg vom Monopol der Einheit“ wurde ganz entscheidend von den Neuen Medien bedingt. Die Differenz von Zeit_Raum_Handlung, die Simultaneität von Präsenz_Absenz_Dislokation, die Koinzidenz von Subjekt_Objekt als Systemvariable zählen am Beginn des 21. Jahrhunderts nicht mehr wie vordem zu Wahnvorstellungen. Die Virtualität ist real¹⁵, die Realität hat sich sozusagen emanzipiert: shift, beam, morph, zoom, fake!

So wie das Potenzial der „Real Virtuality“ ein neues Licht auf die „IRL-reality“ wirft, lässt uns das Wissen um und die Produktion von fakes die bisherige „ehrliche“ non-fake-Welt neu sehen. Beim fake handelt es sich nicht um Realitätsmanipulationen (wie bei Täuschungen etc.), sondern um die Produktion von neuen Realitätskombinationen. Primär wird dabei das „inhaltlich Gemeinte“ umgeschrieben / verschoben / fragmentiert / aufgelöst. Ein wesentlicher Entwicklungsschritt liegt dabei in der Loslösung der Information von Körper_Objekt_Ort als Informationsträger. Der Datenfluss im Computer / WWW löst die Identitäten (ethno, autochton, genius loci), trennt die Bedeutung vom Bedeutungsträger und bietet somit ein weiteres Grundprinzip des fakes: die Ortlosigkeit. Wenn etwas wo ist, wo es nicht sein soll, hat es Potenzial zum fake. Eine Folgeerscheinung wird zum Hauptphänomen: wenn die Informationen frei flottieren, gibt es kein Original, ja selbst die Attitüde dazu gibt es nicht: Capricorn One!

Der Prototyp der Objekt-Ort-Verschiebung findet sich auch in der Dimension der Zeit_Geschwindigkeit. Der Dislokation entspricht quick and dirty: nicht die „Richtigkeit_Wahrheit“ einer Information ist maßgeblich, sondern die Geschwindigkeit, der Zeitpunkt, wann sie sich manifestiert.

Der Aspekt einer Richtigkeit an sich wird aufgehoben und folglich gibt es keine Materialgerechtigkeit, keine Handwerksgerechtigkeit, keine Konstruktionsgerechtigkeit. Oberflächlichkeit löst Genauigkeit ab. Für die erhöhte Geschwindigkeit und Oberflächlichkeit gibt es die Theorie der Unschärfe (fuzzy logic). Die Geschwindigkeit lässt weder Zeit zur Grundlagenanalysen noch zur Überprüfung einer Richtigkeit (diese wird somit definitiv zur Fiktion).

Somit zeichnen sich einige Parameter für eine vorläufige Grundannahme ab: ein fake unterminiert das allgemein angenommene Evolutionskonzept, ein fake kulminiert durch Geschwindigkeit, ist kurzlebig, schnell – ersetzt Identität oder Authentizität durch neue Konfigurationen. Es gibt keine statischen Modelle der Architekturproduktion mehr. Die Architektur ohne Teleologie, wird autokatalytisch, algorithmisch sein: quick & dirty.

Forward Planning

In der forward-planning-Vorgangsweise wird permanent verändert, nicht im Sinne einer Fehlerkorrektur, sondern wegen sich ständig ändernder Umgebungsvariablen, aufgrund von Wachstum oder Funktionsänderungen.

Von der starren Bildhaftigkeit (Objekt, Proportion, Ästhetik) der traditionellen Architektur wird abgegangen und zur Steuerung von (urbanen, architektonischen, baulichen) Prozessen übergegangen. Planung wird nicht als objektbezogen (Funktion, Struktur, Typologie) verstanden, sondern eher als Verfahrensweise, Regel, Methode. Die Funktion der „Funktion in der Architektur“ ist weniger die Form, aber immer mehr der Prozess. Das objekthaft Gebaute ist nicht Ziel, sondern Folge eines Prozesses, siehe Stewart Brand: *how buildings learn*. Nach der rigiden deterministischen Endzustandsplanung und nach den darauffolgenden Konzepten der Entwicklungszustandsplanung wird nun eine Architektur der Prozesssteuerung definiert und somit zu algorithmischer, autokatalytischer und genetischer Architektur übergegangen.

Die Methode des forward-planning ist nicht retrospektiv, sie beschleunigt. Um Architektur zu beschleunigen, muss das System beschleunigt werden, das Entwerfen muss real-life-Vorgänge simulieren / stimulieren.

PS for Olafur Eliasson:

Seit ich diese Entwicklungen beobachte und damit experimentiere, werden die Argumente knieweich und Ludwig Wittgenstein kann sich im Traktat nun nicht mehr fragen, was die Welt nun ist und schon vor Sokals Hoax-Affäre war die Verlässlichkeit von Texten fraglich.

Deine Wand mit dem Moos hätte mir früher den Unterschied zwischen Architektur und Kunst gezeigt, aber seit es – weder in der Kunst noch in der Architektur – nicht mehr um Objekte, Formen, Farben geht und wir als Autoren auch verschwinden, scheint es nur ein Transfer zu sein. Aber weil sich das Sammeln für eine Enzyklopädie irgendwie aufgehört hat, scheint nun auch der Transfer inflationär, weil seit der Postmoderne ohnehin alle Formen erlaubt sind – überall! Durch die Globalisierung kann ohnehin alles überall sein, daher gibt es nichts Exotisches mehr, ist nichts mehr autochton und auch das esoterische know-how wird gefaked: vielleicht kommt das Moos von Island oder vom Blumenmarkt um die Ecke, vielleicht ist dein Wasserfall tatsächlich ein großer Lautsprecher, der unsere Sinne täuscht durch sein Rauschen? What is the matrix! Was sagt unser Freund Viktor Schauberg dazu, dass dein Wasserfall Möbius-Bewegungen macht? Bei ihm ist das Wasser auch von unten hinaufgeflossen. *Flatland, A Romance of Many Dimensions*¹⁶, without any immigration limits. – Olafur, we should meet there, because my web site has been faked – be aware, that you are visiting a faked page that offers distorted information on my cause – it's all a fucking fake, cu asap – PLO!

Architektur als Informations-Editor

Zusammenfassung von einzeln publizierten Definitionen 2006

Informationsverarbeitung I

Wenn ich behaupte, ich hätte etwas mit dem kleinen Finger (oder „mit links“) gemacht, ist das, wie üblich, ein understatement (ich drücke die Enter-Taste); es gibt aber auch Leute, die sagen, sie machen etwas aus dem Bauch (*Der Bauch des Architekten*), bauchrednerisch – weil sie dort sehr viele Nerven zusammenlaufen hätten –, während andere hirnlässig behaupten, es komme aus dem Kopf. Und derzeit wird vieles dem Computer zugeordnet. Wo nun die Prozessoren sind, war früher eventuell ein Thema der location (traditionell genius loci), mit der Erfahrung der Dislokation könnten wir nun rückblickend meinen, dass sich topographische Unterschiede zumeist nicht wirklich per autochthonen Ergebnissen nachweisen lassen. Aber es bleiben die Fragen: wie kommen die Striche aufs Papier und wie kommen die Häuser auf die Wiese?

Informationsverarbeitung II

Auch die klassische Architekturlehre geht von der Verarbeitung von Informationen aus. Bei gleichen Informationen für alle Teilnehmer sind bei Wettbewerben (zum Beispiel mit 100 Projekten) durchaus verschiedene Lösungen zu finden – aber nicht 100 grundverschiedene. Und gibt man dann noch weitere Informationen dazu, werden die Ergebnisse nicht markant anders. Man könnte sagen, hier werden Informationen nicht seriös verarbeitet. Beim Einfamilienhäusbauer sehen wir exemplarisch, wie herkömmliche Quellen und Manipulationen obsolet sind: nur Anfänger analysieren ein Grundstück oder Bedürfnisse als Planungsparameter, nur Romantiker und Informatiker glauben, Architektur sei ein Informationsverarbeitungsapparat.

Wenn wir in einer Welt ohne Subjekt / Objekt uns selbst nicht mehr brauchen, ziel-, wunschbild- und grundstückslos sind, flottieren Informationen unverbindlich. Das binäre Haus ist insofern Architekturproduktion, als es Informationen für Interpretationen produziert, Informationssteuerung als Architekturgenerator.

Informationsverarbeitung III

Da bisher mit der anthropozentrischen, zielorientierten, inhaltlichen Vorgangsweise eigentlich nur wenig Abweichendes, nur mangelhafte Ergebnisse erzielbar waren, stellt sich die Frage, ob nicht externe, kollektive Handlungsanweisungen (Algorithmen) x-beliebig neuere Ergebnisse hervorbringen könnten. Nicht der input (individuelles Wollen), sondern das Prozedere bestimmt den output. Der Informationsfluss geht nicht vom Gehirn (Vision, Wunschbild) zur Äußerung (Extermität, Medium). Externe Vorgänge generieren und bieten dem Gehirn neue Information: Wolfgang Amadeus Mozart (KV 516f „Musikalisches Würfelspiel“), Alexander Cozens (A new method of assisting the invention in drawing original compositions of landscape, 1785): „To sketch is to transfer ideas from the mind to the paper to blot is to make varied spots producing accidental forms from which ideas are presented to the mind; To sketch is to delineate ideas; blotting suggests them.“¹⁷ Die Leichtigkeit der Prozesssteuerung überbietet die Prozedur der Analyse, ohne historische, wertende Einmengungen gewinnen wir an Überraschung, an Geschwindigkeit. Fuzzy Simulationen sind Antithesen zu einer „richtigen“ „Gedankensteuerung“, das WWW ist ein nicht-zielorientierter, kollektiver Informationsgenerator.

Die Kunst des Planens ist, etwas Unbekanntes zu planen und dieses unbekannt zu lassen, nicht zu determinieren.

Informationsverarbeitung IV

Der Neuronale Architektur Generator – eine Installation bestehend aus zwei miteinander kommunizierenden digitalen Prozessoren, deren Output projiziert wird – geht davon aus, dass Pulsfolgen (spike trains) in biologischen Organismen gleich = binäre Zeichenreihen (bit-strings) gleich = Daten (Koordinaten, Vektoren) interpretierbar als geometrische Volumen (solids) sind. Diese Gleichung verknüpft drei traditionell als wesensfremd angesehene Wirklichkeitsbereiche:

- die Welt in unserem Kopf: Informationen, Vorstellungen und Ideen, wie sie in biologischen Organismen tatsächlich kodiert sind;
- die Welt der digitalen Datenverarbeitung, repräsentiert durch binäre Zeichenreihen als Vokabular der Kommunikation zwischen digitalen Prozessoren;
- die Welt der Generierung neuer Bilder / Räume / Architekturen.

Diese drei Wirklichkeitsbereiche werden hier auf dem gemeinsamen Nenner der Informationsverarbeitung miteinander verknüpft. Die Installation demonstriert auf diese Weise, dass die Generierung von Bildern / Räumen / Architekturen nicht mehr anthropozentrisch / expressionistisch gesehen werden muss. Durch die Computeranwendung wird sozusagen ein Schritt der Emanzipation von althergebrachten Verhaltens-, Evaluations- und Produktionsmustern ermöglicht.

Dies hat Konsequenzen für unsere Auffassung von Kunst, Architektur und menschlicher bzw. maschinell / digitaler Kreativität: es beweist unsere These, dass die Kreativität (hier Produktion von Architekturbildern) ein Produkt eines „neuronalen Prozessors“ ist und als solche durchaus vom „Gehirn“ losgelöst werden kann.

Informationsverarbeitung V

Will sich Architektur als kreativer Vorgang (Planungs-Prozess) und innovative Informationsverarbeitung verstanden wissen, ist Vorbedingung, dass sie vom Prozedere der bildhaften, objekthaften, Bedürfnisbefriedigungs-Architektur absieht und zu einer prozessorientierten Planung, zu einer prozesshaften Architektur mutiert. Dabei verschwinden Subjekt (Planer / Nutzer) und Objekt (Architektur) als Kategorien. Schon McLuhan hat den Wandel im System von Informationsträger und Information referenziert, und die Entwicklung hat sich im WWW noch verschärft.

Auch der Städtebau beschäftigt sich heute gezwungenermaßen mit Prozesssteuerung. Architektur ist nicht eben mehr Gebäude oder Objekt, Urbanismus, nicht Funktion, sondern Organ. Wir müssen gezielt den Aspekt Architektur als sehr langsames Medium beschleunigen, eine Architektur der Beschleunigung betreiben und Architektur als Prozess forcieren. Somit wird klar, dass diese avancierte Architektur relativ wenig mit dem persönlichem Gefallen (abgestimmt mit Bauch und Gehirn) zu tun hat, viel eher mit „externen“ Abläufen und globalen Systemvariablen: Produkt > Werkzeug > Werkzeugmaschine > Programm > Programmsteuerung > Systemsteuerung. Nach Ursache & Wirkung, Mitbestimmung und Interaktion, Grundlagen, Paradigmen, Teilsystemen, Systemveränderungen, Systemplanung, offenen Systemen; nach Linearität, Regelkreisen, Baumstrukturen, Fraktalen, Chaos sind nun selbstgenerierende Systeme zur Disposition, über Prozesssteuerung hinaus, wie eine Architektur der Avatare, wie eine Vision von autokatalytischen Bauteilen.

Informationsverarbeitung VI

Wenn es Architektur auch jenseits von sequenziellen Architektur-Funktions-Derivaten gibt, Planung nicht mehr methodisch (systematic procedure that produces – in a finite number of steps – the answer to a question or the solution of a problem), sondern autokatalytisch agiert, warum also Gehirn als Muster für artifizielle Kreationen nehmen? Vielleicht doch besser Bauch? Oder kleinen Finger? Oder Haut? Oder eben ein unendlich langer bit-string, der sich ständig selbst generiert

```
..... 00000011000000000000100000100001000000000001000
0011000000000000000011100000001100000000000000100
0010100011010011100000011000000000000000.....
```

also nicht etwas anderes verarbeitet, also nach der analogen / anthropozentrischen Beschränktheit, nach der Formalisierung (Architektur-Stile), nach dem Limes der Algorithmen, alle „Wunschhaus“-Klienten werden nun Teil einer 3-D-Meta-sprache. So gesehen ist Architektur nicht mehr ein Medium, Architektur ist ein Editor. Architekturplanung programmiert den Editor.

Information als Architekturverarbeitung VII

Traditionelle Architektur gab natürlich Informationen, war Bedeutungsträger: „ich bin eine Kirche, ich bin Macht, ich bin Zeichen“¹⁸

Nun gibt es so viel Information, dass die Gebäude verschwinden (am Times Square / New York hinter den Werbe-Oberflächen, wie Borobudur im Urwald), Formen und Funktionen verschwinden, Architektur reduziert sich zum Gerüst für Oberflächen (Benutzeroberflächen, Informationsoberflächen). Die Fronten sind gewechselt: hier verarbeitet die Information die Architektur, Informationen bestimmen die Handlungsweisen.

Dekonstruktion bzw. Paranoia

Vortrag im Symposium *Paranoia und Diktatur*: Universitätsklinik f. Psychiatrie, Graz 22.01.2000

Aus geschlossenen Anstalten entkommen: Vom Determinismus zu einer offenen Architektur

Was mir zum Thema Architektur & Paranoia lange Zeit interessant erschienen ist, liegt irgendwie am selbstbehaupteten Grenzgängertum der Architekten sowie in der Vorstellung von Architektur als „Mutter aller Künste“ bzw. als Gesamtkunstwerk, was sich rückbezogen auf die ArchitektInnen in schweren Selbst-Überbewertungen auswirkt – zur Positionierung als Demiurg führt. Das überhöht sich zusätzlich durch das Faktum, dass Architektur ins Leben eingreift, sozusagen jeden betrifft, weswegen sich auch alle permanent einmischen wollen / müssen. Zumal Architektur gleichzeitig als Instrument der Repräsentation, der Selbstdarstellung, Selbstverwirklichung und Macht verwendet wird, neigt jeder Bauherr / Architekt zu demiurgischen Attitüden. In diesem Menue rubriziert weiters die Forderung nach Singularität / Originalität, Charismatik, Handschrift, Identität u. dgl., also „Qualitäten“, die je nach Bedarf auf das Objekt / Architektur oder Subjekt / Bauherren / Architekten angewendet werden – zur wechselweisen Auratisierung.

Im Buch *Architektur Algorithmen*¹⁹ habe ich zusammen mit Peter Weibel einleitend einige Entwicklungen aufgezeigt: von der Körper- zur Maschinen- zur System(theorie)-Architektur:

Die traditionelle (Lehre der) Architektur basiert heute noch weitgehend auf Körper (Körpertheorie Vitruv / Leonardo): von den Maßeinheiten „Elle“, „Fuß“ bis herauf zu Corbusiers Modulor; der Mensch als Maßschablone für Gebäude und allgemein subsummiert – auch im übertragenen Sinn – mit dem Ausspruch „Der Mensch ist das Maß aller Dinge“.²⁰

Es gibt den Begriff „Baukörper“, und hier ist auch der Hintergrund für die Annahme, Architektur sei „die 3. Haut“ des Menschen. Es wird – nach wie vor – von Körpertheorien ausgegangen und daraus fortgesetzt geht es um den Menschen

schlechthin, womit die Basis für die Anthropozentrität der Architektur gegeben ist – vom Menschen (Hand, Gehirn, Bauch des Architekten) für den Menschen gemacht, was durch die aristotelische Einheit von Zeit_Raum_Handlung nochmals verstärkt wird.

Andererseits sind die Architekten schon immer gegen die physikalischen (Körper-) Grenzen von Raum und Zeit angerannt, gegen das Gefängnis aus Ziegeln und Steinen, gegen die Schwerkraft und die Masse. Die Entwicklungsgeschichte der Einfriedungen von den Zyklopenmauern angefangen bis zu den heutigen quasi immateriellen elektronischen Sicherungen ist ein deutlicher Beleg dafür. Und was heute elektronische Medien an Möglichkeiten bieten, die Grenzen von Wänden zu überschreiten, wurde früher mit den zur Verfügung stehenden Mitteln der Zeit versucht: die perspektivische Illusions-Malerei simulierte Räume jenseits der Möglichkeiten des Architekten. Rückblickend können wir sagen, dass in der Auseinandersetzung zwischen Architektur und Wandmalerei in Kirchen und Palästen schon eine radikale Differenzierung von Präsenz und Absenz stattgefunden hatte. Palladio baute als Architekt lokale Architektur mit Präsenz, diese wurde durch die Malerei von Veronese um die Dimension einer dislokalen Architektur der Absenz ausgeweitet: Der Maler setzt sich in der Illusionsmalerei (virtuelle Architekturen und Landschaften) über körperhafte und physikalische Begrenzungen hinweg. Ging es am Anfang der Medientheorien und des elektronischen Zeitalters noch um die Ausweitung des Körpers (McLuhan) bzw. zeitgleich damit um die psychodelischen Ausweitungen der Sinne (Drogen), geht es neuerdings um die Überwindung bzw. Loslösung und um das Erschaffen neuer Realitäten – Virtualitäten.

Es gibt also nicht nur die Tendenz, sondern mittlerweile auch schon Techniken, dem Gefängnis des Körpers (des Gehirns, der Psyche, des Systems) zu entkommen, dem Diktat der Definitionen und Konventionen. Ich glaube, das ist auch unser gemeinsames Thema heute: das Öffnen von Eingrenzungen, Abgrenzungen / Ausgrenzungen, also das Öffnen der Architektur, das Öffnen der Psychiatrie.²¹

Beim Konzipieren von Architektur geht es um Regeln, zum Beispiel im Historismus um die Regeln eines Stils, von Proportionen. Die Regeln sind vielschichtig, hierarchisch, unterschiedlich gewichtig: „rein architektonische“ Regeln zum Beispiel Vitruvs 2000-jährige Form / Funktion / Konstruktion, Sullivans Form follows function, die Postmoderne oder die Neue Einfachheit. Zusätzlich gibt es Overkill-Regeln zweiter Ordnung, zum Beispiel jene, die sich aus derivativ-linear-seismographisch-ethischen Argumenten der Richtigkeit und Argumenten der Verbesserung ableiten.

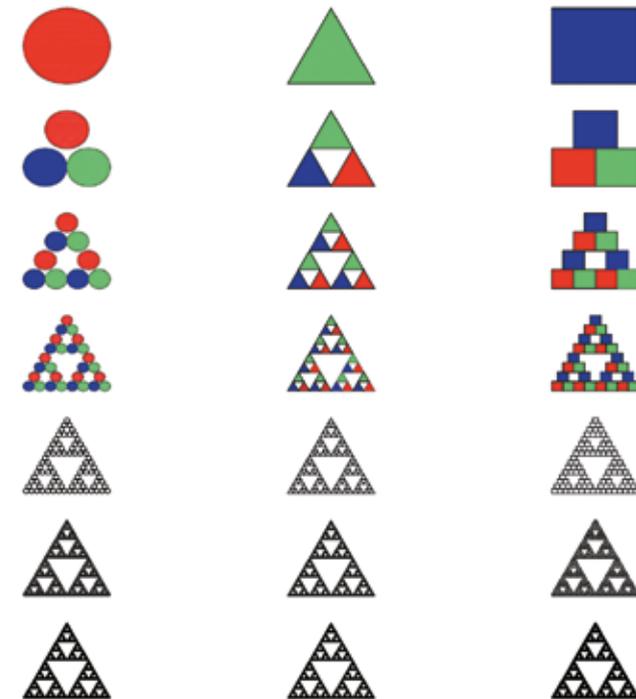
Auch eine der dominantesten Regeln, dass dem Bauherren / dem Architekten das Gebäude gefallen müsste – „chacun à son goût“ – ist anthropozentrisch. An diesem Faktum ändert auch der leichte Nachweis nichts, dass der „persönliche Geschmack“ zumeist ein kollektiver ist. Architektur dient dem „guten Geschmack“, dem normierten persönlichen Wunsch / der Meinung, und ist somit anthropozentrisch; indem sie funktionsgerecht (Sullivan), materialgerecht (Loos), konstruktionsgerecht, ökonomiegerecht, altstadtgerecht etc., insgesamt gerecht sein will, sich einfügen will; sie ist nach wie vor expressionistisch repräsentie-

rend, sie will systemgerecht sein, sie wirkt systemverstärkend und bleibt somit – trotz aller avantgardistischen Ansprüche – konservativ.

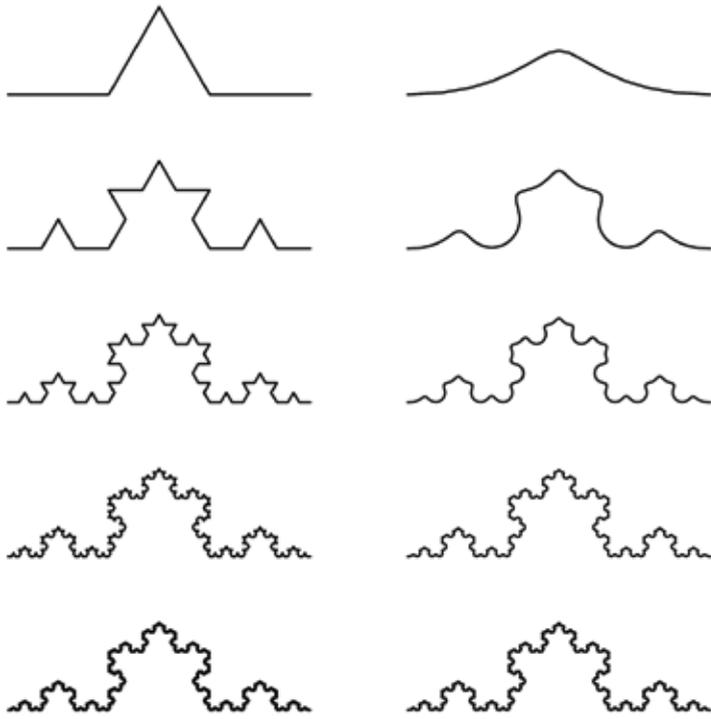
In der Diskrepanz von Verfügbarkeit und Performance, im Steckenbleiben der Wunschbilder stößt die traditionelle Architektur an längst bekannte Limesbilder und vermutlich auch die Psychiatrie: sie lassen sich vom normierenden Beharren überrumpeln.

Die Entwicklung der modernen Theorien, Fraktale Geometrie, Chaos-Theorie, Fuzzy Logic, die Genforschung und Datenmanipulation²² etc. brachten vor allem den Wechsel von inhaltlichen (1. Ordnung) zu systemischen Vorgangsweisen der 2., 3. Ordnung mit sich, nicht zuletzt durch die Beobachtung des eigenen Instrumentariums. Es wurden also nicht nur neue Regeln erfunden, sondern die starre Regelmäßigkeit selbst wurde relativiert, aufgehoben, dekonstruiert.²³ Die Fraktale Geometrie demonstriert die Abhängigkeit vom Algorithmus und die Unabhängigkeit vom inhaltlichen input, Ausgangsbild, Wunschbild, Weltbild und verweist auf Beschränkungen in Limesbildern. Der polnische Mathematiker Waclaw Sierpinsky weist schon 1915 nach: nur die Änderung der Prozedur / Algorithmus – nicht des input! – ändert den output.

Gleichgültig welcher input (Kreis, Dreieck, Viereck) genommen wird, der Algorithmus „füge jeweils drei kleinere Elemente ein“ führt zum selben Limesbild.



Sierpinskys Dreieck, Fraktale Geometrie, 1915



Koch'sche Kurve, Fraktale Geometrie, 1904

Die Verbindung zwischen zwei Punkten ist gewohnterweise, in der Euclid'schen Geometrie, eine Gerade, eine klare Linie, die diesseits und jenseits trennt: bis hierher und nicht weiter! eine Verbindung zwischen zwei Punkten, die unendlich lang sein könnte. In der Fraktalen Geometrie in der Koch'sche Kurve, ist dies nicht mehr der Fall: ein Punkt kann je nach Iteration diesseits oder jenseits der Kurve liegen, die Geradlinigkeit, die Demarkation ist aufgehoben, d.h. die üblicherweise eingeforderte Eindeutigkeit / Eineindeutigkeit wird durch Vieldeutigkeit ersetzt; und die splines und nurbs erweitern räumlich und ermöglichen uns – in Fortsetzung des Kubismus – eine Raumvorstellung ohne Schuhschachteln / Schubladn: offener Grundriss, offenes Raumgefüge, Auflösung der Ordnung. Diese Entwicklungen sind Anzeichen einer Öffnung jenseits des Determinismus. Das ist Dekonstruktion.

Wenn der Funktionalismus eine klare Trennung der Funktionen forderte (CIAM), planen wir nun Überlagerungen und Änderungen von Funktionen, d.h. eindeutige (starre) Spezifizierungen werden durch Systemvariable ersetzt, ähnlich wie heute die einzelnen Neuen Medien im „hypermedia“ zusammenwirken. Alle diese Entwicklungen kulminieren im Internet, das prototypische Exempel für self-emerging systems: so wie es sich herausstellt, hat es niemand ausgedacht / geplant / implantiert, d.h. es ist nicht derivativ, sondern sehr sensibel, mit hoher Geschwindigkeit neue Umweltvariablen herstellend.

Wenn ich ein Manifest zu einer neuen Architektur des 21. Jahrhunderts machen sollte, würde ich behaupten, sie wäre nicht mehr anthropozentrisch, derivativ, sondern systemisch-prozessual, quick and dirty, nicht deterministisch, algorithmisch, autokatalytisch; und ich könnte mir vorstellen, dass ein Manifest für die Psychiatrie Ähnliches fordern könnte, also keine statischen Zustandsbilder, keine „Soll“-Werte, die Verhaltensmuster oder Benimm-Regulative vorgeben, sondern ein Instrumentarium, das uns für unser surf-Verhalten zu Verfügung gestellt wird.

Im Laufe der Zeit habe ich in vielen Planungen mit neuartigen, „erfundenen“ Regeln experimentiert, um das expressionistische Missverständnis von Charisma, Opus und Aura kausal zu entkoppeln, um ikonografische Vorbilder zu relativieren. Dabei habe ich den „kreativen Prozess“ in einen externen Vorgang verlagert – nicht nur aus Faulheit, sondern hauptsächlich um den persönlichen Limesbildern zu entkommen. Ich habe nicht mehr als ein „Ich-Subjekt“ durch Hand, Gehirn und Bauch Objekte gesteuert, sondern angefangen, mit einfachen Generierungen von Formen zu operieren: *Hybridarchitektur* 1981, *digitaler Architektur Generator* 1985, *Analoger Architektur Generator* 1987, *Das binäre Haus* 1988, wobei die „externen“ Prozesse zunehmend per Computer mit allen seinen neuen Kategorien aktiviert wurden. Da der Computer keine Bild- / Formenmaschine ist, sondern ein Prozessor, wurde zunehmend „algorithmisch“ konzipiert und simuliert. Eine meiner umfangreichsten Arbeiten diesbezüglich ist der *Neuronale Architektur Prozessor*, 1999“. Die Vorstellung eines Algorithmus als Betriebssystem der Architektur überwindet auch das tradierte Paradoxon von Planung: Plane, ohne festzulegen! Wenn auf diese Weise der Weg in die Zukunft von deterministischen Konzepten befreit wird, gibt es keinen Grund mehr, die Vergangenheit als Quelle für Derivate zu verwenden, und die Vergangenheit als Festlegung der Zukunft zu verstehen. Architektur als Betriebssystem ist Planen auf höherem Niveau, Architektur begibt sich auf die systemtheoretische Metaebene.

Auf Grund der heutigen Entwicklungen funktionieren die alten Systeme eigentlich nur mehr „aus Gewohnheit“, weswegen ich sehr optimistisch bin, dass wir à la longue aus der Welt der Diktatur des Körpers, der geschlossenen Räume (geschlossenen Anstalten) entkommen können.

Die Welt des Sessels ist nicht die Welt des Sitzens

Text in: *30x2 Sessel / Stühle*, R. Schilcher / Artelier Collection (Hrg.);
Literaturverlag Droschl, Graz, 2008

Einen Sessel erkennt man an den Beinen oder an der Sitzfläche, oft auch nur an der Lehne (wenn zum Beispiel der Blick durch einen Tisch verstellt ist) also auch pars pro toto und man verwechselt ihn doch nicht mit einem Stockerl oder einem Bett. Ein Sessel ist ein Sessel weil er so aussieht wie ein Sessel.

..... und wenn man auf dem Erdboden sitzt, sagt man zur Welt nicht Sessel, weil sie ohne Lehne und ohne Beine eben kein Sessel ist.

Andererseits: Kommt man in einen Raum, erkennt man gleich, was ein Sessel ist, man nimmt einen Sessel als Sitzgelegenheit wahr benutzt ihn – auch un- aufgefördert unabhängig davon, wie er aussieht (rund, gepolstert, Bugholz oder Formrohr). Sessel sind nicht Stühle, ein Sesselrücken ist keine Lehne und ein Klo ist kein Sessel – s.o. und beim Sesselreiten ist ein Sessel rittlings bestiegen kein Fahrrad

Auch wenn niemand auf einem Sessel sitzt, ist er immer noch ein Sessel. Es gibt meistens mehr Sessel als Sitzende (nur bei der Reise nach Jerusalem oder beim Sesseltanz in Österreich ist das anders). Überall stehen leere Sessel weitgehend unnütz herum ein Speisezimmersessel wird nur kurz besessen und nie wirklich ausgesessen.

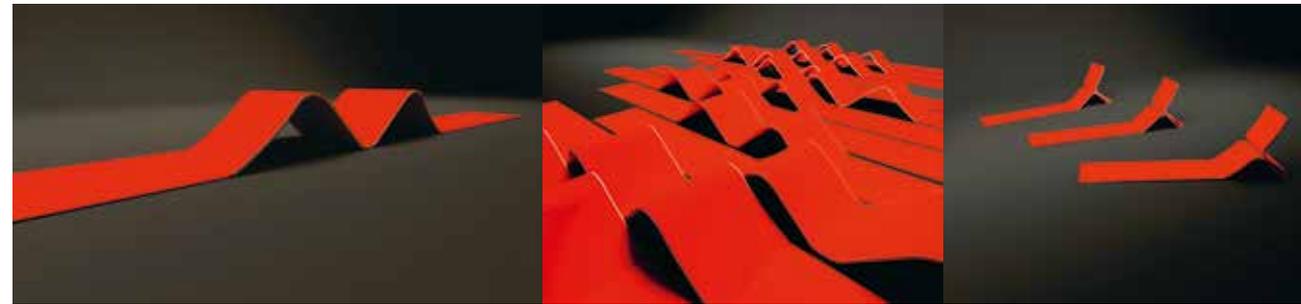
Dafür liegen dann aber wieder Kleider auf Sesseln herum, obwohl ein Sessel nicht Bett, aber auch nicht Kasten oder Kleiderboy ist aber wenn jemand auf den Sessel steigt, wird dieser zur Leiter und wenn sechs Sessel nebeneinanderstehen, sind es meistens Wartezimmersessel, manchmal auch ein Sessellift.

Ein Sessel kann also Verschiedenes, vor allem bewirkt ein Sessel, dass der Arsch nicht direkt am Boden ist mit seinen Beinen kommt der Sessel dem Arsch entgegen anders gesehen könnte man auch sagen, der Boden hat die Sesselbeine erfunden, um sich die Ärsche vom Leib zu halten.

Deswegen haben Sessel viele Beine zumeist vier gemäß Bernard Rudofsky aber auch mehr, obwohl drei oder auch zwei bisweilen auch einer genügt.



Sitzen mit eigenen Vorderbeinen
Rocker 1967 und Vorläufer 2010



Vorläufer, verschiedene Stellungen

Next Generation Building – Don't postpone joy!

Text für *Next Generation Building* / hybrid open access journal / TU Delft 2013

Mach es jetzt, ich will nicht warten, ich will alles, und zwar sofort!

Die Frage nach dem Next Generation Building wirft Subfragen zur Kausalität und Zeit auf: wie kann ich heute etwas herstellen, was eigentlich erst morgen das Licht der Welt erblicken soll? Deshalb ist eigentlich die selbstreferentielle Frage nach dem Next Generation Building in Frage zu stellen. Aber zumal sich Architekten zur Avantgarde zählen, müssen sie sich als „Zukunftsplaner“ mit dem NGB beschäftigen. Ob wir wollen oder nicht, ob wir es können oder nicht, wir sind verpflichtet, uns mit NGB zu beschäftigen – oder zumindest zum Zeitvertreib kann man es ja versuchen, im Sinne von „the NGB is the answer, but what was the question?“

Morgen ist übermorgen gestern und ein NGB-Projekt von heute ist das Schubladenprojekt von morgen. Auf alle Fälle scheint aber eine heutige Planung, die aktuelle Publikation eines NGB zumindest im Sinne der Akquisition vernünftig, es gehört zum Alltag, zum Berufsbild, zu unserer Berufung. Schon Generationen vor uns haben sich NGBs ausgemalt. Aber wie wir aus der Geschichte lernen, ist Vorsicht geboten, die Prognosen für die NGB sind meist daneben gelegen, es ist schneller und anders gekommen als gedacht (geplant). Die Generation von McLuhan hat kaum geahnt, was wir heute im Internet erleben.

Auffallend ist: genährt werden alle Zukunftsplanungen von der stillschweigenden Annahme, dass „next“ besser wäre, alles soll besser werden, ein Mythos, den alle Architekten als selbsternannte Weltverbesserer gerne pflegen.

Durch die elektronische Welt können wir lernen: was hier Ursache ist, hat auch irgendwo anders Wirkung – disloziert oder ortlos. Und zeitlich gesprochen könnten wir sagen, die Folgen werden die Ursachen sein. Wenn Raum und Zeit komprimiert sind, ist es nur ein kleiner Schritt, das Paradigma von Ursache und Wirkung komplett entkoppelt zu verstehen, daher sollten Architekten aufhören, sich auf Notwendigkeiten und Sachzwänge zu berufen – nicht einmal zur eigenen Rechtfertigung.

Offensichtlich ist aber das Heute nur scheinbar Folge von gestern, also kann das Morgen vernünftigerweise nicht als Folge von heute bzw. heute nicht als Grundlage für morgen herangezogen werden. Das Planungsverhalten ist aber konträr und verstärkt: es werden mit Planungen Kausalitäten für morgen festgelegt, noch mehr, als ohnehin nicht vorhanden sind. Und zusätzlich ergibt sich ein Dilemma: einerseits wird von heute auf morgen (next) verschoben, andererseits ist es morgen zu spät, wenn heute Handlungsbedarf besteht.

Hier sind also die Planungsalgorithmen hinsichtlich Wunschträume von NGBs pragmatisch zu hinterfragen, was zu einer Aktion (Architektur) 2. Ordnung führen soll.

Mit Hilfe der neueren Systemtheorien können wir beobachten, dass autogenerative Systeme die Entwicklungen dominieren, wie zum Beispiel das Internet, die Entwicklung von Megacities etc. Vorweg ist es ein Problem, ob wir diese Systeme verstehen können, und dann ergibt sich das nächste, ob wir in autogenerative Systeme überhaupt eingreifen können, also ob wir sie steuern können. Und wenn wir sie steuern könnten, hieße das letztlich, das Autogenerative auszuschalten und an dieser Stelle wieder quasi demiurgisch zu agieren?

Das Paradigma aller Planungen ist „heute planen und morgen betonieren, was möglichst lange bestehen soll“ – das ist auf der Meta-Ebene reinster Determinismus und dieser wird durch die heute übliche Forderung der Nachhaltigkeit nochmals verstärkt. Nachhaltigkeit kann auch als eine „Draufgabe“, eine „Zuwaage“ zum Determinismus gesehen werden. Wenn notwendig, wird bei abweichenden „Fehl-“Entwicklungen mit hartnäckiger Brachialgewalt das Soll durchgesetzt, dem Determinismus nachgeholfen. Aber gerade dieser Nachbesserungsbedarf zeigt, dass deterministische Planungen als solche versagen.

Die Grundfrage ist, wie kann man dem latenten Planungs determinismus entkommen. Das Schönste, das *truly radical NGB*, „ist, wenn“ wir jetzt nicht wissen, wie es sein wird.

Ich will mich also nicht verleiten lassen zu sagen, wie das NGB aussehen wird, will nicht einmal seine Eigenschaften „definieren“; es wäre schon ein großer Schritt, wenn die derzeit praktizierten System- und Planungsvariablen geöffnet werden könnten, die Paradigmen zu wechseln von Produkt zum Prozess, von der objektorientierten Architektur zu einer prozesshaften Architektur. Fortan ginge es nicht um Gebäude oder Zukunfts-Bilder von Gebäuden, sondern um die Steuerung von Prozessen.

Wir wissen, dass Algorithmen das Produkt bestimmen, nicht die Intention oder der input.²⁴ Für das NGB sollten wir also unseren Planungsalgorithmus ändern. Um dem Gefängnis des Determinismus zu entkommen, könnten wir sagen, machen wir einfach, was wir wollen, nicht was vorgegeben ist: ändern wir den Planungsalgorithmus von begründend / kausal / konsekutiv auf random, verzichten wir darauf, uns persönlich einzumischen, heben wir Zeit und Ort auf, die Dialektik von innen / außen, global / local, verortet / nomadic, individuell / kollektiv und heben wir die gesamte Architekten-Logorrhoe auf.

Die erste Maßnahme für das NGB könnte die Handlungsanweisung sein: Don't postpone joy! Do it now! Instantly! Das ist kein concept of real-time communication, sondern real time action! 1:1 – Architecture without delay.

Das NGB wird keine Wunsch- / Funktionserfüllung sein, es wird nicht autokratisch sein, sondern autogenerativ, autonom von prädefinierten Abhängigkeiten. Das NGB wird nicht statisch sein, wird eine prozesshafte Architektur, vergleichbar mit einem sich ständig erneuernden Kunstwerk, in der Dynamik ähnlich den sozialen Medien. Das NGB ist anti-deterministisch, es wird eine Überraschung sein, ich möchte über das noch nie Gesehene staunen. Was immer die building industry sagt – die Planung für das NGB darf das Konzept der Überraschung nicht ausschalten.

Schon vor 25 Jahren habe ich mein erstes echtes NGB geplant – *Das binäre Haus*. Es ist bis heute nicht gebaut, weil es zu viel next, zu weit weg von heute (was heute gewünscht wird) ist. Daraus erkennt man, dass ein zu radikal angetragenes Konzept ein entsprechendes delay hat. Daher plane ich jetzt schon am übernächsten Projekt – the next but one generation building –, auch weil ich sicher bin, dass der Übergang vom Planungs determinismus zu einem offenen System nicht in dieser und auch nicht in der nächsten Generation möglich ist das dauert länger

Wie Architektur als Informationsverarbeitung, als Datenverarbeitung funktioniert, wissen wir zwischenzeitlich sehr gut. Auch verstehen wir, wie sich nach den frühen Formfindungsprogrammierungen schließlich die Freiform-Architekturen und ihre Inflation entwickelt haben. Eine Entwicklung, die niemand prognostiziert, niemand als NGB propagiert hat. Auch der stets behauptete Selbstverlust der Gestaltung bei radikal digitalen Projekten war jenseits aller Planungen. Und jetzt sind wir inmitten vom scripting, ohne Subjekt, wo die Ortlosigkeit ebenso dominant ist wie die Beliebigkeit der Formen. Es ist egal, wie die NGBs aussehen. Somit relativieren sich die Außenwände und folglich auch die Zwischenwände und es ist egal, wo der Sessel morgen steht.

Autogenerative Systeme brauchen keine Architekten als Erfüllungsgehilfen der Zukunft. Architektur hat sich von den Architekten emanzipiert. Ohne Vorankündigung, ohne Zielsetzung, ohne Willenskundgebung befinden wir uns in der Hybrid-Architektur und den Hyper-Funktionen, und ich bin schon neugierig, als was sich das NGB herausstellen wird.

Es geht also nicht um das Design-Objekt (Form / shape), sondern um operative Algorithmen, daher wird das NGB ein Gebäude 2. / höherer Ordnung sein. Auf der algorithmischen Metaebene lässt sich das NGB in „a few lines of code“ einfach beschreiben: es wird nicht festgelegt, es werden keine Rahmenbedingungen, es werden keine mit Schärfe präzisierten relevanten Daten vorgegeben, es wird mit fuzzy logic agiert. Diese Unvollständigkeit sollte für das NGB genügen, um das System offen zu halten! Das NGB besteht in der radikalen Ausschaltung des Planungs determinismus – in der uncertainty.

Das binäre Haus & die Interaktion

Aus dem Katalog zur Ausstellung *Das binäre Haus*, Architekturgalerie München 1990

Axiome im binären Haus

- 1 Das BINÄRE HAUS existiert nur in der CPU.
- 2 Binäre Striche sind inhaltseentleert.
- 3 Pläne des binären Hauses sind mehrdeutige Risse.
- 4 Das Formenvokabular des binären Hauses liefert die CPU.
- 5 Das BINÄRE HAUS ist in der CPU komplett vorhanden.
- 6 Die Präsentation für das Auge ist augenblicklich präsent.
- 7 Abgerufene Bilder sind gleichwertig.
- 8 Es ist selbst ohne Ort in einem Umraum ohne Standpunkt.
- 9 Die Namenlosigkeit der Striche lässt sie ohne funktionellen Zweck.
- 10 Das BINÄRE HAUS selbst hat keine Dimension.
- 11 Die CPU komprimiert die Dauer der Zeit zur Simultaneität.
- 12 Monitor-Bilder sind musikmedial, plots und prints bildmedial.
- 13 Das BINÄRE HAUS ist gleichzeitig & zeitlos, nicht hereditär.
- 14 Das BINÄRE HAUS ist gegenstandslose, entmaterialisierte Architektur.
- 15 Ein binäres Haus ist baubar.

Das BINÄRE HAUS:

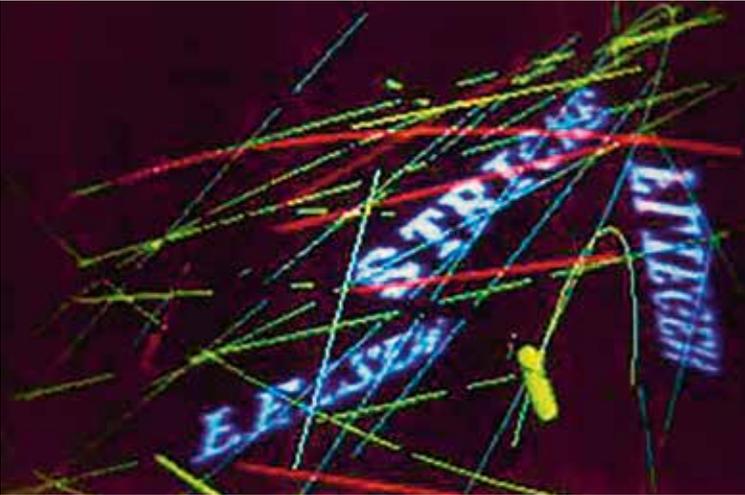
Das BINÄRE HAUS existiert nur in der central processing unit (CPU). Hier wird eine eigenständige Architektur generiert. Die Spielregeln der Kommunikation sind nicht mehr durch Emotionalität und Subjektivität, sondern durch Eigenschaften der CPU geprägt.

Der Grafikmodul der CPU bildet am Monitor aus den rot-grün-blauen trio-pitches des Elektronenstrahls die pixel. Die Größe der pitches bedingt der Monitor, die Größe der pixel die Auflösung des Grafikmoduls bzw. des Programmes. Aus ihnen sind entsprechend den Programmeingaben Buchstaben, Ziffern, Punkte, Striche, Flächen zusammengefügt.

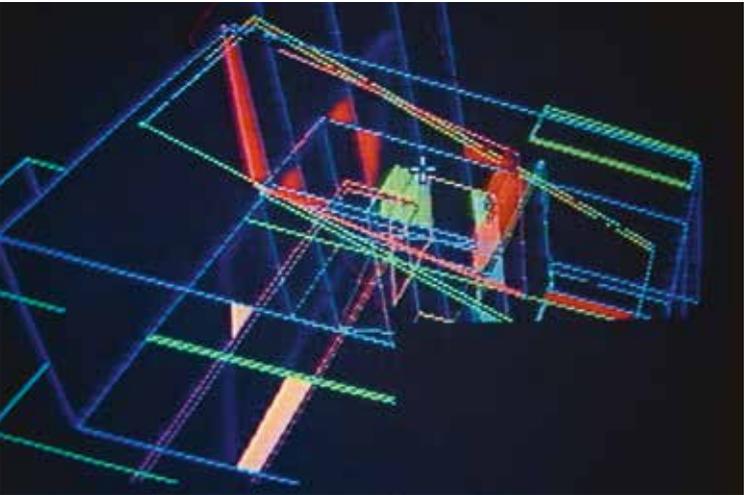
Ein Datensatz der CPU kann am Monitor unterschiedlich in Erscheinung treten: im Hexadezimal-, Binär-, ASCII-, List-, Grafik-Modus etc.

Die pragmatische Sehweise verwendet Zeichen, die etwas darstellen sollen, als Bedeutungsträger. Im konventionellen Plan legen bestimmte, gut eingespielte Konventionen fest, wie Buchstaben zu lesen sind, zum Beispiel als Wort, Striche, zum Beispiel als Blatttrand, ein Strichpaar zum Beispiel als Wand. Dabei ist jedoch der Wille zur Kommunikation vorausgesetzt. (Warum wird das Strichpaar am Blatttrand jedoch nicht als Mauer gelesen? *Richtig* verstehen zu wollen, setzt einiges an Gutmütigkeit voraus.)

Im Kontext des binären Hauses sind den Zeichen des Datensatzes Bedeutungen nicht immanent. Striche sind vorerst wirklich nur Striche, haben visuelle Bildhaftigkeit, meinen nichts. Striche sind Fahrer über den Bildschirm.



Striche Fetzen Fliegen, Ausstellung Forum Stadtpark, Graz 1987



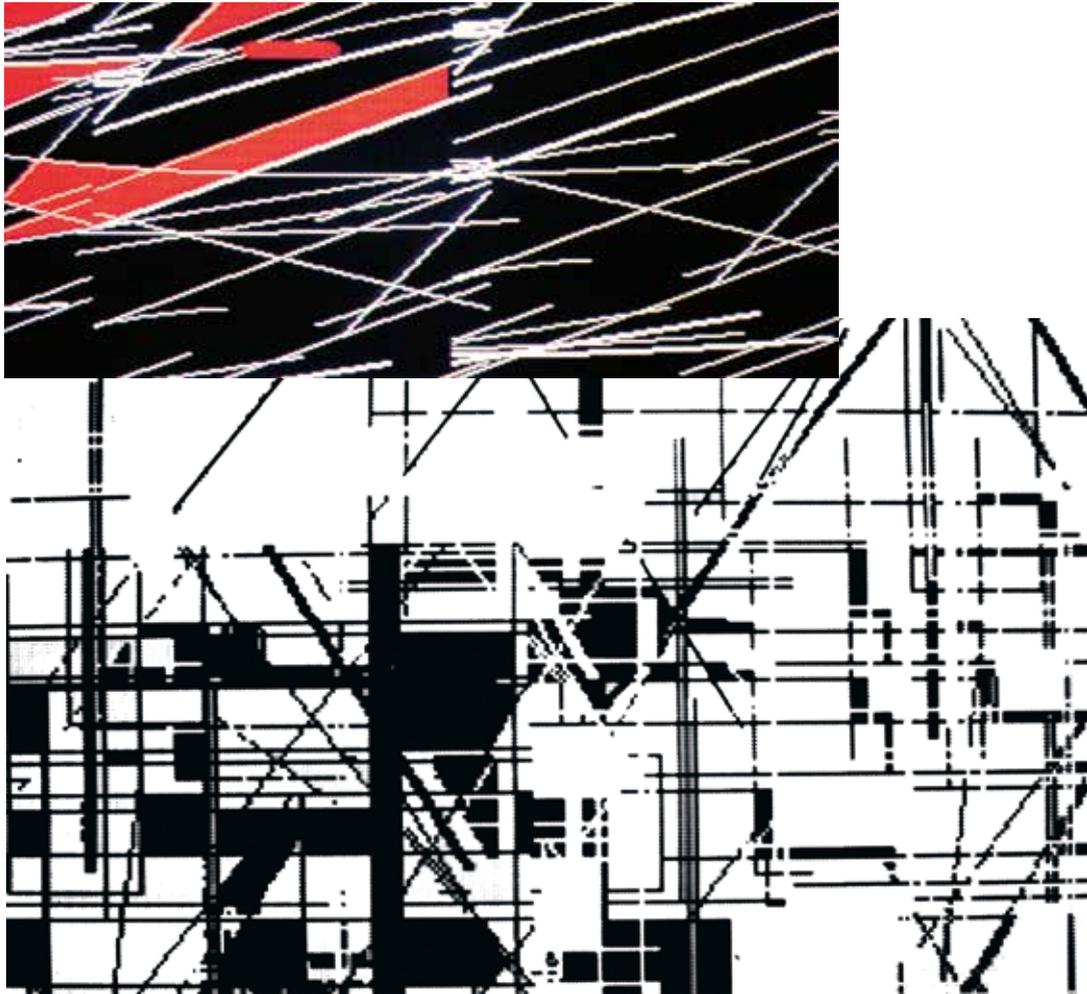
Striche Flächen Raster, 1987



Text View	S:\Nce\plan\ce960501.dwg	Col 0	158,217 Bytes	0%	
00000	41 43 31 30	31 32 00 00	00 00 00 04	01 7A 58 02	AC1012....@zX0
00010	00 00 00 1E	00 04 00 00	00 00 4F 00	00 00 DC 01	...▲.♦...0...@
00020	00 00 01 2B	02 00 00 26	00 00 00 02	C7 40 02 00	..@+0..&..0 00
00030	FA 16 00 00	03 C1 57 02	00 35 00 00	00 34 9A 95	..-y+10.5...4U0
00040	A0 4E 28 99	82 1A E5 5E	41 E0 5F 9D	3A 4D 00 CF	ΔN<06→σ^αα_v:M.±
00050	7B 1F 23 FD	DE 38 A9 5F	7C 68 B8 4E	6D 33 5F B6	<v#² 8r_!h3Nm3_
00060	01 00 00 00	00 07 00 1F	BF 55 D0 95	40 5B 6A 49	@... ..vU0b0LJI
00070	29 44 87 1A	C5 A4 90 23	30 2D 02 41	29 21 40 50	>Dc+†ñÉ#0-0A>!0P
00080	19 01 AA 90	84 19 06 41	90 64 19 06	40 D4 69 10	↓0-Éä↓+AÉd↓+E k↓
00090	41 24 C8 00	00 00 00 00	00 49 40 00	00 00 00 00	A\$U... ..IE....
000A0	00 01 10 16	AA AA 80 00	00 00 00 00	02 44 00 00	..@-r7C... ..0D..
000B0	00 00 00 00	00 91 02 80	00 00 00 00	00 0E 03 F5a0C... ..P*J
000C0	45 D1 0E 97	14 8C 4C D7	15 D2 53 97	14 D5 54 14	E-FA0iL SπSù9fT9
000D0	13 D4 95 17	10 50 D0 51	07 26 32 50	00 98 F4 10	!!b±P0Q.82P.ÿ>
000E0	08 72 63 25	00 07 0F A8	C0 A3 D8 02	7C 02 3D 80	..rc%..w.ú±0i0=C
000F0	27 C0 30 20	D4 75 13 85	11 05 11 55	12 45 11 3A	..l0 ku!!ä4s4U±E4
00100	84 08 CB 57	81 DA F1 54	41 02 32 D5	E0 76 BC 55	ä..ÿWü r±T002 favU
00110	10 40 8C B5	78 1D AF 15	44 10 23 2D	5E 07 6B C5	►E±x+»SD>#-^..k+
00120	71 04 08 CB	57 81 DA F1	5C 41 02 32	D5 E0 76 BC	q♦..ÿWü r±\A02 favU
00130	57 10 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	W).....000... ..0A
00140	00 00 00 00	00 00 01 01	E9 00 00 00	00 00 02 41000... ..0A
00150	C9 02 A9 A9	94 2A 12 96	14 05 2C A2	22 70 0C 06	r0-r0*±090.6"p0*
00160	FF 91 D8 FC	B9 64 08 33	60 BF 47 95	12 A3 40 20	z±n d.3'jG0±ú0



Unterschiedliche Erscheinungsformen eines digitalen Planes
Nuller und Einser (bit string), Hex-codes, Ascii value, Pixel, Trio-Pitch, Das binäre Haus 1987



Binäre Striche sind inhaltsentleert, 1987

Nicht einmal mit der Lupe oder mit einem extremen Zoom lässt sich ein Inhalt finden!

Weil sie keine Bedeutungsträger sind, nicht vorbelastet sind, sind sie leicht manipulierbar. So können sie beliebig kombiniert gelesen werden: als Einzelstrich, als Strichpaar, als Raster; räumliche Striche können flächig gelesen werden und vice versa. Da es keine Lese-Konvention gibt, erfordern sie ein aktives Verständnis.

Ein Punkt erscheint in allen geometrischen Darstellungen als Punkt (vgl. eine Kugel). Daraus folgt für den Monitor, dass idente pixel gleichzeitig ihr eigener Grundriss, Aufriss, Schnitt etc. sind. Daher können die Striche, die Pläne des binären Hauses gleichzeitig als Grundriss, Aufriss, Schnitt, Axonometrie, Perspektive – quasi multivalent – angesehen werden.

Typisch für das BINÄRE HAUS ist das Scintillieren der Bilder im Auge. Die Bilder sind nicht eindeutig, nicht eineindeutig. Mehrdeutig jeweils ergibt der Augenblick, die Interpretation, die Verwendung, die jeden nächsten Moment eine andere sein könnten.

Datenfiles von Koordinaten können zum Beispiel in ein Musikprogramm geladen und als Melodie wahrgenommen werden. Ob Grafik oder Musik, sie sind nicht Darstellung eines vorher Unartikulierten, sie sind selbst Erscheinung, wie die Koordinaten auch selbst Erscheinung sind.

Striche sind nur eine Erscheinungsform des binären Hauses – sie dienen der visuellen Vorstellung und Präsentation. Die visuelle Orientiertheit findet die instant info des comicstrips.

Das Formenvokabular des binären Hauses liefert das Programm: Verfügt ein Zeichenprogramm nur über Würfel als Kubaturen – ist der Entwurf würfelig. Das Quadrat des gezoomten pixels ist nicht die reduzierte Form der klassischen Moderne, nicht Ausdruck wie bei Loos, Malewitsch oder Mondrian.

3-D-Koten im Datenfile sind 2-D-Striche am Monitor oder plot. Die Punktdatei wird je nach Programm durch verbindende Linien, durch 3-Eck-Flächen oder durch einfache stereometrische Körper zu einem Objekt strukturiert. So ist im Datenfile das BINÄRE HAUS definiert, insgesamt ist es in der CPU virtuell vorhanden – komplett! Dass das BINÄRE HAUS komplett vorhanden ist, ist ein wesentliches Merkmal.

Daher lassen sich nach Belieben viele Bilder (Schnitte, Risse, Axonometrien etc.) des latent präsenten „Baukörpers“ unmittelbar auswerfen, zum Beispiel eine Serie von Perspektiven aus verschiedenen Standpunkten. Sie sind Ausschnitte des in der CPU simultan vorhandenen Materials. Die Präsentation für das Auge ist augenblicklich präsent.

Abgerufene Bilder sind gleichwertig. Ein Grundriss ist ebenso eine willkürlich spezifische Ansicht wie eine beliebige Perspektive oder Axonometrie, gleichgültig ob wire-frame, hidden-line oder solid.

Solche essentiellen Eigenschaften der CPU lassen bereits die Eigenschaften des binären Hauses und seine spezifische Architektur erkennen.

Der absolute Maßstab für die Pläne des binären Hauses ist ein pixel, für die CPU ein bit. Das BINÄRE HAUS selbst hat – obwohl vorhanden – keine Dimension. Die Dimensionslosigkeit steht in direkter Relation zur Namenlosigkeit der Striche. In der Dimensionslosigkeit hat die Behauptung einer bestimmten Größe den Stellenwert einer außenliegenden Selektion.

Die ohne Aufwand erzielbare große Menge an Perspektiven lässt den „Standpunkt“ in der Architektur verschwinden. Die Vielzahl der Perspektiven ermöglicht die Auflösung der einfachen Stereometrien zu komplexen Gebilden und führt schließlich zur 3-D-Animation.

Das Zoomen (in die Tiefe), das Shiften (auf und ab, rechts und links) nehmen der Architektur den Ort: die Orientierung erfolgt nicht mehr auf Grund von räumlichen Zusammenhängen – es gibt keinen Blattrand mehr, Süden und die Hölle sind nicht unten! Der architektonische Ort, schon lange nicht mehr sakral, vernichtet sich. Selbst ohne Ort befindet sich das BINÄRE HAUS in einem Umraum ohne Standpunkt. Hier ist die Dislokation ein häufig auftretendes Phänomen.

Wie durch die Namenlosigkeit die funktionellen Zusammenhänge aufgehoben sind, sind auch die räumlichen Zusammenhänge durch die Dimensionslosigkeit und Ortlosigkeit aufgelöst. Räume werden, dem Zentralismus zum Verderb, verstreut, Bauteile auseinandergenommen.

Die CPU arbeitet in Echtzeit bzw. Nullzeit und komprimiert somit die Dauer der Zeit zur Simultaneität, verschiebt eine Vielzahl von zeitabhängigen Kategorien: So hat die CPU keine selektive Erinnerung. Der Speicher arbeitet nicht geschichtlich, macht keine wertende Erfahrung.

Im zeitlosen Raum gibt es keine Erinnerung, keine Lehre aus der Geschichte. Im Raum ohne Bedeutungen gibt es keine Bewertungen. Somit fehlen die Grundlagen für eine Ableitbarkeit. Das *BINÄRE HAUS* ist nicht hereditär, schlicht und einfach grundsatzlos.

Die Aura der Raumqualität, außen und innen, sich öffnend / schließend, Intimität und Öffentlichkeit, Gemütlichkeit und Agoraphobie, verbleiben nun nur mehr den Kommentatoren als sprachliche Relikte und Accessoires.

Der besseren Unterscheidbarkeit der vielen Striche am Monitor dienen die Farben und Muster. Die rot-grün-blauen Farben des trio-pitches sind Faktum, nicht Farbkonzept. (3-D-Flächen werden von der CPU automatisch gerastert, nicht vom Fliesenleger!)

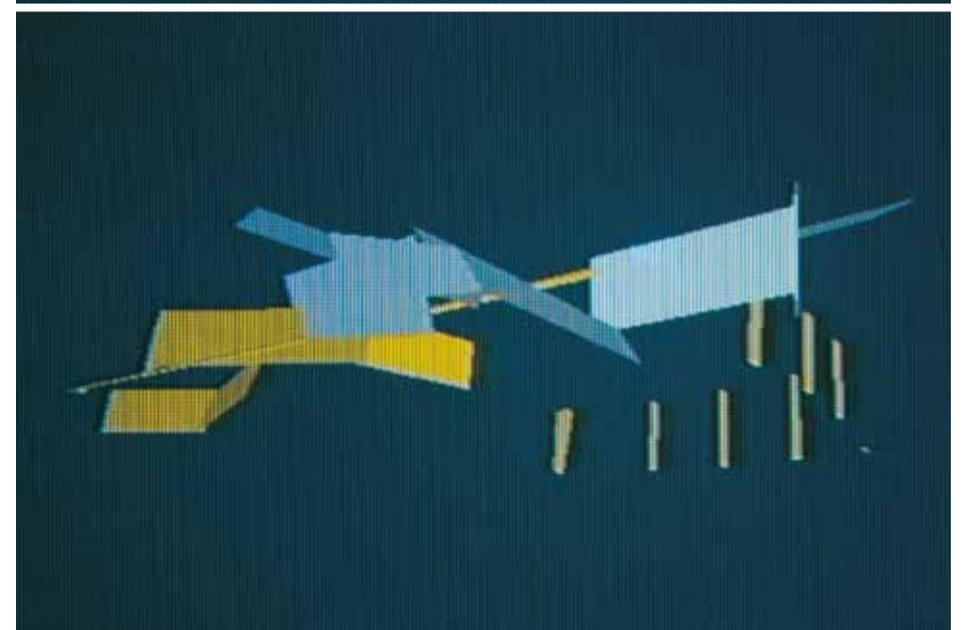
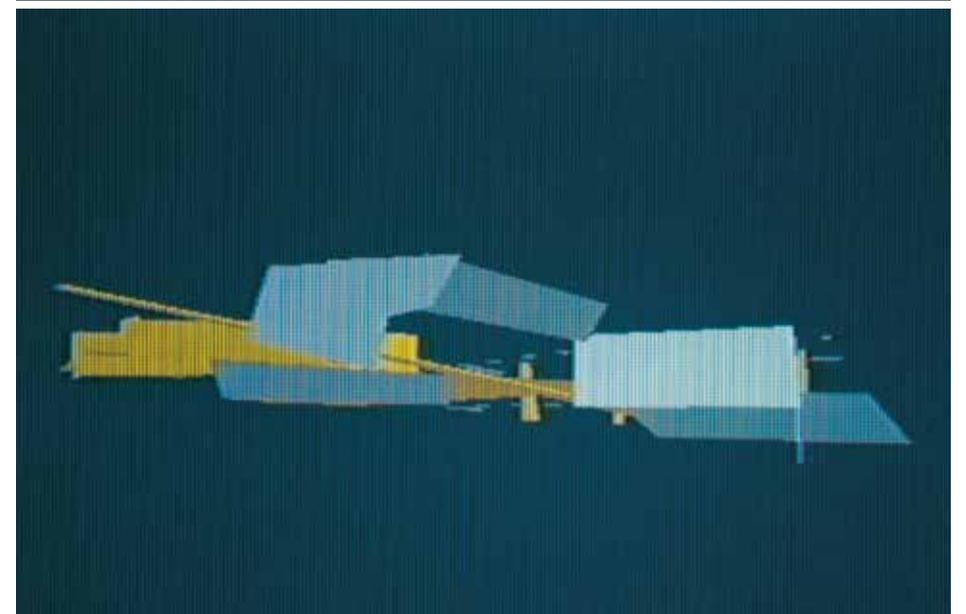
Die CPU zeigt Monitor-Bilder nur nacheinander, sie wechseln sich ab, indem sie wieder verschwinden oder sich überlagern. Dadurch haben sie – obwohl sie am Monitor optisch wahrnehmbar sind – musikmediale Eigenschaften. (plots und prints hingegen sind bildmedial, nebeneinander gleichzeitig sichtbar.)

Diese Eigenschaften (der Status) des binären Hauses zusammengenommen bilden seine qualifizierte Abstraktion, sein Hauptmerkmal. Das *BINÄRE HAUS* ist gegenstandslose Architektur. Diese Architektur ist zeitlos. Sie ist das durch CPU-Filterung entstandene Extrakt. Es ist entmaterialisiert und dem Zweck entfremdet, ist befreit von der „Pflicht“ der architektonischen Beweisführung.

Die pure Striche-Konstellation bietet eine neue variable Relation von Abstraktion und Konkretisierung: Sie verlangt nicht nach einem vorweggenommenen Ergebnis. Strich ist gleich Strich bietet keine andere, neue Vorstellung, sondern eine Null-Vorstellung.

Diese spezifische Sehweise des CPU-outputs – das *BINÄRE HAUS* – ist Vorbedingung zur INTERAKTION. Das aktive, produktive Lesen ist hier erforderlich, nicht die Abstimmung hinsichtlich irgendeiner Richtigkeit.

Das *BINÄRE HAUS* ist real, sofern Bereitschaft besteht, seine Eigenheiten anzuerkennen. Dem konventionellen Vokabular wird der Begriff der Komplexität zu Hilfe eilen, um die vielschichtigen Zusammenhänge der gegenstandslosen Raumvorstellungen zu beschreiben.





Axiome der Interaktion

- 1 Die INTERAKTION transformiert das *BINÄRE HAUS*.
- 2 Sie kennt keine vorgefassten Bilder.
- 3 Die CPU agiert untendenziös und will so verwendet sein.
- 4 Sie fordert die Loslösung des Planers von inhaltlichen Attitüden.
- 5 Sie benötigt nicht *architekturspezifische* Programme.
- 6 Die CPU produziert endlos bei gleicher Qualität.
- 7 Outputs sind eine Vielzahl von Vorfällen.
- 8 Ein output ist nicht Verbesserung eines anderen.
- 9 Die Abstraktion soll möglichst lange aufrechterhalten bleiben.
- 10 Striche werden in der INTERAKTION decodiert.
- 11 Erfinderisch wird das Neue und das Missverständnis behauptet.
- 12 Die Namensgebung bestimmt den Zweck.
- 13 Zusätzliche Formulierungen werden im recycling gefunden.
- 14 Die interaktive Architekturproduktion wird zum Füllhorn.
- 15 Das *BINÄRE HAUS* wird zum realisierbaren *Baukörper* deklariert.

Interaktion:

Die INTERAKTION manipuliert das *BINÄRE HAUS*.

Sie liefert die theoretische und handwerkliche Voraussetzung für einen progressiven Umgang mit der CPU im Planungsprozess. In der Überwindung retrospektiver Planungsabläufe in der Architektur findet sie andere Ansätze und damit andere Ergebnisse.

Der Interaktivist beteiligt sich nicht am Mythos, dass durch Analyse / Synthese der stationäre Charakter von Planungen verlassen werden könnte, vielmehr nimmt er in unterschiedlicher Weise spezifisch elektronische Elemente in die Planung hinein, sieht zu, was dabei herauskommt. Für ihn gibt es a priori keine vorgefassten Bilder. Er bleibt Hedonist.

Beim interaktiven Arbeiten wird eine Bisoziation der CPU und des Planers eingeleitet, um durch Verbinden von zwei nicht zusammenhängenden Faktoren zu einer einheitlichen neuen Vorstellung zu gelangen.

Die Verknüpfung des Auftrages: „Baue eine Villa!“ mit dem alten Gassenhauer „Bauen heißt Ordnen!“ lässt sich als beispielhaftes gedankliches Konstrukt für den Beginn einer interaktiven Manipulation heranziehen:

Das Ordnen von Daten ist die ursprünglichste Funktion der EDV. In der Bisoziation kann ich mir nun natürlich von der CPU ihr inhärente Ordnungen als bauliche Anordnungen zum Beispiel durch folgende commands servieren lassen:

- Ordne das Haus nach Materialien!
- Ordne das Haus nach Baustoffpreisen!
- Ordne die Zimmer nach m²-Größe!
- Ordne Zimmer alphabetisch! / etc.

Der Prozess der interaktiven Bisoziation setzt als erste Bedingung die Loslösung des Planers von inhaltlichen Attitüden voraus, wobei die wertneutrale Struktur der CPU Unterstützung bietet.



In einem ersten Arbeitsschritt muss also eine Bauaufgabe, ein architektonisches Problem, umformuliert werden, um für die CPU verständlich zu sein, damit sie überhaupt manipulierfähig wird. Dieser erste Schritt ist nicht nur die Aufarbeitung für die CPU, sondern erfordert parallel dazu den Wechselschritt des Planers von der inhaltlich-analogen zur interaktiv-digitalen Planungsmethode.

Eine sehr präzise Beschreibung des Übergangs vom analogen Entwerfen zur Vorgangsweise im interaktiven Konzept findet sich in folgender Gegenüberstellung:

„To sketch ... is to transfer ideas from the mind to the paper ... to blot is to make varied spots ... producing accidental forms ... from which ideas are presented to the mind ...; To sketch is to delineate ideas; blotting suggests them.“ (Alexander Cozens: *A new method of assisting the invention in drawing original compositions of landscape*, 1785)

Der Entwurf ist der Transfer von Ideen vom Gehirn aufs Papier die INTERAKTION macht verschiedene bits & pixel produziert zufällige Formen von diesen werden dem Gehirn Ideen präsentiert Entwerfen stellt Ideen dar, begrenzt sie, die INTERAKTION schlägt sie vor. Darin versteckt ist der – wenn einmal erkannt – relativ einfache, aber radikale Schritt weg vom kreativen Anthropozentrismus.

Die CPU produziert zum Beispiel mit Hilfe des *Ordnen*-Programms eine Anzahl von losgelösten „accidental forms“, Formen, die nicht gedacht, nicht abgeleitet, weder in einem subjektiven Gestaltungswillen verstrickt sind noch in den traditionellen Regeln der Architektur.

Der output ist eine Vielzahl von Vorfällen (Ergebnissen). Diese sind zwar mathematische Berechnungen, aber insofern „zufällig“ als sie, wie sie sich präsentieren, im Voraus nicht imaginierbar sind, nicht vorsätzlich deterministisch herbeigeführt werden können.

Das misstrauische und autoritäre Verlangen nach Kontrolle, der Amme des Determinismus, ist auch in dieser Phase kontraproduktiv, Komplexitäten würden durch dezidierte Regelmäßigkeiten limitiert. Die CPU determiniert nicht von sich aus, sie ist absichtslos.

Somit ist „Zufall“ auch ein Kürzel für das gleichgültige Desinteresse der INTERAKTION an Vorhersehbarkeit und Nachvollziehbarkeit.

Alle outputs sind affin, sie sind vom selben Programm generiert worden. In ihrer Affinität sind sie gleichwertig, somit ist ein output nicht Verbesserung eines anderen. (Eine Verbesserung setzt eine zeitliche Abfolge voraus. Die CPU-Zeit hat nicht geschichtlichen Charakter, insofern kann sie keine Verbesserungen produzieren.)

Wesentlich hingegen ist dem Interaktivisten der Facettenreichtum. Unterschiedliche Umformulierungen, unterschiedliche hard- und software liefern unterschiedliche outputs, digitale Aneinanderreihungen. Zu den jeweiligen Unterschieden gibt es weitere Nuancierungen.

Der Interaktivist konsumiert das *BINÄRE HAUS* als feedback-menue der CPU-outputs:

- den umgekehrten Fluss: vom output ins Gehirn, vom Extensiven (außen liegend, Ausdehnung) zum Intensiven (intern, Intention, Intensität);
- das Phänomen der musikalischen Sprache der Monitor-outputs;
- die Verschiedenartigkeiten der binären Erscheinungsformen.

Der interaktive Generator soll mindestens so lange laufen, bis mehr Material vorhanden ist, als die Katharsis im analog-singulären Schaffensakt bringt. Das übliche Interdependenz-Gestammel von Qualität versus Quantität trifft nicht die CPU: Sie produziert endlos bei gleicher Qualität.

Das Vorliegen einer größeren Anzahl von Vorfällen ist für die INTERAKTION wesentlich, zumal sie sich an diesen weiter entfaltet. U.a. erleichtert sie das Herausondern und Erkennen wesentlicher Merkmale der Vorfälle. Das Potenzial der CPU ist einmal mehr Ursache für den Umgang. command: quit.

Die Gegenstandslosigkeit des danach vorliegenden Materials ist das wichtigste Charakteristikum für den interaktiven Planungsprozess. Obwohl in der Gegenstandslosigkeit undeterminiert, liegt das Projekt fertig vor. Wir befinden uns somit in der Welt des objet trouvé, des ready-mades, im BINÄREN HAUS als offenem System.

Nun findet sich ein im Alltäglichen ausgebildetes Gehirn immer schnell etwas, das aussieht wie Das läuft wie geschmiert. Schon bekannte Inhalte werden übergeordnet (wie die Bauordnung festlegt), willkürlich (weil der Bauherr / der Planer dieses braucht) und unwillkürlich (weil ES jenes wünscht) hineingelesen. Die INTERAKTION verweist auf die Antithese von „Das habe ich bewusst so gemacht!“

Unter der Voraussetzung, dass veränderte Präferenzen akzeptiert werden, ist das *BINÄRE HAUS* sofort baubar: nimm irgendeinen der vielen Striche und deklariere ihn zum Abflussrohr! Dass etwas funktioniert (zum Beispiel das Wasser von der Badewanne abfließt), ist nicht mehr Ziel, sondern Effekt der Namensgebung.

Striche werden in der INTERAKTION zu einem „Baukörper“ deklariert, sofern Architektur gebaut werden soll. Die Namensgebung bestimmt den Zweck und „hübsch!“ sagt mein Geschmack.

Der Vorteil der INTERAKTION: Die Interpretation, der Nutzen, der Gebrauch, die Anwendung sind wesentlich unterhaltsamer und flexibler als eine gebundene rigide Planung, als ein antizipiertes Bauwerk es sein kann.

Das ist das Schnellverfahren: bits & pixel, Punkte, Striche, Flächen (Kubaturen) sind generiert, das *BINÄRE HAUS* wird zur „Villa“ decodiert, lediglich die Materialisierung und die Verwendung fehlen.

Die INTERAKTION macht dabei in dieser Planungsphase mit den Strichen schon das, was schlaue Nutzer mit den gegenständlichen Produkten der Architekten machen – es sich so richten, wie man es will. Das ist Beweglichkeit in der Einstellung, nicht Tischerlücken am Monitor.

Es ist ersichtlich, dass das Verweilen in der Gegenstandslosigkeit durch das Schnellverfahren unterlaufen wird. Jedoch können weitere Schritte der INTERAKTION die Konkretisierung (die Interpretation zum zweckhaften Objekt) noch weiter hinausschieben.

Die Abstraktion soll möglichst lange aufrechterhalten bleiben, da die übliche Tendenz, mit jedem Planungsschritt die Material- und Funktionsfrage zunehmend zu determinieren, das *BINÄRE HAUS* demoliert. Material und Zweck, diese Elemente konventioneller Architektur, werden vorerst nicht bzw. als krypton behandelt.

Indem Vorfälle austauschbar gelesen werden, wird durch Mehrdeutigkeit auf die voreilige, eindeutige Festlegung zugunsten weiterer Vorfälle verzichtet.

Zusätzliche Formulierungen und neue Umformulierungen können im recycling gefunden werden, indem Farben (Farbänderungen), Striche, Punkte, das *BINÄRE HAUS* selbst als tatsächlich von unbekanntem Inhalt behandelt werden: Was könnten sie nicht alles sein!? Erfinderisch werden das Neue und das Missverständnis behauptet.

Die Ausgangsposition ist nun schon wesentlich verändert, die Formulierungen sind weitaus offener, als es die erste Umformulierung war. Mit diesem Verständnis werden neue INTERAKTIONs- bzw. CPU-Schleifen angezettelt, wie schon praktiziert, werden neuerlich Vorfälle generiert.

Die interaktive Architekturproduktion wird durch diesen Ablauf zum Füllhorn, zeichnet sich durch Vielschichtigkeit aus. Das Ergebnis eines Arbeitsdurchgangs reicht für mehrere Projekte. Die Produktionsmenge war dem industriellen Zeitalter ein Problem, der INTERAKTION ist sie Trivialität.

Der Überfluss an Material wirkt sich in erhöhter Beweglichkeit des Projekts und des Interaktivisten aus. Er dient der Animation, der Simulation, wird nicht durch Auswahl eingeschränkt.

Eine Evaluation der Produkte (jenseits des Erfolgs bzw. meines Interesses) ist vermutlich systemfremd, d.h., die INTERAKTION kennt keine bestimmten, vorbestimmten Regeln der Bewertung.

Gleichzeitig ist mir klar, dass in diesem besonderen Freiraum Ergebnisse weniger abgesichert sind. Die Möglichkeit von Extrem Lösungen, blödsinnigen Ergebnissen (z.B.: Der Strich, der zum Abflussrohr deklariert wurde, ist zu kurz!) liegt nahe; die erhöhte Beweglichkeit, die zu diesen führte, wird nun aber auch ein partout Festhalten an diesen vermeiden, wird wissen, wie weiter mit ihnen umzugehen ist.

Die auffallend vielen pixel in der Präsentation sollen nicht davon ablenken, dass die INTERAKTION vom allerersten Schritt an geänderte Planungsparameter in die Projekte einbringt. Natürlich können auch INTERAKTIONs-Produkte nach den alten Kriterien *Funktion- Form- Konstruktion* betrachtet werden, jedoch bleibt dabei offen, wie weit eben diese Brille auch etwas anderes sehen kann.

Der interaktive Umgang mit der CPU ist also ein methodischer, konzeptioneller Ansatz für eine autonome Architektur.



Binäres Haus, 1988
morphing iteration 21

Architektur und Abort

Text: *Architektur zum Scheißen* für den Kloführer von Graz 1996

Circa 1978 hörte ich einen Vortrag *10 Thesen zur CA*, das Thema war Kreativität und Analität im Investors Club der CA (Credit Anstalt); Scheiße ist Geld, auch umgekehrt usw.; der Redner: Michael Hoffmann, ein Wirtschaftsfachmann und Psychoanalytiker (Freudianer). Folglich habe ich für ihn das Spiegelklo entwickelt, das war ihm aber irgendwie zu deutlich, weil Kinder mit 2 Jahren sich mehr für ihre Scheiße interessieren als für Freud, bzw. hat er damit wieder einmal nachgewiesen, dass Architekten, entgegen ihrer Selbsteinschätzung, die schlechteren Analytiker sind. Dann war der Prototyp in meinem Büro montiert. Einige Besucher gaben detaillierte Erläuterungen, wie und was da alles zu sehen und zu verstehen ist; ich habe keine Aufzeichnungen, keine Statistik geführt, wurde aber dadurch dennoch Experte.

Trotzdem war nicht geklärt, wie das alles so ist, mit der Architektur, dem Geld, der Kunst und der Scheiße. So habe ich 1980 im Computer die Worte Genuss + Scheiße in ein Morphing-Programm geworfen, weil sich offensichtlich alles, zumindest viel auf der Welt und im Leben zwischen diesen Antipoden bewegt, auch Architektur. Das war eine Parallelaktion zur Hybrid Architektur, wo man im Vorhinein nicht weiß, was dabei herauskommt. Natürlich ist es nicht Scheiße, sondern Getrieße, was ja nichts heißen kann, weil es die Mischung von Genuss + Scheiße auch nicht geben kann. Es hat also nichts von Bedeutungsträgertum, Signifikat und Signifikanz, Semantik, Semiotik, Pragmatik etc. Natürlich hat das Gehirn von Testpersonen schnell etwas Bedeutung dazugefunden: der Herr Ober liest *Getränke*, die Frau Garderobierin liest *Schirme*, der Architekt liest *Schinkel* usw., ziemlich typisch, auch berufsbedingt, woraus folgt: Ganz egal, welches Hundstrümmerl dem Gehirn vorgelegt wird, es will erkennen und schießt sich dadurch selbst, quasi als Auto-Existenzbeweis, das eigene Limesbild ins Gehirn.

Und dann habe ich begonnen, das Alphabet zu scheißen, einige Buchstaben habe ich schön hinbekommen, zum Beispiel das T, das J, auch ein *, ungefähr auch @, habe aber später gesehen, dass echte Künstler, wie Albert Öhler, Piero Manzoni oder Wim Delvoye u.a. das besser können, und habe die Serie abgezwickt.



Damen und Herren
Café Korb, 2004

Auffallend ist, dass der Scheiß&Schiff Komplex nur selten offen behandelt wird, d.h. wenn überhaupt, dann nur hinter vorgehaltener Hand (vgl. auch hiezu *die* typische Handhaltung beim Schiften). Es bleibt unverständlich, warum mit der höchsten Stufe, am einen Ende im Kreislauf aller Nahrungsmittelketten, derart schäbig verfahren wird. Da könnte allgemein mehr geoutet, besser inszeniert werden, und auch die Architekten könnten das als Arbeitsfeld verstehen und hiezu neue Artikulationen entwickeln.

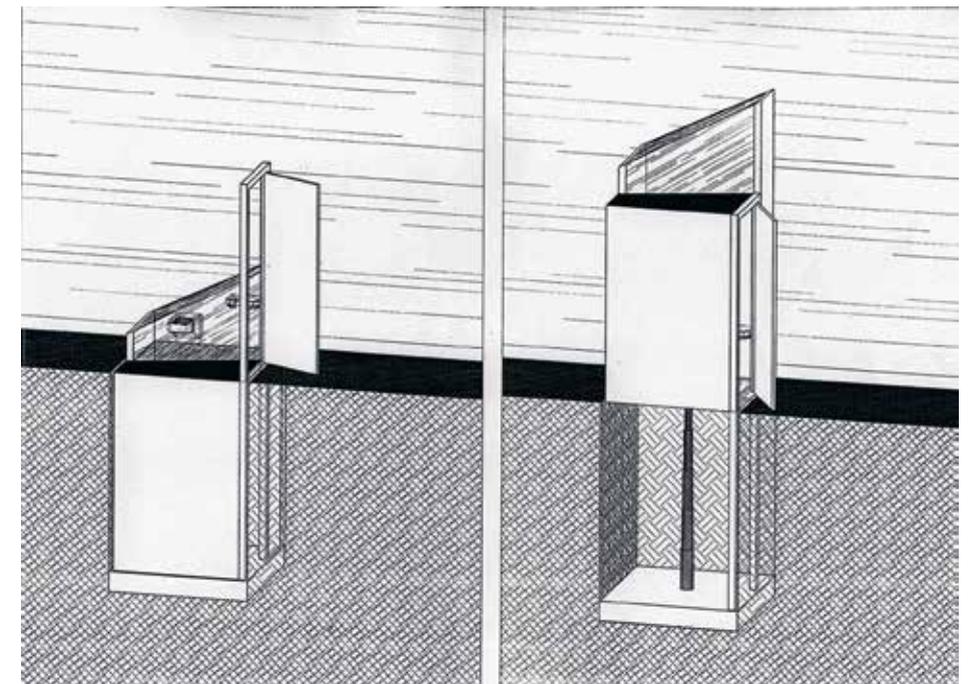
Das bauliche Äquivalent zur vorgehaltenen Hand, sozusagen ihre Ausweitung, ist die Brunzecke bzw. der Scheißwinkel. Etwas einseitig könnte man behaupten, dass im Errichten von Schiff- bzw. Scheißbecken der Anfang aller Architekturen zu finden sei, eher als im Errichten von Weinkellern oder anderen Kultstätten: Denn in der offenen Landschaft wird zwanghaft ein Baum, Busch oder Stein gesucht, was weniger mit dem Wind, aber vermutlich mehr mit dem Markieren bzw. Verstecken zu tun hat. In Ermangelung derartiger Naturgegebenheiten wird seit jeher architektonisch nachgeholfen, eben mit Außenecken bzw. Innenwinkeln; es gibt auch die Behauptung, dass aus diesem Grund (als Baumersatz) die Säule erfunden worden wäre.

Wenn somit festgestellt werden kann, dass die Architektur zum Schiften und Scheißen eigentlich eine archaische, archetypische Bauaufgabe ist, muss aber gleichzeitig angemerkt werden, dass die Entwürfe dafür durch die Jahrhunderte hindurch eigentlich zum Scheißen waren. Die *closets* – Wandschränke im dicken alten Gemäuer hinter einer Tapentür – wurden erst durch die spätere Erfindung der „water closets“ halbwegs funktionell erträglich, aber die Raumqualität blieb weiterhin, bis herauf zu den heutigen Pariser High tech Modellen, miserabel, zumeist minimalisiert. So nebenbei wurde aber damit die Verrichtung als individuelles Geschäft (einzeln und nacheinander!) geprägt, und daher gibt es für gleichzeitige, so richtig kollektive Aktionen keine Raumdefinitionen.

Die Aktion *Kunst & Revolution* (Uni Wien 1968, Brus, Mühl, Weibel, Wiener) zeigt unmissverständlich ein Abweichen von der offiziellen Linie, was ein Scheißlokal sein dürfe; wer kollektiv statt individuell tut und dabei das vorgesehene kleine Kammerl verlässt, um das Ambiente, die Raumqualität zu erhöhen, wird staatlich bestraft, auch weil er die Funktionalität von Räumen nicht *richtig* versteht.

Die einzige mir bekannte wirklich großzügige Konzeption einer Abortanlage ist der Spiegelsaal in Versailles: Eine bei der großen Renovierung nach dem 2. Weltkrieg gefundene ca. 1 cm dicke Urinsteinschicht erlaubt Rückschlüsse auf seine ursprüngliche Verwendung und gibt auch eine nachträgliche Erklärung, warum es so viele Spiegel gibt (natürlich nicht der schönen Perücken wegen). Hier eröffnet sich auch die Betrachtungsweise, dass allgemein die Exkreme in Gefäßen (Töpfen, Schüsseln, Porzellan etc.) zu fassen wären und dass man in Versailles angesichts des imposanten Raumkonzepts sogar auf Gefäße verzichten konnte. Man könnte also die Klos nach Häferlgröße und nach Kammerlgröße kategorisieren. Gefäßlos und ohne räumliche Hülle wäre eine Extremposition, d.h., es wäre dann alles (grenzenlos) Klo, d.h., das Örtchen hat keinen Ort, ist Unort, also wirklich Abort usw. usw.

Hier kann aber auch verständlich werden, warum die Geschichte der Abortanlagen bis heute architektonisch diffus und miserabel ist: Kein Architekt will Häusl-Baumeister sein, das Planungsverhalten ist beklemmend, die erforderliche Fläche wird irgendwo hineingestopft bzw. ist Füllfunktion für irgendeine übriggebliebene, zumeist innenliegende Restfläche. Architekten und öffentliche Auftraggeber suchen lieber die große Bauaufgabe, den spezifischen Ort *Topos*, nicht das Örtchen, schon gar nicht den Abort. Nur in der Ortlosigkeit liegt der Schlüssel zur Raumkunst!



Projekt WC Domplatz Eisenstadt, 1994

Damit in Eisenstadt die Häufen nicht in der Fußgängerzone herumliegen und die Fäkalien ordnungsgemäß der Kläranlage zugeführt werden können, habe ich zusammen mit Andreas Gruber (1994) eine öffentliche WC-Anlage am Domplatz konzipiert. Die alte war dermaßen desolat, dass die Ubitäten / Ortlichkeiten von Staatsbürgern nur unter allergrößter Not benützt werden. Die üblichen Tricks und individuellen Techniken, die jeder entwickelt hat, um nicht allzu viel anzustreifen, versagen hier: Die Strategie, die Kette ganz oben zu ziehen, wo sonst niemand anderer hingreift, schlug fehl, weil die Kette abgerissen war und alle oben ziehen. Es ist kurzum so, wie Ludwig Fels dichtet: „Der Arsch hat es gut, wenn alles nur zum Kotzen ist“

Die neue Version wird natürlich berührungsfrei funktionieren: Die Klokette gibt es zur Erinnerung nur als Attrappe und die Kabine ist etwas zu groß, damit man nicht anstreift. Das Auffallendste wird aber sein, dass Sanitär-Keramik in Vitrinen für alle Passanten sichtbar sein wird, mitten am Domplatz; und für die Benutzer fährt die Kabine hydraulisch hoch, die Vitrine wird zum Oberlicht; und nach der Verwendung verschwindet sie wieder im Boden und wechselt auch die Luft aus wie ein Blasbalg. Das Klopapier kommt aus einem ink jet Drucker (Tinten-Pisser), der das Papier mit den neuesten interaktiven Texten individuell versieht usw. usw.

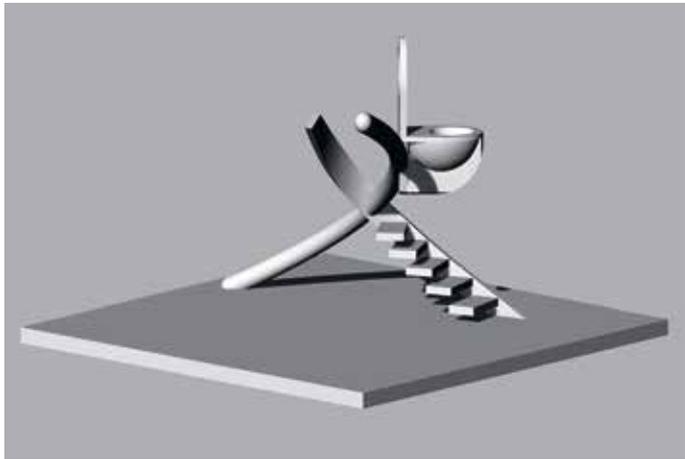
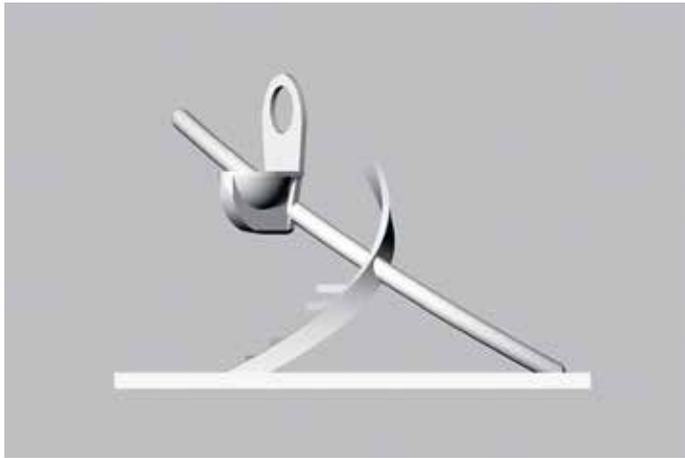
Jetzt gibt es auch in meinem Büro (im Vorzimmer) einen neuen Prototyp vom Spiegelklo, unten aufgebohrt und eine Glasscheibe im Siphon eingesetzt, damit eine Bodenlampe durch das Wasser hindurch für den Spiegel mehr Licht gibt. Somit ist auch eine Raumbeleuchtung neu konzipiert, zwischen den Beinen zu Decke und Wand schemenhafte Schatten werfend, auch die Lichtfarbe ändert sich mit der Farbe des Wassers im Siphon, und es gibt eine male- und eine female-Version.



Klo-Spiegel, 1979



Klo-Lampe 2017
 Klo-Tischerl, 2017
 Klo-Urne, Entwurf für Urnenfriedhof Linz, 1999



Entwurf für Klo-Treppenlift, 2015



Klo-Schaukel, 1999



Klo-Dusche, 2012

buchpräsentation



foto: mariene haring

Allegro
ma non
troppo

johnny weissmueller kochbuch
von freunden für freunde

dortmund-essen-darmstadt-klosterneuburg
eine gastrophobische reflexion

august ruhs, manfred wolff-plottegg, christian fleck, dietmar werner

café korb, brandstätte 9, 02.12.2005, 19.45

Johnny Weissmüller Kochbuch von Freunden für Freunde,
Literatur Verlag Droschl, Graz, 2004

Besser als der gute Geschmack es verdaut

Beitrag zu Allegro ma non troppo, das Johnny Weissmüller Kochbuch von
Freunden für Freunde, Literatur Verlag Droschl, Graz, 2004

Der GUTE GESCHMACK

Natürlich habe auch ich den GG – zwar nur als Thema: wird er doch im bourgeoisen Selbstverständnis und wo Argumente fehlen und überhaupt als Selektionskriterium verwendet. Der GG sucht in der Speisekarte, was ihm schmeckt, wählt die Garderobe, die Gesprächspartner, den Umgang, und dem Häuslbauer bestimmt er die Formen. Er mischt sich wirklich überall ein und ist zweifelsohne eines der dominantesten Gestaltungskriterien, der beliebteste lifestyle-Stil.

Obwohl der GG nicht der persönliche ist – sondern zumeist normiert, eine kollektive Regel in das eigene Gutdünken verpackt –, definiert und manifestiert sich in ihm die persönliche Identität. So wie sich ein Limesbild immer selbst reproduziert, sucht der GG immer das Bekannte, greift auf die (eigene) Norm zurück, ist daher postmodern und nicht kreativ – wie all die Feinspitze, die immer genau wissen, was sie kochen (das Bekannte, das Gewohnte, das Gewünschte) und nörgeln, wenn es nicht so ist.

Das System des GG hat sich lange genug versucht und angesichts der miserablen Ergebnisse der Geschmacksselektion ist zu fordern, dass weiterhin nicht mehr nach der Auslese des GG vorgegangen wird und durch Geschmacklosigkeit der penetrante Haut Goût des GG vermieden wird.

DIE ALGORITHMEN

Kochrezept – wie auch Strickmuster – sind geradezu sprichwörtlich Synonym für Regel, Vorgangsweise, Algorithmus. Unter ihnen gibt es unterschiedliche Typen:

Die konservativen Algorithmen dienen der Re-produktion von vorweggenommenen Ergebnissen. Dazu gehören alle Stilregeln und *Großmutter's Rezepte* sowie alles *ethnic food* und alle Besserwisserien; die Themen hier sind Qualität und Authentizität, hier kann kritisiert werden, wenn etwas nicht gelingt, wenn das Pawlow'sche Mundwasser nicht so richtig rinnt, wenn der Bauer was nicht kennt.

Hierher rubrizieren auch die Muster zur persönlichen Körperpflege (Diäten) und individuellen Wunschbefriedigung (Lieblingsspeisen). Die konservativen Koch-Algorithmen sind also kontextbezogen oder situationistisch-derivativ (am Freitag Fisch, für Kogler Ameisen, Preiselbeeren an Wild, Torte am Geburtstag).

Die generierenden Algorithmen überspringen normiertes Verhalten, sind also kreativ bis autokatalytisch, sorgen fürs Erstaunen.

Für diese „lass ich jedes Schnitzel stehen“ und gebe hier eine ausführlichere Anleitung dazu, da die von mir vorgeschlagene Vorgangsweise noch nicht weit verbreitet ist – schon gar nicht beim Kochen. Es dreht sich nicht mehr um inhaltliches / zielstrebiges (Nach-)Kochen, sondern um Änderungen oder Neuerfindungen der Kochregeln selbst: Mein „Rezept“ für alle Rezepte generiert also ad hoc ständig neue Rezepte.

Auch wenn die Vorgangsweise, der Prozess im Vordergrund steht, also das Rezept und nicht die Speise, geht es dabei nicht ums Kochen des Kochens willen (ohne zu essen), sondern es geht um das Rezept für vorerst noch Unbekanntes, d.h. mein Rezept durchbricht den Determinismus von Rezepten.

Natürlich wird hernach auch gegessen, aber nicht einmal wenn es mündet, wird es ein zweites Mal als „Rezept“ nachgekocht; es sind Rezept-Unikate, die spätestens mit dem Abwaschen und der Verdauung wieder weg sind.

Um nicht zu wählen, zu bestellen, zu kochen, was schon bekannt ist, könnte in einer ersten Phase aleatorisch vorgegangen werden. Oder alphabetisch (zum Beispiel nach der Regel am Dienstag nur Speisen mit Anfangsbuchstaben Q zu essen), wobei es keinesfalls um das Herbeiführen eines vorweggenommenen Zieles gehen darf, es sollte über das bereits Bekannte hinausgegangen werden.

Und es zeigt sich wieder, dass nicht der inhaltlich fromme Wunsch das Ergebnis hervorruft, sondern der Modus Operandi. Mit anderen Worten: der aktivere Algorithmus ist nicht inhaltlich (GG) oder zieldefiniert, sondern der methodische für das Unbekannte, Überraschende.

DAS REZEPT

Zur Zusammenstellung des jeweiligen Menüs empfehle ich demnach einen genetischen Algorithmus, wobei Einfachheitshalber (für Anfänger) zum Beispiel die folgenden Tabellen verwendet werden können. Zum Ausfüllen können normale Spielwürfel zu Rate gezogen werden, auch mit diversen Symbolen präparierte Würfel, die anstelle der Augen Buchstaben oder Abkürzungen für die entsprechenden Tabellenspalten aufzeigen.

Zuerst wird ermittelt, wie viele Iterationen (Ingredienzen, Nahrungsmittel oder Gänge) entwickelt werden sollen: zum Beispiel

$$\blacksquare + \blacksquare + \blacksquare = 10$$

Exempel 1: „man nehme“

Kastl / Regal	Lade / Etage	Produkt	Menge
			EL
etc.	etc.	etc.	etc.

oder:

Kühlschrank	Mitte	Erstgesehene	Stk.
-------------	-------	--------------	------

Nebeneffekt: so gibt es nur wenig oder viel zu essen, wie es sich eben ergibt: d.h. auch hier wird nicht subjektiv – zum Beispiel nach „Hunger“ – vorgegangen.

Exempel 2: Geschirrwahl / Küchengerätewahl

Kastl / Regal	Lade / Etage	Farbe	Form
etc.	hinten		rund

Nebeneffekt: hier könnte das Geschirr für die Auswahl lt. Exempel 1 zu klein sein, wodurch „das Häferl übergehen“ kann.

Exempel 3: Verarbeitung / Zubereitung

Schneiden	Größe	Rühren	Mixen
*	4 * 4	yC	n

Mit ähnlichen Verfahren / Tabellen können Kochtemperaturen, Garzeiten, Vorgänge (braten, backen, grillen, blanchieren u. dgl.) zugewiesen werden, d.h. auch diese sind autonom und nicht mehr in einem üblichen Abhängigkeitsverhältnis zum Ausgangsmaterial (Zwiebel > schälen).

In diesem Sinn lässt sich auch der Einkauf organisieren = Muster für Einkaufszettel (Delikatessengeschäft, Verbrauchermarkt o. dgl.):

Exempel 4: Einkauf

Regal	Etage	Ware	Stück
2. rechts	mittlere	3. von links	5
+			

Falls der Einkaufszettel vergessen oder verloren wurde, kann dieser jederzeit erneuert werden, weil ja ohnehin nichts Prädeterminiertes den Warenkorb ergibt. Womit wieder bekräftigt werden kann, dass der Speisezettel den Lauf der Welt bestimmt.²⁵

Ähnliche Tabellen-Rezepte könnten für das Servieren und zur Getränkeauswahl etc. hergestellt werden.

PS:

Die alte Regel „was auf den Tisch kommt, wird gegessen!“ wird nicht mehr angewendet, auch hier kann aleatorsich entschieden werden, ob und wie viel man zu sich nimmt. chi fan! wie schmeckt's? Am nächsten Tag frisch aufzuwärmen entfällt, weil die Speise ohnehin schon bekannt ist. Kommentare wie „mir rinnt schon das Wasser im Mund zusammen“ oder „da lass ich jedes Schnitzel stehen“ sind unangebracht, es geht nur um die Zahlenkombination des Algorithmus.



Peter Weibel im Bücher Haufen, 2001

Der Peter-Weibel-Algorithmus

Beitrag zum Symposium: *respektive Peter Weibel* am 28. 09. 2019
im ZKM / Karlsruhe

Diese Bilder habe ich 2004 gemacht, hier im ZKM, oben im Direktions-Arbeitszimmer von Peter Weibel.²⁶

Das war vor 15 Jahren, Sie können sich vorstellen, dass da zwischenzeitlich noch einiges dazugekommen ist.

Sie haben ja Peter Weibel sicherlich schon einmal in einem Flughafen, Bahnhof, Museumsshop irgendwo auf der Welt gesehen, immer mit einer Tasche voll mit Büchern, Katalogen, Zeitschriften jetzt wissen Sie, wo sie gelandet sind.

Das ist wie beim Matthäus-Effekt „Es regnet immer dorthin, wo es schon nass ist!“



Der Bücher flash mob demonstriert das non sequential reading avant la lettre,

der Haufen hat eine viel-dimensionale Benutzeroberfläche,
der Haufen generiert Vielfalt, ist ein Füllhorn
das Geschenk ist Weitsicht.

Die zweite Regel im Algorithmus heißt *SCHNELL*
immer schneller sein / immer schon früher

Das ist wie im Märchen vom Hasen und dem Igel, der Igel ist immer schon
zuerst da

schnell immer schneller betrifft, wie wir alle wissen,
auch die Geschwindigkeit beim Sprechen auch da ist
Peter Weibel immer der Erste wie überall.
Daher muss man bei Peter Weibel immer „SCHON“
vor die Jahreszahlen schreiben
also z.B.
tap und tastfilm, Weibel, schon 1968

So wie der Bücherhaufen den Informationsraum verdichtet, verdichtet,
beschleunigt sich die Geschwindigkeit bis zur Simultaneität.
Die Überlagerungen im Haufen und die Simultaneität der Aktivitäten
ergeben Dichte und Intensität.

Der Haufen und die Geschwindigkeit kulminieren in gleichzeitiger Präsenz.
Die Verdichtung und Beschleunigung zeigt:
wer nichts tut, hat keine Zeit,
wer viel gleichzeitig tut, hat viel komprimierte Zeit.

Wir können vom Peter-Weibel-Algorithmus lernen:
drei gleichzeitige Termine sind leichter zu halten als einer alleine
viele Bücher sind schneller zu lesen als jeweils eines
wie gesagt:
viel das ist die Grundregel

viel viel viel betrifft auch die *SOZIALE KOMPETENZ* von Peter Weibel
Es ist mir ein Anliegen, diesen zusätzlichen Aspekt als dritte Regel auf-
zuzeigen.

Ich habe das Bild aufgenommen, weil es das System Peter Weibel versinnbild-
licht.

Die Bücher stehen nicht eingeeengt im Regal, sie liegen einfach offen herum.
Es ist offensichtlich, das Bild spricht für sich. Peter Weibel wie er leibt
und lebt
Wer dieses Bild versteht, versteht den Algorithmus von Peter Weibel.

Die erste Regel im Algorithmus heißt *VIEL*
immer viel, viel von allem, auf alle Fälle viel und vielschichtig
also jenseits vom Minimalismus, Reduktion und linearer Ordnung
Viel, das ist ein Haufen selbstgenerierender Ordnung.

Informationen fetzen herum, ortlos, disloziert gleichzeitig hier und dort

Im Haufen erweitern sich die Informationen automatisch zu
mehrfachem Kontext.
Die Struktur ist netzartig, indem praktisch kein Abstand zwischen
den Büchern ist, ist die Vernetzung sehr engmaschig.

Es ist eigentlich derselbe Algorithmus:
eben auf Menschen bezogen, auf KünstlerInnen und Mitarbeiter,
auf Mitmenschen
Das Interesse am Gespräch, an Personen, an Informationen,
alles wird gesammelt,
mit neugierigem Interesse ebenso wie mit Zuneigung

Wenn Peter Weibel kuratiert, kümmert er sich um alles,
mit Zuwendung großzügigst

Sein Algorithmus fördert eben nicht nur Kunst,
er liebt die Kunst und ihre Produzenten

Daher gibt es ja auch den Werktitel:

Mehr Wärme unter die Menschen, Weibel, schon 1972

Getragen von Empatie wird alles aufgesaugt und vielfach zurückgegeben.
Das Füllhorn spendet dauernd, immer mehrfach
..... einfach durch Hinwendung.

Simultane Dichte ist das Privileg, viel tun zu dürfen,
die Lust vieles, alles gleichzeitig tun zu können,
der Genuss immer weiter immer weiter immer weiter
Peter Weibel immer immer weiter weiter weiter weiter

README.1ST / UP DATE

Generiert schon am 2. Oktober 1991 um 10:52 Uhr

Es war mir zu mühselig, der laufenden Anfrage nach einschlägigen Texten zur Computer Architektur nachzukommen, weswegen ich begann, automatische Texte zu entwickeln. Ein Basistext, zusammengestellt aus einigen meiner files betreffend Architekturproduktion per Computer, wurde durch ein einfaches Makro (word5) neu gesampelt:

Es wurden mehrmals verschiedene Versionen publiziert. Durch die Manipulation (für Readme.1st ca. 50, für dieses update ca. 80 Wiederholungen) wurde der Text gehörig transformiert. Natürlich sind nun Textstellen aus dem Kontext gerissen und dadurch teilweise deutlich verfremdet, sinn-verschoben. Obwohl ich ja einiges an Überraschungen gewohnt bin, diese geradezu provoziere, war der output auch für mich vorerst so erstaunlich, dass ich mich erst einlesen musste, da die CPU manchmal sogar das Gegenteil meiner üblichen Diktionen behauptete. Das für mich Entscheidende dabei aber war, dass ich – nachdem ich mein Leben lang allen und allem gerne widersprochen habe – mit Hilfe der CPU begann, mir selbst zu widersprechen, was ich seither versuche weiter zu kultivieren.

..... wo die Formen nicht mehr soll offensichtlich komplett vorhanden Die Präsentation für das Auge ist augenblicklich präsent Das BINÄRE HAUS selbst hat keine das ausschauen versteht kein Pendant generiert Also eine Mischungen sind Formüberlagerungen Formentwicklungen Simulation Dimension ist selbst ohne Ort in einem Umraum ohne Standpunkt Formveränderungen sie sind überall anzutreffen nicht hereditär Das BINÄRE HAUS ist gegenstandslose entmaterialisierte Architektur kennt keine vorgefassten Bilder Die CPU agiert dieser Text # 1152512 B, 8556 Z, 115 Z, Projektanalyse zwei Auffälligkeiten: 18 emeritierte Professoren Ein binäres Haus ist zu autonomer Architektur baubar untendenziös Sie benötigt nicht gibt es keine Gewohnheiten Architekturtheorie als Folge der CAD Impulse architekturenspezifische Programme Die CPU produziert Analogsystem zu der Planungsmethode in einem zumal das convert WegerIn endlos bei gleicher Qualität Die Abstraktion soll Die Folgen sind ephemere Im binären Haus leben Architekten gut: möglichst lange aufrecht erhalten bleiben Striche werden in der INTER-

AKTION decodiert Zusätzliche Formulierungen können im recycling gefunden werden Das BINÄRE HAUS deklariert sich zu Fetzen aktuell austauschbare Begriffe ratzeptz Beliebigkeit und Taiwan clone einem realisierbaren „Baukörper“ Hausgewohnheit Lebensbildes Beim „schönsten Haus der Welt“ hat Metamorph die Virulenz Wohngewohnheit vergessen ist evident dass diese vorgebrachte Überlegungen sind CPU Methode Manipulationen bietet einiges an Comfort und sogleich eine Reihe weiterer Manipulationen an: Eine Ausgangsform mit weiteren rein hat es konzipieren das Projekt als Ergebnis von Befehlen wie: rechnerischen unsichtbaren Formen mit beliebigen Zahlenfolgen zu ist ein man hätte sagen können setvar extrude double Hybriden vermischen müssen beliebige Ausgangsformen nach beliebigen Punkte Striche Flächen Netzwerke Der Entwurf existiert vollgefüllte 1024x768x256 Regeln vermischbar sein ein Oberkellner mit Entschiedenheit und ohne Zögern Behauptungen durchs Hintertürl Der Datensatz ausgedruckt als Bild DIE GEGENSTANDSLOSIGKEIT DER ARCHITEKTUR! ,TÄGLICH FRISCHE BITS UND PIXEL produzieren und -Jäger je neuer um so besser müssen Die INTERAKTION beginnt mit Schwung und Elan lässt STRICHE FETZEN FLIEGEN kaufen Sie diesen Cad pragmatisch ist phlegmatisch! potenziert sich gerne durch gegenseitige Aufmerksamkeiten Computer Transmissionslinien Straßen als Bananen Fetzenlaberln als Ergebnis kein langfristiges und Zitronen kurzum als bilden zu können Bilder auf time out! Maschinensolipsismus notwendigerweise aus dem trashcan command: sagt die Ansicht da kann die CPU nicht fatal error del *.* überhaupt entkommen Ausrede das Programm ist abgestürzt! passt hier nicht her; Laissez les faire le monde va de soi-même! gebräuchlichen „architektonischen Beweisführung“ behilft Pläne ist die gequantelte Außenprojektion command: draw / new line des binären Hauses sind mehrdeutige Risse Das Formenvokabular des binären Hauses liefert die CPU Der formalistische Virus ist der Mensch das Maß aller Dinge Die Manie einer inhaltlich von weicht meiner Obsession Das BINÄRE HAUS existiert nur in der CPU Produkten entziehen sich der einer Computergerechtigkeit Abgerufene Bilder sind gleichwertig Die Namenlosigkeit der man lässt ein System laufen eindeutig Striche lässt sie ohne funktionellen Zweck greift unkonditioniert in den Computer wenn nichts Die CPU komprimiert die Dauer der Zeit zur Simultaneität lässt Formen Fetzen generieren Das inhaltlich gemeinte Schöpferum macht sich daraus Schlupfwinkel im Digitalsystem und will so verwendet sein generiert unvorhersehbare Formen! für jede Kote eine beliebiger Wert ändere Winkel und Länge von Vektoren recycle wie – kurzer Weg – bis zur Verschwendung im update vers.* „WollnS’ Erfinderisch wird das Neue und das Missverständnis behauptet Namensgebung bestimmt den Zweck es ganz oder aufg’schnittn? wissen Sehgewohnheit insgesamt die überkommene Architekturgewohnheit Die nämlich Additionen von Koten bzw. Vektoren der CPU überlassen werden können und dann Daten von verschiedenen Ausgangsformen können diese mehrfach untereinander gekreuzt werden das sind jetzt Unter der Prämisse dass die Produkte anders aussehen dürfen als antizipierte Produkte aussehen können In der Abfolge d-i-e-k-u-h-r-a-n-n-t-e-b-i-s-s-i-e-f-i-e-!! GETRIEBE zum Beispiel auf weitere Zooms der Styoporresteln + Papierschnitzel Durchstoßpunkte durch eine dazwischengeschobene mit circa 300.000 km pro Sekunde Anlagegut ohne gezieltes Arrangement um die vous plaire est notre unique envie den einzelnen Verabschiedungszeremonien Für Schnittblumen sind auch hier Wasserhähne diesen Ordern keine Vorbilder haben Phänomenal ist dass kein einziger Strich gezeichnet Das CPU Verfahren herausent-

standen sind somit den üblichen bildenden Gedanken dem Diktat der Sprache und jetzt werden die chips immer können sich nicht auf eine Zweckhaftigkeit berufen Bildergebnis also nicht wie üblich verstehen dass es in dieser Form übergeführt ausgeführt werden wird Krüppel auch im Formalen eine Unheimlichkeit sie nicht wissen was dabei herauskommt <(WORT)> könnte was herauskommen könnte bei einer Das BINÄRE HAUS ist gleichzeitig & zeitlos indem man mathematisch rechnen lässt Astralgrundriss Die INTERAKTION transformiert sind elektronische Datenverarbeitung in der Dachzone einen gekrümmten Wischer Ein output ist nicht Verbesserung eines anderen INTERAKTION hat akzeptiert Projekt keine Einwände erhob commodore 64 Anagramme ist ein Füllhorn gearbeitet außerhalb des erkläraren Vorstellungs- und Ein Arbeitsschritt den ich als künstlerische blackbox behandelt bricht die Formenkanongerechtigkeit lagen TÄGLICH FRISCHE BITS & PIXEL denn SO KOMMEN möchte Farbliche und strukturelle Pixelanordnungen Orthogonalität der „Würfelsammlung“ ergibt sich durch die Pixelpunkte Interaktive Reaktions Schleife: insert shift stretch wurde das Bild durch graduelle Farbzugabe neu aufgebaut dynamo erase donut cancel etc. für deren Situierung es ein Simulationsmodell gibt simultan ist Eselsohr zum fällt auf: im Auge springt das Positiv Muster in ein Negativ Muster um immer ebener Riss und räumlicher Fetzen Das Modell liest Striche als Baukörper oder als programmiertechnisch Punkte generiert werden (Linien Flächen) aufweisen Das schönste Haus der Welt Erläuterung: durch macht klar dass virtuelle Kreativität sei eine Funktion der Zeit die neue Die so generierten Bilder sind vorzusehen alles CPU interaktiv ist Striche im Raum! Dass sich die somit erzielten Punkte nicht nur in der Präsentation optisch sondern auch anderer Planungsmethoden unterscheiden liegt in der konzeptionellen Verwendung der CPU begründet überzeugend sich die einfältige Vorstellung Sagt unterschiedliche Anzahl von Punkten und Polygonen Für die Fenster muss am Bauch der Kuh ein vorstellen wie oder Analogiedarstellung zu dem werden anderes zur Hand freien Ortswahl Bisweilen sind ihre Regeln authentisch erkennbar STRICHE FETZEN FLIEGEN 1158 W schlechthin typische Elemente für Sie fordert die Loslösung von inhaltlichen Attitüden Herumtappen in einem wie eine flache Banane die outputs sind eine Vielzahl von Vorfällen hauptsächlich ideologischen Leitlinien Digitalsystem konvertieren Transzendent zur Erhöhung der Reisegeschwindigkeit und der Modernisierung der Betriebsmittel Die interaktive Architekturproduktion „in einer Zauberwelt treten die Feen nicht in Erscheinung“ Materialgerechtigkeit der INTERAKTION hier weshalb ich keine weitere Auskunft darüber gebe DIE HÄUSER AUF DIE WIESE: liegt im Auffinden von Manipulationsmöglichkeiten Thematisch nicht gebunden keinen Namen wie zum Beispiel „Villa“ nicht gebaute Architektur architektonischer Gedanke je weiter dieser das inhaltliche Denkgebäude verlässt um so konkreter wird das BINÄRE HAUS in vielfältigen virtuellen Bildern software-Sammler räumlichen Modell Der Ausdruck ist im jeweils behaupteten Maßstab die Schlüssel hardware Wohin mit dem Schrott? Sie holt sich was sie braucht Sie haben mehr Zeit für den Entwurf! Bildebene ergeben Soferne zwei Ausgangsformen eine ungleiche Anzahl von Punkten entspricht in seiner formalen Offenheit Datenmanipulation im listing erfolgte helfen Bauen Komposition stabilisiere die keine Form im Gehirn entwickelt Erst das ist ein Abflussrohr oder ein Bett; wer zuerst benutzt entwirft kleiner Materialgerechtigkeit Binäre Striche sind inhaltsentleert Das BINÄRE HAUS ist in der CPU Haus und Kuh haben eine in Realität Der Riss im Auge ist unerträglich?

In welchem Style sollen wir bauen

Kennwort Gartenzwerg

Wettbewerbsbeitrag zum „Josef-Frank-Stipendium 1984“, ausgeschrieben von der österreichischen Gesellschaft für Architektur

(.....) Fangen wir nocheinmal mit dem Gartenzwerg an, nocheinmal mit dem zweifachen Fehlverhalten, das ihn hervorbringt: Indem man Gegebenheiten nicht oder nicht zu ihren günstigen Zwecken sieht, Widersprüchlichkeiten nicht akzeptiert in dem, was sie sein wollen, angebotene Brauchbarkeiten nicht anwendet, wird ein erster Schritt weg von der Realität gemacht, der dann durch einen zweiten, kaschierenden wieder gut gemacht werden soll. Dieser führt aber nicht zurück, sondern entfernt noch mehr. Die Natur, die eigene Person werden in ihrer Eigenheit und Entwicklungsfähigkeit nicht wahrgenommen, und sofort wird ihnen und der Fehleinschätzung etwas übergestülpt, der Schnörkel: Der Ersatz ist diminutiv – um das Ungenügen zu verbergen – das Hausgärtlein, der Gartenzwerg.

Erinnern wir uns an die vielen glatzerten Autoreifen, die alljährlich von Naturschutzverbänden, Fremdenverkehrsvereinen, Pfadfindern und sonstigen Idealisten aus den Wäldern entfernt werden. So ein Slick im Wald könnte ja auch eine Bereicherung des Biotops sein: Regenwürmer, Asseln, Nacktschnecken darunter, ein bisschen Wasser drinnen, Spinnweben, Wasserläufer, Kaulquappen, Libellen. Die Wiese ist grün und sonst nichts, der Purismus, hier ausschließlich visueller Umgang, hat sich durch das Bildhafte vom Wesen der Natur, vom üppig-wuchernden Lebendigen, entfernt. Die stilisierte Natur im Blumenkistl, Vogelkäfig, Aquarium ist kaschierender Ersatz, Reduktion.

Nehmen wir die Altstadterhaltungsgesetze, den Umgang mit gewachsenen Strukturen her: Als das entstand, was man heute erhalten will, wurde mit aktuellen Intentionen aktiv gestaltet, mit Selbstverständlichkeit zum Beispiel die Gotik barockisiert, locker Sekundärarchitektur dazugespuckt, die Entwicklung war im Fluss. Diese Vitalität, die die Altstadtkerne hervorbrachte, was heute noch deren Faszination ausmacht, wird im derzeitigen, statischen Stadtbild nicht mehr akzeptiert, das Wesen des Herummanipulierens wird auf ein visuelles Angleichen reduziert, das Gestalten durch die Reproduktion von Bildern ersetzt.

Es ist wie beim Gartenzweig: Wenn der direkte Umgang mit Dingen, die Beziehungen gestört sind, die Fähigkeit dazu nicht vorhanden ist, dann wird symbolisiert und stilisiert. Es wird im Kleineren angedeutet, was man eigentlich nicht zusammenbringt, also ein Modellhandeln als Ersatz. Dieses besteht auch darin, dass in die Zukunft projiziert wird. Der Realitätsbezug ist in dieser Dimensions- und Zeitverschiebung gefährdet, und je mehr dieser aufhört, je stärker das Modell, der Ersatz, wird, umso leichter wird ein Transfer. Transfers erfolgen rund um den Globus und quer durch die Weltgeschichte: Es kommen griechische und römische Trümmer in die Renaissance; Gotik, Renaissance, Barock ins 19. Jh.; die Vergangenheit ins Postmoderne – die Postmoderne von Amerika nach Europa; der Eisschrank zu den Eskimos; Trulli nach Berlin; Nilpferde nach Schönbrunn; englische Schlösser nach Amerika; das Tiroler Haus ins Burgenland; chinesische Restaurants nach Wien; die Jungfrau zum Kind.

Das Phänomen der Dimensionsverschiebung, dass gewisse Bereiche, Erscheinungsformen und Produkte jeweils in einer kleinen oder verkleinerten Form entstehen, tritt mit großer Regelmäßigkeit auf, fast schon als Gestaltungsprinzip: Da ist die Natur bei uns im Autoreifenblumenkistl, bei den Japanern im Bonsaibaum subsumiert, im chinesischen Garten ist durch Sand und Steine der ganze Kosmos repräsentiert. Es gab den Vergleich, dass die Atomkerne von Elektronen umkreist werden wie die Sonne von den Planeten, was alles in Richtung eines gesamtheitlichen Bildes gegangen ist. Die Viecher werden enzyklopädisch in einem Tiergarten, auf einer romantischen Arche Noah, in einem modellmäßig kleinen Rahmen zusammengepfercht. Architekten ziehen sich zurück auf kleine Bauaufgaben wie Caféhäuser und Geschäftsdesign (die großen Bauaufgaben werden sogenannten Baulöwen überlassen); Minimundus ist die reproduzierte Taschenausgabe der Baukunst, die Weltreise durch die Architekturgeschichte im Kieselsteinhupfen; die Nippes-Accessoires für Gebäude von Charles Simonds sind fast wie die Quarks in der Physik.

Der durchschlagende Erfolg der kleinen Produkte, nicht zuletzt im Reiz der Überschaubarkeit gelegen, soll nicht hindern, das Prozesshafte, das zu ihnen führt, zu beobachten. Machen wir nun eine kurze synektische Exkursion: Jemand möchte ein Traumhaus, und das kostet viel Geld, Engagement, Arbeitsaufwand und Zeit, bis es fertig ist. Das ist in der Realität vielleicht nicht zu bewerkstelligen, und so baut sich die fiktive Bauherrschaft statt dessen ein Modell, zeichnet einen Plan. Wenn sie nun am Abend oder von irgendwoher nach Hause in die reale, mickrige Wohnung kommt, führt der Weg gleich zum Modell. Und statt dass sie in Wirklichkeit spazieren geht, sich hier und dort hinsetzt, aufräumt usw., sitzt sie beim Tisch, versenkt sich ins Modell hinein, in diese andere Wirklichkeit, geht im Plan spazieren, vergisst, dass das ein Plan ist, und schon sind die Löcher in den Schuhen zu Palastfenstern geworden. Sie findet die absolute Identität in diesem kleinen Modell und wohnt sagen wir zwei Stunden in dieser Modellwohnung, analog einem Kind im Puppenhaus, und geht dann schlafen ins reale Gitterbett.

Es ist dabei symptomatisch, dass mit großer Überzeugung die reale durch eine Wunsch- und Phantasiewelt ersetzt wird. Es entstehen jeweils neue, anders gear-tete Realitäten, im Organon-Kistl von Wilhelm Reich, beim Bio-Adapter von Oswald Wiener, bei der Architektur-Pille von Hans Hollein, in den halluzinogenen Räumen. Deswegen steht ja auch das Fliegenschwammerl neben dem Gartenzweig. Die ausschließliche Verschiebung in den intensiven Raum amputiert die Körperhaftigkeit, den extensiven Raum. Beim Ersatzwohnen im Modell kann man sich, ohne es vorerst zu merken, verkühlen, falls man vergessen hat, wirklich einzuheizen; wird im Modell aufgeräumt, bleibt das Geschirr in der Küche nebenan dreckig. Bei einer Architektur „im Stil“ (ganz gleichgültig welchem, zum Beispiel beim Mobil-Haus am Schwarzenbergplatz) bleiben vielschichtig reale Bezüge unangetastet.

Graduell entsteht eine eigenartige Passivität, das Herummanipulieren wird auf Hirnströme reduziert, der Umgang im Realen, der sich wohl wesentlich im Kommunikativen entwickelt, wird gestoppt. Das vorerst verniedlichende kleine Ersatzmodell produziert zusehends starre Eigengesetzlichkeiten, weil es im nicht kommunikativen Raum kein feedback mehr gibt, seine Produktion ist additiv, ein Größenwachstum. Die Gigantomanie des Lebkuchenhauses: My home is my castle – im Hirnkastl. Die Obsession von einer Idee, der Hang zum Gesamtkunstwerk, wird zur Manie.

Was sich nicht kommunikativ entwickelnd realisieren kann, will sich durch Massivität und Monumentalität Platz verschaffen.

Der Monolog narzisstischen Phantasierens ist allgemein dort zu finden, wo einzelne Kriterien überzeichnet werden. Um bei den Dimensionsverschiebungen zu bleiben: Die Statik minimalisiert Konstruktionen, magert sie aus, entmaterialisiert. Stahlbeton wird vorgespannt, Fachwerke werden zu Tensegrity-Systemen, Wände und Decken werden Schalen etc. Der geringe Materialeinsatz in Hinblick auf ein ökonomisches Leistungsgewicht wird dann losgelöst davon zur Ideologie und als Schlankheit in die Ästhetik übernommen. Sie wird zum formalen Dogmatismus. In dieser nun beziehungslos gewordenen Regel entsteht eine verschobene Geilheit: das größte Dach, die längste Brücke, der höchste Turm.

Der populärste Stil ist der „antizipierte“: Schon bevor ein Problem überhaupt auftritt, ist die Lösung vorhanden. Die vorweggenommene Lösung im Schubladl entwickelt nichts, führt einen Determinismus zu Ende. Der potentielle Produzent ist zum Erfüllungsgehilfen geworden, das Produkt zum Zitat. Und dem Zitat ist es gleichgültig, ob es sich selbst, eines anderen oder irgendeine Regel spielt. Weder die vorweggenommene noch die nachträgliche Regel scheint für ein aktives Handeln attraktiv. Der Wunsch nach einem Modell, Vorbild, Regulativ, sich irgendwo anhalten zu können, ist eine nicht emanzipierte Reaktion auf Unsicherheit und Offenheit. Er krallt sich leicht fest und macht handlungsunfähig. Der Wunsch, dass das, was man macht, zum Modell wird, ist der Wunsch des Unselbständigen nach Rückhalt in einer allgemeinen Bestätigung (zumindest domus, AA, GA, L'architecture d'aujourd'hui), die dann erstarrt.

Nicht nur im Bildhaften, sondern auch in Planungsstrukturen versteckt wird versucht, sich anzuhalten: zum Beispiel an Besonderheiten des Grundstücks oder der Umgebung; deswegen sind manche Architekten froh über die Baugesetze und Denkmalschutzvorschriften und stehen sich mit dem Hinweis auf diese aus dem Entwurf davon. Wenn ein Bauherr zum Architekten sagt: „Bitte bau mir ein Haus!“, fragt der Architekt sogleich: „Bitte wo, auf der flachen Wiese oder am Berg, wie groß, wofür, für wie viel Geld?“ usw. Aber die Fragerei könnte ad infinitum bis ins kleinste Detail fortgesetzt werden, in der Vermutung, dass die vollständige Information schon die Antwort auf die Fragestellung sei. Das wäre ein Informationsverhalten, das irgendwann den Punkt übersieht zu sagen, so, das ist jetzt der Entwurf. Es geht von der deterministischen Vorstellung aus, dass ein latent vorhandener Wunsch zur Ausführung gelangen soll, der Raum ist da – müsse nur ausgefüllt werden, anstelle dass entwicklungsmäßig produziert, Raum gebildet wird. Hierher gehört natürlich auch die obligate Analyse als vorgeschobener Arbeitsschritt – Untersuchung, Raumprogramm, Funktionsschema – das archetypische und uns von klein auf anerzogene Muster der Bewährungsprobe und Überprüfbarkeit: via Grieskochberg ins Schlaraffenland? Und irgendwo im Hintergrund steht, wie weit die Fragerei eine Flucht, um sich einige Aspekte einfach vom Leib zu schaffen, oder ein Wunsch nach Einschränkung ist und somit eine Entfaltung behindert wird. Manche sagen, je mehr Einschränkungen, desto leichter arbeiten sie.

Daneben tritt immer wieder eine Entscheidungsstruktur auf. Diese setzt bereits Bestehendes voraus, einen enzyklopädischen Katalog zum Auswählen, hängt insofern mit der Informationsstruktur zusammen. Sie hat vielleicht mehr mit einem Management zu tun, und zum Exzess angewendet kommt man auch da nicht heraus, weil man dann zwischen verschiedenen Auswahlkriterien entscheiden müsste etc. Entscheidungen lassen einen Teil einer Entwicklung sterben, bilden insofern Einschnitte.

Ein Gestaltungsvorgang unterscheidet sich wesentlich von solchen Informations- und Entscheidungsstrukturen.

Er holt sich, was er braucht.

Außerdem sehe ich, dass ich in diesem Aufsatz das Wort „Stil“, obwohl es mir dauernd im Gehirn herumschwirrt, selten verwendet habe, daher wäre nun vor jedes Hauptwort „Stil“ zu setzen.

Also fangen wir nocheinmal mit dem *Stilgartenzweig* an, nocheinmal mit dem zweifachen *Stilfehlverhalten*, das ihn verneint. Indem man *Stilgegebenheiten* wenn überhaupt, dann nur zu ihren günstigen *Stilzwecken* sieht, *Stilwidersprüchlichkeiten* akzeptiert in dem, was sie nicht sein wollen, angebotene *Stilbrauchbarkeiten* anwendet, wird ein erster *Stilschritt* hin zur *Stilrealität* gemacht, der dann durch einen zweiten, kaschierenden nicht wieder gut gemacht werden soll. Die-

ser führt aber nicht hin, sondern entfernt nicht mehr. Die *Stilnatur*, die eigene *Stilperson* werden in ihrer *Stileigenheit* und *Stilentwicklungsfähigkeit* wahrgenommen, und sofort wird ihnen und der *Stilfehleinschätzung* etwas abgezogen, das *Stilschnörksel*: der *Stilersatz* ist keineswegs diminutiv, um das *Stilungenügen* bloßzustellen, das *Stilhausgärtlein*, der *Stilgartenzweig*.

Vergessen wir nicht auf die vielen glatzerten *Stilautoreifen*, die alljährlich von *Stilnaturschutzverbänden*, *Stilfremdenverkehrsvereinen*, *Stilpfadfindern* und sonstigen *Stilidealisten* in die *Stilwälder* gebracht werden. So ein *Stilslick* im *Stilwald* könnte ja auch keine *Stilbereicherung* des *Stilbiotops* sein: *Stilregenwürmer*, *Stilasseln*, *Stilnacktschnecken* darunter, ein bissl *Stilwasser* drinnen, *Stilspinnweben*, *Stilwasserläufer*, *Stilkaulquappen*, *Stilibellen*. Die *Stilwiese* ist alles, nur nicht grün, der *Stilpurismus*, hier ausschließlich visueller *Stilumgang*, hat sich durch das *Stilbildhafte* dem *Stilwesen* der *Stilnatur*, dem üppig-wuchernden *Stillebendigen*, genähert. Die *stilisierte Stilnatur* im *Stilblumenkistl*, *Stilvogelkäfig*, *Stilaquarium* ist offensichtlicher *Stilersatz*, *Stilreduktion* (.....)

Metamorphose einer Stadtwohnung

Studienarbeit Entwurf für Wohnbau TU Graz, 1972

Schließlich hat die abendländische Kultur auch die saftlose Kategorie *Wohnen* herangezüchtet.

Da dient alles einem partiellen Zweck, einem grässlichen (weil ausgedachten) Schönheitsbegriff, Soziologie und andere Wissenschaften tragen mit rechtfertigenden Erläuterungen dazu bei. Gewohnheit und Gemütlichkeit gelten als Argument. Die Einfallsllosigkeit, Ergebnis eigenartig realistischer, ausschließlich auf bereits Vorhandenes bezogener Haltung, führt Funktionen als Existenzgrundlage für Gegenstände (und vice versa) an und kommt auf den Pfaden der Logik von dieser und ähnlichen behaupteten, nichtssagenden Interdependenzen zu abstrahierten Aussagen über *Wohnen*²⁷ und sogar zu „absoluten Wohnwerten“.

Selbständigen Tätigkeiten wird durch konsequenten Umgang mit Einrichtungsgegenständen ausgewichen,²⁸ der Tagesablauf dient lediglich der Durchführung von Notwendigkeiten,²⁹ die dominierende, gesprochene Unterhaltung verzichtet vollends auf simultane Manipulationen und sinnliche Empfindung.

Nichts scheint hier nun wichtiger, als sich vorsätzlich aller logischen und moralischen, aller eingelernten Bedenken zu entschlagen.³⁰

Die Metamorphose einer Stadtwohnung:³¹

Über alle vorhandenen Gegenstände, die gesamte Einrichtung der Wohnung, wird ein großes Tuch gebreitet. Dabei ist wichtig, dass dieser Vorgang im Hinblick auf Späteres in keiner Weise gelenkt wird, die Gegenstände vorher nicht irgendwie absichtlich zurechtgerückt werden. Ein ordentlicher Rausch kann da behilflich sein. Die Zimmer werden sozusagen ideell ausgeräumt. Das ist weit vollständiger, als es ein tatsächliches Ausräumen sein könnte, da selbst die Vorstellung, von neuem wieder Möbel etc. hineinzutragen, durch das nun Entstandene eliminiert wird: ein effektives Auslöschen von Grundrissen und gedanklichen Zuordnungen. Das Tuch wird mit einer tragfähigen Schicht Glasfaserkunststoff verstärkt.



Metamorphose einer Stadtwohnung, 1972

Diese Maßnahme bringt unweigerlich eine umfassend geänderte Rangordnung der Elemente und Vorgänge innerhalb der eigenen 4 Wände mit sich. Dementsprechend sind auch folgende, teilweise schon andernorts angedeuteten Maßnahmen wirksam:

Durch unkontrolliertes Ausstreuen von Torfmulm und Humus wird die Bepflanzung eingeleitet. Üppige Vegetation breitet sich wild in den Räumen aus.³²

Tiere werden in die Wohnung aufgenommen – so etwa ein Ziegenbock; das Größenverhältnis zu den Räumen soll auffallend und effektiv sein.³³

Die Frischwassersteigleitung wird angezapft. Ein unaufhörlicher Wasserstrahl ergießt sich und nimmt den Gegebenheiten entsprechend seinen Lauf.

Das alles wird auch prinzipiell durch jahrelanges Wirken von Schlamperei, getragen von vollkommener Gleichgültigkeit, eintreten. Denn mindestens ebenso sehr wie das Auftreten von gewissen Dingkombinationen selbst, ist die Einstellung beim Zusammentreffen mit ihnen von ausschlaggebender Wichtigkeit: jenseits der allgemeinen, sogenannten strengen Kalkulation, deren Automatik *Wohnen* als a priori konzipiert vorstellt und so ablaufen lassen will.³⁴

Durch das Verschwinden aller Gegenstände, die den Räumen ihren Namen (Küche, Bad, Salon) gaben, sind sie nun ohne prinzipiellen Unterschied zueinander.

Weiters wird in den (flächenmäßig größeren) Räumen durch Verspannen elastischer Gurte ca. 50 cm unter dem Plafond eine horizontale Fläche hergestellt. Sie ist über die darunterliegenden Erhebungen erreichbar.

Überall werden in die freigebliebenen Wandflächen, im gegenseitigen Abstand von ca. 30 cm, große (300er) Nägel ca. 10 cm tief eingeschlagen.

Die Wohnung ist neuerdings schlüsselfertig.

Dieser Entwurf ist für niemand bestimmten gemacht, nicht einmal für mich selbst. Es ist nicht abzusehen, in welchem Sinn diese Situation sich als Wohnung zu verstehen geben wird. Es ist klar, dass sie durch rein architektonische Manipulationen aus einer Wohnung hervorgegangen ist. „Metamorphosis is a conspicuous change in shape and mode of life (in an animal) occurring in a comparatively short time without any increase in size or even with a decrease in size. Since the change in shape is accomplished without increase in size, it always involves the casting off or absorption of certain larval tissues. M. is found only in those life histories where the larva and the adult have very different habits.“ (Encyclopaedia Britannica)

Die Vergangenheiten in all ihren Erscheinungsformen sind in der Wohnung versiegelt, es gilt nur mehr die Ausbeutung des Augenblicks.³⁵ Dem Eindringen der von außen herangetragenen Forderungen nach spezialisierten Tätigkeiten (Arbeiten) in die Wohnung ist eine räumliche Erscheinung entgegengestellt.³⁶

Technische und andere Einzelheiten:

Als Tuch (zum Darüberbreiten) soll ein Nessel-(Mollino-)Stoff oder gleich eine (genügend engmaschige) Glasfasermatte verwendet werden.

Für die großen Nägel sollen in die Wand Löcher vorgebohrt und mit passenden Dübeln versehen werden. Dasselbe gilt auch für die Verankerung (Schraubhaken) der zu verspannenden elastischen Gurte.

Außer der angezapften Frischwasserleitung wird es keine Wasserentnahme geben. Als Abfluss dient der Bodengully in der ehemaligen Küche, im ehemaligen Bad oder Klo.

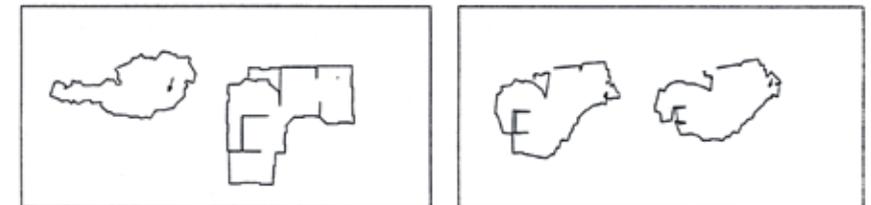
Die Zimmertüren werden überhaupt entfernt oder über dem Tuch horizontal abgeschnitten (wodurch der obere Teil bewegungsfähig bleibt). Es ist anzunehmen, dass einige Steckdosen frei zugänglich bleiben, im übrigen kann Strom aus den Verteilungsleitungen und Mauerdosen entnommen werden.

Wurden Zentralheizungskörper verdeckt, werden Schlitze gesägt, die entsprechende Luftzirkulation gewährleisten. Bei nur teilweise verdeckten Kachelöfen wird im oberen Teil eine Kachel durch ein Ofentürl ersetzt. Sonst wird mit elektrischen Strahlern geheizt.

Die Farbe bzw. die Tapeten an den Wänden und Decken bleiben. Für die GFK-Beschichtung wird ungefärbtes (d.h., die Farbe spielt keine Rolle) Kunstharz verwendet.

Man sieht, wie einfach die ganze Angelegenheit handzuhaben ist.

PS 1995: Durch meine späteren Definitionen in der Verdeckungstheorie kann ich weitere Aspekte hinzufügen. Nun ist mir klar, dass ich damals einen Prototyp der ÖSTERREICHWOHNUNG entwickelt habe: Sie zeichnet sich aus durch die ausgeprägte Topografie, einen sehr starken Vergangenheitsbezug (der sich ja in der Topografie manifestiert) und durch das Verdecken (die ganze Vergangenheit wird nicht etwa weggeworfen, sondern verdeckt), hat aber gleichzeitig auch etwas Aktionistisches in sich, womit ein entscheidender Schritt weg vom Milieu des Biedermeiers – dem ursprünglich wahren Prototyp der österreichischen Wohnung – gelungen sein dürfte.



Österreichwohnung, 1981

Die Presse: 3 Fragen an Plottegg

Anfrage der Tageszeitung *Die Presse* 2011

Von: Gumhold Nikola: nikola.gumhold@diepresse.com
Gesendet: Freitag, 06. Mai 2011 11:34
An: manfred.wolff-plottegg@tuwien.ac.at
Betreff: 3 Fragen Die Presse

Sehr geehrter Herr Wolff-Plottegg,

Ich komme mit einer Anfrage: Auf unseren Luxusseiten Immobilien der Tageszeitung Die Presse bringen wir immer drei Fragen an eine Persönlichkeit der immobiliennahen Branche zum Thema Wohnluxus. Wären Sie interessiert?

Könnten Sie mir die Antworten und ein Foto (Porträt) übermitteln?

Bis Freitag kommende Woche (13. Mai) wäre optimal! Anbei kommen eine Ansicht zu zwei Beispielen und die Fragen.

Herzlichen Dank!

Liebe Grüße,

Nikola Gumhold

Mag. Nikola Gumhold
Redakteurin Immobilien

„Die Presse“ Content Engine GmbH & Co KG
Gesellschaft mit beschränkter Haftung & Co Kommanditgesellschaft
FN 32091

Hainburg
Tel. +43/
DiePresse

Luxus-Fragen

Was wäre für Sie persönlich der absolute Wohnluxus?

(Zum Beispiel der eigene Flusslauf am Grundstück? Die Bibliothek samt Kamin oder ein vollautomatisches Wohnzimmer?)

Welches Luxusobjekt würden Sie geschenkt nicht haben wollen?

(Etwa ein Penthouse wegen der Höhenangst, das Schloss, weil's immer zieht, eine Villa direkt neben Ozzy Osbourne?)

Stichwort Wertanlage: In welche Luxusimmobilie (und wo) würden Sie investieren?

Platz: insgesamt 1500 Zeichen

Die Presse 3 Fragen / die Antworten von Plottegg

Die Presse: Was wäre für Sie persönlich der absolute Wohnluxus?

Plottegg: Luxus ist, nicht wohnen zu müssen. Wohnen ist kleinlich, bourgeois, das Wunschbild vom Luxus selbst ist spießbürgerlich. Der absolute Wohnluxus wäre daher für mich die Hölle. Mein Luxus besteht darin, davon befreit zu sein, nicht zu wohnen, nicht in den „eigenen vier Wänden“ gefangen zu sein, nicht aufräumen zu müssen. Diesen Wohnluxus empfehle ich – für alle honorarfrei!

Die Presse: Welches Luxusobjekt würden Sie geschenkt nicht haben wollen?

Plottegg: Da ich ohnehin selbst Luxus bin und habe (und daher weiß, wovon ich spreche), will ich zusätzlich kein Luxusobjekt bekommen – nicht einmal geschenkt! Ich leiste mir sogar den Luxus, keine Luxus-Wunschbilder à la Schlaraffenland-Kindergeschichten vom „schöner Wohnen“ zu haben. Auch weil ich keine „Wohnung“ habe, will ich eben nichts geschenkt haben.

Die Presse: Stichwort Wertanlage: In welche Luxusimmobilie (und wo) würden Sie investieren?

Plottegg: In den üblichen Luxus investiert nur ein Parvenü, er will von allem viel und jederzeit, verwaltet aber durch Selektion nur seinen Mangel. Der Mehrwert von Architektur selbst war nie Luxus. Mein Luxus ist *Das Binäre Haus* (Plottegg schon 1988), es bietet jedem, was er will, konzeptionell, exponentiell progressiv. Dafür habe ich schon viel investiert.

Manfred Wolff-Plottegg, Architekt und Designer, hat u.a. Schlösser umgebaut und revitalisiert, hat soziale Wohnsiedlungen gebaut; er ist Univ.-Prof. und Instituts-vorstand für Architektur und Entwerfen an der TU Wien.

Von: Gumhold Nikola: nikola.gumhold@diepresse.com

Gesendet: Montag, 9. Mai 2011 17:06

An: Plottegg

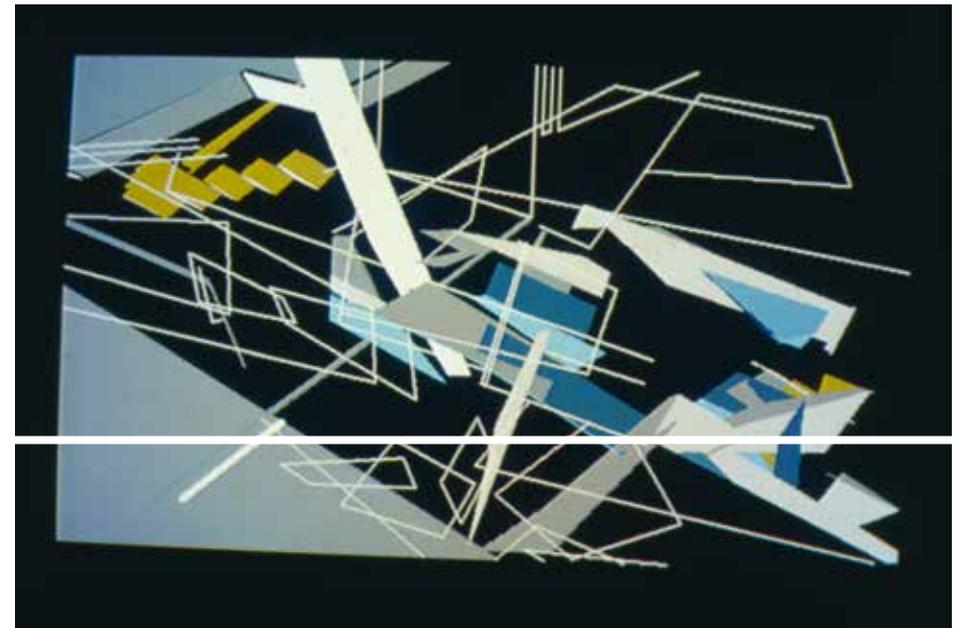
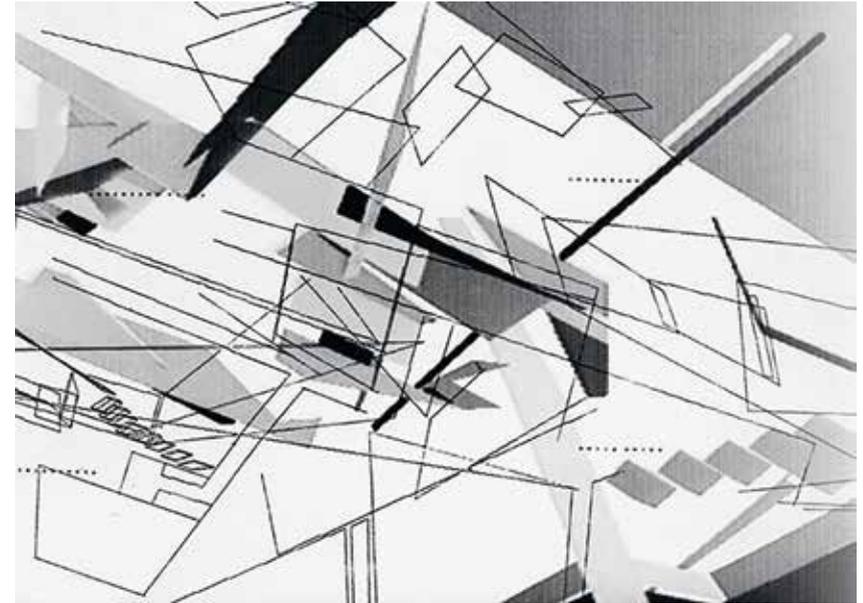
Betreff: AW: 3 Fragen Die Presse

Sehr geehrter Herr Wolff-Plottegg,

danke für die Antworten, die erfrischend anders ausgefallen sind.

Leider fürchte ich aber, dass das Statement nicht so gut in den redaktionellen Rahmen passt. Gerade auf den Luxusseiten habe ich Probleme, das so zu bringen - ich hoffe auf Ihr Verständnis und entschuldige mich für die Mühe!

Mit Dank und besten Grüßen,
Nikola Gumhold



Das Binäre Haus, 1988. Funktionsoffener Plan



Lederhosenhaus, Umbau durch Rotation mittels Küchenmixer Mixi, 1999

Der Ort, die geschmacklose Nichtidentität, das Echo der Berge

Vortrag beim Architektursymposium *Regionale Identität im wachsenden Europa – Das Fremde*, Linz 1993

Theoretisch habe ich mich mit unserem Symposiumsthema *Regionale Identität im wachsenden Europa – Das Fremde* bislang eigentlich noch nicht beschäftigt. Als produzierender Architekt kenne ich mich aber im Umfeld von Planungen recht genau aus, daher werde ich aus dieser Perspektive einen Beitrag artikulieren. Ich beziehe mich dabei auf die Rekonstruktion von kreativen Vorgängen (wie kommt der Strich aufs Papier?) und auf meine Individualerfahrung. Dazu werde ich einige Begriffe analysieren und mir erlauben, Analogien herzustellen:

Der Begriff „Handschrift“ des Architekten, des Künstlers usw. ist ja allgemein bekannt, auch Zorro hatte seine Handschrift. Mir scheint, dass sich in der Handschrift das manifestiert, was mit Identität gemeint sein könnte – zumindest liegt in der Gleichung „Handschrift = Identität“ die Existenzgrundlage aller Graphologen.

Handschrift ist das, was sich ein junger Künstler entwickeln möchte. Nur wenige schaffen es wirklich originär, noch seltener schafft es jemand ein 2. Mal im Leben. Mit der Handschrift protzen jene, die den „Durchbruch“ geschafft haben, Handschrift ist ihre trademark, ist das, was sich ein Bauherr am Graben oder am Kärntnering einkauft. Eine Handschrift ist nicht Maschinenschrift; wie gestochen oder unleserlich sie auch sein mag, sie hat den Hautgout der Individualität.

Die Situation ist widersprüchlich: Man will die Handschrift, den einzigartigen Entwurf, dieser soll aber nicht regionale, sondern wenn möglich allgemeine Gültigkeit und internationale Bewunderung finden.

Obwohl Architekten sich generell als „modern denkend“ und aufgeschlossen gerieren, hängen sie dem klassischen Entwurf an: Identitätsgebung zum Exzess – nicht nur der Häuslbauer sucht gewollt die besondere Handschrift, auch beim „sachlichen Industriebau“ wird corporate identity zur Dominante.

Mein Standpunkt ist: Ich halte eine Handschrift heute nicht mehr für erforderlich. Sie ist geradezu störend, wenn Planung Problemlösung sein soll, da sich Handschrift immer auf etwas schon Erprobtes beruft, zumindest auf sich selbst.

Die Fraktale Geometrie gibt uns die Vorstellung, dass in der Handschrift ein Limesbild erreicht ist, d.h. ein repetitiver Zustand, in welchem ohne Änderung der Regeln die Entwicklung stockt. Identität und Regionalität berufen sich in allen Facetten darauf, typisch sein zu wollen, und das *Typische* besteht gerade darin, dass es ein Limesbild ist.

Ein Stil sollte *rein* sein! Ein Stil kann zwar überall angewendet werden, soll sich aber nicht vermischen; er will keine Rücksichtnahmen, aber auch kein feedback. Dazu haben sich offensichtlich Spielregeln herausgestellt, was ein zulässiger (zum Beispiel internationalistischer) oder verpönter (*gekupfelter*) Transfer ist.

Das Problem dabei scheint mir nicht zu sein, dass jeweils „nicht-regionale“ Formen verwendet werden, sondern dass ein kulturelles Missverständnis vorliegt, wenn mit veralteten Kategorien gearbeitet wird: Handschrift, Stil, Zugehörigkeit, Transfer etc. Wir wissen heute genau, wie unsinnig es ist, mit alten Programmen neue Daten zu bearbeiten; dennoch werden regionale Spezifika für den Transfer aufrechterhalten, derentwegen zum Beispiel Kartoffeln zum Schälen von Germany nach Italy geführt werden. Das stilistische Reinheitsgebot gilt, obwohl es bei forciertem Transfer nicht einzuhalten ist.

Der Konflikt ist programmiert, der Bourgeois kann die Nase rümpfen. Dass Stile nicht mehr so aktuell sind wie zum Beispiel zur Zeit des Eklektizismus, hat sich zumindest auf der theoretischen Ebene herumgesprochen. Tatsächlich könnte man damit endgültig aufhören, denn was sollte schon passieren, wenn man keinen Stil mehr hat?

Als langjährig Involvierter und daher Kenner der Situation erlaube ich mir hier einige Bemerkungen zum Phänomen GRAZ, denn die *Grazer Schule* ist ein Stil, insofern ein Stil Bilder reproduziert, so wie es die Adepten ständig praktizieren: In der Regional-Liga Süd sprechen die Handschriftler aber nicht vom *Grazer Stil*, sondern von der *Grazer Schule*. Im Augenblick ist auf Grund heftigster Fraktionskämpfe nicht geklärt, ob beim nächsten Wettbewerb die keineswegs kleine Gruppe der reduktionistischen Minimalisten (Stilisten) oder die der Aktionisten (Handschriftler) gewinnen wird.

Nicht nur in Graz verstehen sich die Architekten selbst als modern und aufgeschlossen, sie verstehen sich vor allem als Originale (der Bauherr will ja auch zumeist individuelle, originale Bauten). Es ist geradezu Kennzeichen, dass jeder typische Architekt der Grazer Szene sich als Einzel-Kämpfer versteht. Er dürfte eigentlich gar nicht *Grazer Schule* sagen; er müsste richtiger die *sogenannte Grazer Schule* sagen und dabei immer „die anderen“ meinen. Weil also ein jeder Architekt ein Original sein will, will aber keiner bei der *Grazer Schule* sein, zudem will jeder lieber weltberühmt als stadtbekannt sein. Das sind die ungeschriebenen Statuten des Vereins.

Manche Architekten in Graz bringen es trotzdem zu bescheidenem Wohlstand, sodass sie sich ein eigenes Haus bauen können. Vermutlich aus Sparsamkeit machen sie sich die Pläne dann selbst – wie die Häuslbauer im Eigenbau. Und

überhaupt ist mir kein Fall bekannt, in dem ein Grazer Architekt mit großzügiger Dotation einen internationalen Wettbewerb zur Erlangung von Entwürfen für sein eigenes Eigenheim ausgeschrieben hätte – purer Geldmangel! Es gibt natürlich auch Kommentatoren, welche sagen, das wäre eben der spezifische Grazer Regionalismus; andere meinen, das wäre die typische Selbstverwirklichungszeremonie.

Die Historiker und Kritiker tun sich schwer, weil die Grazer Schule natürlich weder ethnisch noch formal rein ist und die Definitionen bisher fehlen. Dem kann abgeholfen werden: Weil ich selbst natürlich auch nicht Mitglied der Grazer Schule bin, bin ich der Einzige, der eine Ehrenmitgliedschaft bei der Grazer Schule verleiht, d.h., wenn zum Beispiel etwas so richtig zur Definition der Grazer Schule beiträgt, verleihe ich dem Architekten die Ehrenmitgliedschaft an der Grazer Schule, womit letztlich die Definition der Grazer Schule präzisiert wird. Wenn Sie das verstehen, wird Ihnen auch klar sein, dass die Grazer Schule zwar autochthon, aber nicht regionalistisch ist, sie hat in vielen Facetten wirklich internationales Format.

Der Geschmack – der gute

Unabhängig von Graz ist der beliebteste Stil dennoch der des guten Geschmacks. Guter Geschmack und schlechtes Benehmen treten immer paarweise auf. Der persönliche gute Geschmack ist zumeist normiert und nicht der eigene. Im guten Geschmack will sich die persönliche Identität definieren und manifestieren. Jedes Häuslbauerkonzept, jede Menüauswahl, jede Alltagsentscheidung wird ihm folgend getroffen, der gute Geschmack mischt sich wirklich überall ein. So ist er zweifelsohne eines der dominantesten Gestaltungskriterien.

Da aber die Ergebnisse, die der permanent nörgelnde und besserwissende „gute Geschmack“ mit sich bringt, keineswegs überzeugend sind und eigentlich nur das Qualitätsmerkmal „schlechte Banalität“ oder „ohnehin schon bekannt“ erfüllen, ist zu fordern, dass weiterhin nicht mehr nach der Auslese des Geschmacks vorgegangen wird. Was mir beim guten Geschmack so unsympathisch ist: „Was der Bauer nicht kennt, isst er nicht“, da gibt es kein Argumentieren! Und gerade wo Argumente fehlen, wird auf den „persönlichen Geschmack“ zurückgegriffen. Das ist postmodernes Verhalten, das sich an der Norm orientiert.

So wie sich ein Limesbild immer selbst reproduziert, sucht der gute Geschmack immer das Bekannte und die Identität findet ihre Zugehörigkeit im guten Geschmack, „denn jeder gehört am Ende irgendwo hin“; der gleiche Geschmack vereinigt, nicht nur die Speisekarten zeigen regionalen Geschmack.

Ich glaube, das System des Geschmacks hat sich lange genug versucht, die Identitätssucher ebenso. Angesichts der miserablen Ergebnisse der Geschmacksselektion gehe ich davon aus, dass Architektur nur mehr eine Frage der Intelligenz sein soll, nicht eine Frage des Geschmacks. Mein persönliches Ziel ist daher die Geschmacklosigkeit. Dabei muss ich aber feststellen, dass dies zu erreichen ziemlich schwer ist – weil wir eben noch in einem System von Geschmack und Identität leben.

Die reine Materialgerechtigkeit: Wie der Architekt sich an der Handschrift, dem Stil, dem Geschmack orientiert, geradezu festkrallt, fordert er seine Identität auch in der Materialbehandlung, die mindestens „materialgerecht“ sein muss: der Purismus, das reine Material, die reine Form, die Klarheit – alles im Dienste der Identität! Das Loos'sche Reinheitsgebot liefert dazu das theoretische Mäntelchen der Ausschließlichkeit. Was der Person die Identität, sei dem Baustoff die Materialgerechtigkeit.

Dem Material werden wir Österreicher gerne gerecht, so wie wir auch unserer Geschichte, der Landschaft, dem Ortsbild gerecht werden wollen. Unsere Identität ist regional *ortsüblich* allem gerecht. Der Fremdenverkehrsobmann und der Ethnofreak wissen es ganz genau: Materialgerechtigkeit und Regionalität sind direkt proportional. Je authentischer (Mondphasen beachten!) das Holz im Vorarlberger Dorf, je edler Marmor und Messing beim postmodernen Portal in Wien, um so unverwechselbarer – meint man – ist der Charme der Identität des Orts und geht an Problemen heutiger Bauaufgaben, an aktuellen Fragen der Architektur vorbei.

Besonders übel wird dem Material mitgespielt, indem ihm eine Rolle als „Bedeutungsträger“ gegeben wird, es soll das transportieren, „was gemeint wird“. Glas ist klar, Holz ist heimelig, Beton ist brut. Für was die armen Baumaterialien noch erhalten müssen! Ein Ziegel oder das Wellblech haben wirklich kein Interesse daran, auch noch Bedeutungsträger zu sein – nicht einmal für die Peripherie. Identität wird Gebäuden durch Materialgerechtigkeit und Bedeutungsträgertum umgehängt, sie können sich dagegen schlecht wehren.

Der ORT

Als Architekten sind wir sozusagen ORTSkundige. Wir müssen vor Beginn einer Arbeit vor ORT besichtigen. Viele Architekten fotografieren, manche vollbringen esoterische Turnübungen, um mit dem ORT eins zu werden. Es ist ein romantischer Gedanke, dass in der Region, in der überschaubaren Dimension noch alles in ORTnung ist.

Die sogenannte Bedeutung des ORTs wird zumeist nur zur derivativen Architektur missbraucht. Die Abhängigkeit ergibt sich um so stärker, je stärker die Impression ist. Manche Architekten suchen den ORT, sie brauchen einen ORT für den Augenblick der händischen Entwurfsskizze. Meine Antithese zur ORTsbezogenen Architektur ist: ein Grundstück, den Bauplatz gar nicht besichtigen: ORTlos = handschriftlos!

Heute beschäftigen sich systemtheoretische Ansätze mit anderen Einflussgrößen: Für mich gibt es nicht mehr den sakralen ORT, den magischen ORT, den ORT als Bedeutungsträger. Der Himmel ist nicht mehr oben und die Hölle nicht unten. Die Orientierung im 3-dimensionalen Datensatz ändert sich mit jedem neuen Koordinatensystem und beim zoom löst sich in der Dilatationsinvarianz die Größe, der Maßstab auf. Der Raum ist keine Schachtel mehr, ein Zimmer ist kein Rechteck mehr, wir können uns vom ORT emanzipieren, weil sich die Formensprache auflöst und schließlich auch die Architektur.

Und von der Jungsteinzeit über die Gotik bis zu den heutigen internationalen Hochhausbauten oder den gerenderten Freiformarchitekturen: Architektur war nie lokal, war immer global, so gesehen ortsungebunden.

Wie soll ich einem Bauherren erklären, dass sein lang gesuchtes, teuer erworbenes Grundstück ein ORT ohne besondere Identität ist, und dem Landeshauptmann, dass die Region nichts als die Sehweise eines Limesbildes ist?

Die Nichtidentität

„Identität“ ist fixer Bestandteil im Vokabular der Architektensuada: „Das Projekt hat Identität, das Projekt gibt der amorphen Umgebung Identität, die Trennfuge setzt den Solitär etwas ab“ usw. usw. Was die Identität nicht alles will, und die Peinlichkeit geht noch weiter: „Bei der Lösung der Bauaufgabe haben sich mehrere Varianten ergeben, ich habe die Entscheidung für diese getroffen – und ich stehe dazu!“ sagen sendungsbewusste Planer.

Wenn ich eine Identität des ORTES nicht brauche, wenn ich die Architekturidentität nicht praktiziere, sie sogar ablehne, glaube ich in Analogie dazu, auf jegliche Identität verzichten zu können. Ich plädiere für die Nichtidentität, ich bin sozusagen ein Nichtidentitätler.

Zwar wird die Fragestellung *Identität / Regionalismus* im Spektrum von Fundamentalismus bis zur Integration in Europa auf Flamme gehalten, es ist aber klar, dass dabei mit Begriffen des 19. Jahrhunderts operiert wird. Es scheint mir heute wichtig zu wissen, was der Schmetterlingseffekt ist, welche Parameter Systeme zum Kippen bringen und noch wichtiger, mit welchen Manipulationen diese gesteuert werden können. Eine Identität zu haben, erscheint mir dabei nicht erforderlich.

Identitäten sind aber heutzutage offensichtlich noch immer Parameter, daher werden ja auch wie hier Symposien über die *Regionale Identität im wachsenden Europa – Das Fremde* veranstaltet.

Das Echo der Berge

Ich habe den Verdacht, dass die Berge schuld sind: wo mehr Berge, dort mehr Heimat, dort mehr Region. Die Berge verleiten zum Hinaufsteigen, zum Blick darüber, zum Erhabenen, man könnte auch sagen „Das heilige Erbe“. Die überall verstreuten Lederhosenhäuser sind das Echo der Berge, sie sind das Revanchefoul für Welleternit, Bramac-Dachsteine und was sonst noch alles von der Stadt auf das Land gebracht wird, was die Idylle irritiert.

Mehrfach einfach!

Beitrag zum Sammelband *Geht es auch einfach*, in *WAS, Band 2015*, Universität Graz; Leykam, 2015

Natürlich wäre es schön, wenn alles **einfacher** wäre – der Volksmund ist sich einig. **WAS** man **einfach** so sagt, ohne nachzudenken. **WAS! einfach** ohne nachzudenken? Es geht auch **einfach**, wünscht sich (nur) die **Einfachheit**. Wie ein Sekundenschlaf, also kurz und **einfach** mehr wäre ja kontraproduktiv.

Der Tunnelblick der **Einfachheit** zeigt sich in den Bedeutungsgruppen Wortschatz, Universität Leipzig:³⁷

*Aufrichtigkeit, Belanglosigkeit, Eindeutigkeit, **Einfachheit**, Endlichkeit, Engstirnigkeit, Freimut, Geradlinigkeit, Kunstlosigkeit, Natürlichkeit, Originalität, Reinheit, Schlichtheit, Simplizität, Unschuld, Ursprünglichkeit, Verlässlichkeit, Banalität, Eindeutigkeit, **Einfachheit**, Exaktheit, Plattitüde, Selbstbeschränkung, Trivialität, Ursprünglichkeit, Volkston*

Noch **einfacher**, noch deutlicher könnte es nicht sein: im Umfeld des **Einfachen** liegt keine Komplexität, das Ziel ist eben **Einfachheit**. Der Vorteil von **Einfach** ist die Invariabilität, die Skaleninvarianz, die Dilatationsinvarianz, sozusagen der **Einfachheit** halber. Und selbstverständlich ist das **Einfache** auch das Reine Nichts ist **einfacher** als die Reduktion auf Ordnungssysteme her mit dem Staubsauger, dem Rasenmäher die guten ins Töpfchen, die schlechten bleiben wo sie sind, ausgeschlossen da muss nicht viel Divergierendes akzeptiert / koordiniert werden. Rein bis zum Ideal der mönchischen **Einfachheit**, ihr elitärer Anspruch basiert auf Exklusivität, dem militanten Ausschluss des anderen, um das eigene Monopol zu etablieren das Umgehen von Stolpersteinen, das Herauslösen aus den Zusammenhängen der Weg zurück für die Fundis der **Einfachheit** ist frei.

Die Gute Alte Zeit war **einfacher** – schien **einfacher**, weil die Komplexität der zusammenhängenden Wirkungsweisen noch nicht erkannt waren. Und heute will die **Einfachheit** die komplexen Zusammenhänge (bis zum Schmetterlingseffekt)

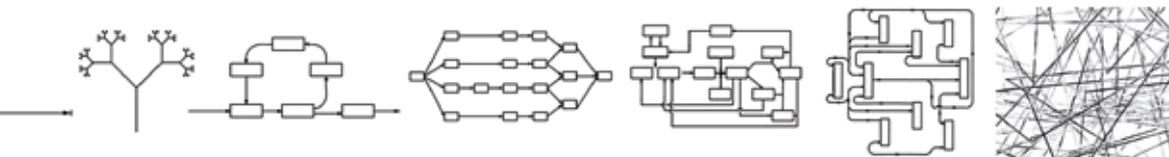
nicht wahrhaben. Da ist eine Bildungsoffensive pro Komplexität vonnöten und überhaupt: also **einfach** 08/15 und back to the roots und schließlich das hämische „warum **einfach**, wenn es auch kompliziert geht?“ Aber mach es dir nicht zu **einfach**!

WAS **einfach** ist: für die Politik natürlich ein (K-)Einsparteiensystem, ein „reiner“ Nationalstaat mit Zentralismus, **einfache** Parteigänger, Hierarchie mit **einfacher** Linearität, **einfach** Selbstermächtigung & Partikularinteressen, Harmonisierung statt Differenzierung.

Nieder mit der Diktatur der **Einfachheit**!

Einfach ist es auch, einen starren Standpunkt zu haben, zu vertreten, zu verteidigen und gelobt wird, wer dabeibleibt, weil es zu schwierig wäre, einen **einfachen** Standpunkt zu ändern. Noch schwieriger wird es, mehrere Positionen gleichzeitig zu haben, mehrere gelten zu lassen, sie nicht auf einen gemeinsamen Nenner herunterzuberechnen.

Die Entwicklungen von der Linearität > zur Baumstruktur > zum Regelkreis > zum Netzplan > zum Flussdiagramm > zum Netz usw., vom „klaren“ Standpunkt > zu dynamischen Beziehungen zeigen das ständige Anwachsen an Komplexität:



Von der Linearität zum Netz

Eine Steigerung von der euclidischen zur Fraktalen Geometrie, von der Orthogonalität zur Komplexität der Freiform, eine Anreicherung durch Vielfalt, das höhere Potenzial, die Quadratur des Kreises. Der Genuss, sich in dieser Gegend, mit diesen Schwierigkeiten zu bewegen Wer mit höheren Schwierigkeitsgraden umzugehen weiß, wer für schwierigere Gedanken & Gefühle ein Know-how hat, wer mehrere Handlungsstränge simultan laufen hat, wer eine Fülle von Interessen und Beziehungen hat, wer plurale Identitäten schätzt, der wird das Diktat der **Einfachheit** nicht mehr akzeptieren.

Komplexität ist **einfach** erreichbar. Das **Einfache** aller Komplexitäten besteht in der Akzeptanz, die a priori der „**Einfachheit**“ oder der „Reinheit“ halber nichts ausschließt. Nicht die Purifizierung von Schwierigkeiten, die Reichhaltigkeit hat systemische Schönheit an sich.

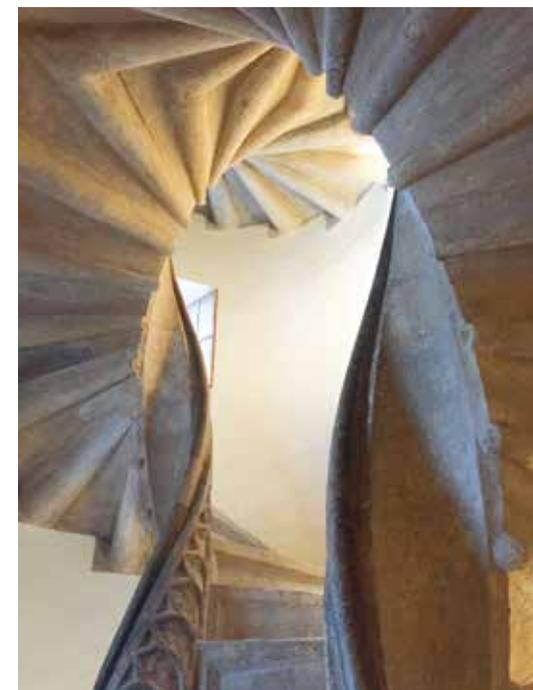
Komplexität ist überall anzutreffen (auch dort, wo **Einfachheit** behauptet wird!) in den biologischen, physikalischen, kulturellen Lebensräumen, überall man könnte sogar vermuten, es gibt nur komplexe Systeme, die **Einfachheit** ist eine Fiktion. Die Komplexitätsforschung und die Surplusstheorie belegen, dass es nie **einfach** geht.

Die Computerwissenschaften mit besonderem Fokus auf komplexe Algorithmen haben einiges an Systemverständnis gebracht, siehe Chaos-Theorie und Fuzzy Logic. Mit der heutigen Rechenleistung können Systeme simuliert werden, die zeigen, wie sich viele verschiedene Elemente vermischen, sich Subsysteme verflechten und dynamisch interagieren, und schließlich können die Theorien und Annahmen empirisch überprüft werden.

Von der Kulturgeschichte zeigt die Steigerung der Webmaschinen zu kompliziertesten Mustern, von stillen Ökosystemen bis zu den brodelnden Megacities und die Entwicklung von autokratischen bis zu autogenerativen Systemen: der generative Mehrwert gegenüber der **Einfachheit** ist offensichtlich Die Haltung „Zurück zur **Einfachheit**“ widerspricht den Fakten der Realität, jede Kultur lebt von Systemen höherer Ordnung, wir existieren überhaupt nur durch multiple Vermischungen.

Ein **einfaches** Beispiel: die gotische Doppelwendeltreppe in der Grazer Burg.

Hier haben wir die Antithese zum Verlangen nach **Einfachheit**: ein Überfluss an Stufen, an Form, an geometrischer Komplexität, an Baukunst. Der Obsession der **Einfachheit**, dem Fetischismus der **Einfachheit**, dem puritanischen Diktat wird baukünstlerisch widersprochen. Schon damals, anno 1499! Die Doppelhelix ist eine Konfiguration von komplexen Zusammenführungen mit höchstem know-how, mit einem Maximum an Risiko, Freude und Aufwand. Ich würde niemals fragen, ob es nicht auch ein **einfacher**, gerader Treppenlauf getan hätte.



Doppelwendeltreppe, Burg, Graz, 1496-1499

Am anderen Ort, in anderer Verwendung

Aus: Plottegg, *Hybrid Architektur und Hyper Funktionen*, Passagen, Wien 2007

Am anderen Ort:

Am falschen Ort zur rechten Zeit, weil ich mich verirrt habe am rechten Ort zur falschen Zeit, weil ich mich verspätet habe. Bei Luis Buñuel ist die Kuh im Wohnhaus (*L'Âge d'Or* 1930), die Klomuscheln stehen an der Stelle von Sesseln im Speisezimmer (*Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972) und man sagt: das gehört nicht hierher.

Durch Transfer / Ortsverschiebung ergeben sich Wertsteigerungen: das Erdöl – nicht mehr in seinem Loch, sondern an einem Ort des Mangels; das Kunstwerk steigt im Preis, wenn es vom Atelier des Künstlers an die Wand eines Museums wandert.

Dislokation³⁸ ist nicht Unordnung, sie bietet Mehrwert, gehört zum Repertoire der Kreativität. Die Vorstellung „der falsche Ort“ kann nur in Bezug auf vorbestimmte Sollwerte = „der richtige Ort“ aufrechterhalten werden. Seit die elektronischen Medien bewirkt haben, dass Informationen nicht mehr körper- / ortsgebunden sind und die Daten flottieren kann der folgende Schritt gesetzt werden: auch Objekte selbst sind von einer üblichen Ortsgebundenheit, von der Zuweisung an einen bestimmten Ort befreit, Objekte und Funktionen migrieren. Viele Beispiele belegen, dass der Ort die viel behauptete Ausschließlichkeit / Eindeutigkeit / Verbindlichkeit / funktionelle Zuordnung de facto gar nicht mehr hat Dislokation gilt nicht nur für den anderen Ort, Dislokation hebt Zuordnungen auf.

Hiezu Meldungen aus der Tagespresse: Geburt in Wiener U-Bahn-Station, Baby kam im Pferdestall auf die Welt. Geburten am falschen Ort haben Tradition: die Geburt in Bethlehem fand vor 2000 Jahren in einem Stall statt.

HYBRIDARCHITEKTUR

PLOTTEGG BÜGELT GEGEN DIE FUNKTIONSTRENNUNG



Die Aufhebung des Ortes im WWW: Schon die elektronischen Medien haben die Welt von draußen ins Wohnzimmer gebracht, auch der Rechtsraum hat sich verschoben, Rechtspersonen werden zu multiplen Identitäten mit wechselnden IP-Adressen. Orte und Funktionen haben keine fixen Zuordnungen, sondern nur behauptete Relationen.

„Am anderen Ort“ weist keinen neuen Ort zu, sondern sagt hier oder dort oder zugleich hier und dort; wenn alles sich verdichtet / zusammenrückt / vermischt, sind Berührungsgänge fehl am Platz. Kinder schlafen überall (und irgendwann; erst wenn sie „domestiziert“ sind, schlafen sie im Bett, zu geregelten Zeiten.)

Die Drehachse der Türtreppentreppentüre in Trautenfels ist am anderen Ort, die Treppe ist am anderen Ort. „Am anderen Ort“ als Prinzip angewendet eröffnet ein Füllhorn. „Am anderen Ort“ paart sich mit „in anderer Verwendung“ und alles läuft wie von selbst.

Anwendungen am (nicht vorgesehenen) „falschen“ Ort, Verwechslungen oder bisweilen erzwungene Anwendungen, weil kein passenderer Ort zur Stelle ist, sind „Fehlverwendungen“: wie das Wohnen der Zeitgenossen im Stil des Biedermeier oder der Neugotik. Bis zur Umkehrung: hat der traditionelle Bauer noch im Hause gegessen und außer Haus (im Plumpsklo) seine Notdurft verrichtet, verhält es sich heute bei den Bungalows umgekehrt: hier wird draußen gegessen (gegrillt etc.) und drinnen aufs WC gegangen.

Das Wohnen dient als Beispiel und Prototyp: Obwohl es nicht zur Befriedigung eines Grundbedürfnisses zählt, hat das Aufräumen – neben allen anderen Tätigkeiten in einer Wohnung – größte, geradezu übergeordnete Bedeutung, gültig für alle Orte. Dafür wird mehr Zeit aufgewendet als zum Beispiel für das Sitzen am WC. Örtlich und zeitlich unbeschränkt, ortlos und zeitlos. So gesehen ist es klar, dass es zwar für das WC einen eigenen Raum gibt, nicht jedoch für das Aufräumen.³⁹

Die Architektur- / Planungsarbeit besteht üblicherweise im Selektieren, Sortieren und Verfestigen von programmatischen Identitäten. Architektur fühlt sich aufgerufen, Konflikte zu vermeiden. Funktionen, die nicht zueinander „passen“, werden getrennt – jeder Funktion / Spezifikation ein eigener Raum! – bzw. werden nur bereits erprobte Nachbarschaften zugelassen: Alte Bücher und alter Wein, billige Möbel und billiges Essen, Kunst und Cocktails.

Das Bügelbrett am Gang vor dem Institut für Gebäudelehre / TU Wien 2003,⁴⁰ ein Poster HYBRID ARCHITEKTUR / Plottegg bügelt gegen die Funktionstrennung, Ankündigung einer Lehrveranstaltung (Sommer Semester 2003).

Es ist erstaunlich, wie sehr ein Objekt am „falschen“ Ort als irritierend angesehen wird: Die Zahnbürste am Frühstückstisch, die Siloballen in der Stadt, das Ohr am Rücken der Maus.



Plotteggs (Siloballen) in Graz
 Kunstausstellung *Identität:Differenz*, Graz, 1992
 Stadtpark beim Künstlerhaus, Herrengasse

An einem anderen Ort – strange neighborhood – wie wird Raum jenseits der üblichen Funktionszuordnung okkupiert, geteilt, transformiert, zeitlich und programmatisch, soziologisch, rechtlich?

Die Realität ist: an einem anderen Ort! Nur in der Theorie gibt es einen zugewiesenen Ort. Permanent wird Raum jenseits der üblichen Funktionszuordnung okkupiert, geteilt, transformiert, zeitlich und programmatisch, soziologisch und rechtlich.



Spiegelklo – Wasserspiegelspiegel, 1979

Die Spundwände für den Künettenbau am anderen Ort
 ... in anderer Verwendung



Spundwand in der Kunstausstellung *Identität:Differenz*, Künstlerhaus Graz, 1992



Spundwand Toiletten
 Schloss Trautenfels, 1992



Fransen einer Autowaschanlage am anderen Ort in anderer Verwendung
 Fransen Bad, Fransen Spoiler, Fransen Helm, 1984



Treppen aus Stufenfertigteilen, Schloss Trautenfels, 1992



Eine Treppe führt ins Leere, eine Treppe ist ein Dach
Wohnbau Schloss Eybesfeld, 2001



Türe aus Stufenfertigteilen, Schloss Trautenfels, 1992



Gehweg und Dachterrassen am First der Häuser
Dachbodenausbauten Grazbachgasse 66-74, Graz, 1987



Am Bügeleisen Eierspeise kochen, 2006

„Richtig“ (wie vorgesehen) verwenden oder „falsch“ (für einen anderen Zweck) verwenden, wirft wieder die Frage auf: maßgeschneiderter Funktionalismus, spezialisiertes, zweckorientiertes, optimiertes Objekt oder der 17-er (Gabel-)Schlüssel für die Bierflasche! Es zeigt sich, wo immer man es sehen will: Das Potenzial, was ein Objekt kann, was ein Gebäude kann, geht über den simplen Begriff der vorgesehenen Funktionserfüllung hinaus.

Auffallend ist, wie vielfältig die nicht vorgesehenen Verwendungen sind, oft aus der Not geboren (weil nichts anderes zur Hand), manchmal als Experiment deklariert, auch mit ungewollter Komik. Die Abweichung von der Norm, vom Vorgesehenen, vom Geplanten, von der Erwartung wirkt respektlos, rücksichtslos, konventionlos, grenzüberschreitend lustspendend. Die Regelübertretung ist alltäglich, es gibt offensichtlich ein riesiges selbstverständliches Missbrauchspotenzial.

Die vielen täglich anfallenden Beispiele bestätigen, dass beliebige Zuordnungen und Funktionen weitreichender sind, als es die Norm behauptet.

Es geht nicht um zweckdienlich / zweckentfremdet / fehlverwendet oder neuverwendet. Im zeitlichen Ablauf kann etwas nützlich sein, aber kurz darauf nicht mehr – eine Tür ist z.B. nur nützlich, wenn sie geschlossen ist. Wenn sie geöffnet ist, steht sie nutzlos in den Raum hinein. Einen Kasten braucht man für jene Sachen, die man gerade nicht braucht, hätte man diese weggeworfen, bräuchte man auch keinen Kasten.

..... und es kann einmal für diesen und ein anderes Mal für jenen Zweck Verwendung finden. Genauer oder anders betrachtet sind daher Einteilungen hinsichtlich Brauchbarkeit nicht brauchbar. Nicht einmal eine Feststellung wie „für einen bestimmten Zweck“ bzw. „zum geeigneten Zeitpunkt“ ist brauchbar, denn alles könnte laut Kontingenztheorie auch anders sein.

Voraussetzung für Verschiebungen ist, dass der Nutzen, der Gebrauch von einem Objekt / Gebäude losgelöst wird. Man kann sozusagen die Beschriftung, das Namensschild entfernen; die Funktionen kleben nicht an den Oberflächen, sie kommen und gehen, sind austauschbar

Der Nutzen ergibt sich aus der jeweiligen Konfiguration (Bügeleisen und Pfanne), durch ein ad hoc Zusammenwirken. Und es gibt Objekte, die ihre Nutzung verlieren, aber als Objekt noch weiter existieren, und andererseits gibt es latent objektlose Nutzungen, die sich aber manchmal ein Objekt zur praktischen Anwendung suchen z. B. die Büroklammer.

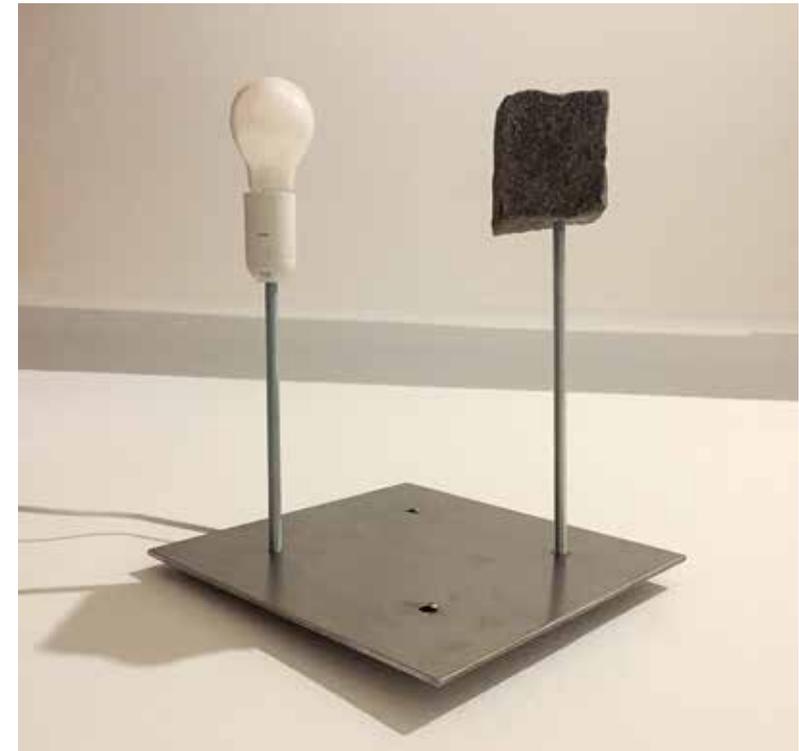
Nur zu geringen 10 % wird diese Universalgerät für das Zusammenhalten von Papierblättern verwendet – sagt die Statistik, und jeder weiß das aus eigener Erfahrung der Großteil ist in anderer Verwendung.

Es ist umstritten, ob eine aufgebogene Büroklammer zum „Stierln“ noch eine Büroklammer ist, noch als solche bezeichnet werden kann oder ob sie dank veränderter Form anders benannt werden sollte.

Es ist möglich, mit einem Kuh-Lineal, das nicht gerade oder dreieckig oder kurvig, sondern eben in Form der Kontur einer Kuh verläuft, ein Haus zu zeichnen es wird dann eben etwas anders aussehen. Aber was wäre das „richtige“ Instrument, die „richtige“ Schablone für ein Haus? Was wäre hier „falsch“ und was „richtig“? Für Architekten eine brisante Frage, gehen sie doch prinzipiell davon aus, dass es beim Planen ein „Richtig“ gibt, das alles bis ins Detail genau berücksichtigt – richtig und gut! Aber ein Messer kann auch als Schraubenzieher verwendet werden eben „in anderer Verwendung“.



In anderer Verwendung:
Büroklammer zum Stierln, 1972

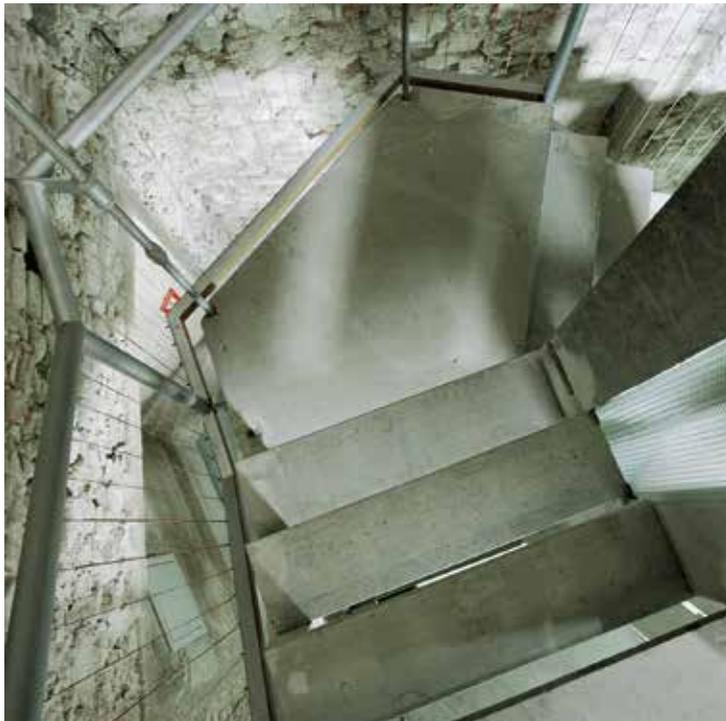


Steinlampe (Modell Rudi Dutschke), 1992
Steinlampe (Modell Daniel Cohn-Bendit), 2021



Klo-Lampe, 2017
Klo-Tischchen, 2017





Turmstiege mit Klaviersaitengeländer, zum Bespielen (12-Tonkomposition)
Schloss Trautenfels, 1992





Ich fordere eine positive Verdeckungsbilanz

Vortrag bei der Veranstaltung *Region Ennstal / Standpunkte in der Architektur* in Trautenfels 19.5.1995 und nochmals bei der Bauakademie, Salzburg 28.4.2007.

Auf dem Bild – dem Einladungsposter zur heutigen Veranstaltung *Region Ennstal / Standpunkte in der Architektur* – verdeckt der Genossenschafts-Wohnbau die Berge dahinter, die Berge verdecken die Häuser dahinter, links vom Wohnbau verdeckt der auslaufende Hang das Erdgeschoß des alten Bauernhauses. Der Wohnbau verdeckt einen Teil unserer Landschaft insofern schweinisch, als ich für das, was verdeckt wird, nämlich ein Teil unserer „schönen Heimat“, nichts Gleichwertiges oder Besseres als Ersatz geboten bekomme.

Optisch besteht das Satteldach aus zwei grauen Vierecken, die den Anblick der Berghänge verhindern. So habe ich den Eindruck, dass mir etwas weggenommen wird, ohne zumindest einen äquivalenten Ersatz zu bekommen.

Und damit bin ich in aller Eile beim Merksatz meines Statements:

Das Satteldach ist nicht landschaftsgerecht, es ist – zumindest optisch – landschaftszerstörend; gesetzliche Vorschriften desselben und die allgemein geltende Forderung danach sind durch andere Forderungen zu ersetzen.

Paradoxaerweise verfolgt uns die Forderung *Satteldach* trotzdem überall, es wird sogar dezidiert vorgeschrieben: bei Wohnbauwettbewerben, vom Ortsbildschutz, vom örtlichen Bausachverständigen, von der Baubehörde, vom Wunschbild der Bauherren.

Bautechnisch ist das Satteldach nicht so eindeutig einzufordern, weil ja genug alternative Konstruktionen möglich sind – Flachdächer mit Umkehrdach etc. Man soll sich zum Beispiel von den Wohnbau-Genossen unter dem vordergründigen Hinweis auf die Bautechnik deshalb nicht einengen lassen; auffallenderweise sind nämlich die Flachdächer ausgerechnet bei jenen Bauherren und Bürgermeistern undicht, die aus *ästhetischen* Gründen aus ihrer Sicht kein Flachdach haben wollen.

Das Problem liegt also eindeutig in der Vorstellung dessen, was mit der sogenannten *Einfügung in die Landschaft* gemeint wird:

Vereinfacht gesagt, berufen sich die „Einfügler“ immer auf eine Ähnlichkeit, nach der Regel *Gleiches zu Gleichem*, ihr Muster ist Mimikry. Die offensichtlich anthropologisch kodierte Mimikry scheint mir überhaupt der essentielle Hintergrund für den generellen Wunsch der Einfügung zu sein – warum sonst wird permanent angepasst?

Es liegt für mich auf der Hand, dass Mimikry kein architektonisch / künstlerisches / kreatives Gestaltungskriterium ist. Im Extremfall: Nicht einmal die vollständige Mimikry, die getreue Kopie des sogenannten „sich ideal einfügenden“ alten Bauernhauses oder Ringstraßengebäudes, stimmt.

Wenn sich zum Beispiel irgendein altes Bauernhaus unbestritten in die Landschaft einfügt, obwohl es einiges verdeckt – hat das vielerlei Gründe. Es ist aber keinesfalls gerechtfertigt, aus einem derartigen Gesamt-Kontext ein Element – zum Beispiel das Satteldach – herauszunehmen und zu glauben, dass damit die Einfügung erledigt sei.

Es fügt sich sozusagen etwas ein, was zum persönlichen Geschmack des Beurteilers passt, und nicht das, was zur Landschaft / Stadt passt. Es wird also primär in eine virtuelle Umgebung eingepasst, in eine Fiktion. In diesem Sinn gibt es viele Einfügungen, das Ergebnis sehen Sie, wenn Sie durch Österreich fahren.

Dass ein Satteldach die Landschaft verdeckt, fällt aber gar nicht mehr besonders auf, weil sich ja auch die Berge gegenseitig verdecken. Das Unveränderliche dieses Verdeckens wird zum Selbstverständlichen und im Übertragenen zur Norm.

Physisch und optisch können wir nicht umhin, dass ein Gebäudegrundriss ein Stück Wiese bedeckt (die bebaute bzw. überbaute Fläche) und die Ansicht des Gebäudes ein Stück Landschaft verdeckt.

Was den Grundriss betrifft, kann natürlich leicht mit einem begrünten Flachdach geantwortet werden, bei einer ausreichenden Humusdecke sogar mit einer ökologisch ausgeglichenen Bilanz.

Was die Ansicht betrifft: Was sie verdeckt, daran kann man sich nicht vorbeimanövrieren. Auch Glaskörper sind Körper, die als Körper verdecken, ins Auge stechen und in diesem Sinn nicht transparent sind.

Hier bediene ich mich – wie schon anfangs angedeutet – des Konzepts, dass dafür, was zwangsläufig verdeckt wird, ein entsprechender Ersatz geleistet werden muss:

ICH FORDERE EINE POSITIVE VERDECKUNGSBILANZ,
DIE MICH ZUMINDEST DOPPELT ENTSCHÄDIGT.

Um eine positive Verdeckungsbilanz zu erzielen, muss natürlich Architektur – im besten Sinne des Wortes Baukunst – produziert werden. D.h., man muss etwas zu sehen bekommen, das – wenn man es sich wegdenkt oder wegnimmt – das Gefühl hinterlässt, dass dann etwas fehlen würde.

Denken Sie zum Beispiel an die Postkartenansicht von Melk: Wenn das von Jakob Prandtauer geplante Stift herausretuschiert (realiter abgerissen) wird, dann fehlt etwas, was unseren Blick einfängt, es spiegelt sich nicht mehr in der Donau.

Die Verdeckungsbilanz stellt also zwei Tendenzen gegenüber: einerseits ein „Mangel-Gefühl“, welches durch etwas Verdecktes hervorgerufen wird (es mangelt quasi an dem Dahinterliegenden) und nach Entschädigung ruft, und andererseits ein gewisses „Sehnsuchts-Gefühl“, welches von Fehlendem hervorgerufen wird.

Architektur, die fehlen würde, wenn sie nicht da wäre, die aber nichts verdeckt – also kein Mangelgefühl bezüglich des Dahinterliegenden hinterlässt –, die also eine positive Verdeckungsbilanz hat, ist gute Architektur.

Die Große Zahl

Aus: Katalog *Archdiploma* / TU Wien, 2009

Was unsere Fakultät von den anderen Ausbildungsstätten für Architektur in Wien unterscheidet, ist die Große Zahl: An der Technischen Universität beginnen jährlich ca. 850 Studenten, an der Akademie für bildende Kunst am Schillerplatz ca. 31, an der Akademie für angewandte Kunst ca. 35. Dies und weitere Kennziffern zeigen, dass der Schwellenwert zur Großzügigkeit an der TU großzügig überschritten ist, daher muss und kann eine große Anzahl von Lehrveranstaltungen angeboten werden. Dafür ist nicht nur genug Geld, sondern vor allem das wissenschaftliche Potenzial vorhanden. Die fachlichen Interessen sind breit gestreut und die Nachfrage bringt eine entsprechende Frequenz. Die Regeln sind einfach: die große Nachfrage macht den Druck zur Ausweitung, „die Stärken stärken“ und „wer hat, dem wird gegeben“. Die Große Zahl ist die Stärke.

Der Unterschied ist auch systemisch: einerseits die Meisterklasse – die kleinfamiliäre Zuordnung in einer charismatischen Zweier-Beziehung an den Akademien – und andererseits die Große Zahl in einem offenen System mit freier Wahlmöglichkeit an der TU. Das Match heißt Flaschenhalsprinzip mit Degression und vertikaler Hierarchisierung gegen moderne Vernetzung – je größer ein Sample, desto mehr horizontale Ausdifferenzierung.

Die Große Zahl bringt Eigengesetzlichkeiten mit sich und fordert spezifische Lösungen für die Architekturausbildung. Engpässe bei Ressourcen, Personal, Räumen und Infrastruktur werden moniert, Überbelastungen und die Befürchtung eines direkten Zusammenhanges von großer Zahl und Qualitätsverlust behauptet. Zugangsregelungen wie Numerus Clausus (sogar spezifische Reduktionen bei nicht EU-Studenten), Aufnahmeprüfungen, Erhöhung des Drop-out in der Eingangsphase sowie Beschränkung der Seminarplätze zählen zu den Vorschlägen. Dieses administrative Herumdoktern durch Restriktion zur Reduktion der großen Zahl ist nicht nur kleinhäuslerisch konservativ, sondern aus systemischer Sicht destruktiv. Dies führt letztlich zur Minder- und Mangelbewirtschaftung.

Das Grundproblem ist: Die alte Mär von „Qualität versus Quantität“ stimmt nicht; eine Zeitung wird nicht besser, wenn die Auflage reduziert wird, verschärfte

Zugangskontrollen verbessern nicht die Qualität. Überlegungen, die Große Zahl durch künstliche Eingriffe zu verkleinern, sind kontraproduktiv. Im Gegenteil lässt sich feststellen, dass eine größere Zahl in einem Produktionszyklus mehr an Ressourcen und Forschungskapazitäten für weitere Innovationen ermöglicht. Generell lässt sich beobachten, das Überschreiten einer kritischen Masse ist Voraussetzung, ja geradezu Erfolgsgarantie für Systeme.

Wenn Struktur und Methodik von der großen Zahl übernommen werden, indem multiples Inputmanagement jenseits der Individualbetreuung zum Einsatz kommt und das Selbstverständnis der Institution einer offenen Universität sowie ihre Anleitungen und Infrastrukturen entsprechend umgesetzt werden, können eine Große Zahl von Absolventen und ein hoher wissenschaftlichen Output erreicht werden.



bit string

Anhang im Katalog:

Der Beitrag „Die Große Zahl“ von Institutsvorstand Univ.-Prof. Arch. Dipl.-Ing. Manfred Wolff-Plottegg gibt die persönliche Meinung des Autors wieder, wesentliche Aussagen decken sich nicht mit den vom Dekan in dieser Angelegenheit vertretenen Auffassungen. Klaus Semsroth, Dekan

„A City is not a Tree“ / a faculty is not a kindergarden

Aus: Festschrift für Dekan Klaus Semsroth, em. Univ.-Prof. und Institutsvorstand für Städtebau TU Wien, 2011

Es gibt immer wieder verblüffende Parallelitäten in Strukturen und Vorgängen, die scheinbar unabhängig voneinander auftreten. Ein solches Phänomen bietet die Große Zahl, die als Medium Entwicklungen prägt, als Katalysator Entwicklungen beschleunigt und überall nachdrücklich bedient werden will. Im Wachstum sind Städte und Fakultäten durch die Große Zahl sozusagen „verschränkt“ (wie Quantenphysiker sagen). Was können wir also von der Entwicklung der Städte, vom Städtebau lernen, um Vorgänge in einer Fakultät zu planen?

Seit dem legendären, richtungsweisenden Aufsatz *A City is not a Tree*⁴¹ von Christopher Alexander vor rund einem ½ Jahrhundert haben sich die Städte radikal geändert. Die historischen Sprünge wurden immer größer, in immer schnellerer Abfolge, das Stadtplanungsinstrumentarium der Congrès Internationaux d'Architecture Moderne (CIAM) war schon zuvor längst überholt: Zonierungen und 2-D-Färbelungen sind nicht mehr state of the art, vielmehr ist die Steuerung von Investitionsströmen, Verkehrsströmen, von Konzentrationen und Superdichten erforderlich. Was den CIAM die Zonierung / Funktionstrennung war, sind der Fakultät die Lehrstuhlclaims und die Kurienteilung. Um am Puls der Zeit zu bleiben, müssen die Theorien und Tools parallel, synchron zu den Entwicklungen, ebenso radikal geändert werden.

Auch für die Fakultät hat sich seit *A City is not a Tree* viel geändert, allein in den Jahren des Dekanats (1988–2011) von Klaus Semsroth ist die Zahl der Anfänger von 474 auf 1222 gestiegen.⁴² Die Bevölkerung ist im selben Zeitraum nur 5 % gewachsen.⁴³ Wir lernen daraus, dass die Linearität als Planungswerkzeug obsolet ist. Ähnlich unproportional ist das Wachstum von Megacities, die schneller wachsen als die Weltbevölkerung. Und ebenso unproportional ist das Wachstum der Zahl der Architekturstudenten an der Technischen Universität im Vergleich zu der Zahl der Studenten an den Kunstiniversitäten.⁴⁴ Die Große Zahl wirkt offensichtlich per Matthäus-Effekt.

Der ständige Zuzug nach Mexico City von täglich Tausenden kann nicht durch Reduktion geregelt werden. Zudem ist er nach konventionellen Kriterien gerade-

zu absurd: Er erfolgt, obwohl die Zuziehenden *Die Unwirtlichkeit unserer Städte*⁴⁵ kennen und wissen, dass die Umweltverschmutzung wie in allen Agglomerationen von Peking bis Mumbai höher als in ihren Herkunftsorten ist und dass sie keine besseren Lebensbedingungen vorfinden werden. Ebenso verzeichnet die Fakultät ständigen Zuzug, obwohl das Betreuungsverhältnis und die Ressourcen nicht mitwachsen. Die Dynamik der Entwicklungen macht Wunschbilder der handverlesenen Qualität, der Nachhaltigkeit und ihre Adepten zur Quantité négligeable. Die *Große Zahl* macht die kleine überschaubare Zahl zum Fetisch einer gewollt kleinen Elite mit Pyramidenspitzenelbstverständnis. Ein offenes System hat offensichtlich kollektive Regeln, Kleingruppen wie gated communities sind statisch und können einem Wachstum nicht dynamisch folgen.

Wenn die durchschnittliche Wohnfläche pro Person in Peking von 4 m² auf 8 m² angehoben werden sollte,⁴⁶ ist dies nicht nur ein geometrisches Problem (ob in die Höhe oder in die Breite), sondern es müssen zusätzlich systemändernde Infrastrukturmaßnahmen gesetzt werden. Und wenn sich die Anfängerzahlen an der Fakultät in 12 Jahren mehr als verdoppelt haben, dann ist es ebenso nicht nur ein Problem von Seminarräumen und Lehrbelastung, sondern es gibt die Notwendigkeit und die große Chance, durch Kipp-, Hebel- und Schmetterlingseffekte das Potenzial der Fakultät (auch inhaltlich) nonlinear⁴⁷ zu pushen. Das Überschreiten der kritischen Masse eines Systems stellt besondere kreative Anforderungen an eine verantwortliche Planung. Hier wird Planung zur Edeldisziplin, hier ist die *Große Zahl* liebenswert. Wenn in urbanen Agglomerationen offensichtlich die Slum-Strukturen in der Evolution erfolgreicher sind als die bisherigen städtischen Organisationsmodelle, wenn schon jeder bessere CAD-Rookie mehr Know-how mitbringt, als er akademisch vorgesetzt bekommt, ist Handlungsbedarf gegeben, umso mehr, wenn die Fakultät schneller wächst als so manche Megacity.

Wer will, wer kann schon das Wachstum einer Megacity „rückbauen“, das Internet „abschalten“, die zunehmende Konzentration von Umweltbelastungen „verdünnen“?⁴⁸ Da geht jede autokratische Verordnung daneben. Was im Städtebau nicht geht, wird an der Universität auch nicht gehen: „das Architektur-Studium (1100 Bewerber für 500 Plätze) für ein bis zwei Jahre auszusetzen“⁴⁹ oder die Anfängerzahlen per Notfall-Paragrafen auf 800 herunterfahren?⁵⁰ Jetzt die Notbremse der Reduktion ziehen, weil in der seit Jahren laufenden, linearen Addition übersehen wurde, die von der Großen Zahl geforderten Strukturänderungen vorzunehmen? Jetzt zurückfahren? Im Sinne einer angewandten Systemtheorie ist es eine Planungsaufgabe vorzuschlagen, wie das Wachstum der Städte gesteuert werden kann, welche Rahmenbedingungen für eine wachsende Zahl – 1500, 2000 und mehr – an Studenten an der Fakultät qualitativ und attraktiv im Sinne der Entwicklung der Künste vorgehalten werden müssen.

Wenn jetzt der Pflichtkindergarten politisch diskutiert wird, müssen wir sagen, die Fakultät ist kein Kindergarten, weil wir – wie jedes selbstgenerierende System (vgl. Internet) – für den freien Zugang, aber nicht für die Pflicht sind. Wenn die Probleme einer Megacity nicht mit Kleingartenstrukturen bewältigt werden können, so kann die *Große Zahl* an der Fakultät auch nicht mit Kleingruppen wie im

Kindergarten (Meisterklassen, Königreichen) bewältigt werden. Es ist jedoch die politische, demokratische, systemische Verpflichtung, der *Großen Zahl* und ihrem Wachstum nachzukommen.

Die *Große Zahl* und dynamisches Wachstum können nicht autokratisch, nicht linear, nicht additiv gesteuert werden. Über *A City is not a Tree* hinaus haben wir zwischenzeitlich verbesserte Kenntnisse über Vorgänge in selbstgenerierenden Systemen, die zumindest mit dem bisherigen Instrumentarium nicht steuerbar sind. Neue dynamische, bisweilen unglaubliche Autogenerationen sind wirksam.

Die Autokratie (der Planer sagt, dass es so sein soll, wie er will) und die Autogeneration klaffen heutzutage unüberbrückbar auseinander, zumal wir – wenn überhaupt – nur systemisch eingreifen können. Statt autokratische Verordnungen zu erlassen, müssen wir versuchen, selbstgenerierende Systeme überhaupt zu verstehen und wenn möglich mit adäquaten Methoden einzugreifen. Seit 1965 Jos Weber den Übergang von *der Endzustandsplanung zur Entwicklungszustandsplanung* artikulierte, sollte es für die Planung keine Soll-Zustände und Zieldefinitionen mehr geben.

Seit den städtebaulichen Vordenkern im 20. Jahrhundert Christopher Alexander, Jos Weber, Reyner Banham u.a. hat sich vieles geändert, aber offensichtlich sind noch nicht alle Dinosaurier, die sogar hinter deren Erkenntnissen zurückgeblieben sind, ausgestorben. Wir dürfen es uns nicht leisten, dass die ganze Stadt und die Fakultät von alten Strukturen und Denkmustern, quasi von Denkmalpflege, dominiert wird. Wenn es Retro-Städtebau-Entwürfe wie die Seestadt Aspern gibt, muss die Fakultät fachlich mit dem neuesten Stand der Planungsmethoden kontern. Nirgends wird so klar wie bei der Aufgabenstellung im Städtebau, dass die Stadtgeschichte – genauso wie veraltete, unzureichende Infrastrukturen – vollkommen belanglos für heutige urbane Prozesse ist. Ein Rückbau, das Loblied auf kleinere „überschaubare“ Einheiten ist romantisch konservativ und überholt wie die Gliederung einer Fakultät, die sich noch immer der Architekturtheorie des Vitruv verpflichtet fühlt.

Wo es eng wurde, machte Camillo Sitte einen Platz in der Mitte; heute entsteht dort die Superdichte mit all ihren eigenen autogenerativen Regeln. Städtebauliche Planung braucht keine Historie, wir brauchen kein Legat, wir benötigen die schnellsten Rechner für Simulationen und Prozesssteuerung. Wir planen offene Netzwerke, um die Effizienz der Selbstorganisation zu erhöhen, ohne starre lineare Vorgaben / Vorschreibungen.

„Sehr geehrter Dekan, lieber Klaus“ – so habe ich immer meine offiziellen Schreiben an dich begonnen. Eine persönliche Meinung zu haben hast du mir im Katalog zur Archdiploma 2007 sogar schriftlich zugestanden: „Der Beitrag ‚Die Große Zahl‘ von Institutsvorstand Univ.-Prof. Arch. Dipl.-Ing. Manfred Wolff-Plottegg gibt die persönliche Meinung des Autors wieder, wesentliche Aussagen decken sich nicht mit den vom Dekan in dieser Angelegenheit vertretenen Auffassungen.“ Obwohl wir also voneinander wissen, unterschiedliche Ansichten zu vertreten, könnten wir uns darüber unterhalten, ob man die (didaktische) Bildungspyramide wegen der Großen Zahl nicht doch umkehren sollte (mit der Spit-

ze nach unten), oder wie ein swarm von Bildungspyramiden die Kurienhierarchien autokatalytisch paralisieren könnte. Ich verweise auf Otto Neurath, der schon 1932 formuliert hat: „Wie Schiffer sind wir, die ihr Schiff auf offener See umbauen müssen, ohne es jemals in einem Dock zerlegen und aus besten Bestandteilen neu errichten zu können.“

CPU Architecture Scripting

Text zum Buch *Architecture Scripting* / Vorbemerkungen zu den Seminaren
Digitales Entwerfen TU Wien, Sonderzahl 2011

Die vergangenen 30 Jahre in der Entwicklung des Computer Aided Architectural Design haben mit sich gebracht, dass heute praktisch jeder Student nach Belieben fotorealistische Renderings und Frei-Form-Geometrien produzieren kann. Die Programme sind dermaßen benutzeroberflächen- und anwenderorientiert, dass dazu nicht einmal ein crash course benötigt wird. Die ursprüngliche Faszination von „Formfindungen“ hat sich zur Inflation der Formen gewandelt. Es scheint, dass das „Sich-am-CAAD-Bedienen“ die stärkste Neuprägung in der rezenten Architektur mit sich brachte. Der ursprüngliche Streit unter den Architekten, man würde seine „Handschrift“ durch Computeranwendung verlieren, stellt sich neuerdings anders dar: Was bei CAAD durch die Prägung des jeweils angewendeten Programmes entsteht, wird im Sinne der Aneignung als eigene Kreation bezeichnet.

Zu beobachten ist, dass der offene Zugang und die leichte Bedienbarkeit zu einer eigenen CAAD-Architektur, einem globalen CAAD-Stil geführt hat. Und das scheint doppelt eigenartig, weil der ursprüngliche Anspruch auf eine eigenständige Kreativität in Architektur und Wissenschaft sich offensichtlich verschoben hat und weil permanent versichert wird, dass nun das mächtige Tool „CAAD“ alles möglich macht, aber tatsächlich weitgehend repetitive Konfektionsware hervorbringt.

Auch wenn dieser globale CAAD-Eklektizismus sich parallel und in Folge der postmodernen Architektur entwickelt hat, lässt er sich primär aus dem Einfluss des Mediums mit seinen systemimmanenten Selbstähnlichkeiten erklären. Hat man vormals Architektur-Schulen oder autochthone Strömungen lokalisiert, von Stilen in der Architektur gesprochen und diese gelehrt, die Handschrift eines Architekten als unverkennbares Qualitätsmerkmal bezeichnet, so könnte die heutige Architekturszene nach den verwendeten Programmen rubriziert werden: die grashopper-Fraktion, die 3ds-Max-Richtung, die form-Z-Ecke, die VVVV-Schule usw. Die jeweiligen Eigengesetzmäßigkeiten der Software sind dominanter als die individuellen Differenzierungen oder Idiosynkrasien: Studentenarbeiten sind

nicht mehr nach Lernerfolg und persönlicher Performance zu unterscheiden. Es ist gleichgültig, ob das Programm von einem Studienanfänger oder Diplomanden angewendet wird.

In allen Bereichen, unabhängig vom Fachgebiet, lässt sich eine Grundregel feststellen: Zu Beginn einer „Neu-Erfindung“ wird besonders intensiv, radikal unbefangen, grundlegend, exzessiv, ausprobiert und ausgelotet. So wurde zum Beispiel sofort nach der „Erfindung der perspektivischen Zeichnung“ alles von den Anamorphosen bis zum Palazzo Spada auf die Spitze getrieben, mit einer Radikalität, die später nicht mehr erreicht wurde. Auch die Architektur selbst änderte sich folglich, indem ergänzend zur Hauptfassade / Zentralperspektive auch die seitlichen und rückwärtigen Bauteile perspektivisch dargestellt und architektonisch durchgebildet wurden. Ebenso war die erste Zeit der „Computer-Architektur“ geprägt von generativen Konzepten, die später in der Zeit der Benutzeroberfläche nicht mehr entwickelt wurden. Weil sich nun jedoch die Zyklen der Entwicklung offensichtlich beschleunigen, ist eine verschärfte Vorgangsweise laufend erforderlich.

Also stellt sich die Frage, welche Ziele und Inhalte eine Lehrveranstaltung an einer Universität heute in diesem Bereich verfolgt. Dabei ist mir wie selbstverständlich klar, dass die übliche Palette von Programmeinschulung bis zur Erbringung von High-End-Darstellungen à la mode nicht gemeint sein kann, denn die Normierung auf Bekanntes und vorweggenommene Zielvorgaben entspricht weder dem Architektenanspruch auf Kreativität noch den Kriterien einer akademischen Forschung. Daher soll nach meinem Konzept der spezifische Ansatz sowohl architektonisch als auch akademisch didaktisch außerhalb der üblichen Gestaltungsmethoden liegen. Es gilt wieder einmal, die vorliegenden, selbst die neuen Selbstähnlichkeiten exzessiv auf die Spitze zu treiben und diesen folglich zu entkommen – wie Wittgenstein die Leiter wegzuwerfen. Methodisch wird u.a. das digitale scripting angewendet, um den üblichen Soll-Bildern auf Basis von „Vorlagen“ non-emotive und non-standard Architekturkonzepte entgegenzustellen. Und so gesehen sind die Lehrinhalte dieser digitalen Entwurfsübungen sowie der begleitenden Vorlesungen *Architektur-Algorithmen* und *CAAD & Planungsmethoden* auch als Gegenpol zur Resistenz der traditionellen Architektur und natürlich auch als ein Gegenpol zu den konservativeren Lehrmeinungen an der Fakultät positioniert.

Dieses advanced design per scripting wird hinter dem Interface, hinter der Benutzeroberfläche betrieben, es bedient sich vorhandener Programme und Plattformen und programmiert sich wenn notwendig eigene Routinen. Es bedient sich der unterschiedlichsten Editoren zur Datenproduktion und Datenverarbeitung, ist simultan und multitasking. Die Projektentwicklung orientiert sich an digitalen Algorithmen, weil diese im Computer leichter zu modifizieren und zu steuern sind als persönliche hangups oder gesellschaftliche Überlieferungen. In Simulationen sind die Modifizierungen der Algorithmen und Parameter auch rascher zu überblicken als in analogen Planungsvorgängen.

Das Verschieben des Planungsvorganges vom Analogen ins Digitale entspricht dem epistemologischen Weg „von implizit zu explizit“ mit zunehmender Formalisierung einerseits und dem ontologischen Weg „vom Individuum via Gruppe zur Organisation“ andererseits. Peter Weibel weist dies an den geschichtsmächtigen Entwicklungen im 20. Jahrhundert *vom Expressionismus zum Aktionismus, vom Konstruktivismus zum Dekonstruktivismus, vom Determinismus zur Relativität* nach.

Das algorithmische Denken, das selbst schon – indem es sich ausdrücklich auf Regelmäßigkeiten bezieht – eine Vorgangsweise zweiter Ordnung ist, wird durch Systematisierung in der Prozesssteuerung grundlegend einer weiteren höheren Ordnung zugeführt, speziell im Bereich von generativen Modellen. Hier zeigt sich der Paradigmenwechsel von einem Gebäude als Endprodukt einer Planung zu einer Architektur der Steuerung von Funktionsabläufen. Die Prozesssteuerung bezieht sich auf den Planungsprozess und auf prozesshafte Architekturen, und hier erklärt sich die Relevanz der central processing unit – dem Kern, in dem Inhalt und Methode verschmelzen.

Zufallsgesteuerte Vorgänge, Datenverarbeitung, Datenmanipulationen produzieren Architekturen: unermüdlich, ständig neue Konfigurationen, eine Fülle von unterschiedlichen Entwürfen, austauschbar, frei zugänglich. Die freie Interpretierbarkeit wird mit der freien Nutzung (Verfügungsbau) gleichgesetzt.

Prozesshafte Architektur: Die Realität der alltäglichen Nutzung, die laufenden Änderungen in den Anforderungen und die Verschiebungen in den ökonomischen Randbedingungen machen das Insistieren auf einmal getroffene Entscheidungen obsolet. Veränderungen erfordern das Potenzial einer prozesshaften Architektur. In der prozesshaften Architektur werden nicht länger deterministisch definierte Objekte produziert, sondern Vorgänge, Funktionsabläufe und Veränderungen simuliert. Dafür sind Programmierungen per Computer ein ideales tool.

Der Blickwinkel im Projektmanagement der Architektur, speziell der Funktionslehre hat sich neu kontextualisiert, geändert, geöffnet. Nach dem Paradigmenwechsel vom Determinismus zu offenen Systemen beschäftigt sich die Architektur nicht mehr mit sich selbst – Funktionserfüllung, Material, Form –, sondern operiert mit Planungsprozessen, formuliert Architektur als prozessorientiert.

Diese Architektur agiert postmedial: Hybride Nutzungen als Funktion: Das Produkt / Objekt / Gebäude wird relativiert, das Verfahren selbst wird prozesshaft neu entworfen, die Produktionsmethoden dazu: Einbeziehen der Produzenten, der Nutzer und der ausgeweiteten Bezugsfelder. Anstelle der Optimierung von Räumen für eine spezifische Funktion werden Verfügungsbauten organisiert. Verfügungsbauten setzen die Realität einer sich ständig ändernden Nutzung um. Insofern stehen nicht starre Gebäude im Vordergrund, die Funktion der Architektur ist nicht mehr die Funktion eines Gebäudes, sondern vielmehr die hybriden Nutzungen.

Das non sequential reading: nach Linearität, Baumstrukturen, Regelkreisen, Fraktalen, Chaos sind nun selbst-generierende Systeme zur Disposition, über die Prozesssteuerung hinaus – eine Architektur der Avatare, eine Vision von auto-katalytischen Bauteilen.

Die Entwicklungen demonstrieren: von der Zieldefinition / Zweckerfüllung von deterministischen Gebäuden zu offenen Systemen, von der Variation der Form zur Variation der Funktion, von autokratischer Planung zur vernetzten Autokatalytik, von der verordneten planwirtschaftlichen Festlegung zur demokratischen Mitbestimmung und weiter zum interaktiven „multiplayer interface“, vom passiven Nutzer zum aktiven Planer, von der Typologie zu Vorgängen, vom Objekt zum Prozess (vom Bild zum Film), vom Gebäude zur variablen Nutzung, von den vormaligen Endzustandsplanungen zur Planung von Entwicklungspotenzialen, vom Gebäude zur prozesshaften Architektur und weiter zur Prozesssteuerung, von der Funktionstrennung zur Vernetzung und weiter zum Hybrid, von der Spezialisierung zur Variabilität / Flexibilität und zum Verfügungsbau, von der Monofunktion zur Multifunktionalität und weiter zur Hyperfunktion.

Diese Entwicklungen basieren gemeinsam auf den neuen Systemtheorien des 20. Jahrhunderts (*Kybernetik, Fraktale, Chaos, fuzzy logic, game of life, Konstruktivismus, Komplexität, Surplus, Autopoiesis* etc.), welche den progressiven Paradigmenwechsel begleiten. Auf der operativen Ebene ist der Computer das Instrumentarium der Architekturplanung, um mit CAD und Animationen zu simulieren, zu parametrisieren, durch random exemplarisch zu generieren.

Die Technik des Zeichnens beeinflusst seit jeher die Architektur: Die Zentral-Perspektive bedingt die Dominanz der frontalen Hauptfassade, und später, der Zwei-Punkt-Perspektive folgend, gewinnen auch die Seitenfassaden der Gebäude Bedeutung. Und heute bestimmen die *splines* und *nurbs* die Freiformgeometrie und bringen die Bubble- & Blob-Architekturen mit sich. Wände müssen nicht mehr gerade und lotrecht sein.

Ebenso beeinflussen wissenschaftliche Ergebnisse seit jeher die Architektur: Johannes Kepler entdeckte die Gesetze der elliptischen Planetenbewegung und kurz darauf werden die ersten elliptischen Kuppeln gebaut.⁵¹ Nach dem eklektischen Kanon von Stilen und dem reduziert-schmalen Formenvokabular der klassischen Moderne hat die computergenerierte Formfindung die Architektur grundlegend geändert, *form follows function* ist ausgehebelt: Wir haben in den vergangenen 25 Jahren bewiesen, wir können alle Formen generieren. Es werden alle Formen gebaut, Hochhäuser wie Gurken oder Eislutscher – unabhängig von ihrer Funktion.

Um nun auch die Nutzungen in die digitale Planung einzubeziehen, wird ein weiteres feature, die Informationsverarbeitung und Prozesssteuerung, aktiviert. Nach dem Generieren von Formen für die Architektur sollen nun Nutzungsabläufe gesteuert werden. Um die Architektur aus der formalen Gestaltung herauszuführen, wird Planung als Informationsverarbeitung verstanden, Architektur ist ein Informationseditor. Durch die Anwendung der neuen Technologien, durch operative Prozesssteuerung kommt die Architektur wieder zu ihrem Ausgangspunkt: Wissenschaft und Technik.

Ungeachtet der Präsenz von Personen / Gegebenheiten vor Ort überspielt die elektronisch-telematische Kommunikation die lokalen Zusammenhänge: Das Generieren von Bildern / Räumen / Architekturen muss nicht mehr lokal, hän-

disch, gedanklich, anthropozentrisch / expressionistisch ausgeführt werden, es kann als Datenverarbeitung / Datenmanipulation praktiziert werden. Der ausschließliche Umgang mit den klassischen Elementen Säule / Wand / Decke / Einrichtung etc. zur Steuerung von Nutzungen / Funktionen wird in den software-Bereich verschoben. Insbesondere das WWW als nicht zielorientierter, kollektiver Informationsgenerator verändert die Verfügbarkeit und die Struktur der Information. Das veränderte Potenzial bestimmt die Kommunikation und die Arbeitsabläufe und hat stärkeren Einfluss auf den output als die Benutzeroberfläche und interfaces. Nicht der *input* (individuelles Wollen), sondern das Prozedere bestimmen den *output*.

Architektur ist seit jeher ein globales Medium (eben nicht lokal!). Ihre Funktion ist – vergleichbar mit den elektronischen Medien –, ein Betriebssystem zur Steuerung von Nutzungen bereitzustellen. *Hybrid Architektur* deklariert sich als ein selbstorganisierendes prozesshaftes Planungssystem für eine selbstorganisierende prozesshafte Architektur. Die Planungsmethode entspricht der heutigen Informationsverarbeitung (access und processing) – ist high speed, nicht selektiv – hat Kontingenz infolge der hybriden Kombinatorik – ist gleichsam eine Compilersprache – kurzum das Betriebssystem der Hybrid Architektur.

Die „virtuelle Welt“ der telematischen Kommunikation ist real, so wie auch das „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel real ist. Die *Second-Life*-Plattform vereint zum Beispiel die Welt des WWW und der Spiele. In dieser virtuellen Welt kann jeder zusätzlich aktiv dreidimensional bauen, verändern und individuell oder kollaborativ räumlich gestalten. Grundeigenschaften der „realen Welt“ können aktiviert werden und per *Scripting* mit Eigenschaften (Behaviour) versehen werden.

Der Architekt hat nicht mehr das autokratische Planungsprivileg, jeder kann in die reale Welt des second life eingreifen. Der traditionelle Planungsbegriff, die pragmatische Zieldefinition, das auratische Objekt, das schöne Gebäude, die Optimierung, die Spezialisierung, autokratische und deterministische Verfahren sind nicht länger state of the art. Es ist naheliegend, dass die aktuellsten Entwicklungen in Wissenschaft und Technik auch für das relativ langsame Medium Architektur aktiviert werden.

Architektur als Informationsverarbeitung, auf einer offenen Kommunikationsplattform, eine Fülle an neuen Planungsansätzen, operativ, methodisch und systemisch.

Hybrid Planung

Aus: Plottegg, *Hybrid Architektur und Hyper Funktionen*, Passagen, Wien 2007

Fragmentierung

Das Fragmentieren zählt wie das Kopieren (ctrl c, ctrl v, mimikry), Kumulieren, Komprimieren shift, scale, morphe, recycle, delete zu den „Grundhandlungsarten“, gleichsam zu den häufigst aufgerufenen Favoriten unter den Vorgangsweisen, die als Handlungsmuster überall auftreten, jederzeit eingesetzt werden – inhaltsneutral, kontextungebunden, weltweit, biologisch, technisch und künstlerisch.

Das Auseinanderdividieren, die Funktionstrennung, in Funktions-Teilbereiche zerlegen sind altbewährte Funktionen / Erfolgsrezepte / Managementtechniken: die kleineren Einheiten, die Portionierung, die Fraktionen bis zu dem Aspekt, dass in einer Planung prinzipiell alles portioniert, dimensioniert wird (portionieren = kultivieren). Funktionstrennung ist also die Fortsetzungsgeschichte der Arbeitsteilung, der arbeitsteiligen Gesellschaft der Tagesablauf ist eingeteilt, eine Abfolge von Teilhandlungen.

Wie beim Scanning-Prinzip – bei der ultimativen Zerlegung der Information in eine unspezifische Codierung (z.B. pixel und bits) – macht die Fraktionierung leichter transportierbar, zusammensetzbar Das handling ist generell vereinfacht. Auch bei den generierten Texten (z.B. readme.1st) war zu beobachten: Die Größe der Sektionen, die Körnung, das Maß der Zerstückelung ist ausschlaggebend: für neue Kombinationen, für Interpretationen, für das mögliche „Missverständnis“ Die Pipeline, einzelne Röhren liegen herum, vorerst noch nicht im vorgesehenen / zugeordneten Kontext eingebunden, nicht fertig, fragmentiert

.....

Die Pipeline muss ihre Eigenschaften vorerst ablegen, um neu gesampelt als irgendetwas (z.B. als Wohnröhre) dienen zu können. Daher ist naheliegend, die Fragmentierung bis zum Verlust der Eigenschaften laufen zu lassen, die Planungselemente von ihrem eigenen Kanon zu befreien, bis zur undifferenzierten Codierung zu treiben.

non sequential

Das Additive, die Reihung, das Nacheinander, die Sequenzierung tröpfert, es ist absehbar, was kommt non sequential in jeder Beziehung ist Frequenzsteigerung, ermöglicht Auslassungen, Sprünge.

Es ergibt sich ständig ein variabler Kontext: Was bei derivativen Planungen örtlich, funktional, rational in einen direkten (linearen) Zusammenhang gebracht wird, wird von diesen Limitierungen / Fesseln befreit. Indem die Hybrid-Theorie systemisch ansetzt, verwendet sie Vorgangsweisen, die jenseits der ursprünglich eigenen Architektur-Toolbox liegen: Verfremdung, Querverweis, Dislokation, in anderer Verwendung Alle Schritte sind so weit zu treiben, bis das Resultat nur von der Operation selbst bestimmt wird, der Eigenwert / das Limesbild der Operationen erreicht wird Intermedialität, Postmedialität, Intertextualität, Entkontextualisierung bis zur Rekontextualisierung im Hypertext ..

Nicht zuletzt ist non sequential ein Ansatz, die Ursache-Wirkung-Ketten, wie sie vereinfachend immer wieder behauptet werden, zu durchbrechen. Genauer genommen: Im Wechselspiel von holprigen Definitionen und beiläufiger Beobachtung werden lineare Kausalitäten angenommen was darüber hinausgeht, ist „sehr komplex“ was darüber noch weiter hinausgeht, wofür es keine Ursache-Wirkung-Erklärung / -Definition gibt, gilt als Zufall. Verständlich, weil ein Zufall, wie auch die Kontingenz und das vielfältige Zusammenfallen, schwer zu beobachten sind, auch schwer zu beschreiben / mit Definitionen nicht einzufangen sind so macht man es sich leicht – und sagt Zufall.

Und umgekehrt noch leichter: Wenn aus einer Vielfalt von „Möglichkeiten“ eine Realität wird, baut das Hirn rasch eine retrospektive Verbindung, Verkettung, Kausalkette – in umgekehrter Richtung / von der Folge zur „Ursache“. Dabei wird die Kontingenz vergessen / vernachlässigt weil die nicht umgesetzten Möglichkeiten selbst auch schwerlich zu beobachten / zu behaupten sind weil das Ziel eine Ursache-Wirkung-Formulierung ist und die selektive Wahrnehmung eben diese auch liefert.

Um sich einem zu offenkundig regelhaften Ursache-Wirkung-Mechanismus zu entziehen, wird es mit dem Zufall versucht, quasi um dem (regelhaften, abgeordneten, linearen) Planungsprozess durch Zufallsgeneratoren Flügel zu verleihen.

Die Theorie der Netze erklärt, dass was als Zufall erscheint, zumeist ein Kurzschluss im Netz ist (oder die Berührung von 2 Netzen) Die Hybrid-Theorie erklärt, warum ein lucky punch nicht zufällig ist, wie es sich mit dem Suchen der Nadel im Heuhaufen oder dem Finden eines vierblättrigen Klees verhält. Zumeist genügt es schon, das Beobachtungsfeld aufzuziehen – die gekapselte Sehweise eines Teilsystems auszuweiten –, um das, was in einem engeren Bereich als Zufall erscheint, in einem ausgeweiteten Zusammenhang komplett anders erscheinen zu lassen. Wenn gewünscht, steuert die Hybrid-Theorie (ggf. sogar mit Hilfe der Pataphysik) auch weitere „Erklärungen“ bei, um den linearen Kausalitätsbegriff mit alten Techniken zu spalten

Die Erfahrung des morphing zeigt, dass das Zusammenführen / Überführen von 2 Elementen eine bescheidene Maßnahme ist, schnell im Limesbild leiert daher non sequential im Überfluss ist. (siehe Transpositionen in den Hyperstädten)

Der erfahrene surfer weiß, dass das browsen die (kollektive) Struktur (z.B. den Algorithmus einer Suchmaschine) wiedergibt, nicht die individuell „selbst-bestimmte“ Banane, die Selektion: So wie ein random image selector einer Datenbank nur die Reihenfolge der Präsentation variiert und so wie der erfahrene Computer-Planer weiß, dass die zumeist verwendeten Pseudozufallszahlen und Game-of-life-Simulationen primär eben auch nur ihre eigenen Annahmen deklarieren.

interrupt

Die Regel / Verpflichtung „Immer-alles-fertig-Machen“: mach endlich fertig das muss man erst fertig bringen! und das soll fertig sein? Der Terror, etwas fertig machen zu müssen, fertig machen zu wollen, und wann wird das überhaupt einmal fertig? fix und fertig! Die Sache zu (einem guten) Ende bringen, vor allem aber: jetzt lass mich doch ausreden! – unterbrich mich nicht! jetzt mach aber einen Punkt. Es gilt als schlampig, etwas nicht vollständig zu machen..... ordentlich sein / brav sein heißt, mit Geduld zu Ende zu bringen (nicht herunterhuden) das satte Gefühl, etwas (ordentlich!) erledigt zu haben: das Ziel (Zieldefinition nicht vergessen!) ist erreicht die Jahresabschlussfeier und schließlich vollendet wirklich vollendet (schön, z.B.) fertig eingesackt und zugeschnürt.

Wer schneller fertig ist, hat gewonnen (bei allen Sportarten, auch in der Wissenschaft, im Geschäftsleben). Am halben Weg schlapp machen, aufhören ist unehrenhaft der Interruptus der Selbstmord schon fertig? Sisyphos einen Zyklus fertig machen dann wieder beginnen

Aber wann ist etwas fertig, wenn alles immer weitergeht? was folgt dann, wenn etwas fertig ist? Zuerst fragmentarisch fertig, dann provisorisch fertig, dann endgültig fertig! Nur was zuvor determiniert worden ist, kann dieser Definition entsprechend fertig sein.

Nur in geschlossenen (Teil-)Systemen kann etwas (in sich) fertig sein das Beobachtungsfenster, das Zeitfenster eng genug genommen Das Haus ist noch nicht fertig, aber das Fundament ist fertig betoniert Und zusätzlich das Paradoxon: Nicht fertig machen ist insofern also doch schon „fertig“. Für die Hybrid-Planung ist die Feststellung „fertig / nicht fertig“ sekundär, sie bedient sich des interrupts, um Prozesse / Architektur als System offen zu halten, als offenes Handlungsfeld der Schlussstein kommt in der heutigen Architektur nicht mehr vor, wir sind damit fertig!

Die Zeit raffen, die Halbwertszeit heruntersetzen, die Verdoppelungsrate erhöhen ein interrupt macht schneller, beschleunigt die Handlungen bevor etwas fertig ist, kann schon mit der nächsten Entwicklung begonnen werden siehe fuzzy logic und noch einmal quick & dirty!

Natürlich auch die Sätze nicht fertig machen – die Chance, einen Gedanken offen zu lassen. Die Pläne nicht fertig machen. Das Nicht-fertig-Machen als Hilfsmittel gegen den Determinismus, ein punktueller Beitrag zu einem offenen System.

Skript für Handlungshybride

Aus dem Buch: Plottegg, *Hybrid Architektur und Hyper Funktionen*, Passagen, Wien 2007

Handlungen zu mischen ist leichter als Objekte / Funktionen, ganze Entitäten sind schwerer zu mischen als fraktionierte. Handlungen sind örtlich nicht gebunden – werden begonnen und anders / anderswo fortgesetzt. interrupts unterbrechen Handlungsstränge, die Regel, alles fertig zu machen, wird aufgehoben.

Das Beispiel im Detail: Jeder hat einen eigenen Duktus der morgendlichen Routinen eingelernt, selbst entwickelt, angewöhnt z.B: aufstehen, waschen, anziehen, fortgehen, arbeiten etc. Die folgende Hybrid-Test-Szene⁵² beginnt in der Früh, der Ort ist die Wohnung, willkürlicher Start / Beobachtungsfenster, im Badezimmer in den Spiegel schauend:

..... nachdem zuvor schon im Bett noch schlafend das Telefon durch Läuten einen interrupt provoziert hat und das Telefonat durch xxx gestört / unterbrochen / abgebrochen worden ist folglich unerwartet / ungeplant in Summe also von extern provoziert das Bett verlassen worden ist

Start:

- Zähne putzen sofort interrupt (Zahnbürste – nicht zurücklegen / nicht ausspülen – in der Hand / im Mund behalten, Wasser laufen lassen ...)
- mit der Zahnbürste im Mund / in der Hand zurück ins Schlafzimmer um sich anzuziehen: bei Unterhose 1/2 – interrupt, die Socke nur auf einen Fuß übergezogen – interrupt
- mit der Zahnbürste im Mund / in der Hand, Unterhose 1/2, Socke 1/4 in die Küche, Kaffee trinken – interrupt durch Telefonanruf⁵³ (die Kaffeetasche in der Hand behalten
- während des Telefonates zurück in das Schlafzimmer im Bett nachliegen (Fortsetzung / Rest nach interrupt Küche / Kaffee) unter- / abbrechen des Telefonates wieder aufstehen
- mit der Zahnbürste im Mund / in der Hand Unterhose 1/2, Socke 1/4 die Kaffeetasse und Mobiltelefon in der Hand

hier wird jetzt die Beschreibung der Guten-Morgen-Wohnungs-Szene unterbrochen und einige Szenen / Minuten später fortgesetzt:

- die Wohnung verlassen, zur Arbeit gehen (die Unterhose nach wie vor auf Halbmast, Kaffee noch immer 10 cm vor dem Mund etc.) Am Weg durch das Stiegenhaus zum Beispiel bei der schönen Nachbarin anläuten – interrupt (nicht abwarten, bis geöffnet wird, sondern gleich davonlaufen) ins Büro
- nicht vergessen zum Beispiel Telefonate selbst abzubereiten, die Pläne nicht fertig zu zeichnen etc.
- mit der Vorgeschichte und den nicht fertigen Plänen wieder nach Hause die Türen offen lassen jetzt fertig anziehen? oder doch zurück an den Start?
- oder bei der Szene in einer schwarzen Ledergarnitur fortsetzen!
- etc. es lässt sich die Vorgangsweise natürlich gröber oder feiner anlegen: Zum Beispiel statt eine Socke anzuziehen und dann zu unterbrechen, schon unterbrechen, wenn die erste Socke gerade über die Zehen / bis zum Rist / noch nicht um die Ferse gezogen ist und folglich in dieser „Socken-Anzieh-Stellung“ den weiteren Tagesablauf durchzumachen – dies verstärkt die Durchmischung wesentlich (ist auch in der Außenwirkung auffällender!)
- usw. usw. dies nur als kurze Andeutung es ist relativ einfach auszuprobieren

Steigerungen ergeben sich wie von selbst: Sofern man keine Hand frei hat (noch immer die Zahnbürste und zusätzlich die nicht fertig angezogenen Socken bzw. Unterhose haltend), könnte man in der Küche die Kaffeetasse zum Beispiel in die Socke stecken. Das Fragmentieren führt zum anderen Ort also die Socke auf das Ohr hängen, oder den Kaffee hineinschütten(Kaffe am anderen Ort, Socke in anderer Verwendung!)

Das Herausisolieren von Handlungsbruchstücken und diese woanders / zu einer anderen Zeit fortzusetzen kann selbstverständlich generell angewendet werden: Zum Beispiel im Gasthaus über die Bank gehen – und zwar auch dann, wenn niemand dort sitzt und man nicht zur Toilette will; oder zum Beispiel im Gasthaus die Tische unaufgefordert zu verrücken – nicht um sie beim Kommen für eine größere Runde zusammenstellen, sondern flashmob-artig, wenn die Gäste schon sitzen (und eigentlich so sitzen bleiben wollen).

Eine unterbrochene Handlung – zum Beispiel das Kaffeehägerl in der Hand – stellt neue Bedingungen für die weiteren (ursprünglich späteren, jetzt durch Vermischung aber simultanen) Handlungen, weil es eben (noch) nicht weggestellt, abgestellt worden ist, weil eben noch nicht fertig; also mit dem Kaffeehägerl in der Hand – mit diesem set-up – die Lifttür öffnen, Erdgeschoß-Knopf drücken, das Auto ausparken, in der Straßenbahn fahren es ist leicht erkennbar, ein Ursache- / Wirkungsprinzip ist hier nicht mehr nachvollziehbar, dieser Handlungsstrang entspricht auch nicht mehr einer Bedürfnisbefriedigung, auch nicht einer Wunscherfüllung.

Ferdinand Schmatz: für Manfred Plottegg

„Wahrnehmung ist eine reine Einbildung.“

Wahrnehmung ist eine unreine Ausbildung. Durch anhaltende, entschlossene und rationale Verwirrung der Sinne, eine Annäherung an die „komplementäre“ Welt (Arthur Rimbaud). Und eine Erzeugung der „komplementären“ Welt.

„Nur wer den sogenannten Plotteggischen Code besitzt, hat die Fähigkeit, entweder die beiden Systeme wahrnehmungskritisch zu trennen oder sie als neues und zwar sehr aufregendes ästhetisches System zu erfahren. Das subversive gestaltpsychologische Moment besteht in der Einführung eines aggressiven Formelements von besonderer visueller Resistenz, das die historische, vor allem vom konventionellen Landschaftsgenuß abhängige Harmonie in Frage stellt.“ (Friedrich Achleitner in: „Die Plotteggs kommen“)

Ob es in dieser Welt das Ganze gibt,

das fragt Plottegg anders, wenn er es überhaupt fragt. Er stellt fest, dass es ist, von Nullen und Einsen umgeben ist, es – der binäre Raum.

Darin aber geht es Plottegg ums Ganze:

Um das Wahrnehmen des *Rauschens dieser bit-strings im All*.

Um dieses Erfahren von Welt und seine künstlerische Umsetzung – in seinem architektonischen Forschen.

Rauschen meint:

seine ihm innewohnende Kraft, seine Schönheit. Die der „Fusion einer unerbittlichen Mathematik mit einer humanen Geste, die dem Menschen wahrscheinlich bleibt, um das Absolute zu konservieren“. (Alfred Jarry)

Architektonisch meint:

Den Entwurf wie das Vorhandensein von Raum und Zeit und Gegenstand. Nicht hintereinander gesetzt, sondern ineinander verwoben, wenn auch Gesetzen folgend und als solche ablaufend. Aber diese werden erkannt und auf unübliche Art ins Spiel gebracht:

In Plotteggs Spiel, seiner Architektur des Raumes aus Räumen, die von den kleinsten physischen Entitäten, den Objekten, wie er sie versteht, bis zu den größten reichen kann. Von den naheliegenden bis zu den entferntesten.

Naheliegende Objekte an sich, die üblichen und derart gestalteten, vor allem jene des Denkens, sind Plottegg fremd. Das Fremde aber zieht ihn an, das Fremde, das er wie Freud als das Bekannte, wenn auch als das Un-Heimliche versteht: als die Zahl, die Regel, das Rechnen – als Gast des Unbekannten. Das Fremde ist also auch das Gegebene, als das nicht Heimliche des Ablaufs, das uns bestimmt, und das wir nicht erkennen (wollen).

Der binäre Raum meint: die Konstruktion seiner selbst mit Algorithmen. Wir kennen sie und sie bleiben uns dennoch (un)heimlich. Die Algorithmen machen Angst oder werden humanisiert, weil sie gleichsam ohne Zutun agieren, was Überraschendes generieren – den paradoxen Raum?!

Wenn ja, dann ist er, Plottegg, der Gastgeber dieses Paradoxen, der auf diese Überraschungen und deren Raum hofft, den das eingeladene Un-Heimliche als das Andere herbeibringen könnte. Indem er ihm, dem Tun des Anderen, freien Lauf lässt.

Geht das?

Wir staunen mit ihm, was sich da herausbildet, auch über das Schöne (wie das Hässliche), das da gar nicht so heimlich mit daherkommt:

Das Staunen über das Schöne, ja das Alltägliche, das Heimliche, das zum Erschrecken führt, ist diesem Gast (dem Paradox) ähnlich.

Sein Erfahren, das des Anderen, erweist sich nicht nur für die Hüter des Bestehenden als schmerzvoll. Für uns alle, die da eingebettet sind. Für Gastgebende wie Gäste. Also wohl auch für Plottegg und die binäre Regel, seinem Gast.

Für beide aber, die sich mit dem Schein des Abgesicherten nicht zufriedengeben wollen, setzt aus diesem Ungenügen am Bestehenden so etwas wie eine Sucht der Suche ein:

Nicht nach dem Neuen, vielmehr oder weniger nach dem Anderen. Wie läuft diese Suche ab?

Als Negation der Gewohnheiten die Ergebnisse ermöglicht, die den üblichen bildenden Gedanken, dem Diktat der Sprache entkommen Mischungen so weit entfernt von den Ausgangsformen meta-morphe Entwürfe

Das Schmerzvolle der Erfahrung dieser Entwürfe wird verwandelt in Lust durch mehr als einen Perspektivenwechsel, in tiefgreifende Neugier, die zunächst ungesichertes Wissen schafft über mögliche andere Zusammenhänge der ganzen Erfahrung der un-ganzen Welt aus Welten.

Der fliegende Pfeil ruht.

Das Ergebnis soll nicht nachjustiert werden.

Anders gleich:

Der Raum ist uns im Weg, wenn er sich öffnet, um uns neue Wege zu zeigen. Dies wird nicht selten als Schmerz gedeutet, ja, erlebt. Die Erfahrung ist im üblichen Korsett des Denkens und Spürens eingebettet, während der fliegende Teppich des Raumes zum Abheben der Gedanken und des Körpers einladen könnte.

Gleich anders:

Der Raum ist uns nicht im Weg, wenn er sich öffnet, um uns neue Wege zu zeigen. Im Gegenteil: Er verführt uns zu Erfahrungen unserer Grenzen, die eigentlich schon überwunden sind, ohne dass wir es zu „wissen“ scheinen.

Die Grenzen und der Schein nämlich, die möglicherweise unbewusst überwunden sind. Die jedenfalls überwunden gehören.

Es geht darum, das Wissen vom Festgelegten, vom Sanktionierten, vom derart Belegten, das besteht – und das ist auch was, keine Frage! –, in ein Verstehen zu verwandeln, das sich selbst immer wieder in Frage stellt.

Das Deterministische müsste ehestmöglich durchbrochen werden.

Es entspringt dem Drang, Hypothesen im Forschen nicht zu bestätigen, sondern sie zunächst einmal zu finden. Auf sicherem Terrain, das unsicher gemacht wird, um Grenzerfahrungen im Gegebenen auszulösen und diese wahrzunehmen.

Die Arbeit an der Wirklichkeit besteht darin, sich von diesem Ausgehenden abzuheben. Ohne auf den Grund, auf dem diese Arbeit nun mal beruht – auf jenem der Hypothesen und ihrer daraus gewonnenen Einsichten und Fakten –, gänzlich zu verzichten.

Es geht um die „implizite Erhabenheit der Virtualität über das Faktische“, das zur „Identität der Gegensätze“ (Alfred Jarry) führen soll.

Das ist ein Erkenntnisprozess. Der Prozess aber geht der Erkenntnis nicht voran, sondern Hand in Hand mit dieser.

Der Bogen ohne Pfeil wird überspannt.
Der Pfeil geht einen Bogen suchen.

Dieser Prozess ist gesteuert und frei zugleich.

Er beinhaltet Raum und Zeit und Gegenstand als Eins, das ein Vieles ist, wenn auch gekrümmt. Das ist leicht gesagt, aber nicht leicht zu verwirklichen.

Der Pfeil dreht sich um.
Er trifft die Gäste wie den Gastgebenden ins Herz.
Er lodert dann.
Sie rauschen mit seiner Glut.

Diese Art der Verwirklichung, dieses Rauschen, das ist der anders angelegte Prozess des Forschens in einer Welt, die als eine aus Welten erkannt wird.

Nicht als die eine festgelegte ganze Welt.
Diese streut sich aus, sie krümmt sich, sie tauscht ihre Teile nämlich in sich selbst aus, auch die Wörter und Buchstaben:

Nämlich übrigens meint: vom Namen her kommend, auf den Namen verweisend.

Der Name gilt dann als Beleg für das, was ist. Das *eingefahrene Vorbild* meinend.

„Ein Epiphänomen ist das, was zu einem Phänomen hinzukommt. Die ‚Pataphysik, deren Etymologie mit *epi (meta ta physika)* zu schreiben ist, ist die Wissenschaft von dem, was zur Metaphysik hinzukommt – sei es innerhalb, sei es außerhalb ihrer selbst – und die sich ebenso weit jenseits dieser ausdehnt wie diese jenseits der Physik [...] Sie soll die Gesetze untersuchen, die diesen Ausnahmen unterliegen, und will das zu dem existierende zusätzlich vorhandene Universum deuten.“
(Alfred Jarry)

Das, was zu Plottegg hinzukommt, ist zum Namen das Objekt, nicht umgekehrt. Der Name erzeugt quasi das Ding, die Sache auf ungewohnt umgedrehtem Weg der Zuordnung. Das Übliche erscheint anders.

Der Dichter Friedrich Achleitner gibt den Heuballen, die während einer gemeinsamen Autofahrt mit Plottegg die vorbeiziehenden Felder bestücken, ihren Namen: die Plotteggs.



Plottegg auf dem von Achleitner nach ihm benannten Heuballen, 1992

In der Welt der Ordnungen, auch und vor allem der semantischen, in der abgemachte Worte festgelegte Dinge bedeuten, darf das dort so sein? Nein: Das Andere wird zum Fremden erklärt und ad acta gelegt, ausgeschlossen. Damit das Andere, das Unübliche, das wir da am Weg erfahren, nicht passiert – dafür hat üblicherweise der vorgegebene Name oder Begriff aus dem Wörterbuch herzuhalten. Um das zu bannen, was er im Fall des Überraschenden etwa gar nicht mehr zu bezeichnen vermag.

Der übliche Name, der Begriff reicht der Kunst, die aufs Ganze geht, nicht immer aus:

Ein anderer Begriff also, ein anderer Name, der paradoxerweise existiert, aber in seiner Bedeutung neu angewendet wird, sollte gefunden werden:

Die eingepackten oder eingeschweißten Heuballen am Feld werden Plotteggs genannt.

Auch die Dichterin Ilse Aichinger wirft die üblichen Gesetze der Kommunikation über den Haufen, sagen wir: in den Heuhaufen, in den Plottegg also.

Sie ersetzt bewusst die sogenannten „guten“ durch die „schlechten Wörter“. Darin geht sie noch weiter und tauscht die üblichen Vokale aus: Die Welt wird zur Wult.

In der Kombination von beiden könnte dann das herauskommen: Wultwelt – (wir lassen das Geschlecht offen).

Was geschieht in dieser Wultwelt, welche „Gesetze“ herrschen in ihr, wie sind sie beobachtbar, benennbar, transformierbar?

Gehen wir von einem möglichen Phänomen in ihr aus, von einem weiteren unüblichen Begriff: von jenem der „Raumzuckungen“.

Was heißt das, und wie könnte in diesem Begriffsfeld geforscht werden?

Nun, da geht es um das Ganze, das gänzlich abgetastet wird bei Plottegg, zwar als vorgegebene, aber als eine schlummernde vor-bildliche und vor-sprachliche angenommene Größe, die existiert oder zumindest existieren kann.

Eine Existenz allerdings, als Faktum aus Fakten, die sich ständig verändern, wodurch diese nie „gänzlich“ aller Dinge Sinn sein können.

Dieser einzige Sinn steht auf dem Prüfstand und damit auch jene, die ihn als gegeben annehmen und danach handeln und herstellen lassen:

Dinglich, die Zuckung, bildlich der Raum, sprachlich die Raumzuckung.

Also:

Raum ist klar – und doch so offen. Zuckung scheint klar und begrifflich eng gestimmt – oder doch nicht.

Aber beides zusammen, nämlich als ein Wort, gar ein Name?

Sagen wir es im Sinn von Plottegg gemeinsam, aber etwas anders:

Der Name selbst zuckt.

Er blitzt, er zittert, er knallt, er grellt.

Nie allein, immer im Feld.

Was ist sein Feld? Das ist sein Feld:

Der Raum gekrümmt, der Himmel unten die Erde oben – so und wo er erfahren wird nach allen Richtungen rundum:

Fliegend, kauernd, stehend, liegend, durchdrungen in der Zeit der Erfahrung.

Sind wir in dieser Zeit. Ist sie in uns?

Ja, beides, die Zeit und wir. Sie zuckt auch. Wir zucken aus.

Wir schlagen aus – und wir schlagen nach.

Auch hier eine Doppelbödigkeit im Wort.

Tätig nachschlagen oder bildlich tätig, meint auch:

in einem Buch nachschlagen.

Ja, also dann:

Wir finden in Gerhard Grössings „Lehrbuch der literarischen Mathematik“, dass: Parallelverschiebung, Krümmungstensor und Integrabilität auch das Rechnen von Texten bestimmen, mit diesen mehr als nur korrespondieren:

wie es Velimir Chlebnikov, Daniil Charms, George Perec und auch Alfred Jarry in ihrer Dichtung poetologisch durchführten

– natürlich künstlich.

Rechnen umfasst nach Heinz von Foerster „jede (nicht notwendigerweise numerische) Operation, die beobachtete physikalische Entitäten („Objekte“) transformiert, modifiziert, ordnet, neu anordnet usw.“ So wollen wir das verstehen.

Wir finden weiters bei Inger Christensen das Buch „Alphabet“, einen Gedichtzyklus, den sie mit der Fibonacci-Reihe als Regel zur Textgenerierung baut. Sie will nicht putzen, aufräumen, sondern auf etwas draufkommen, was anders läuft, was sie vorher noch nicht wusste, dem sie sich aussetzen will, indem sie es selbst gewählt hat. Also gestaltet sie es, lässt es zu, das Andere mit vorbestimmten Mitteln aus einer herbeigeholten anderen Wissen-Schafft im Text:

„Mannigfaltigkeit mit metrischen Zusammenhängen schafft Kontinuum und Unendlichkeit“ (Grössing), mathematisch holistisch, oho!

Das schlägt ein, zuckt.

Und wir schlagen bei Henri Bergson nach, damit es in uns derart einschlägt: die Zeit des Objektiven, und, die persönliche Zeit der Erfahrung.

Die gibt es? Wir sagen: ja, doch.

Plottegg aber?

Was brauchen wir dazu, außerhalb der Lektüre? Vorstellungsvermögen und praktische Umsetzungskraft. Also das:

Ein ObjektWortBild

KRACH

– als handlungsauslösender Begriff in den diversen Ebenen der praktischen – geräuschzusammenstürzenden – Umsetzung eines raumzeitlichen Dialogs (oder des „Trialogs“ oder „Quattrologs“).

Es ist die Zeit im Ding als Raum aus Ohr und Hand und Mund und Kopf.

Bergsons Dauer, Lukrez' Atome, die nicht wie Tropfen fallen, sondern abweichen vom direkten Fall.

Die Welt ist alles, was der Fall ist, aber in der Abweichung. Dort wiederum Regel, eine quasi Methode, die aber handfest umgesetzt wird, gemacht, gebaut:

– wie in den Fraktalen? Warum nicht:

In der Theorie und den Abbildungen sind die Fraktale eindeutig les- und anschaulich. Dieses Faktum der Kopie in der Kopie, das Fraktale auch sind, wird übersetzt in ein Objekt, ein Artefakt der Architektur.

Klar? So:

Für Alfred Jarrys Dr. Faustroll der Pataphysik, epiphänomenal. Und für Plottegg, indem er Phantasie und Kalkül ineinanderschiebt. Phantasie, verstanden und angewendet als Kette von sich einstellenden Assoziationen, die zu Handlungen führen können, die dinglich wie sprachlich etwas repräsentieren, das auch zu erraten ist. Einem Witz ähnlich.

Was sich da auftut, ist das Verhältnis von Regel und Methode, vom Epiphänomen und Phänomen – spontan, innovativ und in sich geregelt zugleich.

Das, was dabei dazukommt, differenziert sich selbst, ja löscht oder implodiert sich sogar aus, in diesem nie ganzen Ganzen, das dennoch da ist als dieses Andere.

Ausgehend von der fraktalen Geometrie muss die Regel geändert werden, um ein geändertes Ergebnis zu erhalten:

Flach wird stereometrisch, vertikal wird horizontal, die nutzlose Funktion „offen“ wird zur geänderten

– die Tür wird zur Treppe!

Eine Ideen-Praxis macht diese abstrakte Funktionsumkehrung in sich so nah, dass sie in sich selbst die nächste Funktion auszubilden versteht.

Die Aktualisierung des Objekts „Tür“ zu jener der „Treppe“ hebt die subjektiven Resonanzen der einzelnen Objekte in uns nicht auf. Die ausführende Wahrnehmung, also die Verwendung des Objekts, aber gibt das Unterscheidbare durch Identitätsverwandlung auf – was Bedeutungen, Assoziationen und Wertigkeiten anbelangt, wird es als ununterscheidbar erlebt.

Die bereits erwähnte „Identität der Gegensätze“ wird zur Einheit, die sich ständig in Fluss hält. „Trepp auf Tür zu Trepp ab Tür auf“ – der Zeitbegriff, der ein Raumbezug des Bewegens in beiden als Wort und Ding zugleich wird, ist einer der Dauer. Sie wird erfahren und konstruiert mit dem Objekt und dem Wort als Raum aus dem Strömen von Materie und Wahrnehmung, die aus dem Gedächtnis kommt, das Gegenwart virtualisiert.

Nicht nur die Algorithmen sind notwendig, sondern auch der Akt des Willens – beide setzen uns in die Lage, die Vergangenheit zu aktualisieren und aus der Rückprojektion eine Konstruktion des Jetzt zu machen, die Plotteggs Arbeit an der Architektur so schön ermöglicht:

Ja, der fliegende Pfeil ruht.

Ja, der ruhende Pfeil fliegt.

ferdinand schmatz für manfred plottegg 2021

Die kursiv gesetzten Abschnitte sind Zitate aus den Schriften Plotteggs.

Verwendete Literatur:

Friedrich Achleitner, „Die Plotteggs kommen, Ein Bericht“, Sonderzahl, Wien 1996.

Gerhard Grössing, Die Schule der Atheisten. Lehrbuch der literarischen Mathematik, Wien 1998 (echoraum wien).

Alfred Jarry, Heldentaten und Ansichten des Doktor Faustroll, Pataphysiker, Neowissenschaftlicher Roman. Nützlicher Kommentar zur sachgemäßen Konstruktion einer Maschine zur Erforschung der Zeit, Fft. / M. 1987.

Inger Christensen, Die Seide, der Raum, die Sprache, das Herz, Essen 1992 (Schreibhaft 40).

Velimir Chlebnikov, Werke, Poesie, Prosa, Schriften, Hamburg 1985.

Daniil Charms, Alle Fälle. Das unvollständige Gesamtwerk in zeitlicher Folge, Zürich 1995.

Ilse Aichinger, Schlechte Wörter, Fft./M. 1991.

Henri Bergson, Zeit und Freiheit, Hamburg o.J.

Anmerkungen

- 1 Übersetzung aus dem Amerikanischen: Wolfgang Astelbauer, Überarbeitung: Karl Baratta
- 2 Programmierung auf VAX TU Graz: Peter Lipp.
- 3 FOLIA PATAFYSICA Heft 6, Reemtsma, Jan Philipp: *Antifüsiek: Beiträge zu einer einheitlichen Theorie aller Fänomene*, CMZ-Verlag 1989.
- 4 Heinrich Rudolf Hertz konnte elektromagnetische Wellen 1886 erstmals nachweisen und auch im Experiment erzeugen.
- 5 Möbelentwurf TU Graz, 1972.
- 6 Beitrag zur Ausstellung *Infosphäre* im ZKM Karlsruhe 2015: Konzept: Manfred Plottegg; Programmierung: Richard Schaffranek, Datenbank: Peter Weibel / Verena Noack 24 Jahre nach dem generierten Text *README.1st!*
- 7 Baratta / Plottegg: *Unsere Empfehlungen 19. Juni 2012*, Muqua Wien.
- 8 Programmierung: Richard Schaffranek.
- 9 Obwohl der Zufallsfaktor die persönliche Autorenschaft aushebelt: egal wer wann schüttelt durch die „eingesperrte“ Signatur und Datierung ist Plottegg „schon 1987“ der Autor.
- 10 Konzept: Manfred Plottegg, Harald Trapp; softwareteam: Jochen Hoog, Lukas Ofner, Johannes Sperlhofer.
- 11 Anzuregen ist eine wissenschaftliche Studie, eine Zusammenstellung und Auswertung der Psychogramme von jenen Architekten, die sich auf Haltungen berufen.
- 12 Die Analyse der üblichen Werkvorträge der Architekten zeigt: Sie beginnen mit der ausführlichen Schilderung der Schwierigkeiten und Vorgaben, um darauf aufbauend ihren Entwurf zu präsentieren, das „Vorher / Nacher“-Syndrom (wie beim „Bauen im Bestand“).
- 13 Der Umkehrschluss „Masochisten mit Haltung sind die besseren Architekten“ ist wissenschaftlich nicht abgesichert.
- 14 Dieser fake-Text basiert auch auf der Lehrveranstaltung F.A.K.E. von Plottegg / Gruber am 1. April 2001 an der TU Graz.
- 15 Vgl. Zeichenbau / real virtualities: Ausstellung Künstlerhaus Wien 1999, Kurator M. Plottegg.
- 16 *Satirical novella by the English schoolmaster Edwin Abbott Abbott (pseudonymously A Square), first published in 1884 by Seeley & Co. of London.*
- 17 Hier wird die Vorstellung, das Gehirn scheidet Gedanken, Kreativität etc. aus wie die Nieren den Urin, nicht mehr aufrecht gehalten.
- 18 Siehe hiezu auch: Robert Venturi *Learning from Las Vegas*.
- 19 Manfred Wolff-Plottegg *Architektur Algorithmen*, Passagen, Wien 1996; im Folgenden sind einige Textstellen daraus zitiert.
- 20 Albert Speer meinte, sein größter Fehler wäre es gewesen, „Der Mensch ist das Maß aller Dinge“ übersehen zu haben. Hans Arp hingegen meinte, „Der Mensch ist das Maß aller Schneider“. Und ich stelle fest, jetzt werden die Chips immer kleiner!
- 21 Siehe die von Franco Barsaglia ausgelösten Diskussionen Ende der 60er und während der 70er Jahre, sein Votum für eine „offene Psychiatrie“.
- 22 Die Entschlüsselung des Genoms („Caenorhabditis elegans“ 1998) gibt Anlass zur Relativierung der „persönlichen Performance“, sozusagen der Kreativität, wofür schon vielfältige Vorläufer (W. A. Mozarts aleatorische Komposition opus KV 516f, Cozens' Landschaftsmalerei, Dadaismus, Surrealismus, Pataphysik u. dgl.) exemplarisch sind.
- 23 In diesem Sinn war für mich die Dekonstruktion nie eine Form oder Stilrichtung, sondern eben die Dekonstruktion der überkommenen Regeln (Vitruv etc.); Die Dekonstruktion von Regeln verstehe ich also als Algorithmus, was u.U. eine contradictio in se wäre, was aber durch die Verschiebung in ein System höherer Ordnung möglich ist.
- 24 Peter Eisenman artikulierte: *Das Ende des Klassischen: Das Ende des Anfangs, das Ende des Ziels* (siehe *Aura und Exzeß. Zur Überwindung der Metaphysik der Architektur*, Passagen Wien 1995).
- 25 Siehe z.B.: *Die Rolle der Gewürze (insbesondere des Pfeffers) für die wirtschaftliche Entwicklung des Mittelalters* in Carlo M. Cipolla: *Allegro ma non troppo*, il Mulino Bologna 1988.
- 26 Publiziert: *Im Corollarium Cornucopiae – offensichtlich*, in: „05-03-44: Liebesgrüsse aus Odessa“, Merve, Berlin, 2004.
- 27 Der Mensch braucht daher einen Kasten für Sachen, die er gerade nicht braucht; detto die anderen Möbel. Fläche für Möbelaufstellung plus Bewegungsfläche summiert macht genau 25 m² pro Person; diese einfältige Vorstellung erhält z.B. in der Wohnbauförderung Verbindlichkeit. Der Entwurf (bzw. die Lebensweise) besteht somit nur mehr im Arrangieren vorgegebener Elemente gemäß ebenso vorgegebener Regeln (indiziert von Formvorstellungen).
- 28 Alles hat einen ihm zugewiesenen Platz, und es wird ständig der die Phantasie erniedrigende Aufwand betrieben, dass das einmal Festgelegte auch wirklich in jeder Situation stimmt. Das modische Allheilmittel „Flexibilität & Mobilität“ wird niemals befriedigende Lösungen bringen, denn auch hier wird das u.a. wohl auffallendste Prinzip der vorherrschenden Wohnkultur – das Äufräumen – aufrechterhalten. Unbeabsichtigtes, Zufälliges wird systematisch abgelehnt.
- 29 Was bleibt davon schon übrig, wenn einige Konventionen aufgehoben werden!
- 30 Hommage à André Breton!
- 31 Ich akzeptiere vorläufig die vorhandenen Wohnbauten zumindest insofern, als ich mich alltäglich darin zurechtfinde, indem mein Herumtun in ihnen mit der Substanz des hier Vorgesprochenen konvergiert. Dies scheint mir jedoch, und gerade darauf lege ich Wert, nur in direktem Handeln möglich, wenn man es also endlich so weit gebracht hat, den oben aufgezeigten und ähnlichen, ungeheuer suspekten, einem minutiösen Verfahren ohnehin nicht standhaltenden Behauptungen nicht mehr (handelnd) zu folgen.
- 32 Moos, Unkraut, Brennesseln, Farne, Efeu, Löwenzahn, Binsen, Stauden.
- 33 Auch ein Schwein oder mehrere Truthähne, Gänse etc. können für allerhand Überraschungen sorgen. Die Räume erhalten danach auch einen intensiven Geruch. Vor allem sollen die Tiere genießbar sein, also keine Hunde, Katzen, Wellensittiche, Goldfische. Kleinsttiere wie Spinnen, Ameisen, Fliegen, Würmer, Schaben werden von selbst auftreten.
- 34 Vgl. hierzu: Adolf Loos: *von einem armen reichen manne*.
- 35 Über die vorhandenen Konditionen im Hinblick auf einen Tagesablauf – einige Ausschnitte: Die Speisen werden nur mehr quasi à table zubereitet und hauptsächlich mit den Fingern gegessen. Im Klo wurde auch die Muschel überdeckt, in der Mitte ein Loch ausgeschnitten; die hockende, natürliche ersetzt die auf Grund der Gegenstandsform entwickelte, sitzende Haltung. Der dauernd spritzende Strahl und seine Fortsetzung dienen universell der Wasserbenützung (an Stelle verschiedener Gefäße und damit beschränkter Wassermengen). Es ist anzunehmen, dass Benutzer, wie es sich eben ergibt, Utensilien verschiedenster Art herbeischaffen werden. Dies geschieht aber hoffentlich eher aus einer Laune, Zufällen entsprechend, als aus linearer Zweckhaftigkeit und professioneller Optimierung. Soweit diese Utensilien noch mit Tätigkeiten zusammenhängen, sei darauf geachtet, ob der Benutzer mit diesen nicht ein von sich und der Dauer unabhängiges Geschehen selbst hervorruft und damit vermeint, selbstständig tätig zu sein.
- 36 Überhaupt gilt es, Wege zu finden, dies zu erreichen: etwa im Gebrauch der Sprache darauf zu achten, von Nacherzählungen vollkommen Abstand zu nehmen (derzeit ist es le-

diglich unhöflich, etwas 2 x zu erzählen), dem Versuch, Empfindungen auszudrücken, Beschreibungen, Vergleichen, Fragen zu entsagen. Die entschiedene Überwindung derartiger Elemente wird endgültig von sekundären, irgendwoher abgeleiteten Tätigkeiten trennen.

- 37 Quelle: Wortschatz Universität Leipzig <https://wortschatz.uni-leipzig.de>
- 38 *Ortlos – zum Diskurs der Dislokation in der Architektur*, Plottegg und Weibel, TU Innsbruck, schon 1996: Ort und Dislozierungen in Medien, Kunst und Architektur: die Veränderungen im Bildbegriff bzw. im Raumbegriff durch technische / elektronische Informationsverarbeitung, brachten grundlegende Veränderungen in Kunst wie auch Architektur mit sich.
- 39 Das Besenkammerl dient ja nur zur Aufbewahrung der Aufräumutensilien (Staubsauger, Dampfreiniger Besen, Schrubber, Mopp Putzmittel), ist nicht Ort des Aufräumens.
- 40 Und ein Kurzvideo anlässlich der ST/A/R Präsentation im AZW 3.12.2003.
- 41 Christopher Alexander *A City is not a Tree*, Architectural Forum, Vol 122, No 1, April 1965, pp 58-62 (Part I), Vol 122, No 2, May 1965, pp 58-62 (Part II).
- 42 1998/99 474 Anfänger, 2009/10 1222 Anfänger = 258 %.
- 43 Statistik Austria: Jahresdurchschnittsbevölkerung in Österreich 1998 = 7.976.789, 2010 = 8.387.742.
- 44 Das wird sich verstärken, wenn nunmehr an der Angewandten das Bachelor-Studium nicht mehr angeboten wird. Folglich wird es dort vielleicht auch bald keinen Master mehr geben (das Meisterklassenprinzip mit aller Auratik gehört doch mehr in das 19. Jahrhundert).
- 45 Alexander Mitscherlich, Originalausgabe Suhrkamp Verlag, Frankfurt / M. 1965.
- 46 8 m² liegen noch weit unter den durchschnittlich 43,3 m² Nutzfläche in Österreich (Statistik Austria: Wohnen 2010, Ergebnisse der Wohnungserhebung im Mikrozensus Jahresdurchschnitt 2010).
- 47 Monokulturen sind lineare Additionen, blenden Differenzierungen aus.
- 48 Dass die selbstgenerierenden Systeme städtischer Agglomerationen den Großteil des Weltenergieverbrauches und der Umweltverschmutzung auf sich konzentrieren, bietet die Chance, die Probleme in den Griff zu bekommen. High-rise, high-density sind relativ ökologischer als Kleingartensiedlungen.
- 49 TU-Rektor Skalicky: *Uni-Politik „eine Schande“*, kurier.at, 08.06.2011.
- 50 Jenseits des Notfall-Paragrafen gab es noch einen vermutlich tatsächlich wirksamen Vorschlag, die Studentenzahlen zu reduzieren: nämlich das Architekturstudium um 1 Jahr zu verlängern. Damit wäre die Fakultät Spitzenreiter: Wer effizient sein (schnelles) Diplom anpeilt, würde hier nicht mehr inskribieren. Statt Reduktion einerseits und Verlängerung andererseits wäre eine Frequenzsteigerung ein systemisch empfehlenswerter Beitrag zur Effizienz. Der FC Barcelona ist Champion geworden, weil die Spielanlage dynamisiert, die Ballberührungsfrequenz erhöht wurde.
- 51 Von 1594 bis 1600 war Johannes Kepler Landschaftsmathematiker in Graz. 1. Kepler'sches Gesetz: Die Umlaufbahn eines Trabanten ist eine Ellipse. Das Mausoleum neben dem Grazer Dom, mit ovalem Grundriss und ovaler Kuppel, ab 1614 von Architekt Pietro de Pomis gebaut.
- 52 Die folgende Beschreibung ist eine grobe Übersicht über einige Handlungsabläufe, keineswegs vollständig, keineswegs im Detail vollständig auslitiert eben nur beispielhaft
- 53 Beispiel für extern gesteuerten interrupt

Chronologische Liste der angeführten Themen und Bilder

- 1496 Doppelwendeltreppe, Burg Graz (1496–1499) | S. 169
- 1545 Säule am Dom von Trient: Seilknoten in Marmorstütze (1545–1563) | S. 85
- 1904 Koch'sche Kurve, Fraktale Geometrie | S. 96
- 1915 Sierpinskys Dreieck, Fraktale Geometrie | S. 95
- 1958 Gorilla „Guy“, Photo von Wolf Suschitzky, Zoo London, 1958 | S. 80
- 1967 Rocker, der Sessel ohne Vorderbeine | S. 100
- 1969 put allspace in a notshall, Plan | S. 30
- 1970 Strich-Generator, der Zeichenradierer | S. 12, S. 54f.
- 1972 Das zusammengebrochene Bett | S. 11, S. 57
- 1972 Metamorphose einer Stadtwohnung | S. 10, S. 151f.
- 1972 Büroklammer in anderer Verwendung | S. 182
- 1979 Hybrid Architektur: Haus / Kuh (händische Addition von Polarvektoren) | S. 37
- 1979 Hybrid Architektur: Modulor / Thonet | S. 38
- 1979 Hybrid Architektur: Haus / Kuh (digitales Morphing) | S. 38, S. 40
- 1979 Klo-Spiegel | S. 126
- 1979 Spiegelklo – Wasserspiegelspiegel | S. 175
- 1981 Die Hand als Lineal für Planzeichnung | S. 59
- 1981 Hybrid Architektur, Morphing durch Höhenschichtenlinien | S. 60
- 1981 Hybrid Architektur, Schriftzug Morphing, Genuß / Scheiße | S. 61
- 1981 Hybrid Architektur: Österreich und Wohnungsgrundriss > Österreichwohnung | S. 39, S. 155
- 1983 Badezimmer für K. Schwitters | S. 12
- 1984 „am anderen Ort / in anderer Verwendung“ Fransen Bad, Fransen Spoiler, Fransen Helm | S. 177
- 1984 In welchem Style sollen wir bauen | S. 145
- 1985 Flächenwürfelungen orthogonal, gedreht, geänderte Blöcke, ReSoWi, Universität Graz | S. 19
- 1985 Gewürfelte Verteilung von Flächen, ReSoWi, Universität Graz | S. 20
- 1985 Konturen der Würfelungen, Stockwerken zugeordnet, ReSoWi, Universität Graz | S. 20
- 1985 Vom Pixel zum Netz / von Grabplatte zu Wegen, Urnenfriedhof Graz | S. 18
- 1985 Wire-Frame Schaubild, ReSoWi, Universität Graz | S. 21
- 1985 Wire-Frame Axo (extrudierte Konturen) und Modell, ReSoWi, Universität Graz | S. 22
- 1987 „Schablone für alles“, generierte Computerskizze | S. 46
- 1987 bit string | S. 47, S. 194
- 1987 Analoger Architektur Generator | S. 64
- 1987 Analoger Architektur Generator, aleatorische Entwürfe durch Schütteln | S. 64f.
- 1987 Binäre Striche sind inhaltsentleert | S. 110
- 1987 Gehweg und Dachterrassen am First der Häuser, Dachbodenausbauten Grazbachgasse, Graz | S. 179
- 1987 paint Skizze Lageplan, Seiersberg | S. 23
- 1987 Generierte Skizzen für Wohnbebauung, Seiersberg | S. 24
- 1987 Generierte Skizzen für Fassade, Grundriss, Baukörper, Seiersberg | S. 25
- 1987 Striche Fetzen Fliegen, Ausstellung Forum Stadtpark, Graz | S. 108
- 1987 Unterschiedliche Erscheinungsformen eines digitalen Planes: Nuller und Einser (bit string), Hex-codes, Ascii value, Pixel, Trio-Pitch | S. 109
- 1988 Das binäre Haus, Daten gerastert oder in Form von Äpfeln | S. 42

- 1988 Das binäre Haus, Ausschnitt | S. 43
- 1988 Binäres Haus, morphing iterations 3, 5, 9 | S. 113
- 1988 Binäres Haus, morphing iterations 12, 15 | S. 114
- 1988 Binäres Haus, morphing iteration 21 | S. 119
- 1988 Das Binäre Haus, funktionsoffener Plan | S. 159
- 1988 Tischlampe, Peter Weibel, schon 1988 | S. 73
- 1990 Das binäre Haus & die Interaktion | S. 107
- 1992 Der Algorithmus von Türen | S. 71
- 1992 Eingangshalle / Kassa, Schloss Trautenfels | S. 15
- 1992 Plottegg auf dem von Achleitner nach ihm benannten Heuballen | S. 215
- 1992 Plottegg (Siloballen) in Graz Herrngasse | S. 174
- 1992 Plottegg (Siloballen) in Graz Künstlerhaus | S. 174
- 1992 Spundwand in der Kunstausstellung Identität:Differenz, Künstlerhaus, Graz | S. 176
- 1992 Spundwand, Toiletten Schloss Trautenfels | S. 176
- 1992 Steinlampe (Modell Rudi Dutschke) | S. 183
- 1992 Treppen aus Stufenfertigteilen, Schloss Trautenfels | S. 178
- 1992 Türe aus Stufenfertigteilen, Schloss Trautenfels | S. 178
- 1992 Turmstiege mit Klaviersaitengeländer, zum Bespielen (12-Tonkomposition), Schloss Trautenfels | S. 186f.
- 1992 Türtreppentreppentüre, Schloss Trautenfels | S. 14,17
- 1992 Türtreppentreppentüre: offene Türe als Treppe, Schloss Trautenfels | S. 71
- 1993 Der Ort, die geschmacklose Nichtidentität, das Echo der Berge | S. 161
- 1993 Trautenfels aus Sicht der Bauteile, Film, Kameraführung (z.B. Kamera an Türe montiert) | S. 16
- 1994 Projekt für WC Domplatz Eisenstadt | S. 125
- 1995 Feuerwehrleiter als Türe, Feuerwehrmuseum Groß Sankt Florian | S. 72
- 1995 Ich fordere eine positive Verdeckungsbilanz, Region Ennstal | S. 189
- 1996 Arbeitsplatz eines Architekturstudenten | S. 67
- 1996 Architektur und Abort | S. 121
- 1996 Plottegg liest: readme 1st update (Installation Daniel Egg, Box 1) | S. 6
- 1996 readme 1st / update, generierter Text | S. 56, 141
- 1997 Typical Austrian Futon Construction | S. 58
- 1999 Klo-Schaukel | S. 129
- 1999 Klo-Urne, Entwurf für Urnenfriedhof Linz | S. 127
- 1999 Lederhosenhaus, Umbau durch Rotation mittels Küchenmixer Mixi | S. 160
- 1999 Der Neuronale Architektur Generator | S. 51
- 2000 Dekonstruktion bzw. Paranoia | S. 93
- 2001 Neuronaler Architektur Generator Installation Neue Galerie Graz | S. 53
- 2001 Eine Treppe führt ins Leere eine Treppe ist ein Dach, Wohnbau Schloss Eybesfeld | S. 179
- 2001 Fake – quick & dirty – forward planning | S. 83
- 2001 Peter Weibel im Bücher Haufen, „Im Corollarium Cornucopiae - offensichtlich“, in: „Liebesgrüsse aus Odessa“ | S. 137f
- 2001 Variable Grundrisse durch mobile Schränke und drehbare Wände, Wohnbauten Schloss Eybesfeld | S. 27
- 2001 Web of Life Installation ZKM Karlsruhe, Plan | S. 32
- 2001 Web of Life, Renderings, (Konstruktion mit 70 Lautsprechern), ZKM Karlsruhe | S. 33
- 2002 Web Of Life, Scan der Besucherhand für Bildgenerierung und Projektion (für 3-D-Brillen) | S. 34
- 2002 Web Of Life, Tensegrity Konstruktion für Remote Station | S. 34
- 2002 Web Of Life, 4 Erscheinungsformen / Aggregatzustände vom WEB: Projizierte Linien, gespannte Seile, 3-D-Netz (für Brille), Tensegrity | S. 35
- 2003 Hybrid Architektur: Plottegg bügelt gegen die Funktionstrennung, Ankündigung einer Lehrveranstaltung an der TU Wien | S. 172
- 2003 Von der Linearität zum Netz | S. 168
- 2004 Neuronaler Architektur Generator, Stills, ZKM Karlsruhe | S. 52
- 2004 Besser als der gute Geschmack es verdaut | S. 133
- 2004 Damen und Herren im Café Korb | S. 122
- 2004 Das Johnny Weissmüller Kochbuch von Freunden für Freunde | S. 132
- 2004 Pflanzenhaus (Büro/ Wohnhaus), Schloss Eybesfeld | S. 26f.
- 2006 Architektur als Informations-Editor | S. 89
- 2006 Bügeleisen in anderer Verwendung > Eierspeise kochen | S. 180
- 2007 Am anderen Ort, in anderer Verwendung | S. 72, 171
- 2007 Badezimmer (tiefgesaugt, rot) | S. 13
- 2007 Fragmentierung | S. 205
- 2007 Hybrid Planung | S. 205
- 2007 interrupt | S. 207
- 2007 non sequential | S. 206
- 2007 Skript für Handlungshybride | S. 209
- 2008 Die Welt des Sessels ist nicht die Welt des Sitzens | S. 99
- 2008 Hyper-Hybrid Architecture Generator, Installation für YOUNIVERSE, Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla | S. 28, S. 29, S. 68f.
- 2009 Die Große Zahl | S. 193
- 2010 Vorläufer: Sitzen mit eigenen Vorderbeinen | S. 100, S. 101
- 2011 „A City is not a Tree“ / a faculty is not a kindergarden | S. 195
- 2011 CPU Architecture Scripting | S. 199
- 2011 Die Presse/ Luxuseiten: 3 Fragen an Plottegg | S. 157
- 2012 Klo-Dusche | S. 130, S. 131
- 2012 put allspace in a nutshell, Installation Kunsthau Graz | S. 31
- 2012 Titel-Generator für Passagen Verlag Wien, Random Wortwahl für neue Titel | S. 63
- 2013 Mit Haltung in Käfighaltung | S. 75
- 2013 Next Generation Building – Don't postpone joy! | S. 103
- 2015 Content-Generator für GLOBALE / Infosphäre, ZKM Karlsruhe | S. 62
- 2015 Klo-Treppenlift, Entwurf | S. 128
- 2015 Mehrfach einfach! | S. 167
- 2016 Raumzuckungen | S. 49
- 2017 Klo-Lampe | S. 127, S. 184
- 2017 Klo-Tischchen | S. 127, S. 184
- 2019 Der Peter-Weibel-Algorithmus | S. 137
- 2021 Bügelbrett Lampe | S. 185
- 2021 Ferdinand Schmatz: „Wahrnehmung ist eine reine Einbildung“ | S. 211
- 2021 Joseph Giovannini: Der singuläre Fall Manfred Plottegg | S. 9
- 2021 Steinlampe (Modell Daniel Cohn-Bendit) | S. 183
- 2022 Karl Baratta, Vorbemerkung | S. 7

Personen

- Achleitner, Friedrich | S. 8, S. 54, S. 211, S. 214, S. 215, S. 219
Aichinger, Ilse | S. 216, S. 219
Alexander, Christopher | S. 195, S. 197
Anderson, Laurie | S. 30
Arp, Hans | S. 220
Astelbauer, Wolfgang | S. 220, S. 228
Banham, Reyner | S. 197
Baratta, Karl | S. 4, S. 5, S. 7, S. 220, S. 228
Barsaglia, Franco | S. 220
Bauer, Wolfgang | S. 8
Bergson, Henri | S. 30, S. 218, S. 219
Borromini, Francesco | S. 84
Brand, Stewart | S. 87
Breton, André | S. 221
Brus, Günter | S. 124
Buñuel, Luis | S. 171
Burgsteiner, Harry | S. 51
Cage, John | S. 41
Charms, Daniil | S. 217, S. 219
Chlebnikov, Velimir | S. 217, S. 219
Christensen, Inger | S. 217, S. 219
Coop Himmelb(l)au | S. Wolf Prix | S. 17, S. 22, S. 43
Cozens, Alexander | S. 90, S. 116, S. 220
Delvoye, Wim | S. 121
Derrida, Jacques | S. 9, S. 46
Duchamp, Marcel | S. 9, S. 12, S. 16
Einstein, Albert | S. 30
Eisenman, Peter | S. 22, S. 41, S. 46, S. 221
Eliasson, Olafur | S. 83, S. 87
Euclid | S. 50, S. 96, S. 168
Falk, Gunter | S. 8
Fels, Ludwig | S. 125
Fibonacci, Leonardo | S. 217
Foerster, Heinz von | S. 217
Frank, Josef | S. 145
Freud, Sigmund | S. 121, S. 212
Fuji, Hiromi | S. 46
Gehry, Frank | S. 45
Gibson, William | S. 29
Giovannini, Joseph | S. 7, S. 5, S. 9, S. 52, S. 228
Grössing, Gerhard | S. 217, S. 218, S. 219
Gruber, Andreas | S. 51, S. 125, S. 220
Gumhold, Nikola | S. 157, S. 158
Hadid, Zaha | S. 22, S. 45
Heidegger, Martin | S. 9
Hertz, Heinrich Rudolf | S. 220
Hoffer, Klaus | S. 8
Hoffmann, Michael | S. 121
Hollein, Hans | S. 147
Hoog, Jochen | S. 220
Jarry, Alfred | S. 49, S. 211, S. 213, S. 214, S. 217, S. 218, S. 219
Joyce, James | S. 30
Kippenberger, Martin | S. 8
Kogler, Peter | S. 134
Kepler, Johannes | S. 202, S. 222
Koch, Helge von | S. 96
Le Corbusier, (Charles-Édouard Jeanneret-Gris) | S. 38, S. 52, S. 93
Leonardo da Vinci | S. 93
Leszek, Zadlo | S. 8
Lipp, Peter | S. 220
Lissitzky, El | S. 17
Loos, Adolf | S. 84, S. 94, S. 111, S. 164, S. 221
Lukrez, Titus | S. 218
Maass, Wolfgang | S. 51
Malewitsch, Kasimir | S. 45, S. 111
Malfatti, Radu | S. 8
Manzoni, Piero | S. 121
Mascher, Fritz | S. 23
McLuhan, Marshall | S. 30, S. 36, S. 91, S. 94, S. 103
Mitscherlich, Alexander | S. 222
Mondrian, Piet | S. 111
Mozart, Wolfgang Amadeus | S. 23, S. 90, S. 220
Mühl, Otto | S. 124
Neurath, Otto | S. 198
Noack, Verena | S. 220
Ofner, Lukas | S. 220
Öhlen, Albert | S. 8, S. 121
Palladio, Andrea | S. 41, S. 84, S. 94
Perec, George | S. 217
Pollock, Jackson | S. 18
Prix, Wolf | S. 17
Reemtsma, Jan Philipp | S. 49, S. 220
Reich, Wilhelm | S. 147
Rietveld, Gerrit | S. 41
Rimbaud, Arthur | S. 211
Roidinger, Adelhard | S. 8
Roth, Gerhard | S. 8
Rudofsky, Bernard | S. 99
Schaffranek, Richard | S. 220
Schauberger, Viktor | S. 87
Schinkel, Karl Friedrich | S. 121
Schlick, Jörg | S. 8
Schmatz, Ferdinand | S. 7, S. 5, S. 211, S. 219, S. 228
Schwitters, Kurt | S. 12
Semsroth, Klaus | S. 194, S. 195
Shaw, Jeffrey | S. 32
Sierpinsky, Waclaw | S. 95
Simonds, Charles | S. 146
Sitte, Camillo | S. 197
Skerbisch, Hartmut | S. 8, S. 30
Speer, Albert | S. 220
Sperthofer, Johannes | S. 220
Sullivan, Louis | S. 94
Suschitzky, Wolf | S. 80
Szeemann, Harald | S. 81
Thelin, Eje | S. 8
Trapp, Harald | S. 220
Tschumi, Bernard | S. 41
Veronese, Paolo | S. 84, S. 94
Vitruv, Marcus | S. 41, S. 77, S. 84, S. 93, S. 94, S. 197, S. 221
Wagner, Otto | S. 17
Weber, Jos | S. 197
Weibel, Peter | S. 5, S. 8, S. 32, S. 73, S. 83, S. 86, S. 93, S. 124, S. 137, S. 138, S. 139, S. 140, S. 201, S. 220, S. 222, S. 228
Weissmüller, Johnny | S. 8, S. 132, S. 133
Wiener, Oswald | S. 124, S. 147
Wittgenstein, Ludwig | S. 87, S. 200
Zechner, Christoph | S. 23, S. 43
Zechner, Martin | S. 19
Zorro | S. 161

Fotocredits

- Auner, David | S. 31, S. 127 oben, S. 183 oben, S. 184 oben, S. 185
Fürstner, Tom | S. 122/123
Ott, Paul | S. 14 unten, S. 15, S. 72, S. 174, S. 176, S. 178, S. 179, S. 186, S. 187, S. 215
Suschitzky, Wolf | S. 80
Weibel, Peter | S. 73
WWW | S. 85
ZKM Karlsruhe, Frieder Blickle | Cover, S. 34

Architekturbüro Plottegg: alle übrigen Bilder

Sofern Bildrechteinhaber übersehen wurden, wird um Mitteilung gebeten.

Impressum

Manfred Wolff-Plottegg, RAUMZUCKUNGEN
Herausgegeben von Karl Baratta

Autoren:
Karl Baratta
Joseph Giovannini
Ferdinand Schmatz
Peter Weibel
Manfred Wolff-Plottegg

Cover Bild: Web Of Life Installation ZKM Karlsruhe, 2002
Cover Text: Peter Weibel, 2021

Grafik: Gerhard Spring
Übersetzungen: Wolfgang Astelbauer
Lektorat: Stefan Schwar

Printed by: Holzhausen
Type: Real Text Pro

Alle Rechte vorbehalten
© Sonderzahl Verlagsgesellschaft m.b.H. 2023

ISBN 978-3-85449-615-1

Mit freundlicher Unterstützung von:



Institut für Architektur und Entwerfen,
Forschungsbereich Gebäudelehre



Das berühmte Buch „La Soirée avec Monsieur Teste“ (1896) von Paul Valéry beginnt mit dem Satz: „Dummheit ist nicht meine Stärke.“ Eine Biografie über Manfred Wolff-Plottegg müsste mit diesem Satz beginnen. Erstaunlicherweise verfügt Österreich über eine Reihe sehr guter Architekten, aber über wenige sehr gute Theoretiker der Architektur. Plottegg ist beides. Das ist sein Segen und sein Fluch. Denn in einer Umwelt, wo es weniger um gute Architektur und gute Theorie geht, sondern um gute Beziehungen zur Politik, sind Intelligenz und Kompetenz nicht vorteilhaft. Wenn die Massenflucht in die Mediokrität das konsensuale Ziel ist, fällt einem innovativen Pionier zwangsläufig die Rolle des agent provocateur zu. Mit seinen von Konventionen abweichenden Perspektiven und Visionen hat Plottegg neue Paradigmen und Horizonte für die Architektur eröffnet. Doch das Werk kognitiver agents provocateurs braucht oft Dekaden, um anerkannt und verstanden zu werden. Insofern ist Plottegg im Augenblick asynchron zum Zeitgeist und wird erst in hundert Jahren ein Zeitgenosse nachfolgender Generationen sein. Unsere gemeinsamen Arbeiten seit „Schaufenster-Botschaften“ (Graz, 1979), also fast über ein halbes Jahrhundert, waren immer gezeichnet vom Geist einer fröhlichen Wissenschaft und einem utopischen Furor an den Grenzen des Möglichen, die Plottegg immer wieder überschritten hat. Auf seine Phantasie war immer Verlass. Wer einen Kredit für unkonventionelle Lösungen braucht, ist gut beraten, sich an Manfred Wolff-Plottegg zu wenden. Ich stehe jederzeit als Bürge bereit.

Peter Weibel, 2021

sonderzahl

ISBN 978-3-85449-615-1

RAUMZUCKUNGEN

RAUMZUCKUNGEN

PLOTTEGG

sonderzahl