

Machtverhältnisse beinhaltet, die sich im Konkreten zeigen, wird entpolitisiert und instrumentalisiert, indem das Subjekt ein beliebiges Diagramm oder vielmehr eine Abbildung auswählt, um davon ausgehend konkrete Formen zu schaffen. Unterstützend simulieren Computerprogramme das Zusammenspiel von Diagramm und im Kontext existierenden Intensitäten (Phylum). Sie werden als abstrakte Maschinen bezeichnet, womit auch dieses Konzept zu einem Entwurfswerkzeug umgedeutet wird. Die Verbindung von Virtualität, Diagramm, Phylum und abstrakter Maschine unter dem Vorzeichen des Entwerfens dient den ArchitektInnen hauptsächlich als Beweis für die Möglichkeit zur Erschaffung von ›Neuem‹, das durch seine Unvorhersehbarkeit zwangsläufig nicht repräsentativ und automatisch ›progressiv‹ ist. Diese Vorstellung beinhaltet eine Affirmation jeglicher Bedingungen der Architektur. Mit ihnen müsse experimentiert werden, anstatt sie zu hinterfragen oder gar zu kritisieren, da kein Plan bzw. kein anzustrebendes Ideal existiert, an dem das Bestehende gemessen werden könnte.

3.2 Transformationszone 2: Das Medium Bild

Im Medium Text machen die ArchitektInnen Deleuzes (und Guattaris) Konzepte vor allem auf der Ebene der Form, der Geometrie und des Körpers für die Architektur fruchtbar. Trotz der Ablehnung von Repräsentation wird Architektur weiterhin als ein Darstellungsmedium verstanden. Dies ist zentral für die Betrachtung der Transformationszonen. In der architekturtheoretischen Beschäftigung verlieren Deleuzes (und Guattaris) Begriffe ihre politischen und sozialen Dimensionen. Deleuze und Guattaris Theorien werden vielmehr als Legitimation verwendet, um den Menschen einen Teil ihrer Handlungsmacht abzusprenken: Die ArchitektInnen sollen nicht entwerfen, sondern einen autopoietischen Entwurfsprozess in Gang setzen, und der Mensch soll Gebäude nicht rational verstehen und damit die Möglichkeit besitzen, sie nach objektiven Kriterien zu bewerten, sondern rein affektiv erleben und genießen.

Diese Transformationen verstärken sich durch die Übersetzung der philosophischen Konzepte in Architekturprojekte, die in Form von Bildmedien wie Zeichnungen, Renderings oder Modellfotografien in den Publikationen der Anyone Corporation präsentiert werden. Für diesen Übersetzungsschritt wird der Begriff des Zur-Darstellung-Bringens in Anschlag gebracht. Unter Darstellen werden dabei Praktiken des Verbildlichens beschrieben, mit denen abstrakte Konzepte veranschaulicht werden (siehe 1.2). Im Sinne einer Bilderzeugung geht es um das Sichtbar-Werden eines theoretischen Konzepts. Es erhält eine sinnlich wahrnehmbare Form, die abhängig von den mit dem Konzept gewöhnlich assoziierten Bildern, den kulturellen Zeichensystemen, den Grenzen des jeweiligen Mediums sowie den Intentionen der Akteure ist. Dementsprechend stehen folgende Fragen im Mittelpunkt: Welche Transformationen bringt der Medienwechsel von der Auseinandersetzung mit Deleuze (und Guattari) in architekturtheoretischen Texten zu der Übersetzung in Entwürfe mit sich? In welcher Beziehung stehen die theoretischen Konzepte zu den architektonischen Formen? Und wie präsent ist der Inhalt der philosophischen Konzepte im Entworfenen?

Um diese Fragen zu beantworten, wird zunächst auf die Konzeption der Verbindung von Theorie und Praxis (3.2.1) und auf den Umgang mit Bildern in den Publikationen der Anyone Corporation eingegangen (3.2.2). Dann werden die Transformationen

durch die Übersetzung in Entwürfe anhand von sieben Architekturprojekten, die zentral für die Legitimation der architekturtheoretischen Positionen sind und prominent in den Publikationen präsentiert werden, analysiert. Das formbezogene Verständnis der philosophischen Konzepte findet seine Korrelation in Praktiken des Verbildlichens, so werden die Konzepte der Falte und der geschmeidigen Geometrie durch gefaltete Formen und fließende Oberflächen dargestellt (3.2.3). Die Bedeutung von Ereignis, Emergenz und Virtualität für die Architektur schlägt sich in spezifischen Darstellungsweisen nieder, bei denen Kurvenscharen und ein glattes, technologisches Aussehen Prozesse des Werdens evozieren (3.2.4). Anschließend wird der Formalismus, der sich bei der Übersetzung philosophischer Konzepte in die Bildmedien der Architektur zu erkennen gibt, beleuchtet (3.2.5).

3.2.1 Das Verhältnis von Theorie und Praxis

Grundsätzlich werden viele der in den Publikationen der Anyone Corporation gezeigten Entwürfe nicht realisiert. Auf der letzten Any-Konferenz beklagt Eisenman, dass die Mitglieder, mit Ausnahme von Tschumi, keine Bauten in New York errichtet haben und präzisiert, dass es generell an »kritischen Gebäuden« fehle. Daraufhin erwidert Sassen: »[Y]our response that nothing gets built here is not valid to the project that Any represents, which is an exploration of a different kind of architecture; a conceptual architecture, which eventually may have its own effects and affects.«³⁶⁹ Sie verortet die Beschäftigungen der Anyone Corporation im Konzeptuellen, weswegen diese keiner Realisierung in Form von Gebautem bedürfen. Sassens Argumentation missfällt Eisenman, sind ihm doch neben den intellektuellen auch die materiellen Effekte wichtig. Das Any-Projekt sei zwar, so Eisenman, auf einer theoretischen Ebene erfolgreich, aber nicht in Bezug auf die Baupraxis. Muschamp von der *New York Times* bestätigt Eisenmans Eindruck. Er kritisiert die Exklusivität und Introvertiertheit der Any-Konferenzen, die den Einfluss auf die Praxis limitieren:

»The things that Any has generated, though, is some kind of vocabulary. [...] I've noticed that many of the speakers here at Any use Freudian and Marxian constructs – terms that my readers seem to be familiar with but that are obviously not part of the conventional architectural vocabulary. So I think there is a need for some kind of theory, some kind of mediating language or virus, that can allow the public to expect more and to demand more from its environment.«³⁷⁰

Er weist den Any-Konferenzen die Aufgabe zu, den öffentlichen Diskurs über Architektur mit Ideen und Begriffen zu versorgen, sodass die Gesellschaft neue architektonische Konzepte verlangt. Die Realisierung werden allerdings, so Muschamp, »Bauprofis« übernehmen.

Die Spaltung zwischen architektonischem Diskurs und Architekturpraxis ist stetes Thema der Any-Konferenzen. Beispielsweise schreibt Libeskind über die »Anywhere«-Konferenz Folgendes:

369 Sassen, Saskia, in: Davidson 2001, S. 267.

370 Muschamp, Herbert, in: Ebd.

»It struck me that there was a tremendous split between those architects and artists who are actually practicing [...] as opposed to the theoretical and philosophical side, which, though profound and extremely relevant, seemed to be totally disembodied from the stream of making and creating the city.«³⁷¹

Bezeichnend für die Trennung von Diskurs und Praxis ist, dass Eisenman eine Unterscheidung zwischen Architektur als Disziplin und Gebäuden als Beherbergung vornimmt.³⁷² Gleichwohl unterscheidet Isozaki zwischen Architektur als Meta-Bauen und dem eigentlichen Bauen.³⁷³ Die Architektur als eine Meta-Ebene dem realen Planen und Bauen überzuordnen, weist auf eine Hierarchie mit dem architekturtheoretischen Diskurs auf der oberen und der gebauten Umwelt auf der unteren Stufe hin. Die Theorie steht dabei entweder a priori und wirkt Form generierend, indem die architektonischen Objekte die theoretischen Konzepte darzustellen versuchen, oder a posteriori als die Legitimierung der Form, die dem Entworfenen erst einen Sinn gibt.³⁷⁴ An dieser Stelle kann eine Parallele zur sogenannten Konzeptkunst gezogen werden. 1967 erklärt der Künstler Sol LeWitt, dass im Zentrum der konzeptuellen Kunst die Idee steht und nicht deren Ausführung in ästhetischen Formen. Daher solle Konzeptkunst »eher den Verstand des Betrachters als sein Auge oder sein Gefühl ansprechen«³⁷⁵. Auch in diesem Kontext steht am Anfang das Konzept, das veranschaulicht wird, und gleichermaßen erschließt sich das Kunstwerk erst durch das Wissen um die konzeptuelle Idee.

Die Parallele zu den 1960er Jahren beschränkt sich nicht nur auf die Konzeptkunst, sondern auch im damaligen Architekturdiskurs liegt der Fokus verstärkt auf theoretischen Auseinandersetzungen mit Architektur, die unter dem Eindruck der Semiotik und des ›Strukturalismus‹ stehen (siehe 2.2.3). Dies geht mit einem Interesse an der Architekturgeschichte einher und versteht sich als Antwort auf eine rationalisierte, vermeintlich geschichtslose Baupraxis, die für die breite Öffentlichkeit keine Bedeutung evoziere. Diese wird als Resultat einer minimalistischen Ästhetik der auf Funktionalismus und Rationalismus reduzierten Moderne begriffen: »Mit dem Unbehagen an der Moderne steigt das Bedürfnis, sich von der fatalen Zwangsjacke des naiven Funktionalismus und orthodoxen Rationalismus zu befreien und die Architektur wieder als eine die sinnliche Wahrnehmung auf besondere Weise ansprechende Kunstform und auch als eine geistig selbstbestimmte Disziplin zurückzuerobern«³⁷⁶, schreibt Fritz Neumeyer über jene Zeit. Es ist vor allem der Wille, dass sich die Architektur (wieder) als eine eigenständige Form des Denkens und als eine autonome (Bild-)Kunst zeige,³⁷⁷ der bis in die 1990er Jahre ausstrahlt. Der Fokus auf Bilder im Zuge der von der Semiotik beeinflussten ›Postmoderne‹ findet seine Entsprechung in der Verbildlichung

371 Libeskind, Daniel: Anytape, in: Davidson 1992, S. 266.

372 Eisenman, Peter, in: Davidson 1996, S. 66.

373 Isozaki, Arata, in: Ebd., S. 67.

374 Vgl. Schafer, Ashley: Theory after (After-Theory), in: *Perspecta*, Nr. 38, 2006, S. 109.

375 LeWitt, Sol: Paragraphen über konzeptuelle Kunst, in: Vries, Gerd de (Hg.): *Über Kunst. Künstlertexte zum veränderten Kunstverständnis nach 1965*, Köln 1974, S. 183. Siehe zur Verbindung von Eisenman und der Konzeptkunst Perren, Claudia: *Dan Graham, Peter Eisenman. Positionen zum Konzept*, Kassel 2005.

376 Neumeyer, Fritz (Hg.): *Quellentexte zur Architekturtheorie*, München 2002, S. 69.

377 Vgl. Ruhl, Carsten: *Der romantische Ikonograph. Robert Venturi und die Komplexität der Bildarchitektur*, in: *Arch+*, Nr. 176/177, 2006, S. 4.

theoretischer Konzepte in Form von Architektur. Allerdings offenbart der Umgang mit Theorie einen zentralen Unterschied: Geht es in den 1960er Jahren noch weitgehend um eine Beschäftigung mit der Theorie und Geschichte der Architektur, um sich ihrer geistigen Grundlagen zu vergewissern, so erweist sich die Theorie in den 1990er Jahren als ein übersetzbares, d. h. nicht an spezifische Diskurse und Disziplinen gebundenes, enthistorisiertes Objekt, das in Form von Architektur dargestellt werden kann.

Die mangelnde Bedeutung, die das Gebaute und Fragen der Praxis im Architekturdiskurs der Anyone Corporation besitzen, erkennt der japanische Psychologe Bin Kimura auf der zweiten Any-Konferenz. Er vergleicht die Spaltung von Theorie und Bauen mit der pathologischen Spaltung des Selbst als Phänomen und des Selbst als Körper. Wenn sich die Architektur als Disziplin einzig der Idee bzw. der Theorie zuwendet und ihren Körper bzw. das Gebaute vernachlässigt, verliere sie, in Kimuras Worten, ihr Leben.³⁷⁸ Die Spaltung spiegelt sich in den Rollenzuschreibungen wider. Asada bemerkt, dass er davon überzeugt ist, dass Eisenman ein tadelloser Philosoph sei, weil er eine makellose Präsentation über Deleuzes Theorie geliefert habe. Jedoch glaubt er nicht, dass Eisenman ein guter Architekt sei.³⁷⁹ Eisenman befindet sich durchaus in einem Dilemma: Auf der einen Seite ist er zu theoretisch für einen Großteil der ArchitektInnen; auf der anderen Seite liefert er keinen eigenen philosophischen Beitrag.³⁸⁰ Damit die Architektur einen gleichberechtigten Platz unter den Geisteswissenschaften einnehmen kann, muss sie als eine diskursive, wissenschaftliche Praxis konzipiert werden. Mit der Konzentration auf Theorie und Philosophie läuft die Architektur allerdings Gefahr, ihre eigentliche Praxis des Bauens außer Acht zu lassen. Sie verliert damit ihr spezifisch eigenes Wissen, das es ihr ermöglicht, in einem Austausch mit anderen Disziplinen einen genuin eigenen Beitrag zu liefern (siehe 4.3). Dementsprechend formuliert der kanadische Architekt Nicholas Olsberg auf der »Anyplace«-Konferenz folgende Warnung:

»[I]f there is to be a true dialogue, the dialogue comes from architects. Being able to recognize that they catch fish [do architecture] superbly well and can teach philosophers something about how to do that leads to a dialogue. What I see is the movement going in one direction. The architects want to bounce and spin the ball [do philosophy]; they don't want to present what they do or show that their language can help to move other fields.«³⁸¹

Ein Dialog zwischen den Disziplinen bedingt also, dass jede das ihr eigene Wissen einbringt. Bei einer zu starken Anverwandlung der Architektur an die Philosophie entsteht die Gefahr, dass ihre eigene Theorie in den Hintergrund gerät. Dementsprechend beklagt das Publikum auf der »Anyplace«-Konferenz, dass Eisenman, Tschumi und Isozaki zwar über philosophische Konzepte diskutieren, aber nicht ihre Vorstellungen von Architektur vermitteln.³⁸² Gleichermäßen gesteht Kipnis sein Scheitern, die Entwurfspraxis als ein signifikantes Argument in die Diskussionen einzubinden: »It

378 Kimura, Bin, in: Davidson 1992, S. 209.

379 Asada, Akira, in: Jury Discussion, in: ANY, Nr. 20, 1997, S. 34.

380 Vgl. Murphy, Douglas: *The Architecture of Failure*, Winchester u. a. 2012, S. 106.

381 Olsberg, Nicholas, in: Davidson, Cynthia C. (Hg.): *Anyplace*, New York/NY 1995, S. 258.

382 Audience, in: Ebd., S. 259.

always ends up being an example.«³⁸³ Dabei sei, so Kipnis, ein architektonisches Projekt kein Beispiel für eine Idee, sondern eine konkrete Manifestation von architektonischem Raum. Die Künstlerin Madeline Gins fragt schließlich: »Now you have decided that you are going to speak to philosophers and draw them into your discourse, but why can't you stand on your own feet as thinkers and let these philosophers come in and think architecturally?«³⁸⁴ Ebenso beklagt Sassen auf der letzten Konferenz, dass die Diskussionen der zehn Treffen überzeugender und einnehmender, selbst für Nicht-Architekturschaffende, gewesen wären, wenn die ArchitektInnen stärker von ihrer eigenen Expertise berichtet hätten.³⁸⁵

Woran liegt es, dass die Entwurfs- und Baupraxis in den Hintergrund gerät? Das Problem, so Eisenman, erkläre sich durch die Medien der Vermittlung: »The problem in a conference like this is that one is required to present ideas in words. [...] we are in danger of only responding to the discourse and not the discourse of objects.«³⁸⁶ Eisenman zufolge kommunizieren ArchitektInnen primär mittels Bildern und nicht mit Hilfe von Worten. Da eine Konferenz über das Gesprochene funktioniere, seien die ArchitektInnen im Nachteil. Diese Argumentation lässt sich entkräften, denn zum einen gehört die gesprochene und geschriebene Sprache seit jeher zur Praxis der Architektur, zum anderen erlaubt eine Konferenz ebenso die Projektion von Bildern. Es hängt demnach vielmehr von der Entscheidung ab, wie Architektur präsentiert wird, so bemerkt Lavin auf der vierten Any-Konferenz Folgendes: »To what degree did the architects here participate in eliminating visuals that would have allowed for interaction in ways other than through language?«³⁸⁷ Ein Blättern durch die Tagungsbände der Any-Konferenzen belegt die Vorherrschaft der Texte im Vergleich zu Bildern oder Zeichnungen, die architektonische Projekte erklären. Das Bild erscheint nicht mehr als Medium des Geplanten oder Gebauten, wodurch der Entwurf vermittelt wird. Vielmehr fungiert das Bild als Darstellung eines Konzepts und erschließt sich nur in Verbindung mit der dazugehörigen Theorie. Das Bild wird von einem konkreten architektonischen Projekt abgetrennt und als Darstellungsmittel architektonischen Denkens an sich konzeptualisiert.³⁸⁸

3.2.2 Die Gestaltung der Publikationen der Anyone Corporation

In den 1980er Jahren beginnen GrafikdesignerInnen die klaren und strengen Kompositionen aufzubrechen, die gemeinhin mit dem Bauhaus, der HFG Ulm und dem Minimalismus sowie mit Designern wie Herbert Bayer, Lester Beall, Max Bill und Paul Rand verbunden werden. Das dabei entstehende experimentelle Grafikdesign steht unter dem Einfluss der aufkommenden digitalen Technologie. Computergestützte Bild- und Layoutprogramme, wie QuarkXpress oder Adobe Illustrator, vereinfachen

383 Kipnis, Jeffrey, in: Davidson 1992, S. 150.

384 Gins, Madeline, in: Ebd., S. 122.

385 Sassen, Saskia, in: Davidson 2001, S. 266.

386 Eisenman, Peter, in: Davidson 1992, S. 237.

387 Lavin, Sylvia, in: Davidson 1995, S. 257.

388 Dies lässt sich bereits in Eisenmans Auseinandersetzungen mit Giuseppe Terragni erkennen. Vgl. Ruhl, Carsten: Magisches Denken – Monumentale Form. Aldo Rossi und die Architektur des Bildes, Berlin 2013, S. 153–158.

Manipulationen von Formen und Farben: »A wide variety of effects, including mosaic, fading, outline, overlap, and increasing and decreasing levels of transparency, enable complex iconography to evolve as an integrated and organic whole.«³⁸⁹ Vor der Digitalisierung wurden mehrschichtige Arrangements mit Hilfe von Aceton und verschiedener Blätter erstellt. Nun erobern computergenerierte vielschichtige Collagen die Printmedien. Am besten lässt sich dies an zwei US-amerikanischen Zeitschriften nachverfolgen: zum einen an dem Rock-and-Roll-Magazin *Ray Gun* (1992–2000), das der als »dekonstruktivistische Grafikdesigner« bekannte David Carson gestaltet. Er lehnt Raster, Informationshierarchien und konsistente Layouts ab, indem er unter anderem Titel schräg über Illustrationen und Texte positioniert und minimale Farb- und Kontrastunterschiede zwischen Schrift und Abbildung wählt, wodurch die Lesbarkeit der Artikel erschwert wird. Zum anderen präsentiert die Technologiezeitschrift *Wired* (seit 1993), die von John Plunkett und Barbara Kuhr gestaltet wird, eine ungebändigte mehrlagige Gestaltung. Insbesondere die achtseitige Sektion »Electric Word« mit Neuigkeiten und Produktvorstellungen erinnere, so Philip Meggs und Alston Purvis, in ihrer Vielschichtigkeit an das visuelle System des Internets mit seinen mehrschichtigen Informationsströmen.³⁹⁰ Schließlich inspiriert die Ästhetik von Videospiele das Grafikdesign der 1990er Jahre. Bedingt durch die zu jener Zeit vorhandenen technischen Möglichkeiten der Renderingprogramme besitzen die Objekte in Videospiele die gleichen glatten und texturlosen Oberflächen, die, so Stephen Eskilson, einen technologischen Look prägen, der sich in glatten und glänzenden Flächen manifestiert.³⁹¹

Die Gestaltung der Publikationen der Anyone Corporation ist von diesen grafischen Trends nicht losgelöst. Die ersten drei Tagungsbände der Any-Konferenzen erscheinen allerdings noch im Design des Grafikdesigners Massimo Vignelli, der bereits *Oppositions* (1973–84) und die anderen Publikationen des IAUS (siehe 2.3) gestaltete.³⁹² Sie besitzen ein fast quadratisches Format und basieren nur auf Schwarz und Rot bzw. Rosa. Die Covers sind stets einfarbig und lediglich mit dem Schriftzug des Konferenztitels versehen (Abb. 4). Vignelli verwendet mit Century Expanded eine klassische Schrift des Zeitungswesens und hält sich an ein starres Raster: einleitende, kürzere Texte in einer Spalte und mit großem Schriftgrad, Artikel hauptsächlich in zwei Spalten und Diskussionen in drei Spalten mit den Redebeiträgen abwechselnd in Schwarz und Rot. Die Abbildungen sind einfarbig und nehmen entweder die Seite vollflächig ein oder sind in das Raster integriert. Auch *ANY* wird bis einschließlich Ausgabe 7/8 von Vignelli gestaltet.³⁹³ Sie besitzt die Größe eines Tabloidformats, ist aber wie eine Zeitschrift gebunden. Die Farbpalette ist ebenfalls auf Schwarz und Rot beschränkt, wobei Letzteres einmal durch Blau (Nr. 4) und durch Gelb (Nr. 7/8) ersetzt wird. Die Covers sind mit dem Logo in der oberen rechten Ecke stets gleich aufgebaut (Abb. 5). Wie bei den Tagungsbänden sind die Artikel in einem starren Raster von ein

389 Meggs, Philip B. / Purvis, Alston W.: *Meggs' History of Graphic Design*, Hoboken 2011, S. 549.

390 Ebd., S. 539.

391 Eskilson, Stephen: *Graphic Design. A New History*, New Haven/CT 2012, S. 391.

392 *Anyone* und *Anywhere*: Vignelli für »Design«, Judy Geib und Sabu Kohso für »Design Coordination«. *Anyway*: Vignelli für »Logo Design«, Pamela Fogg für »Design Coordination«.

393 *ANY* 0–5: Vignelli für »Design«. *ANY* 0–1: Geib für »Design Coordination«. *ANY* 3–7/8: Fogg für »Design Coordination«. *ANY* 6–7/8: Vignelli für »Logo Design«.

Abbildung 4: Massimo Vignelli, Grafikdesign für die Covers der ersten drei Tagungsbände, 1991–94. 2x4, Grafikdesign für die Covers der letzten sieben Tagungsbände, 1995–2001.



Abbildung 5: Massimo Vignelli, Grafikdesign für die »ANY«-Covers 0 bis 7/8, 1993–94. 2x4, Grafikdesign für die »ANY«-Covers 9 bis 27, 1994–2000.



bis vier Spalten gesetzt und die monochromen Abbildungen entweder vollflächig oder in das Raster integriert angeordnet.

Vignelli arbeitet bereits in *Oppositions* mit einer stark reduzierten Farbpalette und festen Rastern. Deswegen erscheint allein aufgrund der Gestaltung die Anyone Corporation als Fortführung des IAUS. Laut Davidson bedurfte es einer neuen Gestaltung, um sich von Eisenmans vorherigen Projekten abzugrenzen.³⁹⁴ Zudem stehe Vignellis Gestaltung nicht für Veränderungen, wie die Zuwendung zu Komplexität und Unbestimmtheit, die im Architekturdiskurs im Allgemeinen und mit der Anyone Corporation im Speziellen vonstattengehen. 1994 erfolgt daher ein Wandel in der Gestaltung: Sowohl die Publikation der »Anyplace«-Konferenz als auch *ANY* 9 werden

³⁹⁴ Rosa, Joseph: 2x4. Design Series 3, San Francisco/CA 2005, S. 8. Er zitiert aus: Interview mit Davidson, 10.01.2005.

nun von den US-amerikanischen DesignerInnen Michael Rock und Susan Sellers gestaltet, die sich damit erstmals einen Namen im Grafikdesignbereich machen und 1995 gemeinsam mit Georgianna Stout die New Yorker Designfirma 2x4 gründen.³⁹⁵ Sie liefern eine weitaus freiere Gestaltung als Vignelli, indem sie von der kompletten Farbpalette Gebrauch machen, visuelle Komplexität erzeugen, spielerisch mit Rastern umgehen und sich an kein konsistentes Layout binden:

»[T]he designers produced a system that could vary conceptually over time, revealing diverse configurations of the publication's grid. This allowed for a fresh design with each issue, inspired by the theme selected by the respective guest editor. As such, the design operated as a metanarrative structure, enriching individual essays with distinctive layouts specially tailored to the content. Flying in the face of normative modern design, this lack of uniformity allowed every installment of *ANY* to become, in effect a one-off object.«³⁹⁶

Eine erste große Veränderung der Tagungsbände betrifft das Format, das vergrößert wird und dadurch seine quadratische Erscheinung verliert. Die Covers der sieben von 2x4 gestalteten Bände zeigen als einzige Konstante die Positionierung und Größe des Wortteils »Any« (Abb. 4). Nicht nur die Farbigekeit des Titels variiert, sondern vor allem wird der zweite Wortteil vielfältig transformiert, zum Beispiel perspektivisch gekippt, gekrümmt, zerstückelt oder verschwommen abgebildet. Anstatt der einfarbigen Covers von Vignelli nehmen jetzt vielschichtige Collagen vollflächig das Cover ein, so ist beispielsweise in *Anyhow* eine Überlagerung verschiedener Abbildungen aus Gebrauchsanweisungen zu sehen. Das Layout ist in Bezug auf Raster und die Positionierung von Abbildungen inkonsistent. In *Anytime* sind unterschiedlich breite Spalten zu finden, die in Verbindung mit senkrechten Linien – entsprechend des Titels – an unterschiedlich lange Intervalle erinnern, die sich entlang einer waagerechten Zeitachse aneinanderreihen. Im Kontrast dazu ist *Anymore* komplett durchgerastert, sodass selbst die Abbildungen in festen Rahmen sitzen, wobei in der Briefe-Sektion die Schrift über die Rahmenlinien hinausbricht, als ob man sich an das Raster nicht mehr (»anymore«) halten könne. Besonders wird mit den Fußnoten gespielt, so sind diese am inneren oder äußeren Rand, waagrecht oder senkrecht, gelegentlich zwischen den Zeilen des Fließtextes oder wie Abbildungen positioniert. Gleichfalls verhält es sich mit Bildern, die teilweise im Raster des Texts oder diesen störend, vollflächig oder gerahmt angeordnet sind.

Das nicht konsistente und verspielte Layout zeigt sich auch in *ANY*. Vignellis Logo wird zunächst nicht aufgegeben, erfährt allerdings Transformationen, indem zum Beispiel in *ANY 9* die Konturen derart vervielfältigt und versetzt angeordnet werden, als ob es geschüttelt worden sei (Abb. 5). Davidson sieht darin ein Wackrütteln von *ANY* durch die neue Gestaltung zum Ausdruck gebracht.³⁹⁷ Ähnlich den Tagungsbänden verliert das Cover von *ANY* seine Gleichförmigkeit und zeichnet sich durch Überlagerungen von Schrift und Illustration sowie durch computergenerierte

395 Die letzten sieben Tagungsbände sowie *ANY 9–21* und *27*: Rock und Sellers bzw. 2x4 für »Design«. *ANY 22*: keine Angaben. *ANY 23*: Juliette Cezzar für »Design/Production«. *ANY 24* und *25/26*: Geib für »Design/Production«.

396 Rosa 2005, S. 7.

397 Davidson, Cynthia C. (1994b): Dear Reader, in: *ANY*, Nr. 9, 1994, S. 5.

Formmanipulationen aus. Erst ab Mitte 1996 werden die Covers wieder klarer strukturiert, indem oben groß das Logo, unten die Nummer und dazwischen der Titel der Ausgabe erscheinen.

In Bezug auf die Überlagerungen von Schrift und Abbildung schreibt Davidson retrospektiv Folgendes: »Layering helped us to lessen the importance of the image, which is so prominently featured in mass media publications, and to try to establish each page as a site of ideas, where image and text were inseparable manifestations of the same idea.«³⁹⁸ Das bedeutet nicht, dass Bilder in den Publikationen der Anyone Corporation keine prominente Rolle einnehmen. Vielmehr ist ihre Funktion nicht mehr jene, Gebäude oder Entwürfe vorzustellen und zu erklären, sondern eine ästhetische Auseinandersetzung mit einem theoretischen Konzept darzustellen. Demzufolge werden die Bilder, die oft aus außerarchitektonischen Bereichen stammen, bevorzugt in Verbindung mit Text und grafischen Vermittlungselementen in Szene gesetzt. Dieser Umgang mit Bildern und Text spiegelt sich in der Bevorzugung von Diskurs und Theorie gegenüber der Dokumentation oder direkten Kritik von Entworfenem oder Gebautem wider, so erklärt Davidson 2004: »ANY rarely addressed buildings per se, and when we did, the buildings in question were framed by broader questions, such as how the critic sees or what constitutes the virtual in architecture or the idea of lightness.«³⁹⁹

Der freie Umgang mit Bildmaterial im Layout der Publikationen entspricht generell ›poststrukturalistischen‹ Schriften, die sich, laut Burns, durch ein Experimentieren mit Textformen auszeichnen, so tauchen darin Ansammlungen von Zitaten, drehbuchartige Absätze, Definitionen aus Enzyklopädien, assoziative Wortlisten, fremdsprachige Abschnitte ohne Übersetzung sowie scheinbar willkürlich gesammelte Bilder auf.⁴⁰⁰ All dies sind Elemente, die sich im Großen und Ganzen ebenso in den Publikationen der Anyone Corporation finden lassen. So spiegelt sowohl die Ebene der Textform als auch des Layouts die Faszination ›poststrukturalistischer‹ Schriften und die Offenheit der Architektur für andere Disziplinen und nicht-architektonisches Quellenmaterial wider. Zwei bedeutende Entwicklungen führt die neue Gestaltung von 2x4 vor: Erstens bringt das inkonsistente Layout die Betonung von Unbestimmtheit und von Differenz, wie sie bei Deleuze und Guattari zu finden ist, zur Darstellung. Vielfalt soll nicht durch einen starren grafischen Rahmen nivelliert und eingeeengt werden. Durch Manipulationen wie Unschärfe, Vervielfältigungen und Verzerrungen werden die festen Grenzen von Formen und Schriften ins Wanken gebracht. Wiederkehrend wird auf der Ebene des Layouts mit Konventionen gebrochen. Zweitens liegt dieser Gestaltung die Vorstellung zu Grunde, dass das Layout das Thema unterstützt und veranschaulicht. Dadurch wird die Gestaltung in ihrer Gesamtwirkung wesentlich wichtiger als der Inhalt der einzelnen Abbildungen.

Der letzte Punkt lässt sich sehr deutlich an Lynns Artikel »Blobs, or Why Tectonics Is Square and Topology Is Groovy« in *ANY* 14 festmachen (Abb. 6). Lynn beschreibt darin die computergenerierten Blobs als »groovy«, während die Tektonik dazu verdammt bleibt, altmodisch (»square«) zu sein. Passenderweise fächert sich das Wort »Blob« auf der Titelseite sozusagen rhythmisch (»groovy«) auf. Hinzukommt der Satz des Textes, dessen linker Rand sich auf den geraden Seiten entsprechend dem

398 Davidson 2004, o. S.

399 Ebd.

400 Burns 2010, S. 254 f.

Eckersley sein. Darin ändert sich die Schriftgestaltung in Orientierung, Größe, Abständen und Satz fortwährend, sodass kaligrammartige Muster und Bilder entstehen, die an Telefongespräche sowie an technische Störungen und Interferenzen erinnern.

Das erste Buch der »Writing Architecture Series« ist noch in einem durchgängigen Blocksatz gelayoutet. Allerdings greift das Cover von Caches *Earth Moves* das Motiv der Falte auf: Die Umschlagvorderseite präsentiert eine zweifach gefaltete Fotografie eines Panels, das von Caches Büro Objectile geplant wurde und eine gewellte Landschaft zeigt (Abb. 7). In den folgenden Publikationen zeichnet sich jeweils die erste Seite der Kapitel durch einen Textkörper aus, der in geometrischen Formen gesetzt ist, zum Beispiel als ein konkaves Fünfeck bei Karatanis Buch. Rajchmans *Constructions* erweist sich in dieser Hinsicht als Höhepunkt, denn jedes Kapitel beginnt mit einem Kalligramm, das den Inhalt verbildlicht: Der Text »Folding« ist in Form einer Falte gesetzt. Die erste Seite von »Lightness« ist entleert, indem pro Zeile nur ein Wort steht. »Abstraction« beginnt mit einer Welle. Bei »Grounds« bleiben einzig zwei Zeilen am unteren Ende stehen. Der Anfang von »Future Cities« zeigt die Umrisse von drei Hochhäusern und bei »The Virtual House« ist der Textkörper in der Gestalt eines klassischen Hauses präsentiert (Abb. 8). Diese Form der Bilderzeugung durch den Textsatz erscheint emblematisch für die forcierte Verbindung von Text als Medium der Philosophie und Bild als Medium all jener nicht-philosophischen Disziplinen, in denen ästhetische, d.h. sinnlich wahrnehmbare Werke entstehen. Zum einen werden Texte, Abbildungen und grafische Elemente derart miteinander verbunden, dass sie theoretische Konzepte darstellen. Zum anderen entsteht das Visuelle durch den Textsatz, wenn, wie bei Rajchmans Schriften, keine Abbildungen vorhanden sind. In beiden Fällen nimmt das Bild als Darstellung einer Idee eine zentrale Rolle ein. Insofern werden die Schriften von Deleuze (und Guattari) nicht nur in den Kontext architekturtheoretischer Texte übersetzt, sondern sie finden auch auf der Ebene der Gestaltung und in Form von architektonischen Bildern und Entwürfen Wiederhall.

3.2.3 Philosophische Konzepte verbildlichen⁴⁰¹

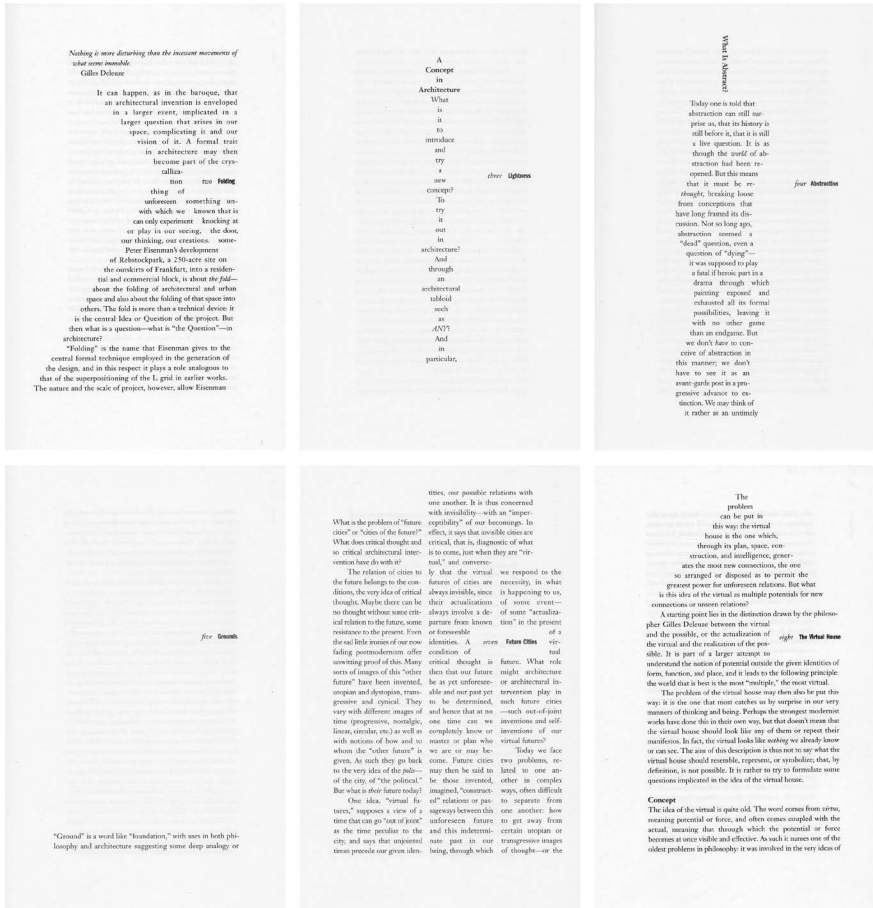
Ein Großteil der Architekturprojekte bringt die theoretischen Konzepte vor allem durch die Form zum Ausdruck. Soziale und politische Aspekte, wie die Organisation der Architekturpraxis, sind selten von Belang. Der architekturtheoretische Fokus auf formale Bedeutungen von Deleuzes Theorien findet seine Entsprechung in architektonischen Entwürfen, die versuchen, die philosophischen Konzepte zu verbildlichen. Eine wesentliche Rolle spielt dabei der Konzeptbegriff. Deleuze und Guattari definieren die Philosophie als die Herstellung von Konzepten bzw. Begriffen – das französische Wort »concept« wird im Deutschen sowohl mit Konzept als auch Begriff übersetzt. Daneben gebe es andere Formen des Denkens und Herstellens, die über Funktionen (in der Wissenschaft) oder Perzepte und Affekte (in der Kunst) erfolgen (siehe 2.1.2). Deleuze

401 Teile dieses Unterkapitels sind bereits publiziert in Lausch, Frederike: Falten und Zusammenfallen. Kontext und Mimesis bei Peter Eisenman, in: Bogner, Simone / Spiegel, Daniela (Hg.): Im Kontext, HRMagazin. Festgabe für Hans-Rudolf Meier, 10.11.2016, S. 18–29; und Lausch, Frederike: Die Idee einer unähnlichen Architektur. Greg Lynns geschmeidige Geometrien, in: Engelberg-Dočkal / Krajewski / Lausch 2017, S. 154–165.

Abbildung 7: Covers der Buchreihe »Writing Architecture Series«.



Abbildung 8: Kapitelanfänge in John Rajchmans »Constructions«, 1998. Kapitel »Folding«, »Lightness«, »Abstraction«, »Grounds«, »Future Cities« und »The Virtual House«.



und Guattari kritisieren jedoch, dass immer mehr Disziplinen den Konzeptbegriff für sich reklamieren:

»Schließlich wurde der Tiefpunkt der Schmach erreicht, als die Informatik, das Marketing, das Design, die Werbung, alle Fachrichtungen der Kommunikation sich des Wortes Begriff, Konzept, selbst bemächtigten und sagten: Das ist unsere Sache, wir sind die Kreativen, wir sind die Konzeptmacher! [...] Das Marketing hat am Gedanken eines gewissen Bezugs von *Begriff* und *Ereignis* festgehalten; gerade hier aber ist der Begriff zur Gesamtheit der Präsentation eines (historischen, wissenschaftlichen, künstlerischen, sexuellen, pragmatischen...) Produkts und das Ereignis die Zurschaustellung geworden, die verschiedene Präsentationen und den von ihr erwarteten ›Ideenaustausch‹ inszeniert.«⁴⁰²

402 Deleuze / Guattari: WP 1996, S. 15f. Herv. i. O.

In der Tat wird der Konzeptbegriff der Philosophie gleichgesetzt mit einem Konzept, das einem ästhetischen Werk zugrunde liegt. Eindrücklich beschreibt dies Girard in Bezug auf Nouvel, der sich 1992 dagegen ausspricht, dass der Konzeptbegriff der Philosophie vorbehalten sei. Bei Deleuze und Guattari sind Konzepte nie einfach, sondern mannigfaltig und mit unregelmäßigen Konturen, weil sie eine bestimmte Geschichte besitzen, aber auch eine Zukunft, die voller Veränderungen ist. Genauso könne, laut Nouvel, ebenfalls das architektonische Konzept charakterisiert werden, selbst wenn es die Erzeugung von realen Objekten zum Ziel habe.⁴⁰³ Doch Konzepte sind bei Deleuze und Guattari Bewegungen des Denkens. Sie gehen über aktuelle oder mögliche Körper und Objekte hinaus, indem sie versuchen, das Chaos bzw. Virtuelles zumindest vorübergehend zu bestimmen. Problematisch wird es, wenn Konzepte nicht als Annäherungen, sondern als Anleitungen zur Herstellung potentieller Produkte verstanden werden. Indem ArchitektInnen Objekte herstellen, die als Realisierung eines Konzepts vermarktet werden, widersprechen sie der Offenheit und Unbestimmtheit, die Deleuze und Guattari im Konzeptbegriff verankern.

Wie werden aus philosophischen Konzepten Anleitungen zur Generierung von Form? Ein Entwurf ist die Übersetzung eines architektonischen Konzepts in eine Form, in der das Konzept ablesbar ist, so schreibt Bloomer über das Konzept bzw. die Metapher: »In other words, the metaphor is a tool that is used in order to insure that a building [...] means something, and we know what the building signifies if we can discern the initiating metaphor, or concept, in its complete representation.«⁴⁰⁴ Ein philosophisches Konzept wird folglich am augenscheinlichsten in Architektur übersetzt, wenn sie jenes verbildlicht, sodass auf visueller Ebene eine Bezugnahme erkennbar wird. Trotz der Beschäftigung mit Deleuzes Philosophie, die sich von Ideen wie der Repräsentation lossagt, verstehen die ArchitektInnen die architektonische Form als Darstellungsmittel eines (philosophischen) Konzepts. Zwei Projekte, in denen das Konzept der geschmeidigen Geometrie und der Falte in architektonische Form übersetzt werden, demonstrieren dies deutlich.

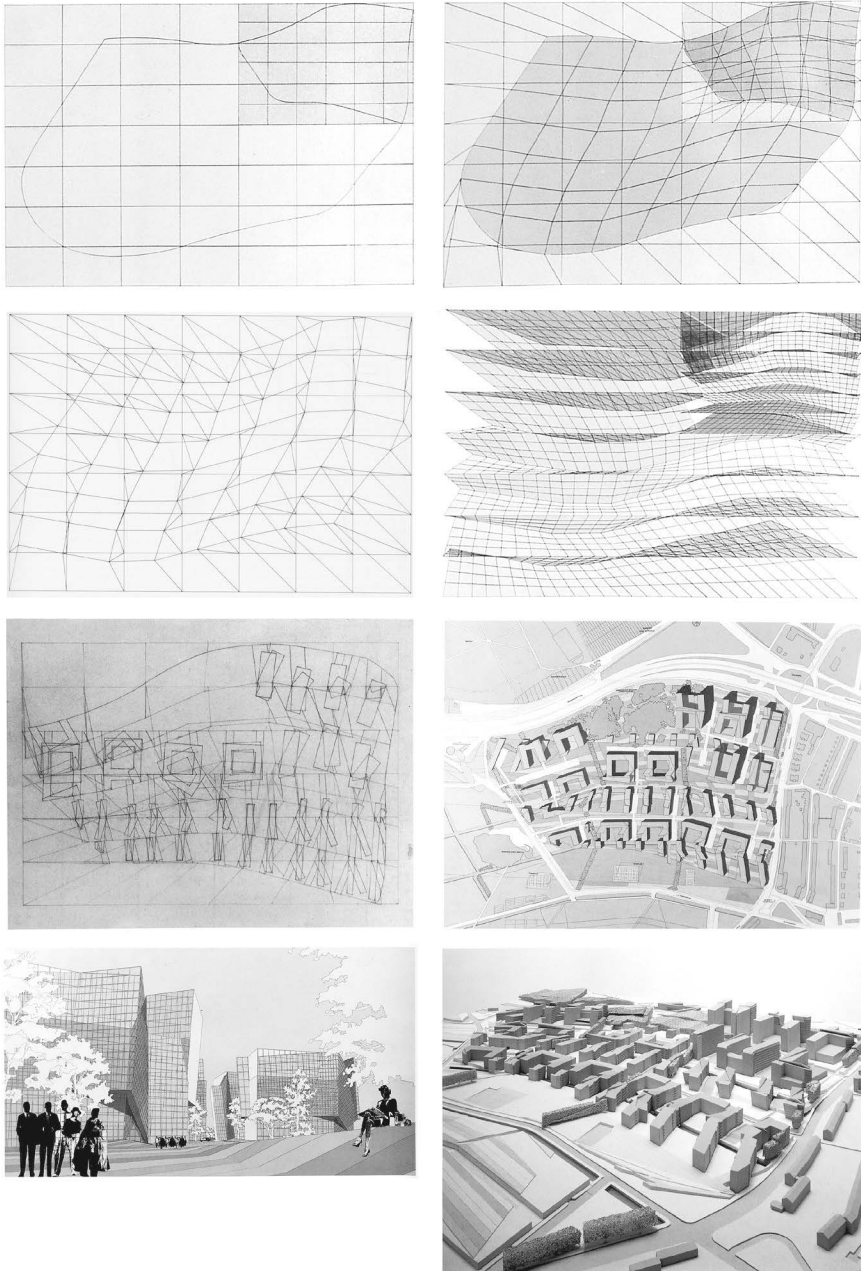
Als erstes Beispiel für eine Umsetzung der geschmeidigen Geometrie führt Lynn in »Ineffective DESCRIPTIONS: SUPPLEMENTAL LINES« den 1990 bis 1992 entworfenen Masterplan von Eisenman für den Frankfurter Rebstockpark an. Eisenman stellt ihn zusammen mit dem Entwurf für das Alteka Office Building in Tokyo (1991) auf der ersten Any-Konferenz vor und er ist das erste Beispiel, das in der »Folding in Architecture«-Ausgabe präsentiert wird. Der Entwurfsprozess des Rebstockparkprojekts zeigt, wie Eisenman Deleuzes Theorie der Falte in konkrete Praktiken der Architektur übersetzt.

1990 wird in Frankfurt am Main ein Wettbewerb für einen städtebaulichen Rahmenplan für den Rebstockpark ausgeschrieben, den Eisenman mit seinem Beitrag gewinnt. Das Wettbewerbsgelände unterteilt sich in ein Plangebiet mit Park und ein kleineres Baugebiet. Beide Gebiete unterzieht er separat dem gleichen Faltprozess, den er in mehreren Schritten im Medium des Lageplans aufbaut (Abb. 9): Zunächst wird die Grundstücksfläche mit einem Rechteck tangential umschrieben und durch sieben horizontale und sieben vertikale Linien in ein Raster unterteilt. Dies soll Bezug auf

403 Girard, Christian: Pour un soupçon de philosophie en architecture, in: Younès, Chris / Mangematin, Michel: *Le philosophe chez l'architecte*, Paris 1996, S. 35f.

404 Bloomer, Jennifer: *Architecture and the Feminine: Mop-Up Work*, in: ANY, Nr. 4, 1994, S. 11.

Abbildung 9: Peter Eisenman, Rebstockpark Masterplan in Frankfurt am Main, 1990–92. Darstellung des Entwurfsprozesses und finaler Lageplan des Baugebiets sowie Ansicht und Modellfotografie.



die sieben Ereignisdiagramme der Thom'schen Schmetterlings-Spitzen-Katastrophe nehmen. Diese bilden die sogenannte »Ur-Logik« (siehe 3.1.2.1). Der nächste Schritt ist, dass das rechteckige Raster auf den Umriss des Baugebietes projiziert wird. So ergibt sich ein verzerrtes Raster als Abbild. Beide Raster werden nun miteinander in Beziehung gesetzt, indem jeder Schnittpunkt des Ursprungsrasters durch eine Linie mit seinem Abbild und dieser Abbildpunkt wiederum mit dem benachbarten Punkt des Ausgangsrasters verbunden wird, sodass Zick-Zack-Linien beide Raster zusammenbinden. Es entsteht eine »verzerrte, netzartige Struktur bzw. Oberfläche, die keinen Gegensatz zwischen den beiden Gebilden [Rastern] darstellt, sondern eher die Konstruktion einer unaufhörlichen Interpolation – die Falte«⁴⁰⁵.

Verschiedene Gebäudetypologien werden anschließend »in die Falte eingelassen«, d.h. sie werden auf die gefaltete Oberfläche projiziert und entlang der Faltkanten transformiert. Vor allem innerhalb der Überlappungen der Faltung entstehen komplexe Verzerrungen, die dann als Gebäudegrundrissform definiert werden. Die Typologien basieren auf dem Raumprogramm und werden klassisch kontextuell begründet: Alle drei Bautypen – der geschlossene Rechteckwohnblock, das Scheibenhochhaus sowie das Siedlungshaus – sind aus der städtischen Struktur Frankfurts entnommen. Die gefaltete Ebene wird letztlich als Bodenniveau festgelegt, während die verzerrten Figuren zu dreidimensionalen Gebäuden mit gefalteten Dächern erweitert werden. Einerseits falten sich, so Eisenman, die Figuren in den Grund – das »negative Tief-Falten«; andererseits faltet sich der Grund in die Figuren – das »positive Hochfalten«.⁴⁰⁶ In *Unfolding Frankfurt* (siehe 3.1.2.1) präsentiert Eisenman zahlreiche Varianten verschiedener Gebäudekonfigurationen und ihrer Transformationen durch die gefaltete Fläche, von denen er letztlich eine als finalen Masterplan auswählt.

Eingelöst wird Eisenmans Entwurf als städtebaulicher Rahmenplan. Das Frankfurter Planungsbüro Albert Speer und Partner (AS&P), das prüft, inwieweit die Pläne mit deutschem Planungsrecht konform gehen, verfasst gemeinsam mit Eisenman einen Gestaltungskodex für die Gebäudeausführungen. Dabei zeigen sich in Bezug auf die Idee der dreidimensionalen Faltung erhebliche Schwierigkeiten. Michael Denkel von AS&P, beschreibt, dass es sich um »eher unübliche Gestaltungsaspekte handelte, auf die der Festsetzungskatalog des Baugesetzbuchs nicht vorbereitet war.« Eisenman habe es weniger interessiert, »mit welchen Materialien, Farben oder Strukturen gearbeitet werde, sondern dass die Faltung ablesbar werde. Mit dem Handbuch kann jeder Investor selbst entscheiden, »wie viel Eisenman« er umsetzen möchte.«⁴⁰⁷ Im Zuge der Realisierung durch verschiedene Architekturbüros von 2001 bis 2010 verschwinden die dreidimensionalen Faltungen in der Boden- und Dachebene und erscheinen lediglich zweidimensional auf der Fassade in Form von Materialwechseln oder Farbuerschieden in der Verputzung.

Eisenmans Herleitung des Masterplans zeigt, dass er Deleuzes Theorie der Falte in einen wortwörtlichen Faltprozess übersetzt. Dem Grundstück wird ein Raster auferlegt, um eine gefaltete Oberfläche zu konstruieren, anhand der Grund und Gebäudetypologien ineinander gefaltet werden. Die Falte wird zu einer formalen Entwurfspraktik.

405 Eisenman 1991a, S. 25.

406 Ebd., S. 38.

407 Denkel, Michael, im Interview »Verfaltet, dann entwickelt. Familienwohnen in Frankfurt-Rebstock«, in: DBZ, Nr. 5, 2009.

Auch wenn Eisenman die Falte als konzeptuelle Methode versteht, die dazu befähigt, eine Kritik an traditionellen architektonischen Paradigmen zu üben, so ist nicht zu verneinen, dass es insbesondere die mit der Theorie der Falte assoziierte Faltenform ist, die in einem architektonischen Objekt dargestellt wird. Letztlich besitzt das Architekturprojekt ein erkennbar gefaltetes Aussehen, das nicht nur als Index des Faltprozesses, sondern auch als Bezugnahme auf Deleuzes *Le Pli* gelesen wird. Das Rebstockparkprojekt soll zeigen, dass hier Deleuzes Philosophie der Falte in Architektur übersetzt wurde.

Das Aufbrechen der tradierten Figur-Grund-Dichotomie beinhaltet bei Eisenman die Vorstellung, dass mittels Falten und Entfalten eine Figur auftaucht, die dem Grund immanent, aber noch verdeckt ist. Demgemäß beschreibt es Carolin Höfler: »Orthogonal gegliederte Planraster und ortsbezogene Linienstrukturen wurden kombiniert und über Punktverschiebung in verzerrte Raumnetze verwandelt, aus denen die Baufiguren hervortraten.«⁴⁰⁸ Doch die Baufiguren treten nicht aus dem Raumnetz oder der Modulation des Grundes hervor. Vielmehr werden die Gebäudetypologien, so Eisenman selbst, in die Falte »eingelassen«. Der als Faltung konstruierte Grund verändert die Form der auf sie projizierten Gebäudetypologien, aber die Figuren entwickeln sich nicht aus ihm heraus. Damit muss das Versprechen kritisch gesehen werden, dass durch die Falte Immanentes aus dem Grund entfaltet werde. Eisenman begreift den Grund als ein artifizielles Konstrukt,⁴⁰⁹ weswegen ihm alles innewohnen kann, selbst eine künstliche Faltenlandschaft. Damit ist das Auffalten der Oberfläche eher eine Befreiung von tradierten Formvorstellungen als ein Aufdecken von etwas im Grundstück Innewohnendem. Es gibt schlichtweg keine Verbindung zum Ort und das ist eine Konsequenz aus Eisenmans Überzeugung von der Künstlichkeit jedes Orts. Er ist im Grunde nicht weit vom Konzept der Tabula rasa entfernt, von dem er sich so vehement absetzen will. Es mache, so Claudia Perren, keinen Unterschied, ob der Grund planiert wird, um einen modernen Hochhausriegel daraufzustellen, oder ob er gefaltet wird, um Gebäudetypologien darin »einzulassen.«⁴¹⁰ In beiden Fällen ist der Grund eine stumme, beliebig verformbare Materie.⁴¹¹

Des Weiteren muss betont werden, dass das gewollte Kontinuum zwischen Figur und Grund auf Eisenmans Plänen und in seinen Modellen durch Linien und Schnittkanten, Farb- und Strukturunterschiede oder den Einsatz von Schlagschatten konterkariert wird. Insbesondere wenn das Kontinuum formal gedacht wird, ist ein fließender Übergang nicht visualisiert. Die Faltungen erscheinen nicht wie Stofffalten, sondern vielmehr wie Bügelfalten. Dementsprechend mokieren sich Diller + Scofidio 1993 in ihrem Projekt »Bad Press. Dissident Ironing« über die Metapher der Falte für

408 Höfler, Carolin: Performanz der Form. Prozessorientiertes Entwerfen in der Architektur, in: Avanesian, Armen / Hofmann, Franck (Hg.): Raum in den Künsten, Paderborn 2010, S. 199. In ihrer Dissertation betrachtet sie ausführlich die in den 1990er Jahren entstandenen Schriften und Projekte von Eisenman und Lynn: Höfler, Carolin: Form und Zeit. Computerbasiertes Entwerfen in der Architektur, Berlin 2009.

409 Mit dem IBA-Projekt »Cities of artificial excavation« (1981–86) definiert Eisenman den Grund als künstlichen Ausgrabungsort: Bédard, Jean-François: Cities of Artificial Excavation: The Work of Peter Eisenman, 1978–1988, Montréal u. a. 1994.

410 Perren 2005, S. 217f.

411 Vgl. Frichot, Hélène: Deleuze and the Story of the Superfold, in: Frichot / Loo 2013, S. 86.

den ›poststrukturalistischen‹ Architekturdiskurs. Fotografien dokumentieren das Werk von »dissidenten Hausfrauen«, die sich von Effizienz und Gehorsam lossagen und in Hemden verschiedene Muster bügeln. Die Bügelfalte (»crease«) wäre, so Diller, eine passendere Metapher als die Falte, weil sie eher den im Architekturdiskurs existenten Widerstand gegenüber Veränderung darstelle: »The crease has representational value in the nature of an inscription. The crease is harder to get out. Its traces guide their continual confirmation until a new order is inscribed with the illusion of permanence.«⁴¹² Diller bemerkt ganz richtig den repräsentativen Charakter, den die gefaltete bzw. mit Bügelfalten versehene Architektur als Zeichen für die Theorie der Falte besitzt. Letztendlich wird die Theorie der Falte von Eisenman in ihrem bildhaften Ausdruck gelesen und in Form von gefalteter Architektur veranschaulicht.

Die Praktik der Verbildlichung zeigt sich ebenfalls in Lynns Stranded Sears Tower-Projekt für Chicago (1992), in dem er die Theorie der geschmeidigen Geometrie umsetzen will. Es wird sowohl in seinem Artikel »Multiplicity and Inorganic Bodies« als auch in der »Folding in Architecture«-Ausgabe publiziert. Das Projekt entsteht für die 1992 in Chicago stattfindende Ausstellung »Architecturally Speaking« von Stanley Tigermann, der unter dem Thema »Schreiben und Architektur« junge ArchitektInnen einlädt, Sehenswürdigkeiten der Stadt umzugestalten und neu im urbanen Gefüge zu verorten.⁴¹³ Für Lynn, der 1991 Eisenmans Büro verlässt, bietet die Ausstellung eine erste Möglichkeit, seine Theorien umzusetzen. Folglich lautet sein grundlegendes Ziel: »[T]o write – in form – a monument that is irreducible to an ideal geometric type«⁴¹⁴. Als Ausgangspunkt wählt er das Bürohochhaus, da es traditionell vom Kontext losgelöst und als einheitliche, geometrisch exakte Ikone auftritt. Konkret nimmt er Bezug auf den Sears Tower, der 1974 von Bruce J. Graham und Fazlur Khan in Chicago erbaut wurde und zu jener Zeit das höchste freistehende Gebäude ist. Er setzt sich aus neun Türmen mit quadratischer Grundfläche zusammen, die unterschiedlich hoch aufsteigen. Diese Struktur wird als »bundled tube structure« bezeichnet. Die Türme sind wiederum in 25 Struktureinheiten unterteilt, die ihrerseits anhand der Fensterachsen in neun Elemente gegliedert werden können.

Für Lynn liegt das Problem in der geometrischen Gleichheit der Röhren. Seine Idee ist, diesen auf der starren Geometrie von Quadraten basierenden »mimetischen Exzess« zu rekonfigurieren, indem die Röhren in der Nähe des existierenden Sears Tower und entlang des Chicago River horizontal ausgebreitet werden (Abb. 10). Die Megastruktur reagiert dabei mit Kurven auf den Kontext. Die vielfältigen Einflüsse durch die Nachbargebäude, Geländeformen, Verkehrswege, Brücken, Tunnel und Konturen des Flussufers würden bei einer rigiden geometrischen Form, so Lynn, normalerweise unbeachtet bleiben:

»My project, by contrast, affiliates the structure of the tower with the heterogeneous particularities of its site, while preserving aspects of its monumentality: laying the structure into its context and

412 Diller, Elizabeth: Bad Press. Housework Series, in: Davidson 1994a, S. 161.

413 Die Ausstellung präsentierte vom 24. August bis 19. September 1992 in der Gallery 400 der University of Illinois Arbeiten der ArchitektInnen Doug Garofalo, Catherine Ingraham, Mark Linder, Greg Lynn, Eva Maddox, Stephen Perrella, Mark Rakatansky, Robert Somol, Maria Whiteman und Lily Zand.

414 Lynn 1992, S. 37.

Abbildung 10: Greg Lynn, *Stranded Sears Tower in Chicago, 1992, nicht realisiert*. Präsentation in der »Folding in Architecture«-Ausgabe, 1993.



entangling its monolithic mass with local contextual forces allows a new monumentality to emerge from the old forms.«⁴¹⁵

Die Besonderheiten des Kontextes werden als lokale Kräfte begriffen, durch die sich die flexibel angelegte Struktur der Röhren differenziert. Bildlich setzt er die Struktur mit einem Strang (»strand«) gleich: Der Turm reagiere wie eine Anzahl von Fäden, die verdreht und verflochten werden, um einen Strang – einen »verseilten Sears Tower« – zu bilden. Zugleich bedeutet das »stranded« in Lynns Titel auch gestrandet oder gescheitert, was wohl auf das Scheitern der auf exakter Geometrie beruhenden Monumentalität des Sears Tower hinweist. Die verwickelten Fäden zeigen zudem, dass Lynn seine Theorie der geschmeidigen Geometrien hauptsächlich bildlich denkt und ins Bildliche übersetzt. Er offenbart hier eine Veranschaulichung der Theorie einer geschmeidigen Architektur in Form von fließenden Röhren.

Interessant ist die Rolle, die der circa viergeschossige Rest eines in neun Quadrate unterteilten Hochhauses spielt. Wieso bleibt dieser Hochhauskubus? Lynn lässt die Antwort errahnen, wenn er Folgendes schreibt: »The nine-square persists merely as an organ, a provisional structure within a multiplicity of structures.«⁴¹⁶ Der Ausgangskubus wird gezeigt, um ihn als Gegenbild zu bemühen. Er verdeutlicht, dass die neue geschmeidige Struktur aus der eindeutigen geometrischen Organisation erwächst und sich frei windet, so erkennt man auf den Plänen und Modellfotos ein an der Seite des Kubus entspringendes Rohr, das sich in einer Kurvenbewegung mit dem Strang entlang des Flusses verwickelt. Es geht also um die Zurschaustellung desjenigen Ansatzes, von dem sich abgewandt wird, d. h. das Anfangsobjekt muss erscheinen, um das Auflösen der exakten geometrischen Form aufzuzeigen. In dieser Hinsicht ist Lynns Projekt sehr didaktisch, denn er veranschaulicht seinen Entwurfsprozess und seine Theorie mitsamt der Abkehrbewegung. Damit bringt Lynn nicht nur seine Theorie einer geschmeidigen Architektur zur Darstellung, sondern auch deren Entstehung aus der Absage an die starre euklidische Geometrie.

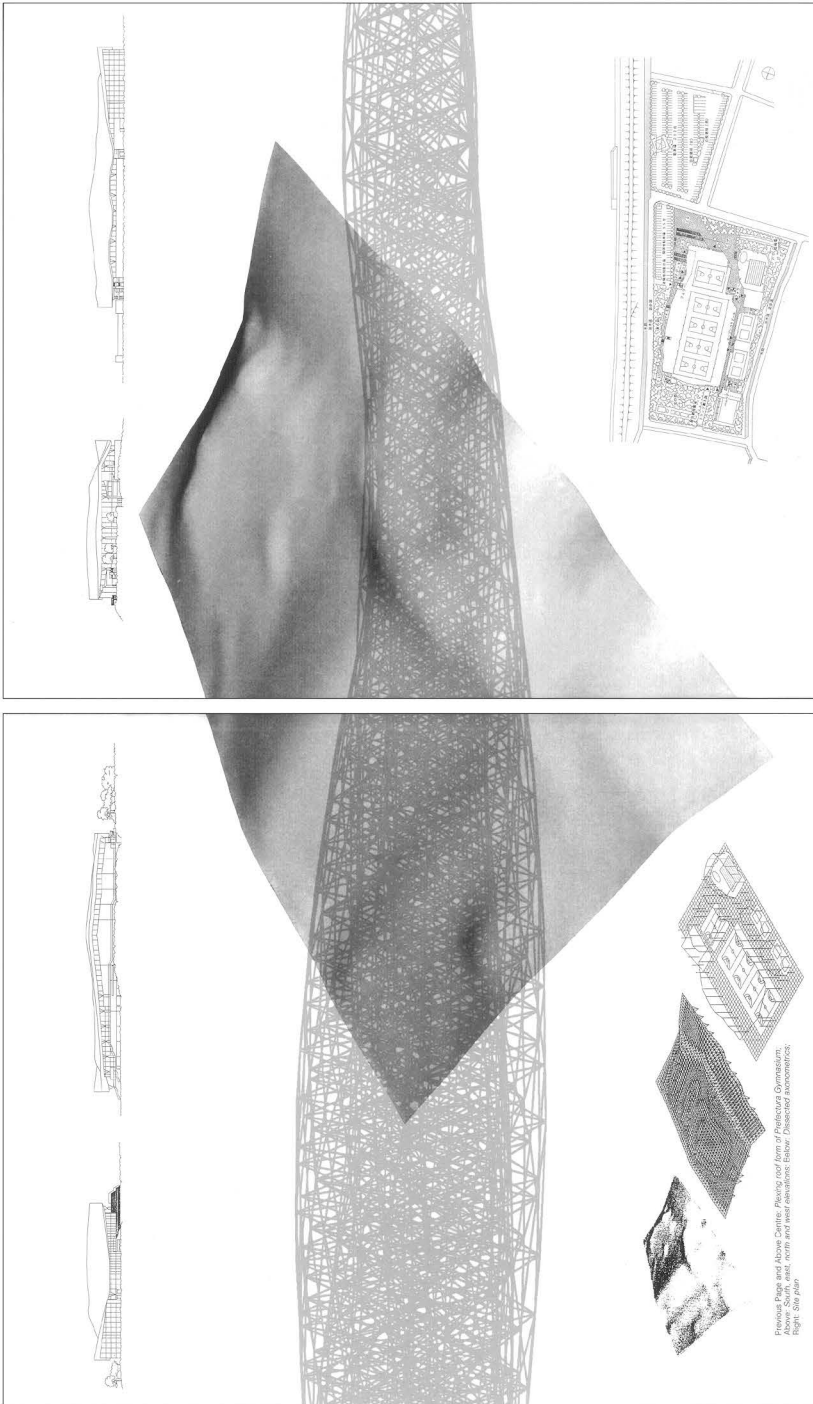
Lynn formuliert in der »Folding in Architecture«-Ausgabe die Befürchtung, dass Deleuzes Konzept der Falte alleinig als gefaltete Figuren in die Architektur übersetzt werde (siehe 3.1.2.3). Gleichzeitig versammelt er in der Ausgabe eine Vielzahl an Architekturen, die vor allem durch ihre Bildlichkeit, d. h. durch gefaltete oder geschmeidig gekrümmte Formen, überzeugen. Zum Beispiel stellt die gefaltete Oberfläche der Südwestfassade von Henry Cobbs First Interstate Bank Tower in Dallas (1986) auf rein formaler Ebene die Verbindung zur Falte her. Nur wenige Projekte bringen konstruktive und raumordnungsbezogene Komponenten in die Ausgabe ein. Lynns bevorzugtes Beispiel für eine konstruktive Umsetzung der geschmeidigen Geometrien ist Shoen Yohs Dachentwurf für den Sportkomplex in Odawara (1990–91), für das er die Beschreibung in der »Folding in Architecture«-Ausgabe verfasst und das er in »Blobs, or Why Tectonics Is Square and Topology Is Groovy« als Beispiel heranzieht.

Die nicht realisierte Dachkonstruktion des japanischen Architekten Yoh, der von 1992 bis 1996 an der Columbia University lehrt, spannt sich über verschiedene Sportfelder (Abb. 11). Anstatt einer regelmäßigen Fachwerkstruktur entscheidet er sich für eine differenzierte, an die lokalen Anforderungen und Lasten angepasste Konstruktion.

415 Ebd., S. 42.

416 Ebd., S. 43.

Abbildung 11: Shoeni Yoh + Architects, Municipal Sports Complex in Odawara, 1990–91, nicht realisiert. Präsentation in der »Folding in Architecture«-Ausgabe, 1993.



Die Bauteilhöhe einer standardisierten Dachkonstruktion wird durch den Punkt mit dem höchsten Lasteintrag bestimmt. Hier ist die Struktur allerdings kontinuierlich von den lokalen Erfordernissen abhängig dimensioniert. Einfluss auf die Dimensionierung nehmen die erforderlichen Spannweiten und Deckenhöhen der Sportstätten, die Schnee- und Windlasten, raumakustische Bedingungen und die Anforderung, dass alle Sportfelder natürlich belichtet sein sollen. Diese unterschiedlichen Erfordernisse und ihre Auswirkungen auf die Konstruktion, d.h. die verschiedenen großen Spannweiten und variierenden Höhen der Dachstruktur, werden mittels eines digitalen Modellierungsprogramms berechnet und simuliert.

Yoh konzipiert eine nicht-standardisierte Gitterstruktur aus individuellen Stahlstäben und Verbindungen, über die Lynn Folgendes schreibt: »The different length and angle of each individual rod allows him to modify the depth of the roof itself, to create, in his own words, a ›3D topology‹, which is both sustainable and economical.«⁴¹⁷ Sie ist insofern nachhaltig und ökonomisch, als an jedem Punkt nur der mindestens notwendige Materialeinsatz eingeplant wird und somit keine Überdimensionierung wie bei einer standardisierten Konstruktion erfolgt. Yoh sieht darin eine Verbindung zu natürlichen Konstruktionen, so schreibt er, dass die geschmeidige, nicht-rigide Geometrie fähig sei, die Differenzen im Inneren der Struktur wie eine Haut, die sich über Knochen, Muskeln und Fleisch spannt, aufzunehmen.⁴¹⁸ Indes charakterisiert Lynn Yohs Entwurf als ein Beispiel für Wasserarchitektur (»aquatic architecture«). In der Tat sieht die Dachkonstruktion in den Renderings, die in der »Folding in Architecture«-Ausgabe abgedruckt sind, wie eine leicht gewellte Wasseroberfläche aus. Doch Lynn macht das Aquatische vielmehr am Umgang mit externen Kräften durch geschmeidige Geometrie fest:

»Although Yoh, along with several others, could be inscribed within an expressionist style of curved forms, the specific and specialised roof structure responds to the smooth and intensive internalisation of outside forces. This differentiated smoothness results from an adherence to the pragmatic contingencies of structure, programme and cost.«⁴¹⁹

Die gewellte Oberfläche soll also keine formale Übersetzung der Theorie geschmeidiger Geometrien sein, sondern das Resultat der Anpassung an Bedingungen in Form von kontinuierlichen Übergängen. Dennoch ist das Bild der Dachkonstruktion von Bedeutung, so bemerkt Lynn, dass es die Gleichzeitigkeit der geometrischen Rigorosität der Gitterstruktur und der scheinbar willkürlichen Figur des Daches ist, die den tradierten Konflikt zwischen Struktur und Dekoration umgehe. Es ist zugleich strukturell rigoros und figurativ. An dieser Stelle wird deutlich, warum Lynn Yohs Entwurf als ein bedeutsames Beispiel seiner Theorie präsentiert, denn es greift die geschmeidige Geometrie sowohl auf der Ebene der Konstruktion als auch auf der Ebene der Form auf und integriert zugleich ökonomische, nachhaltige und funktionale Aspekte.

417 Lynn, Greg (Hg.): *Archaeology of the Digital*: Peter Eisenman, Frank Gehry, Chuck Hoberman, Shoei Yoh, Montréal u.a. 2013, S. 332.

418 Yoh, Shoei: Odawara, in: *Quaderns d'Arquitectura i Urbanisme*, Nr. 220, 1998, S. 129.

419 Lynn, Greg (1993c): Shoei Yoh. Prefectura Gymnasium, in: *Architectural Design*, Nr. 3/4, Profile 102, 1993, S. 79.

Yohs Dachkonstruktion ist als Beispiel für Lynns Theorie auch problematisch, denn sie bestärkt die Kritik, dass es ihm lediglich um eine Beschäftigung mit Oberflächen bzw. äußeren Hüllen gehe. Lynn nimmt zu diesem Vorwurf Stellung:

»Many experiments in architecture begin with the problem of the long-span roof, however, because it is there that form, structure, and tectonics are so intricately entwined. Nonetheless, the roof projects do invite the reactionary (and perhaps overly hasty) responses put forward by the editors of *Assemblage*: Isn't this just the 1960s all over again? Isn't this more or less Buckminster Fuller redux? Until blob organizations develop beyond the prototype of the shed, they will remain open to such accusations.«⁴²⁰

In der Tat präsentiert Lynn in »Blobs, or Why Tectonics Is Square and Topology Is Groovy« primär zeitgenössische Experimente mit heterogenen Oberflächenkonstruktionen. Um den Vorwurf zu entkräften, dass sich mit seiner Theorie allein Dachkonstruktionen beschreiben lassen, liefert er mit dem Adult Day Care Center in Chicago (1990–92) des US-amerikanischen Architekten Mark Rakatansky ein Projekt, das die Theorie des Rhizoms auf die Funktion und Struktur eines Architekturelements anwendet (Abb. 12).⁴²¹

Rakatanskys Anliegen ist es, mit der Architektur soziale Prozesse sichtbar zu machen, sodass sich deren soziale Konstruktion offenbart. Daraus folge die Erkenntnis, dass die sozialen Prozesse auch anders konstruiert werden können. Als Beispiel wählt er den Handlauf, der in Seniorenheimen als Symbol für die Pflegebedürftigkeit und die Niederlage der eigenständigen Fortbewegung stehe: »The handrail, like any architectural element, is an actor in this drama of social and psychological space.«⁴²² Architektonische Elemente wie der Handlauf werden von Rakatansky als Akteure sozialer und psychologischer Prozesse begriffen. Demnach ist Architektur für ihn nicht der Hintergrund, vor dem die Altenpflege stattfindet, sondern ein komplexes Gefüge aus Akteuren, das maßgeblich auf die Verhaltensweisen im Altenheim einwirkt. Die Idee von Rakatansky besteht darin, den Handlauf in seiner Präsenz zu betonen und ihm gleichzeitig verschiedene Bedeutungen zukommen zu lassen. Entlang der Wände einer sozialen Einrichtung für pflegebedürftige Erwachsene wird ein Netzwerk aus linearen, sich in ihrem Höhenverlauf verändernden Handläufen angebracht. Der Handlauf wird mal zu einer Bank, einem physiotherapeutischen Gerät, einem Ausstellungsmöbel, einer Garderobe oder nimmt einen Kalender, einen Fotoapparat und audiovisuelle Ausstattungen auf. Derart erfüllt der Handlauf mehrere Funktionen als nur die Stütze beim Laufen und Stehen zu sein. Zahlreiche, für die Bewohner wichtige Aktivitäten werden mit ihm verbunden: »[L]ooking, reading, exercising, sitting, sitting next to someone else, checking the calendar, checking one's (past or present) image, checking the time, checking one's coat.«⁴²³

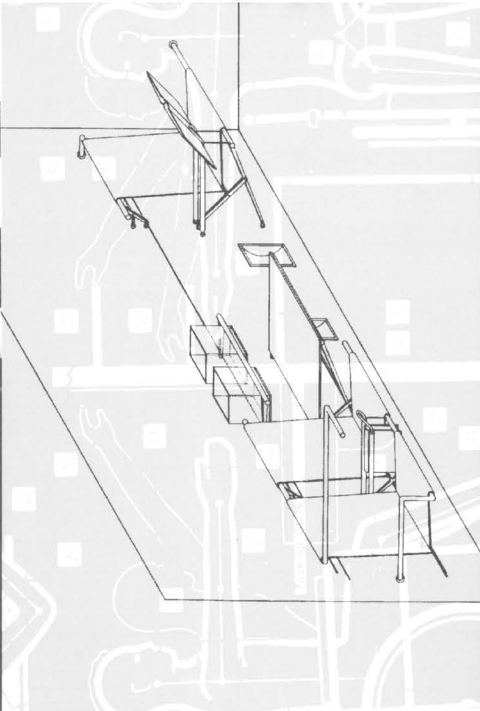
420 Lynn 1996b, S. 60. Er bezieht sich auf Hays, K. Michael / Ingraham, Catherine / Kennedy, Alicia: Computer Animisms (Two Designs for the Cardiff Bay Opera House), in: *Assemblage*, Nr. 26, 1995, S. 8–9.

421 Wie Stranded Sears Tower wird Rakatanskys Projekt in der Ausstellung »Architexturally Speaking« gezeigt.

422 Rakatansky, Mark: Transformational Constructions (For Example: Adult Day), in: *Assemblage*, Nr. 19, 1992, S. 9.

423 Ebd., S. 17.

Abbildung 12: Mark Rakatansky, Adult Day Care Center in Chicago, 1990–92, realisiert. Präsentation in »Assemblage«, 1992.



SHORT-TERM GOAL:

LONG-TERM GOAL:

Zur Beschreibung verwendet Rakatansky zudem Begriffe aus *Mille plateaux*:

»If the site strategy used in this project might be considered to be related to the dynamical system of the ›rhizome‹ (because of its interconnectivity, heterogeneity, multiplicity, discontinuity, and acentrality), it should be understood as utilizing rhizomal networks that are already present at the site, but that are unarticulated, hidden, or repressed – networks that our network first ›deterritorializes,‹ and which then ›reterritorialize‹ our network.«⁴²⁴

Er macht hier deutlich, dass es nicht darum geht, ein autonomes Netz an Handläufen an die Wände anzubringen, sondern dass erstens existierende Strukturen aufgegriffen werden – an einer Stelle durchbricht der Handlauf die Wand zum Empfang und nimmt die Möbel auf, die bereits zuvor im Empfangsraum gestanden haben – und zweitens können die Bewohner mit dem Handlauf interagieren: Zum Beispiel befestigen die Bewohner die Fotografien, die mit der im Handlauf integrierten Kamera geschossen werden, an Clips und stecken sie am Ende der Woche in die Fotoalben, die sich an den Armlehnen der Sitzmöbel befinden. So kann der Lebensalltag eigenständig dokumentiert und Besuchern im Rahmen einer sozialen Interaktion gezeigt werden. Die insgesamt 16 Elemente sollen verdeutlichen, dass mit der Unterstützung durch den Handlauf immer auch Aspekte von Autonomie, Gegenseitigkeit, Trennung und Verbindung verknüpft sind: »Whether one might suggest that the clamp holds the photograph as the hand holds the rail or that the photograph is supported by the clamp as the body is supported by the rail, the questions remain the same: what (or who) supports what (or who)? by what means? to what degree? to what end? for how long?«⁴²⁵ Rakatansky weist ein Verständnis der Bedeutung von De- und Reterritorialisierung bei Deleuze und Guattari auf, bei dem das Konzept primär mit dem Einfluss architektonischer Elemente auf das soziale Leben verbunden wird. Rakatansky geht es nicht um formale Transformationen als Selbstzweck, sondern um ihre Kapazität, soziale und psychologische Prozesse zu bereichern und eventuell zu verändern.

Lynn präsentiert Rakatanskys Projekt in »Blobs, or Why Tectonics Is Square and Topology Is Groovy«. Allerdings deutet er es vor allem formal, denn er vergleicht es mit dem Film »Invasion of the Body Snatchers« (»Die Körperfresser kommen«, 1956, Remakes 1978 und 1993). Darin finden zwei Angestellte der Gesundheitsbehörde heraus, dass extraterrestrische, gelatineartige Mikroorganismen Menschen befallen, einen Kokon spinnen und darin eine exakte Kopie bilden. Auf einem im Artikel abgedruckten Standbild ist ein beinahe fertiges Duplikat zu erkennen, das der fremde Mikroorganismus in Form von aderartigen Ranken umschlingt. Lynn setzt dies in Analogie mit Rakatanskys Handläufen: So wie sich die Fortsätze der Körperfresser in und um den Körper des Opfers winden, so infiltrieren die Handläufe das Innere der Tagesstätte.⁴²⁶ Lynns Fokus liegt damit auf einem formalen Vergleich und nicht auf der sozialen und psychologischen Bedeutung. Wichtig ist ihm allein, dass das Projekt keine Dachkonstruktion umfasst und somit den Vorwurf, der von den *Assemblage*-HerausgeberInnen vorgetragen wird, entkräftet. Lynns Artikel schließt allerdings mit einer Hommage an

424 Ebd.

425 Ebd., S. 23.

426 Lynn 1996b, S. 60.

die Bauten von Frei Otto und Edmund Happold. Damit wird die Bezugnahme auf die Freiformexperimente der 1960er Jahre letztlich doch eingelöst.

Die Projekte von Eisenman, Lynn, Yoh und Rakatansky, die als Beispiele für die Übersetzung von Deleuzes (und Guattaris) Konzepten in Architektur präsentiert werden, zeigen deutlich die Fokussierung auf die Form. Selbst bei den Entwürfen von Yoh und Rakatansky, bei denen das Augenmerk auf konstruktive bzw. funktionale und soziale Aspekte gelegt wird, betont Lynn die äußere Form, um sie zur Legitimierung seiner theoretischen Position zu nutzen. Eisenman und Lynn versuchen bei ihren Projekten augenscheinlich theoretische Konzepte in Gestalt eines architektonischen Objekts zu verbildlichen.

Der rein bildlichen Übersetzung liegt die falsche Annahme zugrunde, dass die Form automatisch auch die politischen Implikationen der Theorien beinhaltet.⁴²⁷ Bereits auf der zweiten Any-Konferenz bemerkt Somol, dass ein Raum nicht deswegen glatt im Sinne Deleuze und Guattaris sei, nur weil er glatt aussehe.⁴²⁸ Er verweist diesbezüglich auf den Unterschied zwischen einer wortwörtlichen, äußerlichen und einer inhaltlichen Übersetzung, die sich nicht notwendigerweise auf der Oberfläche zu erkennen gibt. Der glatte Raum, in dem Menschen nicht in Kategorien und Hierarchien gezwungen werden, muss äußerlich nicht glatt sein. Er kann es freilich, aber allein die glatten Oberflächen werden kaum Einfluss auf soziale Prozesse und Machtformationen ausüben. Ohne Bezug auf strukturelle, funktionelle und soziale Aspekte liefern sie letztlich lediglich eine Verbildlichung des theoretischen Konzepts des glatten Raumes. Im Übrigen warnen Deleuze und Guattari selbst vor einem allzu naiven Glauben an glatte Räume.⁴²⁹

Lynns Fokus auf glatte Oberflächen erklärt sich nicht nur durch das Konzept des glatten Raumes. Die Faszination des Glatten, die bisweilen zum Fetisch wird, lässt sich im Industriedesign des 20. Jahrhunderts nachvollziehen. Stone beschreibt, wie ab den 1930er Jahren zunehmend eine glatte, glänzende Hülle die mechanischen Elemente von Produkten, wie Toaster oder Staubsauger, verdeckt. Die stromlinienförmigen, als »futuristisch« bezeichnenden Umhüllungen werden zum Mittelpunkt der Vermarktung, sodass die glatte Hülle zum Objekt der Begierde wird: »This worked to create a dual desire, at once for the hypertactility of the smooth surface and also for the mysterious hidden organs that nestled beneath.«⁴³⁰ Digitale Bildbearbeitungs- und Renderingprogramme ermöglichen die Erzeugung solcher glatten und glänzenden Oberflächen durch Reflexionen, Spiegelungen sowie kontinuierliche Farbverläufe. Lynns

427 Vgl. Spencer 2011, S. 9–10; und Lahiji 2016, S. 131 und 143.

428 Somol, Robert E., in: Davidson 1992, S. 248.

429 Vgl.: »Selbst die am stärksten eingekerbte Stadt lässt glatte Räume entstehen: in der Stadt als Nomade oder Höhlenbewohner hausen. Manchmal genügen schon langsame oder schnelle Bewegungen, um wieder einen glatten Raum zu schaffen. Und ganz bestimmt sind glatte Räume nicht von sich aus befreiend. Aber in ihnen verändert und verschiebt sich der Kampf, und in ihnen macht das Leben erneut seine Einsätze, trifft es auf neue Hindernisse, erfindet es neue Haltungen, verändert es die Widersacher. Man sollte niemals glauben, daß ein glatter Raum genügt, um uns zu retten.« Deleuze / Guattari: TP 1992, S. 693.

430 Stone, Alluquère Rosanne (1993a): Sex, Death, and Architecture, in: ANY, Nr. 3, 1993, S. 36.

geschmeidige Oberflächen sind Teil dieser Ästhetik des Glatten und Glänzenden, die Eskilson in Bezug auf das Grafikdesign als »sleek technological look« bezeichnet.

Interessant ist, dass die Baupraxis als Hindernis für die aus der Theorie entwickelten Entwürfe wahrgenommen wird. Auf die Kritik, dass seine Entwürfe wie Origami-Figuren aussehen, antwortet Eisenman, dass die Einteilung der gekurvten Oberfläche in Dreiecke, die eine origamiartige Erscheinung hervorrufe, eine konstruktive Notwendigkeit für die Realisierung des Entwurfs sei.⁴³¹ Gehrys Guggenheim-Museum in Bilbao (1993–97) beweist hingegen, dass mehrfach gekrümmte, fließende Oberflächen durchaus baubar sind. Es ist vielmehr eine ästhetische Entscheidung, das Gefaltete durch Faltkanten zu betonen. Auch Lynn bemerkt, dass das »Informel« schwer zu realisieren sei, da die Erbauung von Architektur geometrische Formen und Maßsysteme erfordere.⁴³² Beide drücken ein Bedauern darüber aus, dass eine »richtige« Umsetzung der theoretischen Konzepte durch die spezifische Medialität der Architektur nicht gelingen mag. Die Praxis kontaminiert sozusagen die Theorie, indem sie sich Ideen, wie dem »Informen«, dem räumlichen Kontinuum oder der sich verändernden Form, widersetzt.

3.2.4 Autopoietische Entwurfsprozesse zur Darstellung bringen

Mit den Begriffen des Ereignisses, der Emergenz und des Virtuellen wird eine Vorstellung des Entwerfens verbunden, die sich von der Erstellung eines Plans durch ein handelndes Subjekt löst. Insbesondere Rajchman erklärt, dass mit einem Plan keine neue Bewegung des Denkens und Handelns entworfen werden könne, da das Ereignis nicht vorhersehbar, geschweige denn planbar sei.⁴³³ Vielmehr entstehen unerwartete Formen und Strukturen aus den Bewegungen der Materie heraus. Dies wird durch einen sich selbst organisierenden Entwurfsprozess konzeptualisiert, der mit dem Begriff der Autopoiesis beschrieben wird.

Der Neologismus aus den griechischen Begriffen »αὐτός« für »selbst« und »ποίησις« für das »Schaffen« oder »Schöpfen« wurde in den 1970er Jahren von den Biologen Humberto R. Maturana und Francisco J. Varela geprägt, um die Organisationsform von Lebewesen mittels der Systemtheorie, d.h. der Erklärung komplexer Phänomene als Systeme mit bestimmten Eigenschaften und Organisationsformen, zu beschreiben. Lebende Systeme zeichnen sich laut Maturana und Varela dadurch aus, dass sie Produkte ihrer eigenen Organisation sind und somit keine Differenz zwischen Schaffendem und Geschaffenem bestehe.⁴³⁴ Autopoiesis beschreibt daher einen Prozess der Selbsterschaffung und -erhaltung. Niklas Luhmann übernimmt den Begriff aus den biologischen Diskussionen in seine soziologische Systemtheorie, um Systeme zu beschreiben, die eigendynamisch den Aufbau und Erhalt ihrer Struktur vollziehen.⁴³⁵ In den Architekturdiskurs wandert der Begriff im Zuge der Auseinandersetzungen mit Kybernetik und Systemtheorie. Er löst dabei Begriffe wie Autogenese

431 Eisenman, Peter, in: Davidson 1997a, S. 264.

432 Lynn, Greg (1997): From Body to Blob, in: Davidson 1997a, S. 163.

433 Rajchman 1991b, S. 110.

434 Maturana, Humberto R. / Varela, Francisco J.: Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens, Bern u. a. 1987, S. 55–60.

435 Vgl. Reese-Schäfer, Walter: Luhmann zur Einführung, Hamburg 1996, S. 45–54.

und Selbsterschaffung ab, mit denen sich vor allem Frei Otto beschäftigt.⁴³⁶ Mit den digitalen Entwurfswerkzeugen und der Nutzung von Algorithmen gewinnt der Begriff in den 1990er Jahren in Verbindung mit den Konzepten der Emergenz und des Ereignisses an Bedeutung und gipfelt schließlich in Schumachers zweibändigem Werk *The Autopoiesis of Architecture* (2011 und 2012).⁴³⁷

Der Idee der Selbsterschaffung folgend liegt der Sinn des Entworfenen, laut Rajchman, nicht in der Verkörperung (»embodiment«) einer vorangegangenen Idee, sondern in der Freilassung von etwas Neuem, das weder an ein Subjekt noch an ein Vorbild gebunden sei.⁴³⁸ Demgemäß bemerkt Kipnis auf der letzten Konferenz Folgendes: »So the whole debate about material practices and the ways in which they produce new effects is at the very essence of how architecture discovers its new possibilities. It cannot be driven by the representation of ideas.«⁴³⁹ Wenn es bei den autopoietischen Entwurfsprozessen laut Rajchman und Kipnis nicht um eine Verkörperung oder Repräsentation geht, findet dann eine Verbildlichung philosophischer Konzepte im Medium der Architektur statt?

Aufschlussreich ist in dieser Hinsicht Lynns Entwurf für das Port Authority Triple Bridge Gateway in New York (1994). Auf seiner Internetseite bezeichnet Lynn den Entwurf als das erste Architekturprojekt, das Computeranimationsprogramme für die Formgenerierung verwendet.⁴⁴⁰ 1994 lobt der Gemeinderat von Manhattan einen Wettbewerb für die Neugestaltung der vier Straßenrampen aus, die vom Lincoln Tunnel über die 9th Avenue zum Port Authority Bus Terminal führen. Konkret geht es um eine Schutzüberdachung der Rampen, die sich auf drei verschiedenen Ebenen befinden, und ein Lichtsystem an der Unterseite der Straßenüberführung zur Aufwertung des Stadtgebiets. PKSB Architects gewinnt 1995 den Wettbewerb.

Lynn beginnt die Entwicklung seines Wettbewerbsbeitrags damit, die auf dem Gelände vorhandenen Kräfte, d. h. die Bewegungen der Busse auf den Rampen sowie der Passanten und Autos auf der 9th Avenue und den umliegenden Straßen, in unterschiedlichen Intensitäten und Schnelligkeiten zu modellieren. Sind es bei dem Entwurf für Chicago statische Eigenschaften der Umgebung, die als lokale Kräfte auf die Gebäudeformen einwirken, so sind es hier nun dynamische Kräfte, die in ihrer zeitlichen Dimension simuliert werden. Daraus entsteht, so Lynn, ein graduelles Anziehungsfeld. Dieses Anziehungsfeld und die Bewegungsströme werden mit Hilfe von zwei Verfahren modelliert: Zum einen wird am Übergang der Rampen in das Terminalgebäude eine Fläche konzeptualisiert, aus der Massepartikel strömen, die eine bestimmte Geschwindigkeit besitzen. Der fluoreszierend grüne Massepartikelstrom verändert seine Form und Richtung dem Kräftefeld gemäß. Er bildet eine amorphe Form mit einer kontinuierlichen Oberfläche, d. h. einen Blob. Zum anderen werden die Kräfte und

436 Vgl. Mertins, Detlef: Bioconstructivism, in: Spuybroek, Lars: NOX. Machining Architecture, London 2004, S. 368.

437 Schumacher versucht in Anlehnung an Luhmann Architektur als »autopoietisches Kommunikationssystem« zu definieren: Schumacher, Patrik: *The Autopoiesis of Architecture*. Vol. 1: A New Framework for Architecture, London 2011, S. 32.

438 Rajchman 1998b, S. 217.

439 Kipnis, Jeffrey, in: Davidson 2001, S. 129.

440 Lynn, Greg: Port Authority Triple Bridge Gateway, <http://glform.com/buildings/port-authority-triple-bridge-gateway-competition/> (05.07.2018).

Bewegungsströme durch einzelne, runde Partikel visualisiert: Entsprechend ihrer eigenen, zugewiesenen Geschwindigkeit und der auf sie wirkenden, modellierten Kräfte ordnen sich die Partikel zu bestimmten Bahnen (Abb. 13). Ausgehend von diesen Partikelstudien fangen Phasenportraits die Bewegungen über eine bestimmte Zeitperiode ein. Die dadurch ermittelten Bahnen übersetzt Lynn in Bogenstrukturen aus Metallrohren, zwischen denen Membranen gespannt sind, die sich in elf Segmente unterteilen. Die Membranen sind als Screens für die Projektion von Verkehrsinformationen und als Diffusionsoberfläche für von unten kommendes Licht gedacht.⁴⁴¹

Beim Port Authority Triple Bridge Gateway-Projekt handelt es sich insofern um einen autopoietischen Entwurfsprozess, als Lynn zwar die zu modellierenden Kräfte und die Geschwindigkeiten der Partikel definiert, die entstehenden Formen aber Produkte der Modellierung innerhalb der Computeranimationsprogramme sind. Folglich läuft an diesem Punkt der Entwurfsprozess autonom ab. Lynn hält den Prozess letztlich an und wählt eine der Formvarianten, die das Programm ohne ihn generiert hat. Somit ist der Prozess nicht selbststeuernd, da er die Parametersetzung und die Entscheidungen des Entwerfenden benötigt. Vielmehr basiert er auf einem algorithmischen Mechanismus, der durch ein handelndes Subjekt konzipiert, in Gang gesetzt und beendet wird. Dennoch entstehen auf diese Weise Formen, die von Lynn nicht vollständig vorhergesehen werden.

Des Weiteren demonstriert das Projekt für Manhattan, dass ein sogenannter autopoietischer Entwurfsprozess mit den technologischen Möglichkeiten der Computerprogramme verschränkt wird. Lynn wählt daher zur Veranschaulichung eine Ästhetik, die eng mit dem Digitalen und Eskilsons »sleek technological look« verbunden ist: fließende Formen, glatte und glänzende Oberflächen und semitransparent gerenderte Membranen mit kontinuierlichen Farbverläufen. Die gleiche Ästhetik verwenden auch Eisenman und Rocker in ihrem Beitrag für das ANY-Event »The Virtual House« (1997, siehe 3.1.3.2).

Für Eisenman und Rocker erfolgt im Prozess der Aktualisierung das Werden einer Form, die in keinem repräsentativen Verhältnis zu einem vorangegangenen Modell stehe und damit den repräsentativen Wert von Form generell infrage stelle. Die Form sei vielmehr der im Werden begriffene Ausdruck des Virtuellen. Um dieses Werden in Gang zu setzen, beginnen sie mit etwas Gegebenen, aus dem virtuelle Formen aktualisiert werden sollen. In diesem Fall handelt es sich um die Erinnerung an Eisenmans nicht realisiertes Haus IV (1971). Dieses Projekt beinhaltet eine serielle Auseinandersetzung mit Verformungsvariationen von Linien, Flächen und Volumen eines auf drei mal drei Kuben basierenden Hauses. Die Diagrammserien sind ohne Einfluss äußerer Parameter wie Kontext oder funktionelle Belange erstellt, weswegen Eisenman von einem »Selbstentwurf« spricht, der angeblich frei von den Motiven eines Autors sein soll.⁴⁴²

Eisenman und Rocker entwickeln ein Kräftefeld, das auf den inneren Beziehungen und Verknüpfungszuständen der drei mal drei Kuben basiert, wobei sie mit zwei Kuben beginnen, die sie mit einem schmalen Zwischenraum nebeneinander positionieren (Abb. 14). Das Kräftefeld entsteht mittels eines Computerprogramms, das Eisenman und Rocker eine abstrakte Maschine nennen und das aus zwei Komponenten

441 Lynn 1999b, S. 103–119.

442 Davidson, Cynthia C. (Hg.): Auf den Spuren von Eisenman, Sulgen 2006, S. 44.

Abbildung 13: Greg Lynn, Port Authority Triple Bridge Gateway in New York, 1994, nicht realisiert. Bewegungsströme einzelner Partikel am Übergang der Rampen in das Terminalgebäude und in der Unterführung der 9th Avenue sowie daraus resultierende Bogenstrukturen mit Membranen.

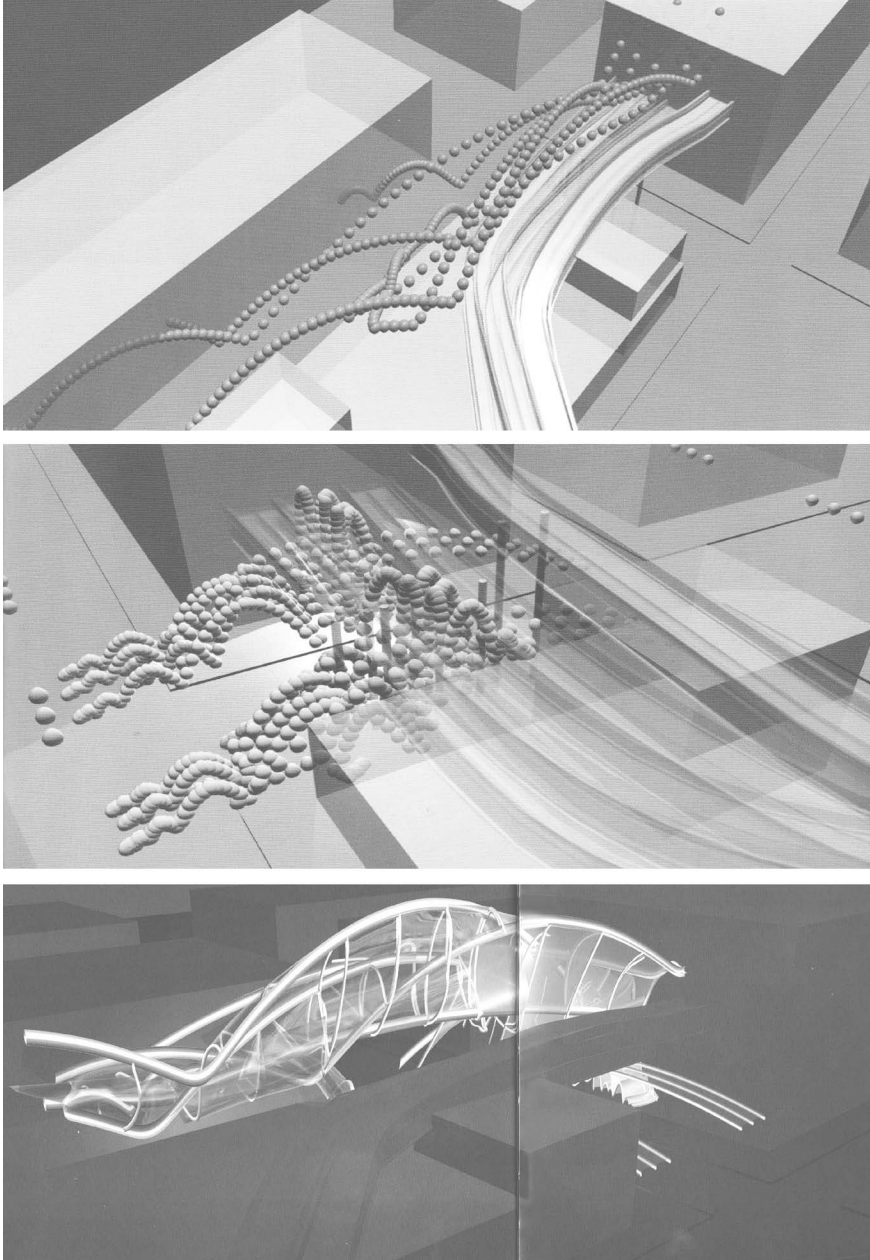
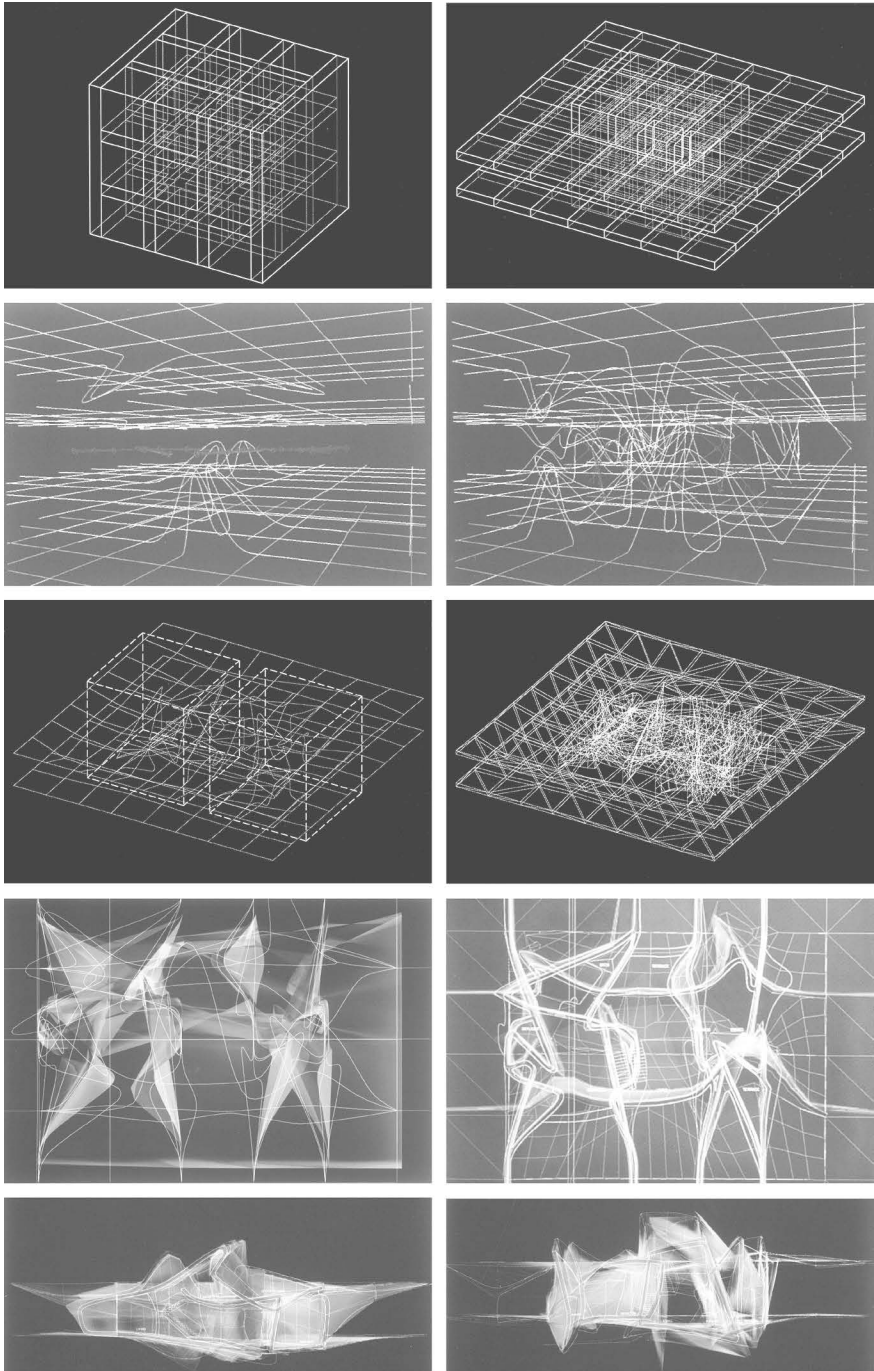


Abbildung 14: Peter Eisenman, *The Virtual House*, 1997, nicht realisiert. Konzeptdiagramme des Entwurfsprozesses sowie Grundriss und Schnitte.



besteht: Erstens liest das Programm bei beiden Kuben alle sechs Seitenflächen von einer Ecke zur nächsten ab und verwandelt die abgelesenen Linien in Vektoren, denen Einflusszonen und willkürliche Attribute zugewiesen werden, welche die Richtung und Wiederholung des Vektors beeinflussen. Es werden nun im Bereich der beiden Kuben zwei parallele Raster eingefügt. Die Vektoren verformen je nach ihrer Stärke und Orientierung ein bis mehrmals diejenigen Linien, die sich in ihrer Einflusszone befinden. Zweitens werden beide Kuben miteinander in Beziehung gesetzt und die möglichen Verbindungen wiederum als Vektoren mit Einflusszonen und Attributen definiert. Es treten dabei Wechselwirkungen mit den anderen Vektoren auf. Das verzerrte Raster wird erneut ein oder mehrere Male verzerrt. Dieser Prozess könnte um weitere Kuben und deren Verknüpfungen erweitert werden, sodass sich die Vektoren erneut gegenseitig beeinflussen und die Linien verformen. Allerdings wird der Prozess bei zwei Kuben angehalten und zwar, so Eisenman und Rucker, sobald die Einflussgrößen einen Zustand reduzierter Aktivität produzieren und die Differenzen derart minimal seien, dass sie nicht mehr wahrnehmbar sind. Die entstandenen Verformungen der Linien werden in eine dreidimensionale Struktur mit gekrümmten Flächen übersetzt, die als blaue, semitransparente Flächen gerendert werden. Schließlich wird die Konfiguration in Grundrisse und Schnitte eines Einfamilienhauses überführt.

Entscheidend an dem Entwurfsverfahren ist, dass die Richtungen und die Kräfte der Vektoren sowie die entstehenden Wechselwirkungen als virtuelle Bewegungen begriffen werden, die mit Hilfe eines Linienrasters visualisiert und damit aktualisiert werden: »Each vector has a field of influence that actualizes its virtual movement through time. This actualization is visualized through the effect of each vector on the lines within its field [o]f influence.«⁴⁴³ Die Linienraster werden durch die Vektoren verformt und bringen damit das Kräftefeld zur Darstellung. Das Virtuelle ist hier eine Kraft bzw. das Potenzial, existierende Formen wie das Linienraster zu verändern. Die Kurvenscharen werden dementsprechend als Spuren des Virtuellen bezeichnet. Eisenman und Rucker konzipieren kein Haus, das im Sinne Rajchmans zu unvorhergesehenen Verbindungen mit Menschen und Dingen animieren soll. Es geht nicht um die Interaktion zwischen Architektur und sozialen Entitäten. Vielmehr wird Virtualität als Reservoir von Formen begriffen.

Darüber hinaus entsprechen die gerenderten Zeichnungen der populären Vorstellung des Virtuellen bzw. des Cyberspace, wie sie unter anderem durch die Science-Fiction-Filme »2001: A Space Odyssey« (1968), »Tron« (1982) und »Blade Runner« (1982) geprägt wurde: Dunkle Hintergründe, fluoreszierende Lichter, psychedelische Farbsequenzen und die Verwendung von Rastern charakterisieren virtuelle Welten. Die gerenderte Zeichnung des Virtual House präsentiert den Entwurf ebenfalls mit einem schwarzen Hintergrund, auf dem die weißen Linien des Rasters und die blau leuchtenden, semitransparenten, mit Farbverläufen versehenen, mehrfach gekrümmten Flächen zu sehen sind. Wie bei Lynns Entwurf für Manhattan wird bewusst eine Ästhetik, die mit Cyberspace verbunden ist, verwendet, um Virtualität darzustellen.

Eisenmans Kurvenscharen erinnern gleichzeitig an Oszillogramme, die den zeitlichen Verlauf von elektronischen Spannungen oder Signalen in Form von Verlaufsgraphen erfassen. Folglich passt diese Darstellungsweise zur Visualisierung von raum-zeitlichen Effekten virtueller Kräfte. Inge Hinterwaldner beschreibt, wie

443 Eisenman / Rucker 1997, S. 23.

Eisenman seine Vorstellung eines aktiven Grunds, aus dem heraus die Figuren erwachsen, durch flach ausgelegte, horizontale Bandstrukturen darstellt, »die das Potential beherbergen, insofern in Bewegung zu geraten, als sie sich wölben, drehen und gegeneinander verschieben.«⁴⁴⁴ Sie nennt es die »Operativität der Streifen«, die durch ihre Horizontalität eine Verbindung zum Grund suggerieren und selbst noch keine Figuration sind, aber eine solche vorbereiten, indem die einzelnen Streifen verschieden transformiert werden können. Laut Hinterwaldner seien die Streifen eine »motivisch-ikonische Anlehnung« an wissenschaftliche Zeitreihendiagramme, insbesondere an die fotografischen Studien von Marey zu Bewegungen der Luft mit Hilfe von Rauchmaschinen und Windkanälen sowie seine Aufzeichnungen von Muskelbewegungen eines Frosches mit Hilfe eines Myographen. Das Linienraster beim Virtual House übernimmt eine ähnliche Funktion wie die Streifen: Es liefert die Gleichförmigkeit, in die das Ereignis eintritt und Abweichungen in Form von gekrümmten Linien erzeugt. Zugleich bilden die Kurvenscharen Aufzeichnungen virtueller Bewegungen in der Art wie Oszillographen elektronische Spannungen in der Zeit festhalten. Raster und Verlaufsgraphen bilden also Darstellungsformen für die Veranschaulichung zeitlicher Prozesse. An dieser Stelle ist anzumerken, dass Eisenman stets mit Rastern oder parallelen Linien arbeitet, die durch Überlagerungen mit Diagrammen oder Einwirkungen externer Kräfte verzerrt werden, wobei nicht nur Spuren virtueller Bewegungen, sondern zum Beispiel auch Spuren unterdrückter Strukturen im Sinne Derridas hervorgeholt werden sollen.⁴⁴⁵

Eisenman und Rocker verstehen den Entwurfsprozess als sich selbst generierend und ausführend. Die Aktualisierung des Virtuellen werde, so Eisenman und Rocker, von einem Computerprogramm realisiert, das die abstrakte Maschine in einen realen Raum und in einer realen Zeit modelliere. In der Tat läuft die Verformung anhand der definierten Regeln automatisch ab und kann einzig in begrenztem Maße vorhergesehen werden. Ähnlich Lynns Projekt für Manhattan findet die Generierung der Form mit Hilfe eines Computerprogramms statt, das eine Abfolge von Transformationsschritten ausführt. Die Entwurfsgestalt folgt aus einer Handlungsvorschrift bzw. einem Algorithmus, wobei Eisenman und Rocker die Erstellung des Algorithmus, die Parameterveränderungen und die Entscheidung, wann der Prozess angehalten wird, bestimmen.

Werden beim Entwurf für ein virtuelles Haus funktionale und soziale Aspekte weitgehend ignoriert, um sich auf formale Aufzeichnungen virtueller Bewegungen zu konzentrieren, so liefert Isozaki mit Haishi – The Mirage City (1995–97, siehe 3.1.1.4) ein stärker sozial-politisch motiviertes Projekt, das er nicht allein entwirft, sondern dass durch die Teilnahme zahlreicher sowohl architektonisch ausgebildeter als auch fachfremder Personen entsteht.

Die Regierung der chinesischen Stadt Zhuhai beauftragt 1995 Isozaki einen Entwicklungsplan für die südliche Küste der Insel Hengqin zu erarbeiten. Die Insel soll Teil der Sonderverwaltungszone Macau werden, die nach der Rückgabe der portugiesischen Kolonie an China 1999 geplant ist. Isozaki schlägt eine 400 ha große künstliche

444 Hinterwaldner, Inge: Über Zeitreihendiagramme zur Reformulierung des Figur/Grund-Paradigmas, in: Boschung, Dietrich/Jachmann, Julian (Hg.): *Diagrammatik der Architektur*, München 2013, S. 189.

445 Zur Rolle von Wiederholungsstrukturen bei Eisenman siehe Gleiter, Jörg: *Rückkehr des Verdrängten. Zur kritischen Theorie des Ornaments in der architektonischen Moderne*, Weimar 2002, S. 327ff.

Insel im Flachmeer südlich von Hengqin vor, die jedoch nie realisiert wird. Isozaki begreift das Projekt von Anfang an eher als eine Suche nach einer Utopie, die auf die gegenwärtige Gesellschaft im Zeitalter der Informatik antworte.⁴⁴⁶ Er entwickelt das Projekt zu einer interaktiven und medialen Performance weiter, deren Konzeption erstmals auf der »Anywise«-Konferenz 1995 und in detaillierterer Ausführung auf der sechsten Internationalen Architektur-Biennale in Venedig 1996 präsentiert wird. Die Ausführung des Projekts findet vom 19. April bis 13. Juli 1997 im Rahmen der Ausstellung »The Mirage City – Another Utopia« im NTT InterCommunication Center (ICC) in Tokyo statt, über die Isozaki und Asada 1997 auf der »Anyhow«-Konferenz berichten.

Die Beschäftigung mit dem Utopischen zeigt sich bereits im Titel, denn »Hāishi« bedeutet Stadt (»shi«) auf dem Meer (»hāi«).⁴⁴⁷ Gleichzeitig impliziert der Titel ebenso eine Luftspiegelung (»hāishi shènlóu«), wodurch das Projekt eine Konnotation des Imaginären erhält. Laut Isozaki erlaube die Konstruktion einer Stadt auf dem Meer die Vorstellung einer anderen Welt, in der die gegenwärtigen politischen Institutionen und sozialen Konventionen verändert werden können. Er bezieht sich auf Thomas Mores *Utopia* (1516), in dem eine geradezu ideale Gesellschaft beschrieben wird, die sich auf einer fernen Insel namens »Utopia« befindet. Der Begriff der Utopie wird oftmals in seiner doppelten Bedeutung als »Nicht-Ort« (»ou-topos«) und »guter Ort« (»eu-topos«) erklärt. Laut Isozaki und Asada ist Haishi als Utopie eine virtuelle Stadt. Virtualität verstehen sie als die reale Herausforderung, ein im Stillstand begriffenes Etwas wieder in Gang zu bringen oder ein bereits bestimmtes Etwas erneut für ein anderes, virtuelles Bild zu öffnen:

»Samuel Butler has written about inverting ›nowhere‹ to yield ›Erewhon‹ – but for Deleuze it should be read as ›now here‹ – as a virtual image that accompanies an actual one. So we shouldn't just be coming up with fantastic fictional cities inside the computer, but rather with something that has a measure of reality [...] but which, when turned inside out, yields a virtual image which might be completely different.«⁴⁴⁸

Diese andere Welt soll mit der Grenzziehung zwischen Ländern und Lebensbereichen sowie mit der »modernen Subjektivität«, die das Subjekt von anderen Subjekten, Objekten und der Welt trennt, brechen.⁴⁴⁹ Dies erfolgt durch die Fokussierung auf drei Aspekte. Erstens konzipiert Isozaki eine zentrale Organisation aller Länder Asiens, die sich an die Europäische Union anlehnt. Die Insel soll zu einer kollektiven Zone der gesamtasiatischen Gemeinschaft werden, in der sich Vertretungen aller asiatischen Nationen treffen und austauschen. Zweitens soll ein – für damalige Verhältnisse – neuer Raum geschaffen werden, in dem es dank des Internets und anderer Informationsnetzwerke keine Distinktion zwischen Leben und Arbeit gibt. Drittens soll Haishi ein Ort des Austauschs zwischen verschiedenen kulturellen Organisationen sein. Durch

446 Isozaki, Arata: *The Mirage City – Another Utopia*, Press Book InterCommunication Center Tokyo 1997, S. 2.

447 Im Japanischen sind es »kai« und »shi«, weswegen das Projekt auch »Kaishi« genannt wird.

448 Isozaki, Arata / Asada, Akira (1997b): *The After-Image of Erewhon: On Mirage City – Another Utopia*, in: *InterCommunication*, Nr. 21, 1997, S. 12. Herv. i. O.

449 Isozaki / Asada 1996, S. 30, I-3.

kooperative Forschungen, multidisziplinäre Konferenzen und vielfältige kreative Praktiken sollen Grenzen überwunden werden. Doch die Subversion bezieht sich vor allem auf das Konzept von Planung. Haishi soll nicht das Resultat eines einzigen Entwerfenden sein, der lediglich ein mögliches Bild in seiner Gesamtheit festlegt, sondern das Ergebnis eines offenen Planungsprozesses, der permanent Interventionen von verschiedenen Personen erlaubt: »It would be like a collage created out of a network. This island will be a gathering point for a wide variety of designs by people living in different places who have different ways of thinking.«⁴⁵⁰ Die Medien für diesen kollektiven Entwurfsprozess sind die Ausstellung im ICC und das Internet sowie vier Pläne bzw. Modelle, die für das Projekt erarbeitet werden.

Jeder Plan besitzt einen Scheingrund: »[I]n this artificial island project, [...] which is to be fabricated without any history, there is no common basis of judgment: hence the importance of applying a tentative set of rules.«⁴⁵¹ Beim ersten Plan, genannt »Prototype«, ist es die chinesische Harmonielehre Fēng Shuǐ, deren Grundgedanke das freie Fließen des »Qi« – eine unsichtbare, alles durchdringende Energie – im Raum ist. Eine dafür ideale Topographie wird mit einem Drachen gleichgesetzt: Im Norden befinden sich die Berge. Das »Qi« entsteht auf dem höchsten Gipfel und fließt entlang der Berggrücken, dem Rückgrat des Drachen, im Osten und Westen in Bögen Richtung Süden.⁴⁵² Der erste Plan lässt sich, auch wenn das nicht Isozakis Absicht ist, als Abstraktion eines chinesischen Drachens lesen (Abb. 15): Die Insel besitzt eine zentrale, sich von Norden nach Süden erstreckende Achse mit öffentlichen Gebäuden und einem Wasserbecken. Der Hafen und die Sportanlagen im oberen Teil der Achse ähneln einem Drachenkopf, dessen Barthaare in den beiden Brücken, die Haishi mit Hengqin verbinden, zu erkennen sind. Ein Kanal, der die Mikrozirkulation des »Qi« leiten soll, verläuft in Mäandern wie der Schlangenkörper eines chinesischen Drachens von Nordosten nach Südwesten. Der restliche Bereich wird von Häusern und zellulären Straßenmustern eingenommen, die an die Schuppen eines Drachens erinnern. Diese Strukturen werden durch ein Computerprogramm generiert, das die Infektion mit einem Computervirus und die daraus entstehenden Deformationen simuliert.⁴⁵³ Ist der »Prototype«-Plan primär Isozakis Entwurf, so kommt mit dem Virus eine Störgröße hinzu, die das Straßen- und Häusermuster unvorhersehbar verformt. In der Ausstellung im ICC wird der »Prototype«-Plan, auf dem die gesamten folgenden Pläne aufbauen, als fertiges Modell ausgestellt.

Der zweite Plan »Signatures« basiert auf Giovanni Battista Piranesi's *Il Campo Marzio dell'Antica Roma* (1762), in dem dieser eine fiktive Rekonstruktion des antiken Marsfeldes in Rom unter Einbeziehung archäologisch gesicherter Bauten vornimmt (Abb. 16). Der Plan vom Marsfeld zeigt eine Stadt, die nie existierte und die Isozaki deswegen in Analogie zu Haishi setzt, die ebenfalls nie gebaut existieren wird: »Since the scale of the central part of these plans is very close to that of the »Mirage City«, we came up with the idea of applying it directly as a model to set out the hypothetical initial conditions of this project.«⁴⁵⁴ Piranesi's Marsfeld wird demnach über

450 Isozaki / Asada 1997b, S. 4.

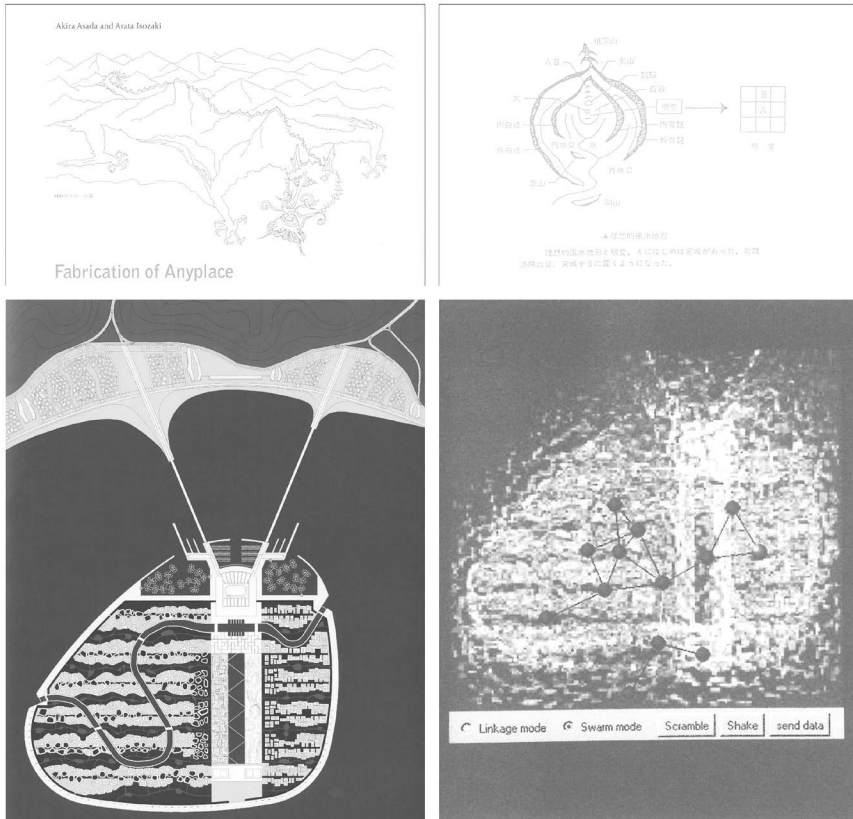
451 Isozaki / Asada 1996, S. 28, 1-2.

452 Isozaki / Asada 1995, S. 206–208.

453 Isozaki / Asada 1998, S. 72, 1-2.

454 Isozaki, Arata, in: Isozaki / Asada 1997b, S. 4f.

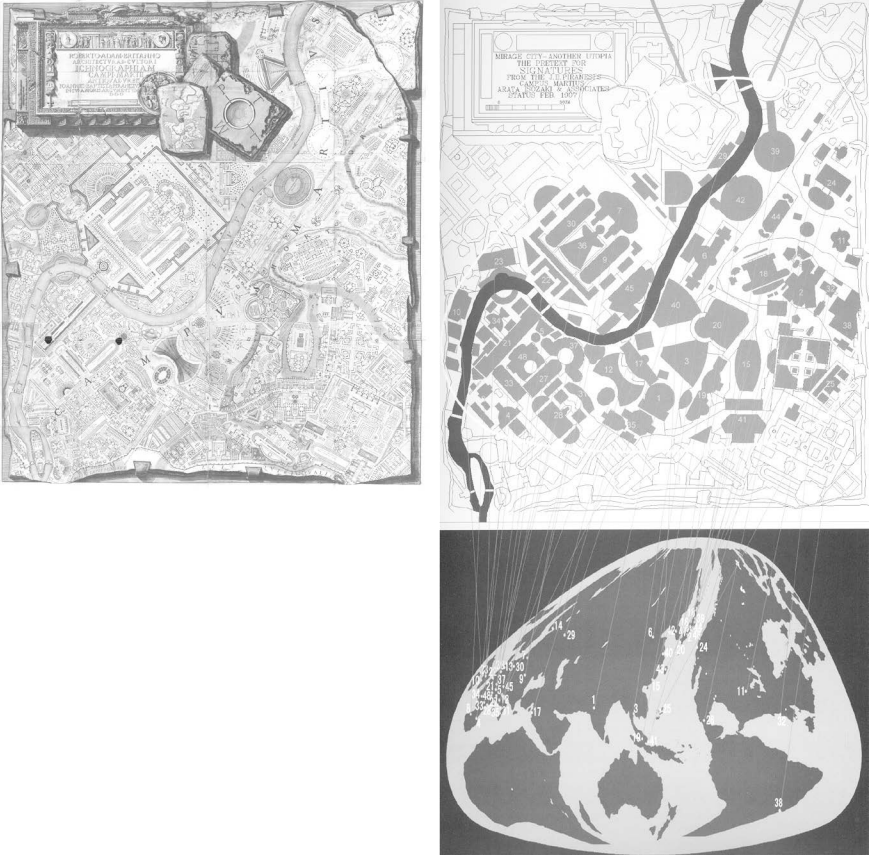
Abbildung 15: Arata Isozaki, Haishi – *The Mirage City*, 1995–97, nicht realisiert. Abbildungen aus der chinesischen Harmonielehre Fēng Shuī in »Fabrication of Anyplace«, 1995. Grundriss »Prototype«-Plan und Computerprogramm zur Transformation des Plans.



den »Prototype«-Plan gelegt. Entsprechend der Gebäude in Piranesis Plan werden Parzellen eingeteilt, für deren Planung Isozaki 48 international bekannte ArchitektInnen, darunter UN-Studio, Eisenman, Gehry, Hadid, Herzog & de Meuron, Ito, Kipnis, Koolhaas, Libeskind, Nouvel und Tschumi, einlädt. Sie sollen für eine bestimmte Parzelle einen ikonischen Entwurf liefern, der als »signature« bezeichnet wird. Der Kontext und die Funktion spielen dabei keine Rolle. In einem zweiten Schritt werden alle Entwürfe auf dem »Signatures«-Modell angeordnet und während der Ausstellung erfolgt unmittelbar durch die ArchitektInnen bzw. via Email oder Fax die Anpassung einzelner Gebäude an die Nachbarn. Der zweite Plan ist somit das Produkt einer Vielzahl an ArchitektInnen, die zunächst unabhängig entwerfen und dann die Entwürfe kontextuell anpassen.

Der dritte Plan »Visitors« greift das Prinzip des japanischen Kettengedichts Renga auf. So wie sich das Gedicht sukzessiv durch verschiedene, dichtende Personen aufbaut, so soll auch der Plan für Haishi kollektiv und in aufeinanderfolgenden Entwürfen entwickelt werden. Während der zwölfwöchigen Ausstellung werden zwölf

Abbildung 16: Giovanni Battista Piranesi, »Ichnographiam Campi Martii antiquae urbis«, in »Il Campo Marzio dell'Antica Roma«, 1762. Aus sechs Teilen bestehender Plan vom Marsfeld. Arata Isozaki, Haishi – The Mirage City, 1995–97, nicht realisiert. Aufteilung der Grundstücke entsprechend Piranesis Plan vom Marsfeld für den »Signatures«-Plan.



ArchitektInnen, darunter Diller + Scofidio und FOA, eingeladen. Sie verbringen jeweils zwei Wochen im ICC, wodurch sich die Anwesenheit der ArchitektInnen stets um eine Woche überlappt. Ihre Aufgabe ist es, einen Plan für Haishi zu entwickeln, der in Verbindung zum vorherigen Entwurf steht, indem er diesen entweder weiterentwickelt oder kontrastiert. Beispielsweise wird Haishi bei Diller + Scofidio mit unerwünschten, dystopischen Aktivitäten wie Prostitution, Piraterie, Drogenkonsum und Glücksspiel konfrontiert und so bauen sie auf der Rückseite des Modells ein Schattenreich der Utopie.⁴⁵⁵ Der dritte Plan entsteht also sukzessiv durch mehrere ArchitektInnen im Ausstellungsraum selbst. Dieser wird zu einem Architekturbüro, in dem unter den Blicken der Museumsbesucher entworfen wird.

455 Daniell, Tom: From Far East to Middle East. Revitalizing Metabolism, in: Interstices, Nr. 9, 2008, S. 28. Diller + Scofidio arbeiten mit DBOX und Lyn Rice zusammen.

Dem vierten Plan »Internet« liegt die Verteilung der Kirchen im Stadtplan von Venedig zugrunde. Da Haishi und Venedig ungefähr gleich groß sind, überträgt Isozaki in einem Computermodell von Haishi die Positionen der mehr als 100 Kirchen als Knotenpunkte, zwischen denen ein synapsenartiges Netzwerk entsteht. Dieses soll das Straßenmuster von Haishi bilden: »Using an algorithm of artificial life, each point is accorded a gravitational pull which works on the other points, initiating a shifting pattern of alignments and oppositions according to probability theory which will manifest a self-organizing form.«⁴⁵⁶ Damit diese Form durch externe Informationen verändert wird, ist jeder (»anyone«) dazu eingeladen, auf der Webseite des ICC die Attribute der Knotenpunkte zu verändern. Änderungen werden laufend in das »Internet«-Modell im Ausstellungsraum integriert. Ist der erste Plan von einem Architekten und der zweite und dritte Plan von mehreren ArchitektInnen konzipiert, so öffnet sich der vierte Plan für Personen außerhalb der architektonischen Disziplin. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob es möglich ist, eine Stadtplanung ausschließlich über das Internet zu entwickeln: »In contrast to the commercial networks which have ›master plans‹, the internet is basically free and supported by innumerable volunteers, and it is changing the world.«⁴⁵⁷ Isozaki und Asada betonen, dass es bei Haishi darum gehe, eine Vielfalt an Prozessen des Werdens und Vergehens zu integrieren.⁴⁵⁸

Von Bedeutung ist die Frage nach der Darstellung von Entwürfen, die von zahlreichen Personen erstellt werden und im ständigen Werden begriffen sind: »The project simulates the state of *tourbillon* in constant flux and becoming [...] How then can we express this concept if it is an everlasting hypothesis and cannot assume any conventional determinations and gestalts?«⁴⁵⁹ Die einzige Möglichkeit sieht Isozaki darin, die Darstellungsart permanent zu verändern. Deswegen entwickelt er die Ausstellung im ICC, bei der Haishi mittels verschiedener Medien und unter Einbeziehung zahlreicher Personen aus dem architektonischen und nicht-architektonischen Bereich stetig neu und anders entsteht. Es wird letztlich kein endgültiger Plan, wie sonst in Ausstellungen von Architekturprojekten üblich, präsentiert. Vielmehr wird der kollektive, durch digitale Medien ermöglichte Entwurfsprozess selbst ausgestellt. Dementsprechend gliedert sich der Ausstellungsraum in drei Bereiche (Abb. 17): Im vorderen Bereich befinden sich das Umgebungsmodell und die vier Planmodelle. Im mittleren Teil sind drei mit Computern und großen Bildschirmen ausgestattete Arbeitsstationen aufgestellt, die dem zweiten, dritten und vierten Plan zugeteilt sind. Hier können die eingeladenen ArchitektInnen und Besucher die Pläne studieren, sie verändern und neue erstellen, die dann auf den Bildschirm projiziert werden. Den hinteren Bereich nimmt die Modellbauwerkstatt ein. Der Ausstellungsraum wird demnach buchstäblich zu einem Architekturbüro.

Haishi ist eines der wenigen kollektiv entworfenen Projekte mit einem tatsächlich offenen Planungsprozess, die in den Publikationen der Anyone Corporation präsentiert werden. Mit den Entwürfen von Eisenman und Lynn teilt es die Verwendung von sogenannten Scheingründen, die von außerhalb in das Projekt integriert werden: Fēng Shuǐ, *Campo Marzio*, Renga und Venedigs Kirchen liefern die Regeln und Vorbilder

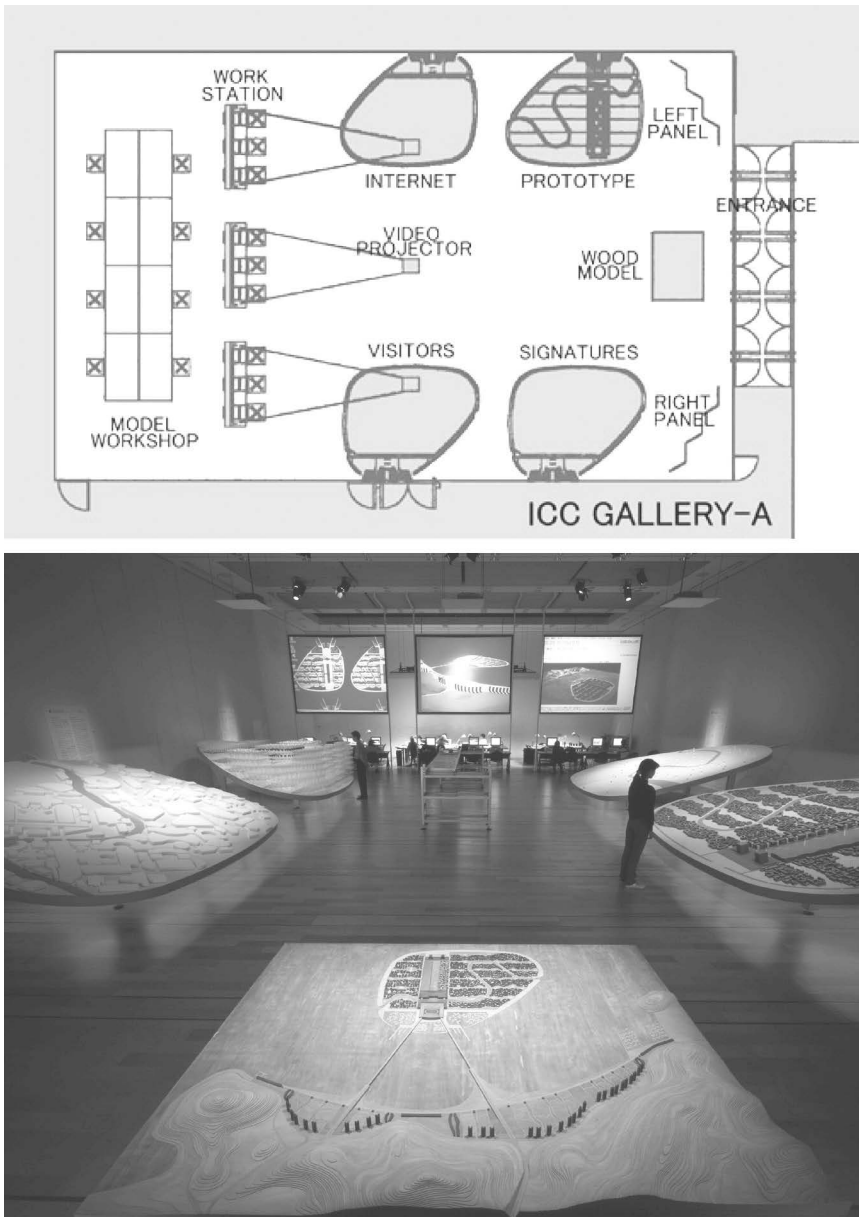
456 Isozaki, Arata, in: Isozaki / Asada 1997b, S. 5.

457 Isozaki 1997, S. 13.

458 Isozaki / Asada 1997b, S. 7–8.

459 Isozaki / Asada 1996, S. 31, 1–4. Herv. i. O.

Abbildung 17: Ausstellung »The Mirage City – Another Utopia« im NTT Inter-Communication Center (ICC) in Tokyo, 19.04.–13.07.1997. Ausstellungsplan und Fotografie der Ausstellung.



für den Aufbau des Entwurfs, die Verteilung von Gebäuden, die Struktur der Straßen und die Abfolge der Entwürfe. Autopoietische Anteile im Entwurfsprozess finden sich im vierten Plan: in diesem Fall verändern die handelnden Subjekte ebenfalls nur Parameter, während die Gestaltfindung durch einen Algorithmus abläuft. Von Bedeutung

ist Isozakis Projekt aber im Hinblick auf die Partizipation mehrerer ArchitektInnen sowie Personen, die nicht Teil der Architekturdiziplin sind. Zudem widersetzt sich das Haishi-Projekt der Identifizierung mit einer Darstellungsform. Mittels der permanenten Veränderung der Darstellung von Haishi, bedingt durch die verschiedenen Akteure, soll die Zeitlichkeit bzw. das Werden der Architektur ausgedrückt werden.

Die Projekte von Lynn, Eisenman und Isozaki präsentieren Übersetzungen der Theorien des Werdens und des ereignisartigen Auftauchens neuer Formen bzw. der Aktualisierung des Virtuellen in architektonische Entwürfe. Das Augenmerk liegt hier stärker auf dem Entwurfsprozess als auf der dabei entstehenden Form oder Figur. Dennoch verwenden die Architekten spezifische Darstellungsweisen, die Prozesse des Werdens evozieren. Fließende Linien und Kurvenscharen fungieren als Aufzeichnungen von Veränderungen und Bewegung. Eine offensichtlich computergenerierte Form mit glatten, glänzenden Oberflächen, die den glatten technologischen Look der Visualisierungen des Cyberspace übernimmt, stellt die ereignisartige Emergenz des Entwurfs, bei dem bis dato Virtuelles aktualisiert wird, dar. Sie verbindet auf der Ebene der Form die Architektur mit Virtualität. Eine Sonderposition nimmt Isozakis Projekt ein, denn es erfüllt die Zeitlichkeit durch eine Vielzahl an Entwürfen.

Mit der streckenweise willkürlichen Festlegung von Regeln und der Ausführung einer Handlungsvorschrift (Algorithmus) durch den Computer schleicht sich ein Determinismus ein, der sich beispielsweise in Lynns Aussage offenbart: »Almost every move was driven by some contingency [...] We thought it would be more interesting to follow the rules closely than to break the rules.«⁴⁶⁰ In den als autopoietisch bezeichneten Entwurfsprozessen wird die spezifische Form durch allgemeine Regeln determiniert. Funktionale Aspekte sind zwar über die Definierung der Kräftefelder integrierbar, soziale Aspekte werden hingegen kaum berücksichtigt. Die Daten und Regeln nehmen im Grunde eine Mittlerrolle ein: Um keine subjektiven Entscheidungen über die zu entwerfende Form zu fällen, werden Regeln und Ausgangsformen festgelegt, die dann ohne Einfluss der ArchitektInnen, die Gestalt oder Struktur des Entwurfs generieren. Derart wird das Resultat nicht direkt bestimmt, sondern mittels der Festsetzung von Vorschriften. Das Computerprogramm ist das Medium, in dem aus Bestimmtem Unbestimmtes entsteht: »There is no such thing as pure indeterminacy, certainly not in a programmed environment. Indeterminacy must be designed to emerge from an interplay of constraints. What constraints are set to interact will be an arbitrary decision of the architect«⁴⁶¹. Der spanische Architekt Rafael Moneo geht auf der letzten Any-Konferenz darauf ein, dass es zwar stets um die Befreiung anderer, von Traditionen unterdrückter Formen oder Strukturen und die Betonung von Differenz geht, dies jedoch keine sozio-politische Schlagkraft besitzt: »It seems to me, though, that you are actually liberating the architect from making the commitment to what he or she designs by being so directly tied to the description of the phenomena. But people are not freed, not liberated that way.«⁴⁶² Im Endeffekt verbleiben diese automatisierten Entwurfsprozesse in einer Planungslogik von oben nach unten, da die

460 Lynn, Greg, in: Davidson 1997a, S. 211.

461 Massumi, Brian: Sensing the Virtual, Building the Insensible, in: *Architectural Design*, Nr. 5/6, Profile 133, 1998, S. 17.

462 Moneo, Rafael, in: Davidson 2001, S. 126.

Handlungsvorschrift von den ArchitektInnen erstellt und mittels des Computers ausgeführt wird.⁴⁶³ Die als autopoietisch bezeichneten Entwurfsprozesse widersprechen somit der von Deleuze und Guattari propagierten Logik des von unten nach oben. Allein Isozaki erprobt ein partizipatives Entwurfsverfahren, das allerdings nicht über den Ausstellungsraum hinausgeht.

Wiederholt taucht in den Debatten um algorithmische Entwurfsprozesse die Problematik des ›Einfrierens‹ auf. Lynn, Eisenman und Rucker rechtfertigen das Anhalten des Prozesses und die Festlegung der finalen Form damit, dass die modellierten Bewegungen am Ende nur noch minimale, nicht mehr wahrnehmbare Veränderungen erzeugen. Letztlich kann der Algorithmus dennoch immer wieder mit veränderten Parametern ausgeführt werden, wodurch neue Varianten entstehen. Die Notwendigkeit des Anhaltens resultiert aus der spezifischen Medialität der Architektur, so bemerkt Isozaki, dass das permanente Fluktuieren der Architektur im Entwurfsprozess zwar ein Zustand der Unbestimmtheit sei, der aber im Zuge der Realisierung aufgegeben werden müsse:

»Even if we can simulate the process of transformation, in order to transpose it onto the conventional blueprint, a static image has to be extracted by terminating the transformation. An instant in the process of transformation has to be chosen, that is, a decision must be made, though there is no objective standard for this decision. Hence the subject intervenes in the flux of the transforming image and freezes it by subjective judgment.«⁴⁶⁴

Für die Idee einer raum-zeitlichen Architektur erscheint der Medienwechsel vom architekturtheoretischen Text ins Computermodell weniger problematisch. Der kritische Punkt ist die Übersetzung in nicht zeitbasierte Medien der Architektur. Auf der »Anybody«-Konferenz bemerkt der mexikanische Architekt Enrique Norton, dass Entwürfe, wenn sie sich auf dem Computerbildschirm bewegen, eine Schlagkraft besäßen, die Pläne oder Modelle nicht mehr ausstrahlen.⁴⁶⁵ Das Dilemma der Architektur sei, so Koolhaas, dass die Entwürfe am Ende immer enttäuschen: Die Faszination am Fließenden stoße sich am Statischen der Architektur.⁴⁶⁶ Doch diesen Aussagen liegt eine begrenzte Vorstellung von Zeitlichkeit in der Architektur zugrunde. Gewollt ist eine Architektur, die sich wortwörtlich bewegt, und da dies bei Bauten nur schwer zu erreichen ist, soll sie zumindest Bewegung und raum-zeitliche Entwurfsprozesse evozieren. Die Architektur ermöglicht allerdings noch eine andere Form der Erfahrung von Zeitlichkeit und zwar in der Interaktion mit Menschen. Der Umgang mit einem Gebäude im Laufe der Zeit eröffnet ein Gefühl für sein Potenzial anders zu werden.⁴⁶⁷ Doch Lynn, Eisenman und Isozaki begreifen Deleuze und Guattaris Konzept des Werdens nicht als zeitliche Entwicklung von Architektur im Gebrauch. Dies würde die

463 Besonders Harris kritisiert die Implementierung gefalteter Architekturen von oben, wo doch die Theorie der Falte vielmehr eine Planung von unten verlange: Harris, Paul A.: To See with the Mind and Think through the Eye. Deleuze, Folding Architecture, and Simon Rodia's Watts Towers, in: Buchanan / Lambert 2005, S. 38.

464 Isozaki / Asada 1999, S. 79, 1-1.

465 Norton, Enrique, in: Davidson 1997a, S. 262.

466 Koolhaas, Rem, in: Davidson 1998a, S. 94, 95 und 98.

467 Vgl. Massumi 1998, S. 16; und Porter 2009, S. 81.

Berücksichtigung funktionaler und sozialer Aspekte verlangen, für die sich vor allem Lynn und Eisenman nicht interessieren. Die Zeitlichkeit muss immer schon im Entwurf ablesbar sein. Das Potenzial zu Veränderung im Laufe der Nutzung ist schwieriger in Bildern zu veranschaulichen als die Spuren raum-zeitlicher Entwurfsprozesse.

3.2.5 Formalismus und Ökonomie der Aufmerksamkeit

Die aufgezeigten Praktiken des Verbildlichens philosophischer Konzepte sowie des Zur-Darstellung-Bringens raum-zeitlicher Entwurfsprozesse im Architekturobjekt lassen einen Fokus auf das Formale erkennen. Es stellt sich die Frage, ob die Entwürfe trotzdem auf das soziale Umfeld der Menschen im Sinne Deleuze und Guattaris Einfluss nehmen:

»Can we say that the use of attractive Deleuze-Guattarian rhetoric is actually assisting in the formation of new kinds of space? We should note that this is the condition Deleuze & Guattari would put on any evaluation of the dissemination of their terminology – does it break with existing social assemblages? Does it constitute a ›line of flight?«⁴⁶⁸

Brechen die architektonischen Projekte soziale Gefüge auf und ermöglichen sie neue Räume bzw. andersartige Gefüge? Bilden sie eine Fluchtlinie (siehe 3.1.1.2), d.h. ebnen sie einen Weg, der von einengenden Identitäten oder Ab- und Eingrenzungen wegführt?

Von den sieben Architekturprojekten liefern lediglich zwei eine Beschäftigung mit sozialen Gefügen. Erstens greift Rakatansky in die Institution eines Seniorenheims ein und verschiebt die Bedeutung des Handlaufs. Vermittelt dieses Architekturelement üblicherweise Hilfsbedürftigkeit und den Verlust von Autonomie, so bietet die räumliche und funktionelle Erweiterung des Handlaufs Möglichkeiten der eigenständigen und aktiven Benutzung sowie der Interaktion zwischen den Bewohnern. Derart bricht Rakatansky die bisherige Identität des Handlaufs auf und lässt diesen anders werden. Zweitens versucht Isozaki mit Haishi eine Utopie zu entwerfen, in der das Konzept der Nationalstaatlichkeit, die räumliche Funktionstrennung und die Abgrenzung verschiedener kultureller Bereiche überwunden werden soll. Davon abgesehen bricht Isozaki vor allem das soziale Gefüge des Planens auf, indem er die Konzeption von ArchitektInnen aufgibt, die ›gebieterrisch‹ einen Plan festlegen, Grenzen ziehen und Mauern bauen. Stattdessen soll eine Vielzahl an Akteuren, insbesondere auch Nicht-Architekturschaffende, zahlreiche Szenarien entwickeln. Haishi bleibt somit offen für Veränderung und widersetzt sich der Einschreibung eines von oben erstellten Plans. Das Projekt krankt allerdings daran, dass es im Ausstellungsraum verharrt und sich nicht dem Problem der Realisierung und den damit verbundenen Fragen der Festlegung und der Entscheidungsmechanismen stellt.

Die anderen fünf Projekte gehen über das Formale nicht hinaus: Ob nun Städtebautypologien, tradierte Gebäudeformen, wie das Hochhaus und das Einfamilienhaus, oder standardisierte Dachkonstruktionen verändert werden, stets wird die formale Transformation solcher Identitäten als Selbstzweck begriffen. Das Resultat sei kritisch, da die fließenden Formen die Grenzziehung zwischen Vertikal und Horizontal, Innen

468 Murphy 2012, S. 127. Herv. i. O.

und Außen sowie Figur und Grund verhindern. Die Kritik geht allerdings nicht darüber hinaus. Die entworfenen Räume sind zwar formal andersartig, aber das Potenzial, neue soziale Gefüge zu bewirken, wird nicht in den Blick genommen. Auf ähnliche Weise kritisiert die Architekturohistorikerin Mary McLeod die Entwürfe des sogenannten ›Dekonstruktivismus‹:

»Are radical formal statements necessarily the most appropriate means to shelter people whose lives are already filled with the disruption and frustration that deconstructivist architecture celebrates? [...] The avant-garde desire ›épater la bourgeoisie‹ may fulfill the architect's need for a radical self-image, but it does little in this era of social retrenchment to improve the everyday life of the poor and dispossessed.«⁴⁶⁹

In »Architecture and Politics in the Reagan Era: From Postmodernism to Deconstruction« (1989) beschäftigt sich McLeod mit zwei Spielarten der architektonischen ›Postmoderne‹: zum einen mit dem Verständnis der Architektur als Sprache, die durch historische oder vernakuläre Stilelemente zu den Menschen spricht; und zum anderen mit der ›dekonstruktivistischen Architektur‹ als ästhetisches Äquivalent zum ›Poststrukturalismus‹, in der es um die Unmöglichkeit der Postulierung irgendeiner Bedeutung geht. Beiden gemeinsam sei, dass sie die Architekturpraxis als formales und künstlerisches Streben begreifen, das die Forderung der klassischen Moderne nach sozialem Engagement ablehnt. Dass Architektur als ein kulturelles Objekt das Vermögen zur Kommunikation besitze, gehe einher mit ihrer steigenden Sichtbarkeit in den Medien, wodurch sich in den 1980er Jahren die Vorstellung von ArchitektInnen verändere: »The image of the architect shifted from social crusader and aesthetic puritan to trendsetter and media star.«⁴⁷⁰ In der Folge verschiebt sich der Fokus der Architekturberichterstattung und der Entwurfsthemen in der Architekturausbildung von Wohnprojekten hin zu prestigeträchtigen Bauten, wie Museen oder Hotels. Der alleinige Fokus auf die Form und ihre Zeichenhaftigkeit sowohl bei den »historischen« als auch bei den »poststrukturalistischen Postmodernen« habe die Kommodifizierung der Architektur vorangetrieben. McLeods These ist, dass sich die vom ›Poststrukturalismus‹ beeinflusste Seite sogar noch stärker auf die Form konzentriert habe: »In its continual deferral of meaning, in its celebration of the endless signifier, poststructuralist theory appears to have produced another kind of aestheticization, which privileges form (language) and ›textuality‹ and which refuses any reality outside the object (text).«⁴⁷¹ Die so entstandenen Entwürfe seien formal hermetisch und selbstbezüglich. Insofern wirkt ihre Radikalität allein innerhalb des Architekturdiskurses bzw. im architekturaffinen, kulturellen Feld. Sie sind hingegen nicht radikal in Bezug auf soziale, politische oder ökonomische Prozesse. Dasselbe lässt sich bezüglich der Entwürfe von Lynn und Eisenman sagen.

Auf der letzten Any-Konferenz bezweifelt eine Person aus dem Publikum die Radikalität von Lynns Projekt Embryological Housing, in dem es alleinig um die Form gehe, während das Soziale und Politische der Architektur ignoriert werde. Kipnis versucht daraufhin zu beweisen, dass dieser Person die politische Radikalität des Projekts

469 McLeod 1989, S. 54.

470 Ebd., S. 38.

471 Ebd., S. 47.

entgangen sei, denn Lynn habe singuläre Häuser erschaffen, die dennoch in Serie produziert werden können. Damit habe er den Gegensatz von Einzigartigkeit und Serienfertigung überwunden: »So 1.054 selectable, designable, prototypical houses that every practice can now produce and manufacture is a radical argument here. It's an argument about politics and an argument about practice. It's not about the voluptuous character of the form«⁴⁷². Die Person aus dem Publikum erwidert, dass es Lynn nicht um vorfabriziertes Bauen gehe, sondern um die Beschäftigung mit der Form. Sie fragt Lynn, ob ihm das Äußere und dessen Neuartigkeit wichtig sei. Nachdem Eisenman sarkastisch bekräftigt, dass es Lynn natürlich darum gehe, antwortet auch er: »It's actually very important that it looks weird.«⁴⁷³ Sein Ziel sei, die äußere Form der Architektur so zu entwerfen, wie es die Designer der Automobilindustrie tun, d. h. mit geschmeidigen Freiformen. Damit demonstriert er augenscheinlich die Kommerzialisierung der Architektur als immer wieder neu und einzigartig gestaltetes Luxusgut.

Der Formalismus, der bei der Übersetzung von Deleuzes (und Guattaris) Konzepten in Architekturentwürfe zutage tritt, kann als Symptom der generellen, gesellschaftlichen Bildkultur gelesen werden. Frichot bemerkt in »Gentri-Fiction and Our (E)States of Reality. On the Fatigued Images of Architecture and the Exhaustion of the Image of Thought«, dass sich die zeitgenössische »Bildverehrung« in der viralen Produktion und Distribution von Architekturbildern für den Konsum zeige. Dies gehe gleichzeitig mit dem Verkünden theoretischer Konzepte durch die ArchitektInnen in Printmedien Hand in Hand.⁴⁷⁴ Dementsprechend muss die Inszenierung der Übersetzung von philosophischen Konzepten in Architektur vor dem Hintergrund der konsum- und aufmerksamkeitsorientierten Bildkultur gelesen werden: Während in den architekturtheoretischen Texten die Verwendung von Deleuze und Guattaris Konzepten und die Inkorporierung von Versatzstücken aus ihren Werken in Szene gesetzt wird, stellen die Verbildlichung der Konzepte sowie das Zur-Darstellung-Bringen der Entwurfsprozesse die Übersetzungen zur Schau. In beiden Fällen geht es um das Sichtbar-Machen der Übersetzung von Philosophie in Architektur.

Die Transformationszonen offenbaren sich deutlich im Medium des Bildes. Trotz der Ablehnung von Repräsentation, wie sie sowohl in den architekturtheoretischen Schriften als auch bei Deleuze und Guattari zu finden ist, wird die Architektur als Darstellungsmedium begriffen und entworfen. Durch die Hierarchisierung des Architekturdiskurses über die Praxis wird dem Gebauten die Aufgabe zuteil, theoretische Konzepte zur Anschauung zu bringen. Selbst die in den Publikationen der Anyone Corporation integrierten Bilder sollen nicht primär architektonische Objekte präsentieren und erklären, sondern zusammen mit Text und grafischen Elementen eine ästhetische Auseinandersetzung mit einem theoretischen Konzept darstellen. So wie die Abbildung zum Darstellungsmittel einer Theorie wird, so soll auch das Architekturobjekt das philosophische Konzept zur Darstellung bringen. Dies mündet in eine Verbildlichung jener Konzepte Deleuze und Guattaris, die mit einer Figur assoziiert werden können: Die materielle Falte veranschaulicht die Falte als Erkenntnis- und Wahrnehmungsmodell

472 Kipnis, Jeffrey, in: Davidson 2001, S. 268.

473 Lynn, Greg, in: Ebd.

474 Frichot, Hélène: Gentry-Fiction and Our (E)States of Reality. On the Fatigued Images of Architecture and the Exhaustion of the Image of Thought, in: Lahiji 2014, S. 114.

und geschmeidige, glatte Oberflächen verbildlichen die soziopolitische Kategorie des glatten Raumes. Abstraktere Konzepte, wie das Werden, das Ereignis oder die Virtualität werden über Darstellungsweisen vermittelt: Die Verwendung glatter, glänzender Ästhetiken digitaler Technologien bringt Virtualität und den Einsatz computergenerierter Prozesse des Werdens zur Darstellung. Allerdings muss an dieser Stelle betont werden, dass die Mitglieder der Anyone Corporation keine gleichmäßige Formensprache entwickeln oder vertreten.

Die philosophischen Konzepte dienen letztlich vielmehr als Inspiration für architektonische Formen, als dass sie dazu anstoßen, mit Architektur auf soziale Gefüge einzuwirken. Ein kritisches Potenzial ist einzig innerhalb des Ästhetischen, d.h. im Hinblick auf die Andersartigkeit von Formkonzeptionen oder Formwahrnehmung, zu finden. Mit Ausnahme von Rakatansky und Isozaki werden soziale oder politische Aspekte ignoriert. Deleuzes (und Guattaris) Konzepte werden in der Übersetzung in architektonische Projekte auf eine formale Darstellung reduziert und zu Entwurfswerkzeugen instrumentalisiert.