

Provozieren

Unwiederholbare Experimente. Entwerfen zwischen Grenzziehung und Überschreitung

Carolin Höfler

Seit den radikalen Architektur- und Designbewegungen der 1960er und siebziger Jahre ist nicht mehr in solcher Intensität über Formen und Praktiken des gestalterischen Experimentierens nachgedacht worden wie in den vergangenen Jahren. Vordergründig geht dieser Boom auf eine nie dagewesene Dominanz computerbasierter Entwurfs- und Fertigungsverfahren zurück, die experimentell erforscht werden und an denen das Verhältnis von Gestaltung und Wissenschaft neu ausgerichtet wird. Hinter der Intensivierung der Debatte um das Experiment verbirgt sich noch ein tieferliegendes Problem: In den sechziger und siebziger Jahren wurde der Begriff der experimentellen Architektur geprägt, um den visionären Gehalt von Projekten zu betonen (vgl. Thomsen 1991: 12). Die experimentellen Entwürfe verfolgten ihre Ziele außerhalb der Industrie- und Marktlogik. Sie waren vor allem als kritische Auseinandersetzungen mit den herrschenden Planungsvorstellungen und Produktionsbedingungen gedacht und weniger als Vorstufen des Bauens. Seit dem Einsatz des Computers in Entwurfs- und Fertigungsprozessen werden hingegen experimentelle Ansätze zunehmend in die technisch-ökonomische Architekturproduktion eingebunden, wodurch sie in neue Wahrnehmungs- und Wirkungszusammenhänge rücken. Ehemalige Gegenkulturen und Kritikformen, die sich in den bisherigen gestalterischen Experimenten manifestierten, scheinen durch ihre Übernahme in die ästhetische Ökonomie an Wirkmacht zu verlieren. Experimentelle, grenzüberschreitende Gestaltungspraktiken zielen dann weniger auf „eine kritisch-selbstreflexive Öffnung für andere Weisen der Weltwahrnehmung“ ab (Reckwitz 2015: 29), sondern werden vielmehr zur permanenten „Kreation von Objekten oder Atmosphären“ eingesetzt, „die die Sinne und Gefühle reizen“, wie der Kulturosoziologe Andreas Reckwitz in seiner Studie *Die Erfindung der Kreativität* diagnostiziert (Reckwitz 2012: 46).

Angesichts solcher Diskussionen um die Entgrenzung des Ästhetischen in vormals nichtästhetische Bereiche untersucht dieser Beitrag, wie das Experimentieren als eine Form des kritisch-reflexiven Entwerfens neu bestimmt werden kann. Zunächst wird der Begriff der experimentellen Architektur der 1960er und siebziger

Jahre betrachtet, um das Experimentieren als ein Verfahren der Umwelt- und Medienkritik zu positionieren. Anschließend wird erörtert, wie sich Praktiken und Funktionen des kreativen Erprobens unter den Bedingungen einer fortschreitenden Digitalisierung der Architektur- und Designproduktion entwickelt haben. Der letzte Abschnitt verweist auf die jüngsten Bestrebungen der Gestaltungsdisziplinen, experimentelles Entwerfen als soziale Praxis zu fassen, und skizziert eine produktive Verschränkung von bisher getrennt wahrgenommenen Konzepten des Experimentierens.

Eklektische Bastelei

Es war der britische Architekt Peter Cook, der 1970 ein Buch mit dem Titel *Experimental Architecture* veröffentlichte und den Begriff in den Gestaltungsdisziplinen popularisierte. Cook verglich die experimentelle Architektur mit einer „eklektischen“ Bastelei, die sich gegen einen reinen Funktionalismus, gegen Purismus und den Internationalen Stil wendet (Cook 1970: 14). Experimentieren bedeutete für ihn ein systematisches Öffnen der Architektur für neue Entwicklungen und ein gleichberechtigtes Einbeziehen vielfältiger Einflüsse im Entwurfsprozess. In den sechziger Jahren waren es vor allem die Hervorbringung neuer Konstruktionsmaterialien und Kommunikationstechnologien, aber auch der Aufstieg der Ökologie zum neuen Weltbild, welche als noch unbekannte Dinge mit verschwommenen Konturen Eingang in die Architektur fanden.

Ausgehend von Cooks Vorstellung des „return to eclecticism“ wurden in den sechziger Jahren höchst unterschiedliche Medien, Formen und Praktiken unter dem Begriff der experimentellen Architektur versammelt (ebd.). Dazu gehörten Architekturen „ohne Zweck“ (Hollein 1962), die ihre Verwendung erst finden mussten; performative Aktionen im öffentlichen Raum, die gesellschaftliche und ökologische Untergangsszenarien medial dramatisierten; hypothetische Gegenentwürfe zum Status quo, die Missstände aufzeigten; räumliche Analysen, die Krisen der Gegenwart offenlegten. Was die verschiedenen Ansätze miteinander verband, waren die skeptische Haltung gegenüber behaupteten Verhältnissen, der Versuch ihrer Destabilisierung und die Entwicklung alternativer Perspektiven.

Die Protestprojekte einer archaisierenden Architektur von Hans Hollein, die pneumatischen Minimalumwelten von Haus-Rucker-Co, die biologistisch anmutenden Überdachungen ganzer Städte von Frei Otto, die anpassungsfähigen Megainfrastrukturen von Superstudio oder die sozialutopischen Raumstadtkonstruktionen von Yona Friedman und Eckhard Schulze-Fielitz – all diese Projekte



Abb. 1. Superstudio, *Quaderna Tables*, Company Zanotta, Nova Milanese, 1971.

reagierten auf die als gescheitert wahrgenommenen Gesellschafts- und Stadtvisionen einer vereinseitigten Moderne und verdammt den „Bauwirtschaftsfunktionalismus“ der Nachkriegszeit, der vor allem auf hohe Renditen zielte (Klotz 1987: 24). In dieser Situation geriet das Experiment zum Instrument gegen die Planungskultur der Moderne und ihre dogmatischen Verfestigungen. Gruppen und Arbeitskollektive des italienischen *Radical Design* wie Superstudio, Archizoom, Studio65, 9999 oder Zziggurat erhoben hierbei das Spiel mit der Ironie zum Charakteristikum experimenteller Gestaltung, um geltende Formkonventionen zu relativieren und einen Perspektivwechsel zu erzielen: Wo eben noch die Rasterstruktur als Inbegriff der Anpassungsfähigkeit galt und der Modulbau für seine flexiblen Variationsmöglichkeiten gepriesen wurde, herrschte nun starres Einheitsdesign vor, das Körper, Möbel und Architekturen unterschiedslos mit einem Muster aus Quadraten überzog und alle Differenzen einebnete (Abb. 1).

Angesichts alarmierender Endzeitbilder von schwindenden Naturressourcen, wie sie der Bericht *Limits of Growth* des Club of Rome im Jahr 1972 zeichnete, artikulierten die radikalen



Abb. 2. Haus-Rucker-Co, *Environment Transformer*, Wien, 1968.

Bewegungen eine zunehmend kämpferische Skepsis gegenüber der technischen Entwicklung und ihren Auswirkungen. Experimentieren in der Gestaltung zielte nunmehr auf das Bewusstmachen einer gefährdeten Umwelt und das Erproben einer vom Bauen befreiten Architektur, die mobil, anpassungsfähig, situativ, prozessual, ansatzweise partizipativ und insgesamt gesellschaftlich relevant sein sollte. Der Umwelt als Gesamtheit und allen Medien, die sie bestimmen, galt das gesteigerte Entwurfsinteresse, wobei das Experiment zum Medium der Umweltkritik erhoben wurde.

Obgleich experimentelle Prototypen für alternative Umweltkonzepte aus neuen Materialien und mit Hilfe neuer Technologien entwickelt wurden, bestand das Experimentieren weniger in einem technischen Handeln als in einem Arbeiten an den Grenzen der eigenen Möglichkeiten. Als eine solche Grenzarbeit lässt sich auch die Beschäftigung der österreichischen Architekten-Künstlergemeinschaft Haus-Rucker-Co mit Formen der Wahrnehmung verstehen. Ihr Begriff der experimentellen Architektur gründete sich auf die Doppelbedeutung des französischen *expérience* als Experiment und Erfahrung. Für ihr Projekt *Environment Transformer* (1968)

entwickelte die Gruppe individuelle Gesichtsapparate, die lustvoll erlebte Wahrnehmungsveränderungen und Bewusstseinserweiterungen versprachen (Abb. 2). Mit technoiden Helmen und Masken schränkten sie die Möglichkeiten des Sehens und Hörens ein, um sinnliche Wahrnehmungen der Umwelt als mediale Praktiken erfahr- und gestaltbar zu machen. Ihr Umgang mit Materialien zeichnet sich durch einen tastenden, versuchenden Charakter wie auch durch eine hohe Anfälligkeit für Rückschläge, Abschweifungen und unerwartete Entdeckungen aus. Verwendete Materialien und Technologien werden nicht als angemessene Mittel zur Lösung eines scharf umrissenen Problems aufgefasst, sondern als bestehende Ressourcen, die, ihres ursprünglichen Bestimmungszwecks enthoben, für den Entwurfsprozess aktiviert und genutzt werden können. Die eingesetzten Mittel sind damit nur teilweise zweckbestimmt. Entbunden von einem genauen und klar definierten Gebrauch, stellen sie vielmehr ein System von konkreten und zugleich möglichen Beziehungen dar.

Dieses offene Verhältnis von Mittel und Zweck verweist auf die Ausführungen zur *Bricolage* von Claude Lévi-Strauss, die in den 1960er und siebziger Jahren breit rezipiert wurden. In seiner Monografie *La Pensée sauvage* von 1962 beschrieb der französische Ethnologe die Mittel des Bastlers als vielfach verwendbare „Werkzeuge“ und unterschied sie von den funktional fixierten Mitteln des planenden Ingenieurs (Lévi-Strauss 1973: 30–31). In den Vordergrund dieser Bestimmungen rückte er auch das unterschiedliche Verhältnis von Prozess und Produkt: Während sich die Arbeit des Ingenieurs in langwierigen Planungs- und Organisationsprozessen entwickelt, konkretisiert sich die Bastelei unmittelbar. Die Vorstellungen des Bastlers entfalten sich im Moment ihrer Materialisierung. Erzeugung und Verwendung der gestalteten Dinge fallen so in eins. Daher lässt sich die experimentelle Bastelei im Sinne Lévi-Strauss' mit nichts anderem vergleichen und auch nicht mit gängigen Normen, Regeln und Vorschriften einer planenden Tätigkeit beurteilen.

Bedeutungsverschiebung und Differenzerzeugung

Wie natur- und ingenieurwissenschaftliche Experimente bearbeiten auch gestalterische Experimente ihr eigenes Bezugssystem und zielen auf die Umgestaltung ihrer „Welt“. Doch zwischen der Umgestaltung der wissenschaftlichen Welt und der der gestalterischen Welt scheint ein wesentlicher Unterschied zu bestehen, den die ArchitektInnen in den 1960er und siebziger Jahren programmatisch aufgriffen: Die Umgestaltung der wissenschaftlichen Welt

kann notwendig werden, wenn immer mehr Erkenntnisse gegen eine bestehende Theorie sprechen. Die Umgestaltung der gestalterischen Welt bleibt hingegen von strengen widerspruchslogischen Überlegungen unberührt. Eine Sichtweise wird durch Entwurfsexperimente nicht widerlegt, sondern verliert höchstens an Bedeutung. Gestalterische Versuche kreisen um die Verschiebung von Bedeutungen, nicht um den Nachweis der Gültigkeit oder Ungültigkeit einer Aussage, Methode, These oder Theorie. In der Gestaltung geht es nicht darum, Widersprüche logisch aufzulösen, sondern darum, sie aufzudecken und zu verhandeln, ohne sie aufheben zu wollen.

In der experimentellen Architektur der frühen Postmoderne machten Widersprüche den richtungsweisenden Sinn der Gestaltung aus. Die Auseinandersetzung mit widerstreitenden Auffassungen und Phänomenen erschien als Möglichkeit, die orthodoxe Moderne und ihre Tradition des Entweder-Oder zu überwinden. In seinem „behutsamen Manifest für eine beziehungsreiche Architektur“ von 1966 erhob Robert Venturi eine widerspruchsreiche Gestaltung, die zahlreiche Bedeutungsebenen und Zusammenhänge anspricht, zum experimentellen Programm (Venturi 1978: 23–24). Unter Berufung auf Lévi-Strauss propagierten auch Colin Rowe und Fred Koetter in ihrem 1973 gemeinsam verfassten Hauptwerk *Collage City* das Zusammenfügen verschiedenartiger baulicher Ideen und Fragmente als geeignetes Verfahren, um der Widersprüchlichkeit und konstitutiven Offenheit der Stadt methodisch gerecht zu werden (Rowe/Koetter 1997: 202).

Zur Arbeit an einer experimentellen Gestaltung des Widerspruchs gründete der New Yorker Architekt und Visionär Lebbeus Woods im Jahr 1988 das Research Institute for Experimental Architecture (RIEA). Ein wichtiges Anliegen des Instituts war die Entwicklung spezifischer Entwurfspraktiken, mit denen die gebaute Umwelt im Hinblick auf ein mögliches Anderssein erkundet werden sollte (Cook et al. 1990). Hierbei gelangte vor allem das prozesshafte Zeichnen als Imaginationstechnik und Kontingenz-generator in den Blick (Abb. 3). Absichtsvoll bezog Woods seine Entwurfsexperimente auf Orte, an denen Widersprüche der Realität krisenhaft und gewalttätig aufgebrochen waren. In *Radical Reconstructions* (1997) bildete er aus den Überresten kriegsbeschädigter und von Katastrophen heimgesuchter Städte bricolageartige Gefüge als integrale Bestandteile der Rekonstruktion. Weit entfernt von konkreten Bauvorhaben zielten Woods' zeichnerische Versuchsreihen darauf, die klassische Architektonik im Sinne Kantscher Systembaukunst – die nach Jacques Derrida „letzte Festung der

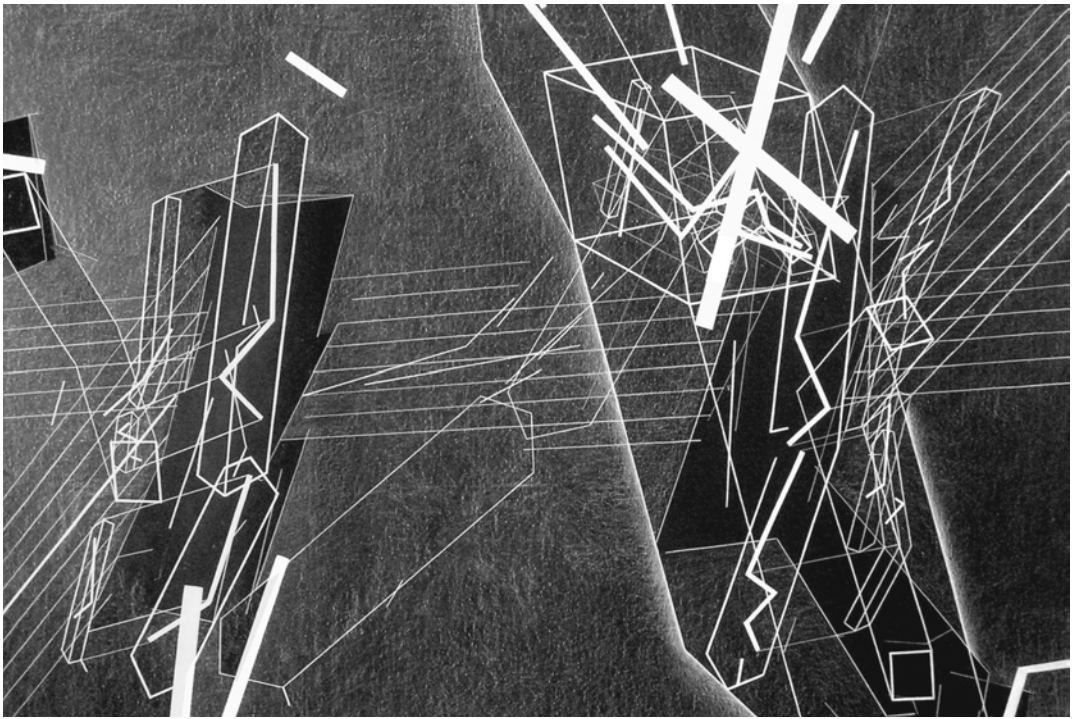


Abb. 3. Lebbeus Woods, *Conflict Space 4*, 2006. Crayon and acrylic on linen, 217,17 cm x 276,23 cm.

Metaphysik“ – zu schleifen und durch eine widerständige Logik der Zerstreuung, Differenz und Zerstückelung zu ersetzen (Derrida 1988: 221).

Indem Theoretiker und Architekten der Postmoderne den Gestaltungsprozess mit der Rückgewinnung widersprüchlicher Inhalte verknüpften, formulierten sie unausgesprochen einen erweiterten Experimentbegriff. Die Experimente der „Experten“ des Neuen Bauens, die auf wissenschaftliche Stadtplanung, Systemdenken und Technik gesetzt hatten, standen unter Generalverdacht und wurden für die inhaltliche Entleerung der Architektur verantwortlich gemacht. Insofern war ein Experiment im Sinne der Postmoderne kein regelbehafteter, kontrollierter Ablauf von Ereignissen, der zuvor festgelegten Parametern folgt, sondern ein heterogener, auf Sinnproduktion und Bedeutungserzeugung zielender Handlungszusammenhang, dessen Ergebnis offen ist.

Nach dieser Lesart enthüllt das Experiment in der Gestaltung keine Fakten, die bisherige Hypothesen bestärken oder entkräften, sondern setzt dem vermeintlich Faktischen alternative Perspektiven entgegen. Das Gelingen eines Experiments hängt davon ab, ob es neue Sichtweisen und Möglichkeitsräume für andere Entwick-

lungen in Architektur und Design eröffnet. Die Wiederholbarkeit im Sinne identischen Replizierens eines Sachverhaltes, das oftmals als vorrangige Eigenschaft des wissenschaftlichen Experiments angeführt wird, ist damit weder Gegenstand noch Ziel des gestalterischen Experiments. Vielmehr geht es um die Bildung von Differenzen, durch die ein Zustand prinzipieller Offenheit, Unbestimmbarkeit und Bewegung der Gestaltung erreicht werden soll. Dieses Differenzverständnis wendet sich gegen Verallgemeinerung und universale Strukturen, gegen Wahrheitspathos und Absolutheitsanspruch und führt zu einer grundsätzlichen Kritik an den Ordnungsvorstellungen technischer Rationalität und logozentrischer Vernunft. Mit dieser Zielsetzung erhält das gestalterische Experimentieren eine politische Bedeutung.

Be experimental!

Die Erinnerung an die gegensinnstiftende und widerständige Funktion des Experiments in der Architektur der 1960er und siebziger Jahre erscheint heute umso dringlicher, als Experimentalisierung und Ökonomisierung immer enger miteinander verschränkt werden. Der ästhetische Kapitalismus der Gegenwart, wie er von Andreas Reckwitz in *Die Erfindung der Kreativität* dargestellt wird, zeichnet sich durch eine kontinuierliche Hervorbringung von Neuem aus, dessen Wert in seinem temporären ästhetischen Reiz besteht. Das Neue zeigt sich hier also nicht als grundlegende Erfindung, die eine alte durch eine neue, fortschrittlichere Kreation ersetzt, sondern als Gestaltung von Artefakten und Atmosphären, welche affektiv wirksam sind und die Sinne herausfordern.

Diesem Regime des immerzu Neuen sind vor allem Architektur und Design als Generaldisziplinen der Kreativökonomie unterworfen. Es scheint offensichtlich, dass die Forderung nach permanenter Erschaffung von ästhetisch Neuem auch die Funktion des Experiments in der Gestaltung verändert: Das Experiment dient nunmehr vordringlich der formalästhetischen Differenzierung zu allem bisher Dagewesenen. Dabei wird der Drang nach bisher ungesehenen Formen durch die Digitalisierung der Produktionsprozesse zusätzlich verstärkt. Begriffe wie Experiment und Improvisation stellen zentrale Handlungsanleitungen für den Einsatz des Computers in Architektur und Design bereit. In selbstkritischem Rückblick auf seine frühen rechnerbasierten Entwürfe beschreibt der Architekt Greg Lynn den inflationären Gebrauch des Experimentbegriffs für die „autorlose“ algorithmische Gestaltung von Neuem: „The term ‚experiment‘ that was so popular in the nineties [...] was shorthand for handing over of responsibility of design

control and vision to software and hardware, and hoping that something good would come from it“ (Lynn 2014: 59).

Angesichts dessen stellt sich die Frage nach den Wirkungen des gestalterischen Experimentierens. Wenn Kreativindustrien zu Leitbranchen aufsteigen und das Experimentieren zu einem universell anwendbaren Problemlösungsverfahren für die Entwicklung nutzernaher Innovationen erklärt wird (Seitz 2017: 10–11), haben experimentelle Gegenkulturen keinen Ort mehr. Das Verständnis von Architektur als Gegenstand der Auseinandersetzung um Gesellschafts- und Lebensentwürfe, die Idee der widerständigen Gestaltung, die sich der bloßen Ästhetisierung verweigert – all das sind Vorstellungen, die von einer postindustriellen Kreativpolitik zurückgedrängt werden. Da es keinen Antagonismus zwischen Dominanz- und Subkulturen mehr gibt, vollzieht sich – so Reckwitz’ entscheidende These – ein Umkippen von Ideen und Praktiken ehemaliger Gegenbewegungen in die Hegemonie (Reckwitz 2012: 14). Die auf strukturelle Veränderung zielende Kritik der radikalen Architektur- und Designgruppen der 1960er und siebziger Jahre ist von der postmodernen Konsumgesellschaft normativ neutralisiert worden. In Anbetracht dieser Absorption experimenteller Ansätze drängt sich die Frage auf, welchen Unterschied Gestaltung machen kann, wenn sie nicht länger als ästhetische Gegenkraft, als das kulturell Andere in einer rationalisierten Gesellschaft wirkt, sondern zu einem integralen Bestandteil in einer überästhetisierten Lebenswelt geworden ist? Kann Gestaltung dann überhaupt noch experimentell sein?

Engagierte Experimente

Die Frage nach der Möglichkeit experimenteller Distanznahme von herrschenden Kräfteverhältnissen und Wertvorstellungen ist insofern von übergreifender Bedeutung, als „experimentelle“ Formen in Architektur und Design seit der Wende zum digitalen Zeitalter gemeinhin aus kalkulierten Prozessen resultieren und mit der ökonomischen Produktion konstitutiv verbunden sind. Die Ausrichtung digitaler Gestaltungsexperimente auf die Entwicklung ästhetisch-technischer Innovationen prägte von Beginn an das computerbasierte Entwerfen und spiegelt sich bis heute in einem Paradoxon: Unter Zuhilfenahme technischer Systeme der Reproduzierbarkeit, Kontrolle und Messbarkeit werden gezielt unvorhersagbare, unwiederholbare und vergängliche Formen erzeugt, um die Neuentwicklung von Gestaltsystemen und Produktionsprozessen zu unterstützen. Hierbei wirken etwa Kraftfeldsimulationen, evolutionäre Algorithmen oder Verknüpfungen mit materiellen

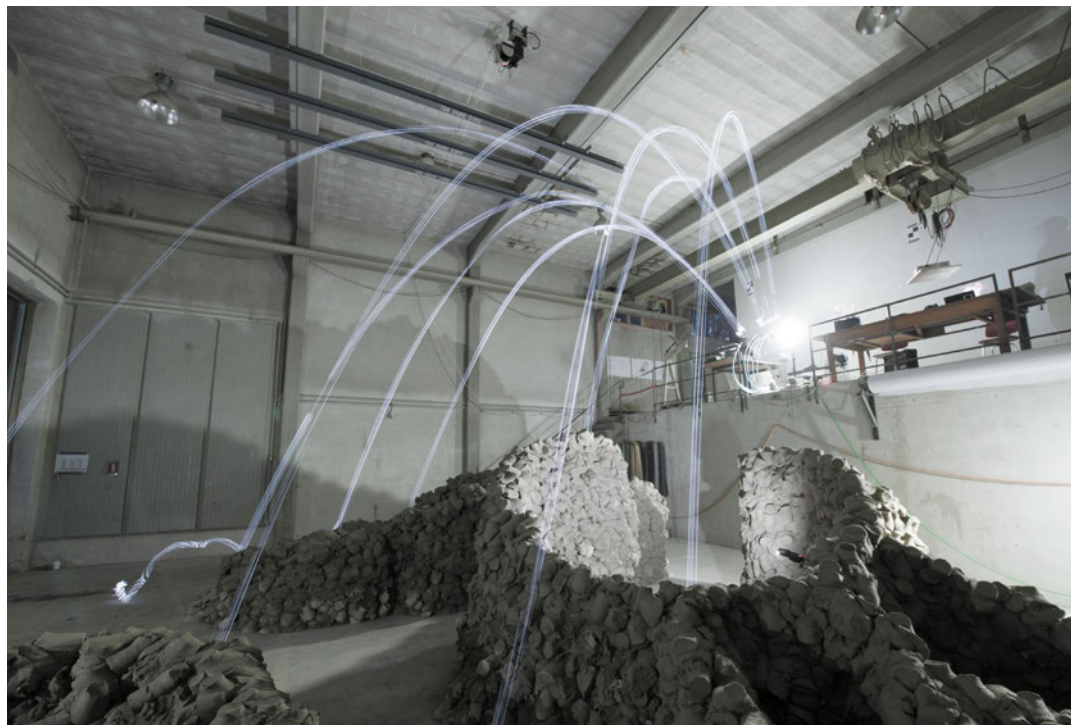


Abb. 4. Gramazio Kohler Research, ETH Zürich, *Remote Material Deposition Installation*, Sitterwerk, St. Gallen, 2014. Oben: Langzeitbelichtete Aufnahme, die Flugbahnen von mehreren Lichtprojektilen zeigt; unten: Finale Struktur.

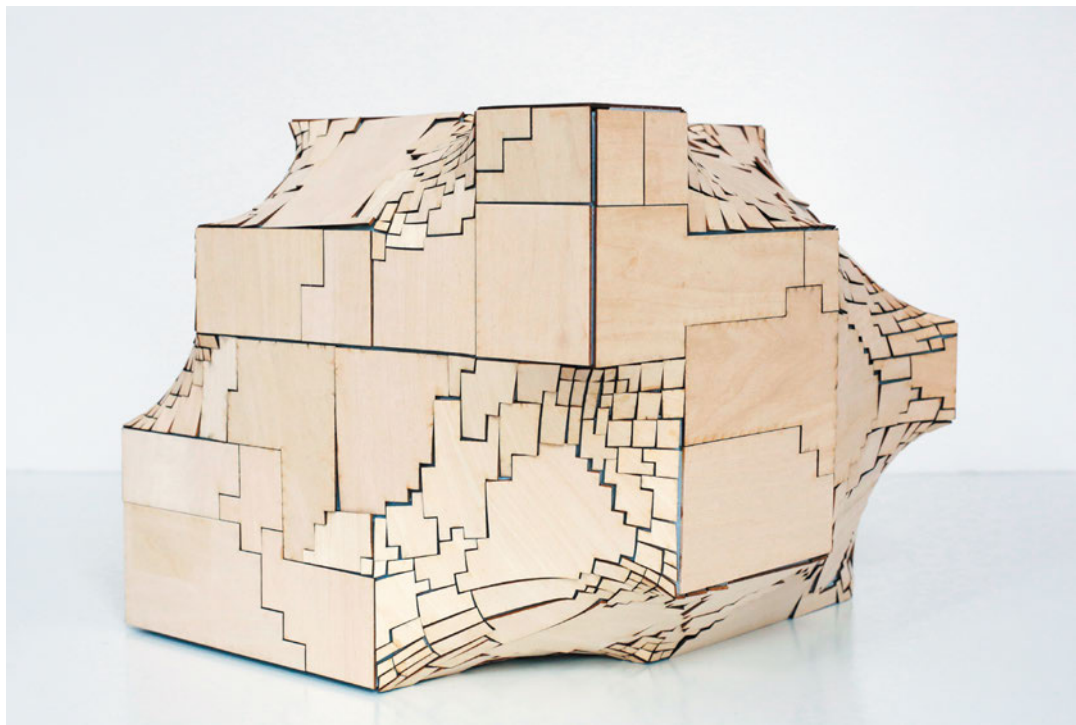


Abb. 5. Certain Measures, *Mine the Scrap Installation*, Berlin, 2016.

Verfahren als Generatoren von Momenten prinzipieller Unwägbarkeit. Die Architekten Fabio Gramazio und Matthias Kohler experimentierten jüngst mit präzise operierenden Robotern, um flexible Materialien zu schäumen, zu schütten oder in Form von Projektilen zu schießen (Abb. 4). Diese Prozesse und ihre Resultate lassen sich nur schwer simulieren. Auch die Gruppe Certain Measures erkundet in digital-experimentellen Studien materielle Unberechenbarkeiten: Mit Hilfe eigens verfasster Programme werden aus beliebigem, unsortiertem Materialabfall neue Strukturen generiert (Abb. 5). Eine Software scannt im ersten Schritt das Material, erstellt eine Inventarliste verschiedener Formen und errechnet anschließend, wie jede Einzelform die beste Verwendungsmöglichkeit innerhalb einer neuen, aufgrund ihrer Komplexität nicht vorhersehbaren Struktur erhalten kann.

Die Vorstellung des experimentell Neuen dominiert die computerbasierte Architektur ähnlich stark wie die Architektur der Moderne – mit dem Unterschied, dass sie in der Moderne von dem Versprechen einer hierarchiefreien Gesellschaft bestimmt wurde, welche sich in neuen selbstbildenden Formen und Stoffen symbolisch materialisiert (vgl. z. B. Gaß/Otto 1990). In der avancierten computerbasierten Architektur wird die Orientierung am Neuen hingegen ästhetisch, technisch und ökonomisch begründet: durch den affirmativ behaupteten Bruch mit der euklidischen Geometrie, durch neue Raumvorstellungen des „freien Schnitts“, durch neue Fertigungstechnologien und Materialien. Die so bestimmten Innovationen entfalten auch gesellschaftliche und soziale Wirkungen: Die technologisch angeregte Individualisierung der Massenfertigung sowie die Entwicklung adaptiver Materialien und Environments fördern nicht nur eine Überproduktion von Einmaligem und Vergänglichem, sondern formen auch neue kollektive Werthaltungen wie die Pluralisierung der Lebensformen oder das Umweltbewusstsein der Gesellschaft. Doch für das Experimentieren in der computerbasierten Gestaltung ist die Entwicklung einer Vorstellung, was die Gesellschaft zusammenhält oder wie sie solidarischer gestaltet werden kann, nicht konstitutiv.

Die einseitige Fokussierung auf ästhetisch-technische Experimente ist in den vergangenen Jahren zunehmend in die Kritik geraten. Die Erfahrungen globaler ökonomischer Krisen und die Ansätze neuer sozialer Bewegungen haben auch in den Gestaltungsdisziplinen einen „Social Turn“ eingeleitet (vgl. Fuksas/Mandrelli 2000). Die erneuten Debatten um eine Ethik der Architektur werden seitdem von Forderungen nach einer theoretischen Neubegründung der experimentellen Gestaltung und einem

mutigen Zugeständnis an ihr kritisches, gesellschaftsveränderndes Potenzial begleitet. Ein prominenter, vielfach rezipierter Ausdruck dieses Paradigmenwechsels ist der Begriff der „critical spatial practice“, womit die Architekturhistorikerin Jane Rendell eine experimentelle Entwurfspraxis beschrieben hat, welche die sozialen Bedingungen der Orte und Lebenswelten, in die sie eingreift, in Frage stellt und transformiert (Rendell 2003: 222). Zugleich nehmen Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design eine besondere Bedeutung als Gegenstände des Experimentierens ein. Dem Experimentieren kommt dabei die Aufgabe zu, die Bedingungen und Möglichkeiten von Gestaltung zu reflektieren, ihre Vorannahmen und Festlegungen zu überprüfen, ihre Zusammenhänge sichtbar zu machen, neue Probleme zu erkennen und die ihnen zugrunde liegenden herrschenden Verhältnisse zu thematisieren und letztlich zu transformieren (Fezer 2012: 41).

Aktuelle Diskussionen um Ziele und Methoden der Gestaltungsdisziplinen im Hinblick auf die Anforderungen der Gegenwart sind überwiegend durch eine einfache Frontstellung zwischen einem technologiegeleiteten und einem gesellschaftsbezogenen Begriff des Experimentierens gekennzeichnet. Dabei birgt gerade deren Verschränkung ein großes Potenzial für eine weitreichende experimentelle Gestaltungspraxis: Protagonisten des computerbasierten parametrischen Entwerfens würden mit der Frage konfrontiert, welche Einflussgrößen eine gesellschaftskritische Auseinandersetzung mit der gebauten Umwelt erlauben würden. Verfechter eines engagierten Designs erhielten durch den Umgang mit parametrischen Verfahren die Möglichkeit, ihre informellen, lokal begrenzten Projekte in großmaßstäbliche, politische Szenarien zu verwandeln und hierfür methodische Ansätze zu entwickeln. Ein integrativer und interdisziplinärer Experimentbegriff würde die Grundlage für solche Formen des gemeinsamen Nachdenkens und Arbeitens bilden.

Literatur

- Cook, Peter (1970): *Experimental Architecture*. New York: Universe Books.
- Cook, Peter et al. (1990): *RIEA/Research Institute for Experimental Architecture: The First Conference*. Emmons Farm, Oneonta, NY, 4. bis 8. August 1989. New York/Berlin: Princeton Architectural Press/Aedes.
- Derrida, Jacques (1988): „Am Nullpunkt der Ver-rücktheit – Jetzt die Architektur“, in: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: VCH Verlagsgesellschaft 1988, S. 215–232.
- Fezer, Jesko (2012): „Was ist Experimentelles Design?“, in: *Lerchenfeld*, Nr. 13, S. 39–41. Online unter: http://www.design.hfbk-hamburg.de/upload/Lerchenfeld_13_201111_01.pdf (zuletzt aufgerufen: 1.7.2018).
- Fuksas, Massimiliano und Mandrelli, Doriana O. (Hg.) (2000): *Città: Less Aesthetics More Ethics. 7th International Architecture Exhibition. La Biennale di Venezia*. Ausstellungskatalog Giardini della Biennale/Arsenale Venezia, 2 Bde. Venezia: Marsilio.
- Gaß, Siegfried und Otto, Frei (Hg.) (1990): *IL 25, Experimente/Experiments – Form Kraft Masse 5/ Form – Force – Mass 5* (Mitteilungen des Instituts für leichte Flächentragwerke [IL], Universität Stuttgart, Nr. 25). Stuttgart: Karl Krämer.
- Hollein, Hans (1962): „Zurück zur Architektur“. Vortrag, Galerie St. Stephan, Wien, 1. Februar. Online unter: <http://www.hollein.com/ger/Schriften/Texte/Zurueck-zur-Architektur> (zuletzt aufgerufen: 1.7.2018).
- Klotz, Heinrich (1987): *Moderne und Postmoderne. Architektur der Gegenwart 1960–1980*. 3., durchges. Aufl. Braunschweig/Wiesbaden: Friedrich Vieweg & Sohn.
- Lévi-Strauss, Claude (1973): *Das wilde Denken*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lynn, Greg (2014): „On Experimentation, Corporate Partnerships, and Making Mistakes“. Interview with Paul Harrison, Roya Mottahedeh & Mark Ross, in: *Place-Holder*, Nr. 1/2, S. 59–63.
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität – Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, Andreas (2015): „Ästhetik und Gesellschaft – ein analytischer Bezugsrahmen“, in: Ders.; Prinz, Sophia und Schäfer, Hilmar (Hg.): *Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften*. Berlin: Suhrkamp, S. 13–52.
- Rendell, Jane (2003): „A Place Between, Art, Architecture and Critical Theory“, in: Sarapik, Virve und Tüür, Kadri (Hg.): *Koht ja Paik/Place and Location: Studies in Environmental Aesthetics and Semiotics III* (Proceedings of the Estonian Academy of Arts, Nr. 14). Tallinn: Estonian Academy of Arts, S. 221–232.
- Rowe, Colin und Koetter, Fred (1997): *Collage City* (Schriftenreihe des Instituts für Geschichte und Theorie der Architektur an der ETH Zürich, Bd. 27). 5., erw. Aufl. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser.
- Seitz, Tim (2017): *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*. Bielefeld: transcript.
- Thomsen, Christian W. (1991): *Experimentelle Architekten der Gegenwart*. Köln: DuMont.
- Venturi, Robert (1978): *Komplexität und Widerspruch in der Architektur* (Bauwelt Fundamente, Bd. 50). Braunschweig: Vieweg.