

## Haus Neumann

### Wohnhaus für eine Frau mit Sohn in Neubrandenburg

Architekt: Peter Grundmann  
 Bauherrin: Petra Neumann  
 Planung: August 2005–  
 September 2006  
 Bauzeit: September 2006–  
 Januar 2008  
 Nutzfläche: 86,6 m<sup>2</sup>  
 Gesamtkosten: € 100.000,-  
 www.petergrundmann.com

Neubrandenburg ist eine der Mittelstädte, die ihre Identität lieber aus den Bildern der Vergangenheit schöpfen. Städtebauliche Maßnahmen haben meist Ordnung, Sauberkeit und Sicherheit zum Ziel. Die Innenstadt erhielt eine Gestaltungssatzung. Ein modernes Museum gibt es nicht. Das städtische Theater wurde vor vielen Jahren mit Hinweis auf die mangelnde Akzeptanz der Bevölkerung geschlossen. Visionen werden als Ruhestörung empfunden, erst recht, wenn sie von außen kommen. Die Orientierung an gewohnten Bildern erscheint als der sichere Weg. Die älteren Menschen, die mittlerweile zahlenmäßig größte Bevölkerungsschicht, schätzen diesen Kurs. Und so müssen sich Zugereiste und junge Menschen in der Stadt wie Gäste in einem fremden Wohnzimmer fühlen. Der überwiegende Teil der jungen Leute sieht seine Zukunft woanders und verlässt die Stadt. Lebten 1989 noch 90.000 Einwohner hier, so sind es jetzt 67.000. Noch immer schrumpft die Einwohnerzahl jährlich um ca. 2000.

Im Spätsommer 2005 fragte ich die zukünftige Bauherrin, die seit einiger Zeit nach einer neuen Wohnung gesucht und nichts Bezahlbares gefunden hatte, warum sie kein eigenes Haus baut. Schließlich werden die Raten für den Kredit nicht teurer sein als ihre damalige Miete. Einen Tag danach ging ich durch die Innenstadt, auf der Suche nach Resträumen, nach Restgrundstücken, für die eine Bebauung unmöglich er-

schien. Ich fand 16 und es reifte der Gedanke, dass alle diese Restgrundstücke bebaut werden könnten. Ein Netz aus kleinen fremdartigen Eingriffen, die sich in visuellem Kontakt zueinander befinden, würde sich über die gewohnte Stadt legen und mit dieser in Dialog treten. Zwei Arten von Stadt würden dann nebeneinander existieren und brächten das homogene Stadtbild ins Wanken.

Für eine 7 m breite und zwischen zwei Plattenbauten vom Typ WBS-70 liegende Baulücke, die eine Straße für die Feuerwehr und gleichzeitig Zugang zum Innenhof ist, wurde eine Bauvoranfrage gestellt. Das Bauamt und die städtische Wohnungsgesellschaft als Eigentümer des Grundstücks konnten von dem Konzept überzeugt werden. Schon während der Bauarbeiten und erst recht nach Fertigstellung im Januar 2008 ergaben sich kontroverse Reaktionen der Bewohner. Verallgemeinert zeigten sich die Jüngeren erfreut und die Älteren verärgert, aber interessant war, dass das kleine Haus Diskussionen über Architektur animierte, die auf der Straße und in der lokalen Presse bis heute geführt werden.

Das Programm des Hauses für eine Frau und ihren Sohn verdichtet sich vertikal auf 3 Ebenen. Das Haus

besteht aus einem um 4 m angehobenen Betonkörper mit den beiden Wohnetagen – Länge: 11 m, Breite: die maximal möglichen 4,8 m, Höhe: 6 m –, und einer darunter liegenden offenen Fläche von 2,9 m mal 6,7 m. Dieser durch den Betonkörper geschützte Außenraum ist mit Drahtgewebe eingfasst und bleibt somit noch visuell erfahrbar. Er bildet den Übergang zwischen Innen und Außen, öffentlich und privat und leitet auf den dahinter liegenden Treppenraum, der mit Kunststoffplatten verkleidet ist, über. Das Haus stellt sich insgesamt als eine räumliche Sequenz dar, die von unterschiedlichen Schwellensituationen gekennzeichnet ist: Man geht unter das Haus, betritt es von seiner Mitte und bewegt sich dabei nach oben durch Räume unterschiedlichen Charakters:

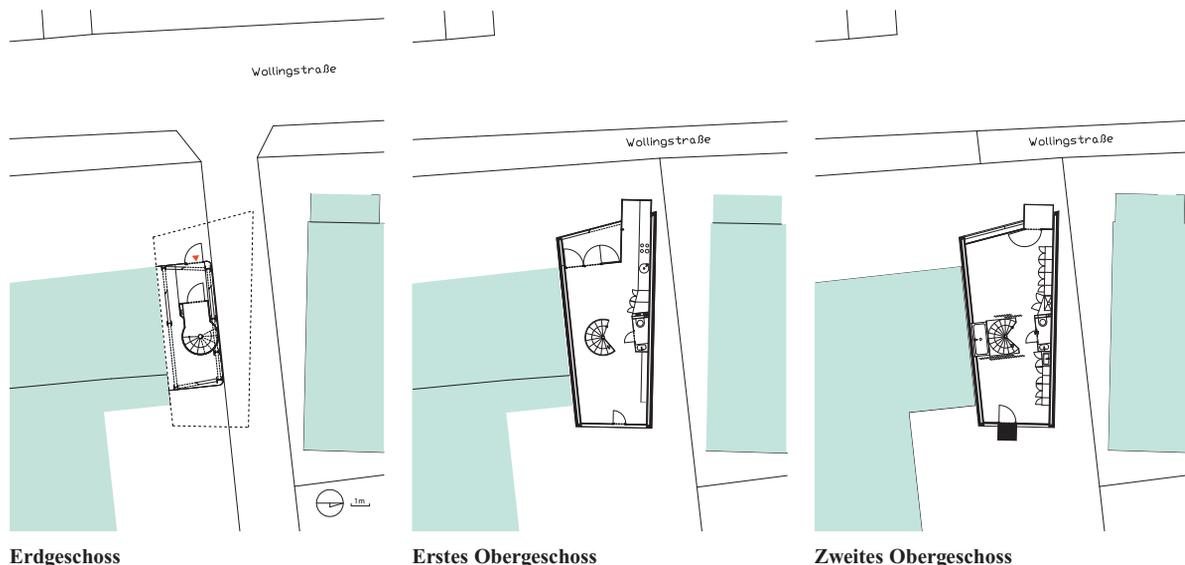
Öffnet man die erste Tür, befindet man sich in einem luftigen Bereich, der von der Straße durch ein Drahtgitter getrennt ist. Öffnet man die zweite Tür, ist man im Treppenraum. Dieser Raum ist vom Charakter her schon eher ein Innenraum, der zwar schalldurchlässig aber klimatisch geschützt ist. Ein- und Ausblicke ergeben sich hier noch schemenhaft durch die transluzente Haut der Kunststoffverkleidung.

In der Ebene 2 darüber befindet sich der Wohn- und Essbereich. Die vor- und zurückspringende Glasfassade zur Straße erzeugt ein ambivalentes Verhältnis zur Stadt, da sie einen Außenraum, die Terrasse, nach innen und einen Innenraum, die Küche, nach außen treten lässt. Weit über dem Bürgersteig ergibt sich ein Rundum-Blick in die Fluchten der Straße. Die Bewegung in der Fassade und die abschnittsweise farbige Verglasung verfremden den Blick auf die Umgebung.

Die Ebene 3 ist der private Raum der Bauherrin und ihres Sohnes, der sich durch zwei rote, jeweils vier Lagen starke schalldichte Vorhänge in zwei getrennte Schlafräume verwandeln lässt. Diese Flexibilität erweist sich als sinnvoll, da der Sohn in naher Zukunft ausziehen wird. Die Treppe, das WC und die beidseitig begehbare Badewanne liegen mittig dazwischen.

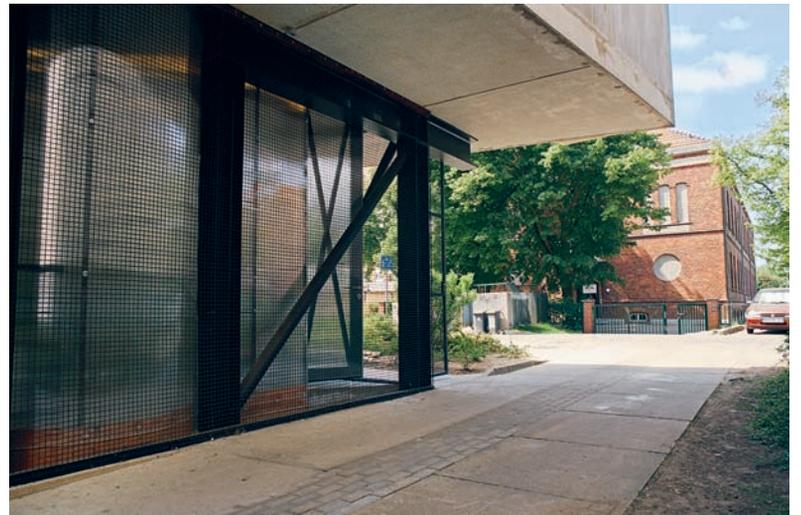
Stauraum, und alle technischen Einrichtungen, wie Heizungs-, Sanitär- und Elektroinstallationen, WCs, der Waschtisch und die Küchenzeile befinden sich in einem zweigeschossigen Schrank an der Nordwand, so dass der Raum frei bleiben kann.

Peter Grundmann

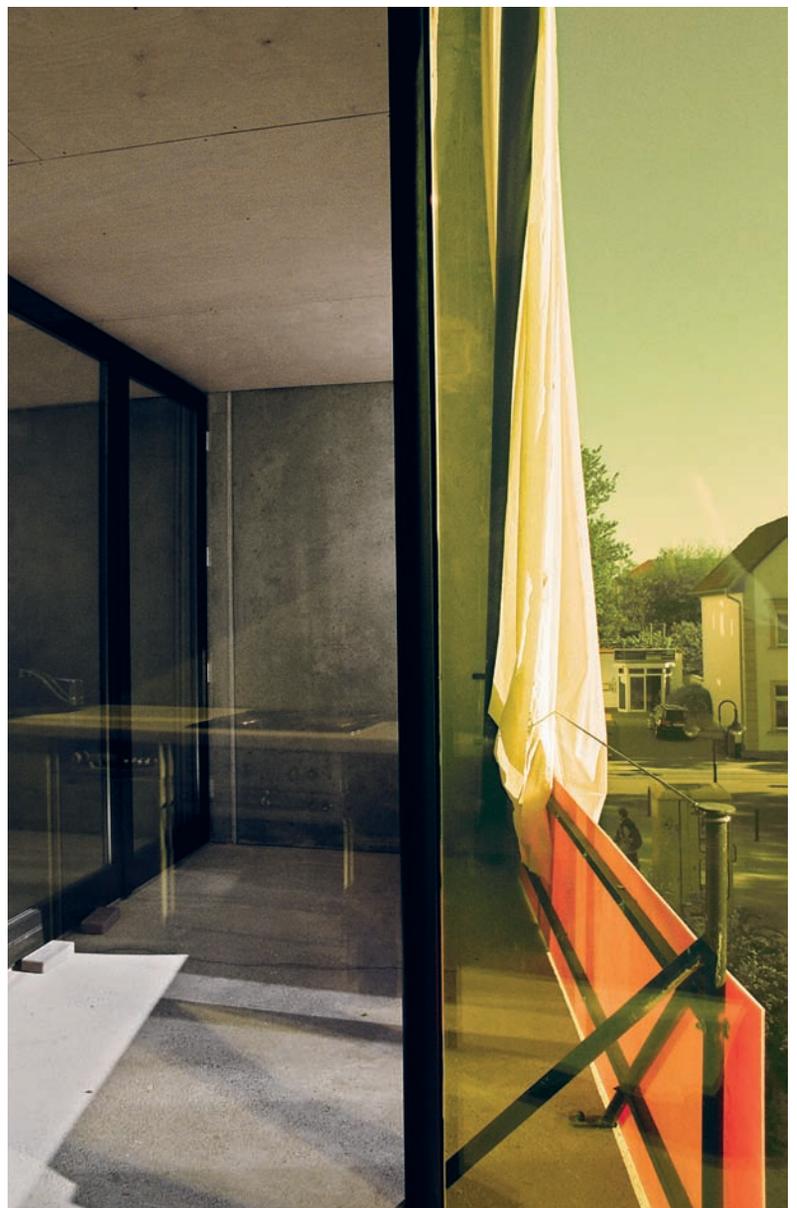




Fassade zum Innenhof



Halböffentliches Erdgeschoss mit Eingang, daneben die freigehaltene Durchfahrt



von links oben im Uhrzeigersinn:

Zweite Eingangstür zum Treppenaufgang

Verschiebung von Innen und Außen:  
während die Terrasse sich hinter der  
Fassadenflucht befindet, tritt der Innen-  
raum der Küche heraus

Blick in Richtung Küche und Terrasse  
im ersten Obergeschoss

Transluzente Kunststoffplatten umhüllen  
den Aufgang

# Call for Papers: urban RESET

## Freilegen immanenter Potenziale städtebaulicher Setzungen

Deadline 5. Mai 2009

Symposium *HafenCity Universität Hamburg*, 22.–23. Oktober 2009

Städtische Entwicklung bedarf immer wieder grundlegender räumlicher Setzungen, um den jeweiligen Herausforderungen der Zeit begegnen zu können. Viele dieser städtebaulichen Markierungen entstammen aus dem Industriezeitalter und haben heute ihre ursprüngliche Funktion und Leistungsfähigkeit eingebüßt. Von fokalen Punkten im Stadtag sind sie oft zu Leerstellen geworden, auch wenn sich – aufgrund ihrer Dimensionen – ihre Präsenz im Stadtraum nicht übersehen lässt.

Aktuell verdichten sich Indizien für innovative Neudeutungen solcher Relikte – so im Toni-Areal in Zürich oder der Ile-de-Nantes. Sie sehen von reflexartigen Tabula-rasa-Strategien ab, interessieren sich stattdessen für die urbanen Optionen des Vorhan-

denen und betreiben seine nachhaltige Transformation. Dabei fällt auf, dass der architektonischen Kreativität eine Schlüsselrolle zukommt. Sie leuchtet bestehende Strukturen aus ungewohnten Perspektiven aus. Sie entwirft sie neu und passt sie so – oft im Verein mit weiteren Akteuren – aktuellen städtischen Herausforderungen an: Städtische Räume erhalten neue Konturen, Baukörper zeitgemäße Programmierungen und städtebauliche Fixierungen revidierte Logiken. Somit gelingt es über Architektur, immanente Potenziale der bestehenden Strukturen freizusetzen und ihrem Alltag neue Richtungen zu geben: Architektur lanciert ein urbanes RESET. (Vgl. ARCH+ 183 Situativer Urbanismus)

Die als urbanes RESET zu bezeichnenden Interventionen sind weder kritische Rekonstruktion noch Revitalisierung von Brachen. Ebenso wenig verharren sie im Stadium von

Zwischennutzungen. Vielmehr deuten sie auf eine eigenständige Kategorie aktueller urbaner Praxis: die entwerferische und konzeptionelle Komponente bei lokalen Umdeutungs- und Reaktivierungsprozessen, die nachhaltige Effekte im größeren Maßstab auszulösen vermag. Drei interagierende Elemente spielen dabei eine Rolle: RECONSIDER meint eine neuartige, von bisherigen Funktionszusammenhängen unabhängige Reflexion des städtebaulichen Gebildes, seiner Typologien und Freiräume. RELAUNCH beinhaltet seine konzeptionelle Überformung und die städtebauliche Einschreibung der neuen Deutungsfigur. REINTEGRATE schließlich betreibt die Wiedereinbindung des Raums in den städtischen Kontext durch Verwebungen auf verschiedenen Maßstabsebenen und findige Aktivierungen.

Ziel des Symposiums ist es, ausgehend von Fallbeispielen eine interdisziplinäre Debatte über Formen und Strategien der Freisetzung immanenter Potenziale der großen städtebaulichen Setzungen zu entfachen. Der Call for Papers wendet sich an Architekten, Städtebauer und Planer, an Historiker, Sozial- und Kulturwis-

senschaftler sowie an Politikwissenschaftler und Ökonomen. Die Beiträge können sich entweder auf Einzelprojekte konzentrieren, mehrere Interventionen vergleichen oder Teilaspekte auf der Akteurs-, Objekt- und Kontextebene fokussieren. Gemeinsam ist den Beiträgen ein Interesse an städtebaulichen Entwurfsalternativen, die sich nicht an formalen Moden schulen, sondern in bestehenden städtischen Konstellationen Möglichkeitsräume für die Stadt von morgen finden.

Die Ergebnisse des Symposiums werden dokumentiert, ggf. in einer ARCH+ Sondernummer. Abstracts für mögliche Beiträge (max. 1.500 Anschläge) können gemeinsam mit einer Kurzvita (ca. 300 Anschläge) bis spätestens 5. Mai 2009 gesendet werden an:

[reset@metropolitanculture.net](mailto:reset@metropolitanculture.net)  
oder:

*HafenCity Universität Hamburg*  
*Prof. Dr. habil. Angelus Eisinger*  
*Fachgebiet Stadtplanung/Institut für Städtebau und Quartiersentwicklung*  
*/Professur für Geschichte und Kultur der Metropole*  
*Averhoffstr. 38, D-22085 Hamburg*

[www.hcu-hamburg.de](http://www.hcu-hamburg.de)

298.606  
BÄUUME

AUSPROBIEREN? KLAR!  
5 CREDITS GRATIS  
MIT CODE AKJQ1D6W  
WWW.FOTOLIA.DE

Vector Leaves Macro Texture © Wong Sze Fei  
#8613167 / Vektor-Lizenz / 7 Credits (7€)

Bilder für Alle! 5 Millionen Bilder und über  
180.000 skalierbare Vektorgrafiken ab 1 Euro.  
Tel. +49 (0)30 208 96 208 | [www.fotolia.de](http://www.fotolia.de)

 **fotolia**

## Untergründig

### Das Stachusbauwerk in München

Nahezu unbemerkt wird mit dem Stachusbauwerk derzeit eines der wichtigsten „Gebäude“ Münchens modernisiert. Es ist als solches nur mittelbar zu erkennen und nur wenigen bewusst, da es verborgen unter der historischen Oberfläche des Karlsplatzes liegt. Es existiert auch keine Darstellung, die das Ende der 1960er Jahre realisierte Infrastrukturbauwerk in seiner Gesamtheit zeigt. Die einzigen Hinweise auf die Existenz des unterirdischen Bauwerks sind die zahlreichen Perforationen der Oberfläche des Platzes, wo die Ein- und Ausgänge angeordnet sind. Den geladenen Wettbewerb für den Umbau gewann 2007 das Münchner Büro Allmann Sattler Wappner (ASW). Vor allem die von Paolo Nestler gestalteten weitläufigen öffentlichen Bereiche des ersten Untergeschosses werden einer großflächigen Neustrukturierung unterzogen.

Nestlers moderne Unterwelt bildet einen deutlichen Kontrast zu ihrer städtebaulichen Umgebung, die ein idealisiertes Altstadtbild anstrebt. Aus heutiger Sicht scheint das verwunderlich, doch die Errichtung dieses großen unterirdischen Gebäudekomplexes war Voraussetzung für die Erhaltung der Altstadt. Erst dadurch konnten die sich ausschließenden ästhetischen und programmatischen Zielvorgaben vereint werden: der notwendige Ausbau dieses heute größten Verkehrsknotenpunktes Münchens und die Beibehaltung des Altstadtbildes. Während man 1966 nach dem Zuschlag für die Ausrichtung der Olympischen Spiele für 1972 oberirdisch – in bewusster Abgrenzung zur nationalsozialistischen Vergangenheit Münchens – an der Idee einer antimonumentalen „Stadt der heiteren Spiele“ arbeitete, wurde bei den Tiefbauten der U- und S-Bahn gleichzeitig die atomare Bedrohung, die im Kalten Krieg über Europa lag, verarbeitet. Diese ambivalente Stimmung zwischen Welt-offenheit und Vergangenheitsbewältigung, Utopie und Dystopie wird in

der mit technisch-futuristischen Elementen vor einem pragmatisch rohen Hintergrund kontrastreich inszenierten Atmosphäre der Innenräume des Stachusbauwerkes offenkundig.

Während gewöhnliche Gebäude eine Trennung zwischen repräsentativen und funktionalen Aspekten ermöglichen, ist das Stachusbauwerk in Ermangelung einer Fassade als pures Volumen gezwungen, zur Repräsentation seiner Modernität die räumliche und programmatische Konfiguration seiner Innenräume zu nutzen. Der Bruch mit der Umgebung resultiert in einer Verinnerlichung der repräsentativen Vorstellungen, wodurch die Aufgabe der Innenraumgestaltung an Komplexität gewinnt.

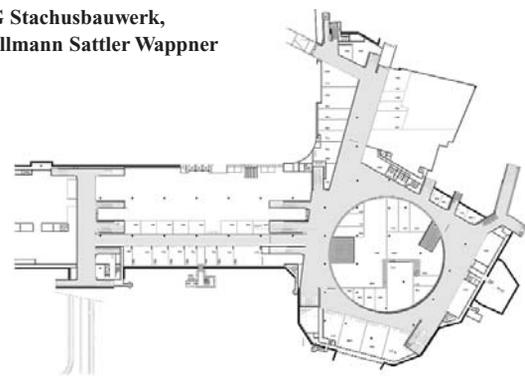
#### 1970/2007 Ein Vergleich

Anhand der aktuellen Umbaupläne des Shoppingareals mit Aufenthaltsbereichen im ersten Untergeschoss lässt sich ein Bewusstseinswandel in der Konzeption und der Kontrolle des öffentlichen Raums seit seiner ursprünglichen Gestaltung beobachten. Von hier werden über zwei Treppenanlagen die tiefer liegenden Verteilergeschosse der U- und S-Bahn erschlossen; zugleich ist das erste Untergeschoss Unterführung für den vielbefahrenen Karlsplatz und Zugang zu den umliegenden Kaufhäusern und Kinos. Die räumliche Umsetzung von 1970 resultierte in einem strukturalistischen „Inselprinzip“ – ähnlich einem Marktplatz – das durch eine kleinteilige „Showcase“-Architektur als offenes Feld soziale Situationen, Austausch und Bewegung implizierte und eine Vielzahl an Blickbezügen herstellte. 2007 konzipieren die Architekten dagegen einen großen Kreisverteiler – gebildet durch einen zylindrischen Zentralkörper – für optimierte Prozessabläufe und eine Trennung der Funktionen. Im besonderen Fall dieses öffentlichen Gebäudes mit einer hochfrequenten Nutzung (160.000 Passanten pro Tag) und einer Vielzahl

Grundrisszeichnung 1. UG nach den Plänen von Paolo Nestler, aus der Festschrift zur Vollendung der unterirdischen Ladenstadt und der Tiefgarage im Münchner Stachusbauwerk, hg. v. Planungsbüro Obermeyer, München 1970



Grundrisszeichnung 1. UG Stachusbauwerk, Wettbewerbsbeitrag von Allmann Sattler Wappner Architekten, 2007



von möglichen Durchquerungen, von Innen nach Außen, von Oben nach Unten und umgekehrt, entstehen überall dort Schwellen, wo der Raum verengt wird. Die Vervielfältigung der Passagen im Falle des Marktprinzips durch die Verknüpfung von Verkehrsflächen mit Shoppingaktivitäten erhöht folglich die Anzahl solcher Schwellensituationen, während sie umgekehrt im Fall des funktionstrennenden Kreisverkehrs reduziert werden.

Wurden dem Besucher früher Orientierungsleistungen und Entscheidungen abverlangt, die zu einem breiten Spektrum an auch unerwartetem Verhalten führten, wird künftig die Wahrscheinlichkeit für nicht intendierte Ereignisse reduziert. So wird eine Diversifizierung der Aktivitäten, die zweifellos auch zu einer gewissen Unübersichtlichkeit geführt hat, dem Mobilitäts-Imperativ „Ordnung zu schaffen“ geopfert, was wiederum eine Verhaltensnormierung bewirkt. Diese scheint zunächst ökonomisch widersprüchlich zu sein (Kreisverkehr vs. Konsum) – ist im Sinne einer Prävention von unvorhersehbaren Situationen jedoch höchst rational.

Dass das Reglementieren des öffentlichen Raums nicht neu ist,

zeigt die noch vor den Olympischen Spielen 1972 verabschiedete und in den 1980er Jahren auf die benachbarte Fußgängerzone ausgeweitete *Stachusbauwerk-Satzung*, die u.a. durch das Untersagen von Musizieren und Sitzen die Nutzung der Fußgängerzone regelte. Doch durch die neue Gestaltung wird es auch räumlich manifest. Im Umgang mit Schwellentechnologien und den damit verbundenen Bestrebungen zur Kontrolle des öffentlichen Raums spiegelt sich der jeweilige Zeitgeist. In der Aufbruchstimmung der 1960er Jahre war er von Offenheit und Experimentierfreude geprägt. Heute scheint es dem Zeitgeist weniger um die Ausschöpfung gegebener Spielräume zu gehen, vielmehr erschöpft er sich in programmatischer Effizienz.

Martin Murrenhoff

Der Text basiert in Teilen auf dem Vortrag „The Invention of Invisibility: Munich’s Stachusbauwerk“, der im August 2008 auf der Konferenz für Europäische Stadtgeschichte in Lyon zum Thema „Big Buildings – Concepts of Competition and Order“ von Stephan Becker und Martin Murrenhoff, TU Berlin, gehalten wurde.

# Als die Architektur laufen lernte

## Zur ARCH+ 189 Entwurfsmuster



Die Professur für Computer-Aided Architectural Design der ETH Zürich untersucht die Auswirkungen der digitalen Technologien und des durch sie bedingten Epochenbruchs auf die Theorie, die Performanz und die Praxis der Architektur, und versucht, daraus Szenarien für deren nächste Entwicklungsschritte zu antizipieren. In Form eines mehrteiligen Leserbriefs äußern sich Ludger Hovestadt, Vera Bühlmann und Georg Vrachliotis zur ARCH+ 189.

Im Editorial von ARCH+ 189 beschreiben die Autoren Kuhnert und Ngo in einer etwas distanziert erscheinenden Weise die jüngeren Entwicklungen im Bereich des regelbasierten Entwerfens. Ihr Ausgangsfeld bilden die starren Entwurfsgeneratoren, beginnend mit Durand am Anfang des 19. Jahrhunderts. Vieles hat sich seit den Anfängen dieses Rationalisierungsprogramms verändert. Um diese Veränderungen geht es, wenn ich von der *Überwindung des Rasters* spreche (Vgl. ARCH+ 189, S. 11). Der Erfolg seit jenen Anfängen hat unsere Welt mittlerweile in eine Welt von handhabbaren Containern verwandelt: Briefe, Dosen, Fernseher, Wohnzimmer, Ziegelsteine, Bücher, Telefone, Autos, Kreditkarten können alle als Elemente globaler Infrastrukturen begriffen werden, die nach der Rasterlogik von Containern funktionieren und uns insgesamt große Beweglichkeit verleihen.

So war etwa das Problem, ausreichenden und preiswerten Wohnraum für alle bereitzustellen, Gegenstand der architektonischen Debatten der

letzten 100 Jahre. Es kann als Motivation sowohl von Durands Rationalisierungsprogramm wie auch aller Weiterentwicklungen in Richtung einer Industrialisierung des Bauens seither gelten. Heute könnte dieses Problem, aus rein technischer Perspektive, als weitgehend gelöst betrachtet werden. *Könnte* – denn die rein technikgetriebenen Lösungen werden im Konkreten nur selten akzeptiert! Und dies zurecht, wie man heute differenzierter sehen kann als noch in der Nachkriegszeit vor 50 Jahren.

Heute verbreitet sich in der Architektur auf allen Ebenen das generative Entwerfen, in dem das aus geometrischen Konstanten bestehende Raster von einer prozeduralen Flexibilität abgelöst wird. Seine entscheidende Eigenart besteht meiner Meinung nach darin, dass der ergebnisoffene Prozess auf anisotroper Nicht-Lokalität oder einer eingeschränkten Emergenz aufbaut und dass seine Produkte an die Ergebnisse natürlicher Wachstumsprozesse erinnern können. Obwohl ihre Generierung strikten Regeln folgt, sind diese Teil eines Systems aus pragmatisch begründeten Abkürzungen eigentlich indefiniter Wege. Nur wird dies leider bisher noch selten erkannt.

Ich möchte eine kleine aktuelle Anekdote anbringen. Lassen sie mich hier die Kulisse aufbauen: Das Internet feiert diese Tage seinen 5.000-tägigen Geburtstag. Mit einer abenteuerlichen Geschwindigkeit hat es sich in unserem Alltag festgesetzt und ist nach kurzer Zeit bereits nicht mehr wegzudenken. Kevin Kelly, ehemaliger Chefredakteur des Magazins Wired stellt vor diesem Hintergrund die Frage „Was bringen die nächsten 5.000 Tage des Internets?“ Schwer vorzustellen!

Gehen wir also z.B. in einen Elektronik-Discounter im Januar 2009. Dort gibt es eine große Anzahl von Navigationssystemen. Das System „Traffic“ von TomTom steht neben einem „HD Traffic“ der gleichen Firma. HD für High Definition Traffic, was ist das? Das herkömmliche Gerät arbeitet mit einer Karte und sucht den kürzesten oder schnellsten Weg auf der Basis geometrischer,

d.h. apriori bekannter Informationen. Das HD-Gerät dagegen arbeitet mit einem online-Dienst, der die aktuellen Geschwindigkeiten von Mobiltelefonen einer relevanten Population misst, um den aktuell schnellsten Weg für eine bestimmte Anfrage zu finden, und diese Lösung berücksichtigt die gerade wirksamen „Kräfteverhältnisse“ auf den Straßen. HD-Kunden navigieren nicht mehr auf einer vordefinierten Karte, sondern im Schwarm der Mobiltelefone. Der HD-Kunde verwendet, zu Ende gedacht, nicht mehr nur eine Karte, sondern zusätzlich oder vor allem virtuelle Pfade. Weil der HD-Kunde auf Nachvollziehbarkeit oder Vorhersagbarkeit bzw. universelle Planbarkeit verzichtet, ist er schneller am Ziel! Planer oder Vermesser können nur hilflos zusehen, wie ihre Pläne und Karten trivialisiert werden. Was ihnen bleibt? Sie werden Moderatoren in einer sich selbst organisierenden Welt, in der die Bewegung jedes Punktes von den Bewegungen aller anderen Punkte abhängig ist.

Alles schon einmal gehört? Kann sein. Jedoch: nur wenige haben es gemerkt. Zu sehr lieben wir noch die Vorstellung der kürzesten Wege. Mit Wegen, die kein Ende haben, obwohl sie in unmittelbarer Nähe liegen, damit tun sich heute nicht etwa nur die Planer schwer! Währenddessen sind wir indes gleichzeitig auch alle begeistert von der höheren Reisegeschwindigkeit. So geht es überall und jeden Tag. Willkommen in den nächsten 5.000 Tagen des Internets!

Ludger Hovestadt

Heute sprechen wir von digitaler Architektur, digitalem Design und digitalen Wissenschaften. Was immer sich hinter diesen Etiketten verbergen mag, fest steht: Wir meinen zu wissen, was ein Computer tut. Wir meinen zu wissen, was Hardware und Software ist. Wir meinen zu wissen, was ein Internetknoten und was ein Code ist. Wir meinen zu wissen, wie man den Zufall programmiert. Kurz: Unser Allgemeinwissen über die digitale Welt der Architektur ist scheinbar beträchtlich. Die Frage lautet da-

her: Verschieben sich, und wenn ja, wie – nicht nur die Verhältnisse von Architektur und Technik, sondern auch von Architektur und Theorie? Wie schwierig es noch ist, sich dabei von angepassten Begriffsschablonen zu lösen und aus dem schützenden Schatten etablierter Diskursräume zu treten, lässt sich – aus aktuellem Anlass – mit einer sehr kurzen, kritischen Notiz zur Diskussion um das „neue“ oder „digitale Ornament“ andeuten. Am Anfang dieser Notiz steht eine einfache Beobachtung, gefolgt von drei Thesen: Möchte man einer Sache eine technische Aktualität und damit den Anschein einer gewissen Gegenwartsbezogenheit verleihen, so setzt man gerne das Adjektiv „digital“ davor. Wie kann man jedoch ernsthaft in einem Atemzug von der globalen Dimension eines „digitalen Zeitalters“ und den damit einhergehenden tiefenstrukturellen Veränderungen sprechen, dann aber die mit den Werkzeugen dieser Zeit entworfene und produzierte Architektur dadurch zu ergründen hoffen, dass man mit Begriffserweiterungen hantiert, die sich lediglich auf den Grad des „Neuen“ oder die Technik des „Digitalen“ beschränken? Erste These: In einer technisch vernetzten Welt, lässt sich die darin – aber auch die dafür – entworfene Architektur gründlicher mit solchen Strukturbegriffen reflektieren, die sich erstens, in ihrer Bedeutung so weit wie möglich *abstrahieren* und zweitens, sich so gut es geht *operationalisieren* lassen. Zweite These: Diese Kriterien erfüllt der Begriff des Patterns (als eine erweiterte Form des Musters), durch sein Bedeutungspotenzial als formalisierbares Entwurfsmuster viel eher als der des Ornaments. Dritte These: Um die tiefenstrukturellen Veränderungen des informationstechnologischen Einflusses auf die Architektur theoretisch besser und dadurch auch kritischer durchleuchten zu können, ist es hilfreich, die Überlegungen mit dem Pattern bzw. Muster- und gerade *nicht* mit dem Ornamentbegriff zu beginnen. Der Frage nach den Techniken des „Generierens“ und der Entstehung von (architektonischer) Bedeutung fällt dabei eine zentrale Rolle zu.

Eine erneute Erörterung von Christopher Alexanders *Pattern Language* stellt einen durchaus brauchbaren Ausgangspunkt dar, von dem aus sich die zu beobachtende Radikalität technologischer Dynamiken architekturtheoretisch reflektieren und über eine „Architektur im Zeitalter ihrer digitalen Generierbarkeit“ spekulieren ließe. Die von der ARCH+ angesprochene Herausforderung, für die „Strukturform“ des Computers auch eine dazu entsprechende „Kulturform“ (vgl. ARCH+ 189, S. 7) finden zu wollen, ist somit in der Tat die vielleicht dringlichste Aufgabe einer zukünftigen Architekturtheorie.

Georg Vrachliotis

*Was ist zum Beispiel ein mediales Haus, wenn seit Vilém Flusser's Diagnose das Haus längst mobilisiert mutiert zur Klimakammer für die Fruchtkörper medialer Pilzmyzele in Gestalt rhizomischer Kabelbäume?*

Zahlreiche Diskurse um das Digitale haben in den vergangenen Jahrzehnten bereits ihre Tentakeln ausgestreckt und damit begonnen, die neuen Sphären von Verfügbarkeit zu erkunden, das Ertastete zu markieren, und über die Möglichkeiten zur Systematisierung und Taxierung der zunächst arbiträr gesetzten Wegmarken nachzudenken. Mittlerweile kann kein Zweifel mehr daran bestehen, dass auch für die Architektur die Grundlagen und das Kräftegefüge parametrisiert und volatilisiert in Bewegung geraten sind.

Um sich beim Erkunden dieser neuen Heterotopien allerdings nicht mehr in der Bodenlosigkeit eines Grundsatzproblems zu verlieren (analog vs. digital, mit den entsprechenden ideologischen Wurzeln und den entsprechend heftigen Kämpfen), braucht es wohl genau jenen von ARCH+ 189 programmatisch ausgerufenen Schritt: Wie auch immer diese eben anbrechende Zeit der Domestizierung von Netzwerken einmal nachträglich charakterisiert werden wird, die konstruktive Frage richtung heute muss darauf gerichtet sein, was der veränderte Kontext für die Architektur bedeuten kann. Christopher Alexander mit

seiner systematischen Suche danach, wie über synthetisierende Analysen „Form aus den Bedürfnissen der Gesellschaft entsteht“ (vgl. Christopher Alexander et al., ARCH+ 189, S. 21), kann wohl diesbezüglich als einer der prominenteren Abenteurer gelten.

Dass wir heute von einem *Zeitalter digitaler Generierbarkeit* sprechen können, bedeutet vielleicht endlich das Ankommen auf einer neuen diskursiven Ebene. Die Sedimente, aus denen diese freilich besteht, sind – etwas überraschend vielleicht – alles andere als neu. Zwar machen sich die sogenannten digitalen Maschinen erst seit etwa 60 Jahren in unserem Alltag breit. Doch die diesen Maschinen zugrunde liegende Zeichenpraxis des Digitalen (Bernhard Siegert) schichtet bereits seit einigen Jahrhunderten schon Ablagerungen in diesem volatilen und fluiden Transformationsraum des Symbolischen auf – darauf gründet beispielsweise sämtliche heutige elektronische Informationstechnik. Die auf diesem Plateau eines veräußerten Synthetischen wirksamen tektonischen wie strukturellen Prinzipien und Kräfteverhältnisse freilich beginnen wir gerade erst kennenzulernen.

Deswegen kann auch der Umgang der Architektur mit der Digitalisierung nicht darin bestehen, eine neue Stabilität im reinen Regelfolgen immer weiterer und weiterentwickelter Programme nach alter Orientierung fixieren zu wollen (Kuhnert/Ngo, ARCH+ 189, S. 8). Denn dies würde nicht nur bedeuten, in falscher Bescheidenheit auf die Üppigkeit von altem Kulturgut zu verzichten und die dünne Suppe reiner Regeln zu löffeln von denen es bisweilen sogar heißt, dass sie – wenn auch noch ganz ohne Einbettung in neue Gewohnheiten bei der Landung aus der Abstraktion im Konkreten, d.h. bei der Anwendung – plötzlich „Kultur“ bedeuten sollen. Derweil fühlen sich die alten Gewohnheiten nämlich in neuer Umgebung zunehmend schal an. Darüber hinaus aber würde es ganz anders auch bedeuten, die eigentlichen Potenziale eines veräußerten Synthetischen für die Architektur als autonomer Disziplin im Keim zu ersticken. Will man aus der Partikularität willkürlicher (oder etwa besser: willentlicher?) Formalismen

ausbrechen, so könnten wir heute vielleicht die Frage stellen: Was heißt es denn, wenn wir plötzlich aus gar so vielen Methoden wählen können? Jeder Software-Ingenieur kennt die Situation, dass man – um etwas Bestimmtes zu implementieren – aus 1001 Möglichkeiten auswählen kann. Spricht man aber über Methodik, treibt man Methodologie und hat eine Methodenlehre im Auge, dreht sich alles darum: Wie erreiche ich ein Ziel? Unmittelbar daran anschließend drängt sich die Frage auf: Das Ziel der Architektur, oder bescheidener, eines *arkhitekton* (Baumeisters), ist was genau?

Diese Frage ist durchaus keine rein rhetorische Frage (vgl. dazu den Leserbrief von Ludger Hovestadt). Es scheint vielmehr so, dass sich in der so enorm mediatisierten, spielend netzwerkenden Gesellschaft heute die Möglichkeit für eindeutige Ziele durch Schwarmbildung aufgelöst hat: Von der Architektur zur *Telotektur*, sozusagen. Die *Konsensmaschinen* von Kaisersrot (vgl. dazu Oliver Fritz, ARCH+ 189, S. 64ff.) können ebenso als Beispiel für diese Tendenz gelten wie auch die Datenprofile zur Simulation von *Space Syntax* (vgl. dazu Anna Rose et al., ARCH+ 189, S. 32ff.). Die Kodierbarkeit von architektonischen Orientierungsgrößen wie Typologie, Geometrie, Ornament und Terrain in parametrisierbare Muster ist ein wichtiger Schritt in Richtung einer Elementarisierung auf neuem Abstraktionsniveau. Zu diesem neuen Abstraktionsniveau gehört allerdings auch, dass die bisher stabilisierenden, weil als selbstverständlich taxierten Werte (die Semantik der alten Orientierungsgrößen) arbiträr geworden sind: Es geht wohl jetzt darum, auf dem neuen Plateau auch neue Geschichten zu erzählen, und zwar vielleicht gerade so radikal wie einst die vorsokratischen Griechen vorgegangen sind, als diese die Funktionen der mythischen Götter auf stoffliche Elemente zu projizieren begannen. Der schwierigste Teil besteht wohl heute darin, mehr über die Bedingungen zum Schaffen von arbiträr vereinbarter und dennoch nachhaltiger Verbindlichkeit zu lernen.

Vera Bühlmann

## Die Raumproduktion der Berliner Republik

Vor 15 Jahren erschien ARCH+ 122 unter dem polemisch zugespitzten Titel „Von Berlin nach Neuteutonia“. Darin zeichneten sich mit dem „Neuen Berlin“ und der „Berlinischen Architektur“ in architektonisch-urbanistischer Hinsicht bereits die gesellschaftlichen und politischen Umwälzungen ab, die später unter dem Begriff der „Berliner Republik“ subsummiert werden sollten. Im Heft fragt ein sichtlich irritierter Heinrich Klotz: „Wer macht das? Was sind das für Architekten? Was sind das für Politiker, die sich da formieren und uns ein solches Berlin der Zukunft anbieten, das ein Berlin der Vergangenheit ist.“ Nach 15 Jahren sind seine Fragen weiterhin aktuell. Denn angesichts des Versuchs der Remythologisierung der Berliner Architektur verschlug es selbst dem beredten Klotz damals die Sprache: „Architektur muss wieder tragen und lasten, Schwere muss wieder zum Ausdruck kommen und sogenannter „Charakter“ da sein. Das heißt, am Ende muss Macht sichtbar sein. [...] Es wird versucht Ausdruck und Bedeutsamkeit zu schaffen – und es bleibt einem das Wort im Halse stecken.“

Die neue Veranstaltungsreihe „Raumproduktion der Berliner Republik“ der „Akademie c/o“ beschäftigt sich in den kommenden zwei Jahren mit genau diesen Fragestellungen und reagiert dabei auf den besonderen Veranstaltungsort – die Temporäre Kunsthalle auf dem Berliner Schlossplatz: Wie wird Macht, Bedeutsamkeit, kurz Ideologie in der Architektur und im Städtebau der Berliner Republik sichtbar? Von einem politischen Erkenntnisinteresse geleitet, reflektieren eine Reihe namhafter Dozenten verschiedener Bereiche der Kulturwissenschaften unterschiedliche theoretische Modelle, die in den anschließenden Seminaren als Grundlage gesellschaftlichen Handelns diskutiert werden.

*Akademie c/o ist ein Projekt des Masterprogramms a42.org der Akademie der bildenden Künste Nürnberg und der Buchhandlung Walther König in Kooperation mit ARCH+. [www.akademie-co.org](http://www.akademie-co.org)*

# Entwerfen ist mehr als Geometrie

## Ein Ausblick in die Zukunft des digitalen Gestaltens

ARCH+ 189 erinnert noch einmal daran, dass die Pattern Language eine wichtige Entwurfsgrundlage ist. Es wird die auf den ersten Blick paradoxe Situation erkennbar, dass ein hochgradig formaler Entwurfsansatz, der zu seiner Entstehungszeit nur geringen Einfluss auf die Entwurfspraxis hatte, die methodische Grundlage für die universelle Produzierbarkeit beliebiger Geometrien darstellt. Dieses Paradoxon klärt sich jedoch auf, wenn man bedenkt, dass die dort beschriebenen Entwurfsverfahren streng genommen nur eine sehr beschränkte Verkörperung des Entwurfsgedankens darstellen, welche allerdings die serielle bzw. maschinelle Produktion von fast beliebig geformten (Gebäude-)Artefakten aus vorgegebenen Regelsätzen begünstigt.

Die Zukunft kann jedoch nicht darin bestehen, dass die Architekten zu Programmierern ihrer Entwürfe werden. In diesem Falle wäre der Computer nicht mehr dienendes Werkzeug, sondern dominantes Element des Entwurfs. Die Gefahr besteht dabei insbesondere darin, dass die Kreativität und damit die Konfiguration des Entwurfs sich auf die bereits programmierten bzw. programmierbaren Geometrien beschränkt und damit in neuer, parametrischer Form die gleiche beklagenswerte Monotonie entsteht, aus der die Entwerfer durch die Anwendung neuer Geometrien ausbrechen wollten.

Die Architektur besteht aber aus mehr als nur Geometrie. Geometrie liefert eigentlich nur diejenigen dreidimensionalen Koordinaten, die letztlich den computergesteuerten Produktionsmaschinen übergeben werden, welche die Bauteile fertigen. Die weiteren Dimensionen des architektonischen Entwurfs, die seine eigentliche Qualität ausmachen, wie die der Nutzungsflexibilität, der Energie- und Umweltqualität oder gar des Wohlbefindens der zukünftigen Nutzer haben nur zu einem geringen Anteil geometrischen Charakter. Die heute auf dem Markt

erhältlichen Entwurfswerkzeuge und -programme unterstützen diese weiteren Dimensionen jedoch nur rudimentär.

Den Stand der heutigen Bausoftware bildet das digitale Gebäudemodell (englisch *Building Information Model* oder kurz *BIM*), das aus Sicht seiner Programmierer alle wichtigen Informationen über das Gebäude enthalten soll. Es ist die Grundlage für die Ableitung der Dateien für die Gebäudeproduktion. Weniger flexibel als der Ansatz eines einheitlichen Gebäudemodells sind die in den Programmen zur Verfügung stehenden Werkzeuge, die zwar klassische Architekturelemente wie Wände, Stützen, Türen, etc. und deren Zusammenhänge erkennen, beim Entwerfen mit beispielsweise mehrfach gekrümmten Wänden oder Decken allerdings schnell an ihre Grenzen stoßen.

Dies ist umso bedauerlicher, als gerade der Computer über das Potential verfügt, geometrische und nicht-geometrische Informationen simultan zu verarbeiten und zu vernetzen. Zudem kann der Rechner auch nicht sichtbare Größen wie Luftströmungen oder Wärmeflüsse simulieren und visualisieren. Nicht zuletzt zeigen Modellierungswerkzeuge, die häufig aus dem Bereich der Film- und Computerspielindustrie kommen, dass eine Interaktion mit dem Computer beim Entwerfen ähnlich intuitiv sein kann wie das Arbeiten mit Knetmasse oder Pappmodellen. Eigentlich sollte der Computer der ideale Partner des Architekten sein.

Um die Möglichkeiten zukünftiger architektonischer Entwurfssysteme zu definieren, ist es lehrreich, die Entwicklung in anderen Branchen wie im Maschinenbau oder der Luftfahrttechnik zu studieren, wo Systeme eingesetzt werden, die die Elemente und Eigenschaften der zu entwerfenden Objekte in ihrem Datenmodell kennen.

In der Luft- und Raumfahrttechnik beschäftigt man sich seit Jahrzehnten mit der Anwendung von Systemen der künstlichen Intelligenz

und des wissensbasierten Entwurfs (*Knowledge Based Engineering*). Der heutige Stand ist, dass Routinearbeiten wie die Konstruktion von Varianten bekannter Systeme wie z. B. eines Flugzeugfahrwerks sehr gut durch den Computer übernommen werden können. Hierfür muss das zu entwerfende System mit seinen Komponenten und deren Zusammenwirken komplett durch Regeln beschrieben sein.

Dieser Ansatz lässt sich auch auf den Entwurf von Gebäuden übertragen, deren Funktionen und Elemente sich durch Regeln eindeutig beschreiben lassen. Ein Beispiel ist der Bau von Flughäfen, deren Eigenschaften durch Normen der Internationalen Zivilluftfahrtorganisation ICAO oder des internationalen Verbandes der Fluggesellschaften IATA bis ins Detail geregelt sind. Auf Grundlage dieser Regeln kann der Rechner unter Berücksichtigung der lokalen Anforderungen des spezifischen Flughafens Entwurfsalternativen erzeugen. Auch für andere Entwurfsaufgaben existieren spezifische regelbasierte Entwurfsprogramme, die insbesondere in der Fertigungsindustrie oder von Wohnungsbauunternehmen verwendet werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass regelbasierte Entwurfsverfahren wie die Pattern Language sich hervorragend zur Variation von Typenentwürfen eignen. Die regelbasierten Verfahren sind jedoch bislang kaum in der Lage, neuartige oder unkonventionelle Entwürfe zu befördern.

Ein Ansatz der aktuellen Forschung geht daher in die Richtung, Entwurfslösungen – ohne Programmierung seitens der Entwerfer – auf graphischem Wege zu entwickeln. Voraussetzung hierfür ist die generische Typisierung von Systemelementen und Lösungsansätzen. Dabei geht es darum, den Gesamttraum der möglichen Entwürfe zu identifizieren und in ein für den Rechner verständliches formales Modell umzusetzen, wobei die Interaktionen zwischen den Elementen und die Berücksichtigung sowohl von geometrischen als auch nicht-geometrischen Daten eine besondere Rolle spielen.

Beispielsweise sehen Forschungen des Fachgebietes „Design of Aircraft and Rotorcraft“ von Michel van Tooren an der TU Delft vor, dass dem Flugzeugentwerfer in einer grafischen Umgebung auf dem Rechner die grundlegendsten Elemente eines

Flugzeugs, sogenannte *High-Level Primitives* (HLP), wie Auftrieb erzeugende Flächen, Volumen zur Nutzlastunterbringung oder Triebwerkselemente zur Verfügung gestellt werden. Der Entwerfende passt diese Elemente an seine konkreten Bedingungen an und baut damit seine Entwurfsidee am Rechner zusammen. Der Rechner nutzt diesen Entwurf, um im *Multi-Model Generator* (MMG) daraus im Hintergrund automatisch ein Datenmodell zu erzeugen. Dieses Datenmodell kann dann für die unterschiedlichsten Simulations- und Optimierungsverfahren verwendet werden.

Um diese Ansätze für die Architektur nutzen zu können, sind Entwurfssysteme erforderlich, mit denen eine allgemeine Beschreibung der Gebäudeelemente und der Zusammenhänge zwischen ihnen stattfinden kann. Es ist also eine neue generische Typologie der Architektur erforderlich, mit der beliebige Elemente eines Gebäudes so allgemein und generell wie nur denkbar beschrieben werden können. Die bisherigen Typologien haben sich – wie oben gezeigt – zumeist als zu speziell und damit in der Praxis als wenig nutzbar erwiesen. Die Fundierung einer generischen Typologie stellt eine zentrale Aufgabe für die Theorie des digitalen Entwerfens dar. Diese muss dabei mehr als nur geometrische Bezüge beinhalten.

Die Zukunft liegt in Programmen, als Dialogpartner des Entwerfers agieren. Denn die Fähigkeiten des Menschen und des Computers sind komplementär. Während der Mensch kreative Entwurfsideen entwickelt, unterstützt ihn der Rechner durch die Fähigkeit zur Analyse, Visualisierung und Variantenbildung. Nur so kann der Computer zu einem wirklichen *Imagination Amplifier* werden, einem System, das die Fantasie des Nutzers unterstützt und erweitert.

Florian Böhm

(1) Siehe: Schut E.J., M.J.L. van Tooren, „Engineering Primitives to Reuse Design Process Knowledge“, 49th AIAA/ASME/ASCE/AHS/ASC Structures, Structural Dynamics, and Materials Conference, 4th AIAA Multidisciplinary Design Optimization Specialist Conference, AIAA-2008-1804, Schaumburg, IL, USA, 2008

## Stoffkreisläufe

### Mike Meirés Installation „Global Street Food“ im Rahmen der Dornbracht Edges

„Jetzt werden schon Garküchen ausgestellt!“ Mein Nachbar schien etwas irritiert. Vom Habitus her augenscheinlich ein professioneller Messegänger (Erkennungszeichen: kleiner Rollkoffer, sehr praktisch für die vielen Prospekte, die einem auf der IMM Cologne an jeder Ecke in die Hand gedrückt werden). Abgesehen von diesem Zwischenfall war die diesjährige Kölner Möbelmesse auf der Vernissage der Installation „Global Street Food“ von Mike Meiré nicht nur stadträumlich weit entfernt. Im überfüllten improvisierten White Cube in der „Factory“ von Meiré und Meiré überwog ein trendiges, polyglottes Szenepublikum, das jeder Ausstellungseröffnung in Berlin-Mitte zur Ehre gereicht hätte.

Zu sehen waren mobile, mehr oder minder behelfsmäßige Garküchen, Verkaufsstände und Fast-Food-Stationen, die aus aller Welt zusammengetragen worden sind: eine Barke aus Vietnam, die als schwimmender Kiosk offenbar im Alltag die Besucher und Händler eines schwimmenden Marktes bedient; ein Verkaufstand für Fische aus Hongkong, der auf winzigem Raum alles für das Frischhalten, Ausnehmen und Abwiegen von Fischen enthält; ein Grill für Ziegenfleisch aus Uganda, dessen abenteuerliche Konstruktion an Marcel Duchamps Fahrrad-Rad (1913) erinnert; an einer Wand lehnt ein eine Minimal-Art-Skulptur erinnernder Lollipop-Halter aus Argentinien, der in seiner bestechenden formalen und funktionalen Einfachheit an ein weiteres Ready-made Duchamps denken lässt: die Schneeschaukel „In Advance of the Broken Arm“ von 1915. Diese und weitere Objekte sind größtenteils aus recycelten Materialien, Ersatzteilen und Fundstücken liebevoll zusammengesetzt. Sie künden vom praktischen Verstand, von der Kreativität und handwerklichen

Fertigkeit ihrer Erfinder. Ob professionell zusammengeschweißt, genagelt, provisorisch befestigt (wie der Sonnenschirm eines Fruchtsalstands aus Argentinien, der in seiner gleichzeitigen Fragilität und Rotzigkeit eine große Präsenz entwickelt), das White-Cube-Setting verlieh den Dingen, die teilweise auf niedrigen schwarzen Sockeln präsentiert wurden, eine entrückte Aura von Ready-mades.

Obwohl die Fallhöhe zwischen den „authentischen“, mit viel Patina und Gebrauchsspuren ausgestatteten Gegenständen und dem Publikum nicht größer hätte ausfallen können, war die Szenerie seltsam vertraut. Der „ästhetische Imperativ“ verwandelte alles gleichsam in Kunstwerke. Soweit alles normal. Aber die unterdrückt ausgestoßene Äußerung meines Stehnachbarn enthielt eine nicht von der Hand zu weisende kunstphi-



Fruchtsalatstand, Buenos Aires, Argentinien. Alle Fotos: Hartmut Nägele

losophische Frage: Warum versammeln sich gut aussehende und perfekt angezogene Menschen, um eine Auswahl von Gerätschaften zu bewundern, deren Dienstleistungen die meisten von ihnen auf ihren vielen

Reisen quer durch die Welt aus hygienischen Gründen wahrscheinlich nicht in Anspruch nehmen würden? Was macht diese Alltagsgegenstände zu Ausstellungsobjekten? Oder um mit Peter Sloterdijk zu fragen:



Im Vordergrund: Schwimmender Kiosk, Ho Chi Minh City, Vietnam. Im Hintergrund: Lollipop-Halter, Buenos Aires, Argentinien.

„Warum erleben wir gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts eine Inflation des Ausstellbaren?“ Weil, und dies gilt erst recht für den Beginn des 21. Jahrhunderts, es „beim Herstellbaren eine Parallelinflation gibt“, so Sloterdijk in seinem eigentümlichen Diktum: „Immer größere Teile der Wirklichkeit verwandeln sich in Rohstoff für Produktionen – in Ausgangsmaterie für Abbildungen, Beziehungen, Umwandlungen. Alles, was Produkt war, kann wieder Rohstoff werden, um erneut als leidende Materie die Einwirkungen von Arbeit zu speichern.“

Diese Stoffkreislauf-Theorie scheint geradezu auf die gezeigten Gegenstände gemünzt, denn gibt es ein sinnfälligeres Bild für Sloterdijks These als etwa den oben beschriebenen Fruchtsalatstand oder den Fischblock? Über diese direkte materielle Parallele hinaus gilt der Satz aber erst recht für das ganze Ausstellungskonzept. Die Idee vom Stoffkreislauf verweist auf das Ready-made-Prinzip und macht deutlich, warum es zu einem zentralen Topos der Kunst wurde. Wenn alles wieder Ausgangsmaterie für Umwandlungen, alles wieder Rohstoff werden kann, so gibt es keine kreative Schöpfung *ex nihilo* und das moderne Phantasma der *tabula rasa* ist aufgehoben. Darin liegt auch die Tragik der Avantgarden der Moderne, die immer wieder eine Anti-Kunst propagierten, eine Verschmelzung von Kunst und Leben, um letztendlich in der Paarung des Sublimen mit dem Alltäglichen alles dem Diktat der Kunst zu unterwerfen. Wie König Midas, unter dessen Hand alles zu Gold wurde, ist der Künstler dazu verflucht, alles, was er anfasst, in Kunst zu verwandeln.

Diesen Fluch hat keiner früher verstanden und keiner stärker empfunden als Marcel Duchamp, dessen Werk sich unvermeidlich als Folie über die Installation „Global Street Food“ legt: „Ich wollte ja eigentlich kein Kunstwerk daraus machen. Der Ausdruck ‚Ready-made‘ tauchte erst im Jahre 1915 auf, als ich nach Amerika ging. Er interessierte mich als Wort, aber als ich ein Fahrrad-Rad mit der Gabel nach unten auf einen Schemel montierte, dachte ich dabei weder an ein Ready-made noch an irgendwas anderes, ich wollte mir so nur die Zeit vertreiben. Es gab keinen bestimmten Grund dafür, ich wollte es nicht ausstellen und nicht beschreiben. Nichts dergleichen ...“ Auch wenn die Äußerung nicht frei

von Koketterie ist – das Ready-made-Konzept avancierte später zu einer einflussreichen Kunsttheorie –, in der Geschichte über die nicht intentionale Entstehung des in der Kunstgeschichte als erstes Ready-made gerühmte Fahrrad-Rad kommt die Midas-Erfahrung des Künstlers zum Ausdruck.

Aber erst mit Duchamps „Fountain“ (1917) tritt die moderne „Verschränkung von Herstellung und Ausstellung“ in reiner Form ans Tages-, oder besser gesagt unter Museumslicht. Denn, so Sloterdijk weiter, „ohne Enthüllung des Werks in einem Vorzeigeraum kann sich die Selbstoffenbarung der schöpferischen Kraft nicht vollziehen“. Doch was wir sehen, ist nicht nur unter dem Aspekt des Materiellen oder der Kunst zu verstehen, das wäre zu kurz gegriffen: „Das Vorzeigen erfasst nicht mehr nur die unmittelbaren Produkte der Werkmächtigkeit; es greift auch die Rohstoffe auf, die Hilfsmittel, die Vorformen, die Zwischenstufen, die Abfälle. In marxischer Sprache hieße das: Man bringt nicht nur Produkte zur Ausstellung, sondern auch Produktionsmittel, und schließlich sogar Produktionsverhältnisse.“ Hier erst wird die Ausweitung des Kunstbegriffs sinnfälliger. Denn das, was wir sehen, erzählt auch immer von den kulturellen und gesellschaftlichen Bedingungen, unter denen sie hergestellt wurden. So künden auch die Objekte von „Global Street Food“ je auf ihre Art von den sozialen Verhältnissen ihrer ehemaligen Besitzer, vom globalen Kampf ums tägliche Überleben, aber auch von der Würde und der kulturellen Verwurzelung der Individuen – auch wenn die Barke aus Vietnam das globalisierteste Produkt überhaupt feilbietet: man kann dort die ganze Palette von Coca Cola erstehen.

Anh-Linh Ngo

- Peter Sloterdijk, *Der ästhetische Imperativ*, Kap. VII: *Kunstsystem*, S. 400 ff., Hamburg 2007.

„Global Street Food“, Mike Meiré im Rahmen der *Dornbracht Edges* 19.–25. Januar 2009 *Factory/Meiré und Meiré, Köln Passagen-Programm zur IMM* Cologne 2009



Fischstand, Hongkong, China



Grill für Ziegenfleisch, Kampala, Uganda