

Architekten wie Sou Fujimoto, aber auch Akihisa Hirata oder Junya Ishigami sehen die Architektur als etwas absolut Autonomes an, das zunächst eine Umwelt schaffen soll, die der Mensch dann wie eine Höhle in Besitz nimmt und bewohnt. Mit seiner These einer „primitiven Zukunft“ sucht Fujimoto die Architektur neu zu begründen. Hierzu geht er auf die Vorgeschichte der Menschheit zurück und fragt sich, wie sich das Wohnen oder Bauen entwickelt hat. Er vertritt die Ansicht, dass es zwei Arten von Urzuständen der Architektur gibt, nämlich die Höhle und das Nest. Das Nest ist etwas, das für vorgegebene und vorgeordnete Funktionen konstruiert wird, während man sich in der Höhle selbst einrichten und auf eine vorgefundene Umgebung oder Umwelt reagieren muss, die nicht funktional vordefiniert, sondern unbestimmt ist.



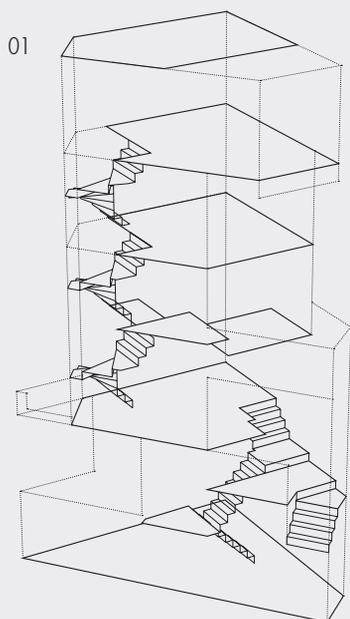
# Primitive Future



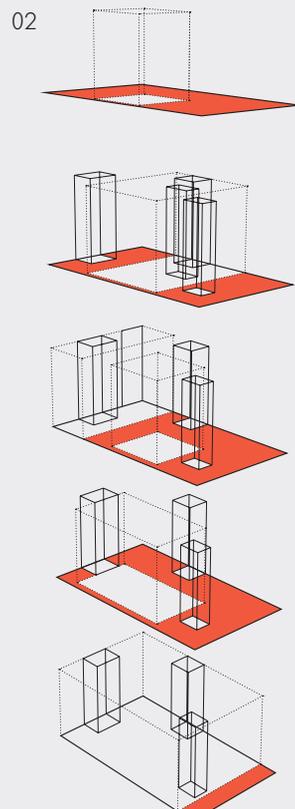
Zeichnungen: Methode Architektur  
(Arno Löbbecke, Anh-Linh Ngo,  
Johannes Blechschmidt)

01  
Auf der extrem beengten Parzelle des **Tower House** von Takamitsu Azuma von 1966 werden die gestapelten Räume durch unterschiedliche Treppen und Lufträume zu einem Raumkontinuum verbunden.

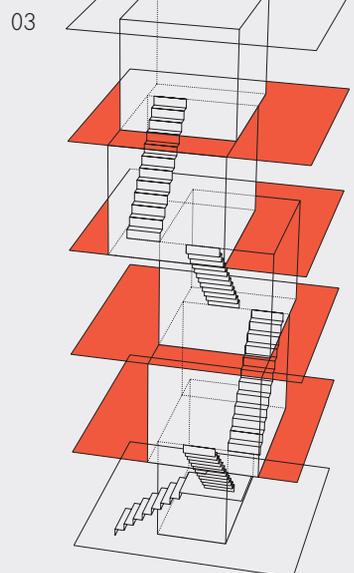
Das introvertierte Haus versucht eine Balance zwischen innen und außen herzustellen, ohne sich ganz zu öffnen, wie dies heute üblich ist.



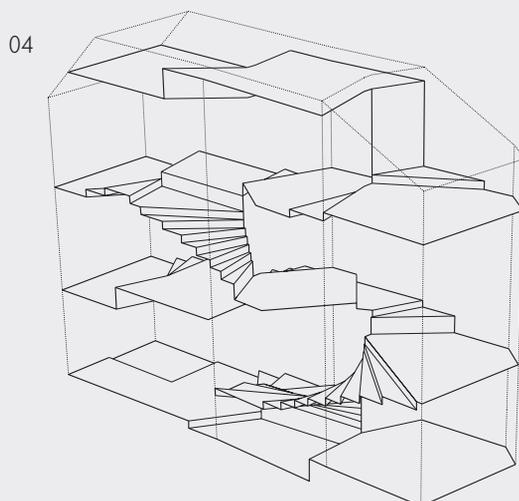
02  
Auf den gestapelten Plattformen in Ryue Nishizawas **Garden & House** lösen sich die Gebäudegrenzen durch kontinuierliche Übergänge von innen und außen auf.



03  
Fünf unterschiedliche Apartments legen sich in Kumiko Inuis **Apartment I** als eine Schicht um den verspringenden Erschließungskern. Die Servicebereiche sind im Kern integriert.



04  
Durch eine kontinuierliche Treppe wird in Akihisa Hiratos **Coil** der Gegensatz von Treppe und Geschoss zugunsten einer organischen Raumfolge aufgehoben.



05  
In Sou Fujimotos **House NA** bilden die offenen Plattformen mit unterschiedlichen Höhen ein offenes Raumgefüge. Trotz der Auflösung der Geschosseinteilung besitzt der Raumplan eine klare Logik.

