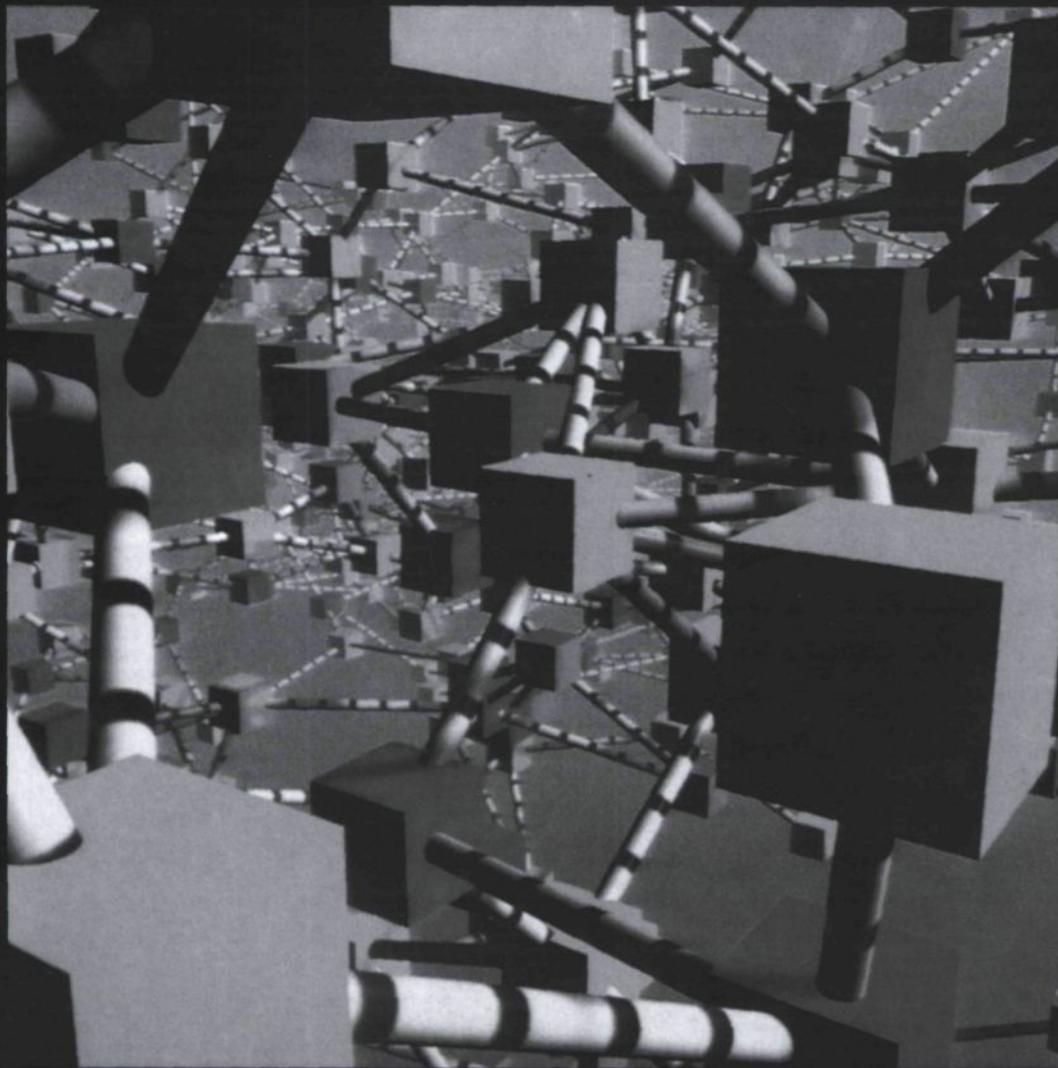


So wie sich das Geflecht aus Würfeln (Computern) und gestreiften Stangen (Datenleitungen) im Unendlichen verliert, so

engmaschig und praktisch unerschöpflich soll das weltumspannende Computernetz der Zukunft werden.



Entwurf von Welt

„Wie jede Revolution ist die urbanistische zwar technisch bedingt, sie reicht aber in weitere Gebiete. Sie setzt voraus, daß wir uns existentiell umzustellen haben. Wir haben uns ein Netz von zwischenmenschlichen Beziehungen vorzustellen, ein „intersubjektives Relationsfeld“. Die Fäden dieses Netzes sind als Kanäle zu sehen, durch welche Informationen wie Vorstellungen, Gefühle, Absichten oder Erkenntnisse fließen. Diese Fäden verknoten sich provisorisch und bilden das, was wir „menschliche Subjekte“ nennen. Die Gesamtheit der Fäden macht die konkrete Lebenswelt aus, und die Knoten darin sind abstrakte Extrapolationen.

Wir müssen aus der Kapsel des Selbst ausbrechen und uns die konkrete Inter-

subjektivität zu entwerfen versuchen. Wir müssen aus Subjekten zu Projekten werden. Die neue Stadt wäre eine Projektion von zwischenmenschlichen Projekten. Das klingt „utopisch“, was es ja buchstäblich ist, denn die neue Stadt ist geographisch nicht lokalisierbar, sondern überall dort, wo Menschen einander sich öffnen. Innerhalb der Vernetzung ist jeder überall als Möglichkeit gegenwärtig.

Dank Vernetzung können wir aus nichts zu etwas werden. Die neunziger Jahre werden uns ins Offene, bisher Unbefahrene führen, nämlich auf und davon in unverwirklichte Möglichkeiten.“

Vom Unterworfenen zum Entwerfer von Gewohntem

Gebäude sind Werkzeuge zum Wohnen, auch wenn es sich nicht um ausgesprochene Wohnhäuser handelt. Denn „wohnen“ heißt nicht nur in einem Privatraum leben, sondern in einer Umgebung, an die man gewohnt ist. Werkzeuge sind Simulanten eines spezifischen Aspekts des menschlichen Körpers. Zum Beispiel ist der Hebel ein Simulant des Armes, und das Messer ein Simulant des Reißzahns. Gebäude können als Simulanten der Körperhaut angesehen werden. Sie werden so entworfen, damit man sich in ihnen wie in der eigenen Haut fühlt. Seit der industriellen Revolution entwirft man Werkzeuge nicht nur aus Erfahrung (empirisch) und nicht nur nach traditionellen Modellen, sondern auch nach wissenschaftlicher Erkenntnis. Derart auf wissenschaftlichen Theorien fußende Werkzeuge nennt man Maschinen. Gebäude sind Wohnmaschinen, und das ist kein bloßes Schlagwort.

Man macht Werkzeuge, um aus der Umwelt all das herauszuholen (es „herzustellen“), was man zur Befriedigung seiner Bedürfnisse benötigt. Werkzeuge tun dies besser als der nackte menschliche Körper, weil sie ihn als seine Simulanten verlängern (weiter reichen) und seine Effektivität vergrößern. Das ist bei Gebäuden (und ähnlichen Werkzeugen wie Kleidung) nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Sie scheinen nicht in die Umwelt zu greifen, sondern am Körper zu haften. Näher besehen zeigt sich, daß auch sie (wie alle Werkzeuge) etwas aus der Welt herausholen, zum Beispiel Licht durch Fenster. Diese herstellende Funktion der Werkzeuge nennt man ökonomisch. Werkzeuge werden aus ökonomischen Motiven entworfen. Aber da die Werkzeuge beim Herausreißen von Weltteilen aus der Umwelt diese verändern, muß diese Weltveränderung beim Entwerfen der Werkzeuge in Berücksichtigung gezogen werden. Und dies desto mehr, je weitreichender und funktioneller die Werkzeuge werden. Zu den ökonomischen müssen sich ökologische Motive gesellen. Das gilt auch (und besonders) für Gebäude.

Aber Werkzeuge verändern nicht nur die Umwelt, sondern auch den Menschen, ihren Benützer. Sie schlagen auf ihn zurück, und er simuliert seine eigenen Simulanten. Die Werkzeuge verändern unser Verhalten, und damit unser Denken, Fühlen und Wollen. Es sind Erlebnismodelle. Die

Elektronischer Schatten

Die heutige Stadt ist nicht mehr physisch, sondern unsichtbar und ephemere, allgegenwärtig in elektronischen Impulsen. Komfort ist, für einen Augenblick dieser Bombardierung durch elektronische Reize entfliehen zu können – in eine „Zone der geringsten elektronischen Interferenz“. Die Architektur ist diesen zeitgenössischen Bedingungen noch nicht gewachsen. Die cartesianische Geometrie ist für die Elektronik untauglich. Yokohama liegt genauso nah wie der Raum nebenan, wenn die Zeit und nicht die Entfernung relevant ist. Vielleicht ist die Lösung eine black box ohne x-, y- und z-Ach-

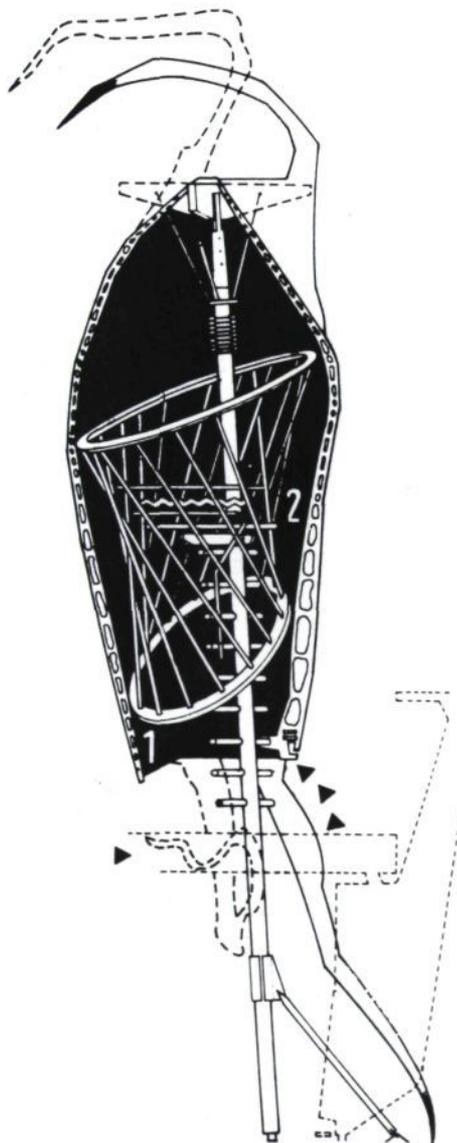
se, gewissermaßen eine „boxless“ black box. Das Haus ist ein schwarzes Loch, ein elektronischer Schatten, eine „Ninja-Architektur“. Im Innern des schwarzen Objekts befindet sich, unsichtbar von außen, ein schützender Unterschlupf gegen elektronische Bestrahlung.

So wie der Richter sich einen Fall zu eigen macht, so eignet sich der Architekt den Bauplatz an. Der „Turm der Winde“ ist ein außergewöhnliches, ein ephemeres Objekt. Das Haus existiert als sein Schatten, respektvoll, ängstlich, optimistisch.

Peter L. Wilson

Geschichte der Menschheit kann geradezu als ein Feedback-Prozeß zwischen Werkzeug und Mensch angesehen werden. Das tut man tatsächlich, wenn man die Geschichte in eine ältere und jüngere Steinzeit, eine Kupfer- und Bronzezeit, und eine Eisenzeit einteilt. Meint man damit nicht etwa, daß die aufeinander folgenden Techniken der Werkzeugherzeugung ihnen entsprechende Daseinsformen hervorgerufen haben? Nur wird dieses Zurückschlagen der Werkzeuge auf uns beim Entwerfen der Werkzeuge nicht in Rechnung gezogen. Darum ist die Geschichte ein planloser, unvorhersehbarer (weil unvorhergesehener) Vorgang. Wir verändern uns dank der Werkzeuge, aber sehen nicht voraus, wie wir uns verändern. Wir sind unseren Werkzeugen unterworfen, obwohl wir selbst sie entwerfen. „The things are in the saddle and they ride us“. Aber wir leben nicht mehr in der Steinzeit. Die Werkzeuge werden weicher. Wir können jetzt auch ihren Rückschlag auf uns entwerfen.

Der bisher einzige tiefgreifende Umbruch im Entwerfen von Gebäuden ereignete sich beim langsamen Übergang aus dem Paleolithikum ins Neolithikum, aus dem jagenden und sammelnden ins pflanzende und züchtende Leben. Vorher baute man provisorische Gebäude (etwa Zelte und Laubhütten), die wie abstreifbare zweite Häute die Leute zu schützen hatten, die da den vorbeiziehenden Rudeln von Grasfressern auflauerten und sie verfolgten. (Von den Höhlen soll hier nicht gesprochen werden, weil sie vielleicht nicht als Gebäude anzusehen sind.) Nachher sahen sich die



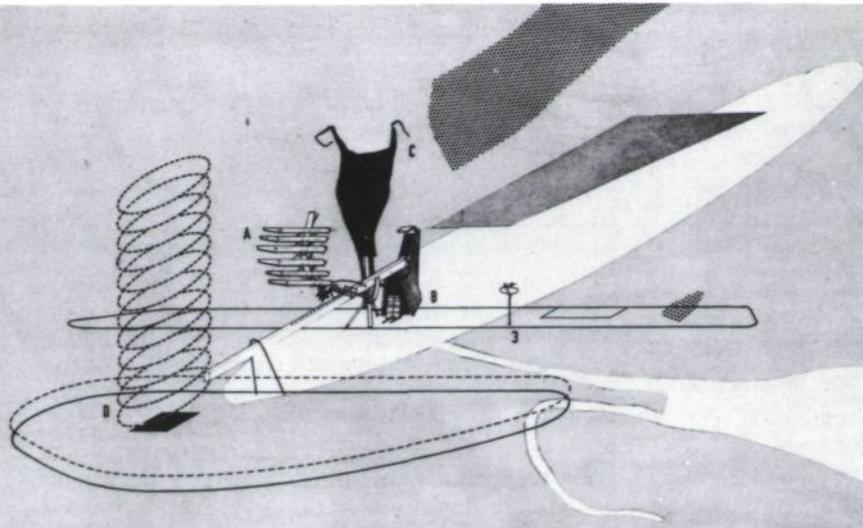
Das Projekt gewann den 1. Preis des Shinkenchiku-Wettbewerbs „Comfort in the Metropolis“ 1988. Der Standort ist der Platz vor dem Bahnhof von Yokohama. Die Nachbarschaft mit Toyo Itos „Turm der Winde“ ist konstitutiv für das Konzept des „Elektronischen Schattens“.

A Mechanische Abschirmung: Reflektierende Jalousien versuchen sich mechanisch der Geschwindigkeit der computergesteuerten Lichtimpulse des „Turms der Winde“ anzupassen. Da sie dies nicht schaffen können, entsteht ein zufälliges Muster partieller Schatten.

B Räumliche Abschirmung durch die notwendige Ausrüstung: Treppe, WC, Schrank.

C Der „Handschuh“, eine Hülle, die durch den geborgten Wind des Turmes aufgeblasen wird. Das Innere des Handschuhs ist die Zone der geringsten elektronischen Interferenz (1) und enthält die Schlafmatte (2).

D Der Turm der Winde.



ELECTRONIC SHADOW

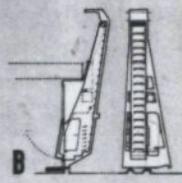
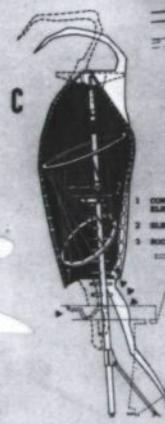
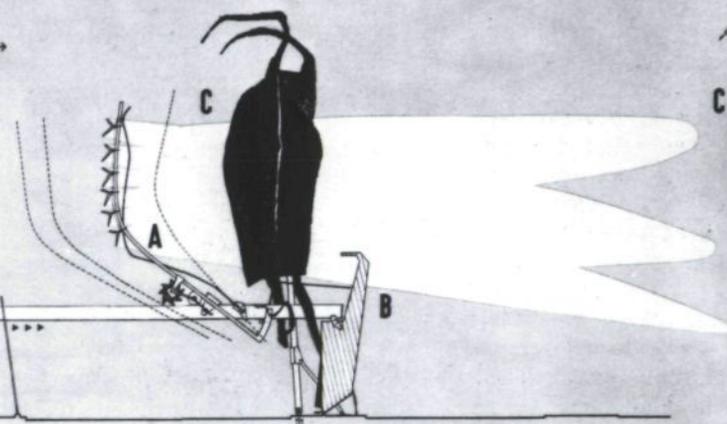
THE CONTEMPORARY CITY
IS NO LONGER PHYSICAL.
IT IS INVISIBLE AND
SPERMIAL. IT IS THE
ELECTRONIC SHADOW

COMFORT

IS TO
MEETS FOR A PERMIT
THIS METHOD
TO CREATE
A SENSE OF "ELECTRONIC
SHADOW"

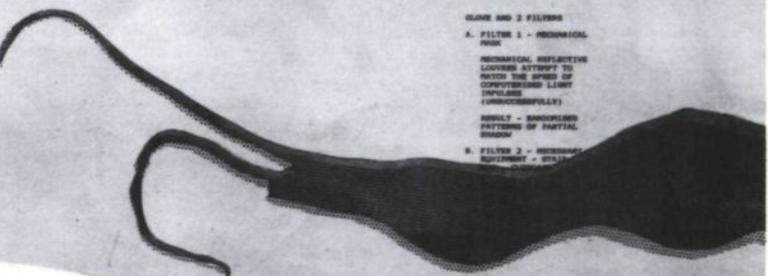
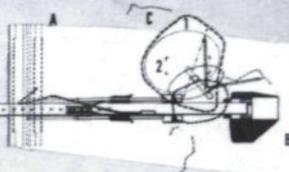
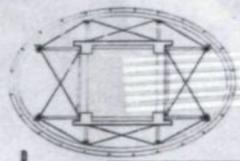
SITE

THE PLACE IS PART OF
THE EAST SIDE OF TORONTO
ON THE



- 1. CONE OF PERIPHERAL ELECTRONIC INTERFERENCE
- 2. SLABBYING PART
- 3. ROCK GARDEN

- GLASS AND 2 FILTERS
- A. FILTER 1 - RECTANGULAR FORM
- RECTANGULAR REFLECTIVE LAMINATE ATTACHED TO MATCH THE SHAPES OF COMPUTATIONAL LIGHT ENVELOPE (UNIDIRECTIONALITY)
- RESULT - SHADOWLESS PATTERN OF PARTIAL SHADOW
- B. FILTER 2 - RECTANGULAR REFLECTIVE - 87%



- C. THE GLOVE - WALLS INFLATED BY WIND BLOWING FROM THE ADJACENT TOWER (CONTAINING CONE OF PERIPHERAL ELECTRONIC INTERFERENCE - OR ELECTRONIC SHADOW AND THE SLABBYING PART)
- D. TOWER OF WIND

不可視

Leute gezwungen, die heranwachsende Ernte zu schützen und zu bewachen, und sie mußten seßhaft werden. Daher bauten sie einerseits Gebäude zum Schlafen, Essen und Sich-vermehren, und andererseits Gebäude zum Lagern der Ernte und zum Aufbewahren ihrer Herden. Sie bauten einerseits Privathäuser und andererseits öffentliche Gebäude. Diese Gebäude waren dauerhafte zweite Häute: sie überdauerten die Haut ihrer Benutzer. Nicht sie wurden abgestreift, sondern jetzt war es die Haut ihrer einzelnen Benutzer, die in ihnen sukzessive abgestreift wurde. Daran hat sich bis gegenwärtig nichts Tiefgreifendes verändert, aber es ist vielleicht daran, sich zu verändern.

Das neolithische Privathaus und das neolithische öffentliche Gebäude (aber auch der Verkehr zwischen ihnen, ihre „Dialektik“) haben gewaltig auf die Menschen zurückgeschlagen. Diesem Rückschlag ist die Form unseres Privatlebens (Familie, Werkstatt, Wirtschaft) und unseres öffentlichen Lebens (Politik, Religion, Philosophie, Wissenschaft) zu verdanken. Zwar haben sich im Verlauf der Jahrtausende sowohl Privathaus wie auch öffentliches Gebäude einigemale stark verändert, aber nicht radikal genug, um diese beiden Lebensformen grundlegend umzustrukturieren. Aus dem neolithischen matrilinearen Langhaus mag eine Wohnkaserne geworden sein, und aus auf Küchenabfall stehenden Schuppen mit seinem Big Man ein Tempel, eine Kathedrale oder ein Regierungsgebäude, aber privat, öffentlich und sakral sind weiterhin die Lebensformen geblieben, zwischen denen wir pendeln. Das eben beginnt sich dank der sogenannten „Kommunikationsrevolution“ umzugestalten.

Der gewaltige Rückschlag der dauerhaften Gebäude auf Mensch und Gesellschaft war im Entwurf dieser Gebäude nicht vorgesehen. Es war nicht vorgesehen, daß das matrilineare Langhaus den Mythos der Großen Mutter hervorbringt, das patriachale Sippenhaus die Religion des Göttlichen Schöpfers, und das Einfamilienhaus die sogenannten bürgerlichen Werte. Ebenso wenig vorgesehen war, daß der Schuppen auf dem Hügel den Priester, den König, den Führer und die amerikanische Demokratie hervorbringt. Noch weniger vorgesehen waren die komplexen Spannungen zwischen diesen beiden Gebäudearten, denen wir unsere Kunst, Wissenschaft und Technik zu verdanken haben. All dies konnte auch nicht vorausgesehen werden. Denn die Gebäude (wie alle übrigen Werkzeuge) wurden nach ökonomischen und ökologischen, nicht aber nach anthropologischen Kriterien entworfen. Man baute etwa den Schuppen, um dort die Ernte für schlechte Zeiten zu lagern und von dort aus zu verteilen, und um von dort aus den Flußlauf zu überblicken und zu regeln, aber nicht, um Lebensformen wie die des Herrschers, des Leibeigenen oder des Geometers von dort aus zu entwerfen. Diese Lebensformen ergaben sich „von selbst“ aus dem ökonomischen und ökologischen Entwurf des Schuppens.

Bevor der gegenwärtige tiefgreifende Umbruch zu Worte kommt, muß ein anderer Aspekt des Werkzeugmachens ins Auge gefaßt werden. Vor der industriellen Revolution gab es unbelebte und belebte Werkzeuge: Steinmesser und Schakale zum Jagen, Bronzepflüge und Ochsen beim Pflügen. Steinmesser simulierten Zähne und Schakale Beine, Bronzepflüge simulierten Zehen und Ochsen Muskeln. Unbelebte Werkzeuge waren relativ dauerhaft, dafür dumm, belebte waren sterblich, dafür etwas gescheiter. Die industrielle Revolution fußte auf wissenschaftlichen Theorien bei der Werkzeugherzeugung. Es gab aber damals keine verwendbaren Theorien für Belebtes: Ochsen konnten technisch nicht hergestellt werden. Darum begannen die Maschinen, die Schakale und Ochsen zu verdrängen. Jetzt beginnen wir, über Ansätze zu verwendbaren biologischen Theorien zu verfügen. Wir können jetzt zum Beispiel einige Funktionen des Nervensystems in Unbelebtem simulieren. Die Maschi-

nen werden intelligenter. Das sind nur Ansätze, und bald werden wir auch belebte Werkzeuge herstellen können, künstliche Lebewesen. Gebäude waren bisher unbelebte Maschinen. Sie werden intelligenter werden. Man wird sich dessen bewußt werden, daß sie die Haut simulieren, und künstliche sensorische und motorische Nerven, künftig sogar wahrscheinlich ein Zentralnervensystem in sie einbauen. Und in weiterer Zukunft wird man vielleicht künstliche Lebewesen bewohnen. Wie Romulus unter der Wölfin. Vielleicht in Uterussen. Das kann vorausgesehen werden.

Die Kommunikationsrevolution besteht im Grunde darin, daß die Empfänger von Informationen nicht mehr zum Sender gehen müssen, sondern daß die Informationen an die Empfänger geleitet werden. Man muß nicht mehr ins Theater, ins Parlament oder in die Schule gehen, sondern man kann fernsehen, Zeitung lesen, oder an einem Terminal lernen. Damit ist das öffentliche Gebäude (und Stadt, Politik überhaupt) überflüssig geworden. Und damit ist das Privatgebäude durch materielle und immaterielle Kabel durchbrochen worden, wird vom Öffentlichen überflutet. Die beiden Lebensformen „privat“ und „öffentlich“ vermengen sich, und das Pendeln zwischen beiden (das Hegelsche „unglückliche Bewußtsein“) hat keinen Sinn mehr. Alle sogenannten öffentlichen und privaten Werte sind von der Kommunikationsrevolution außer Kraft gesetzt worden. Das hat sich noch nicht herumgesprochen, weil wir träge am Alten festhalten, und weil die Sache noch neu ist, und sich noch nicht völlig entwickeln konnte. Aber sie ist nicht aufzuhalten. Wenn es darum geht, Gebäude zu entwerfen, dann muß diese nicht aufzuhaltende Tendenz zum Verwischen des Unterschiedes zwischen privatem und öffentlichem Gebäude irgendwie im Entwurf verarbeitet werden.

Hinzu kommt ein weiterer Umstand. Vor der industriellen Revolution konnten die Sender von Informationen diese im Privatraum ausarbeiten und nachher publizieren. Zum Beispiel ein Paar Schuhe in der Werkstatt herstellen, und nachher auf den Marktplatz tragen, um diese Information auszustellen. Nach der industriellen Revolution gingen die Leute in öffentliche Gebäude (etwa Fabriken oder Zeitungsredaktionen), um dort gemeinsam mit anderen und mit Maschinen die Information herzustellen, und nachher durch Relais wie Kaufhäuser im öffentlichen Raum auszustellen. Die Informationsrevolution hat diesem Pendel ein Ende bereitet. Sie hat das Ausarbeiten der zu-verteilenden Information zu einem Spiel mit Symbolen (soft-ware) gemacht, und das Aufdrücken dieser Information auf Gegenstände auf automatische Maschinen abgeschoben. Zum Beispiel: die im Schuh enthaltene Information (sein Design) kann im ehemaligen Privatraum mittels Computer ausgearbeitet werden, und das Herstellen und Verteilen der Schuhe kann von Robotern und anderen Automaten geleistet werden. Ähnliches gilt auch für weiche (immaterielle) Informationen: Zeitungstexte zum Beispiel können im ehemaligen Privatraum ausgearbeitet werden, und das Setzen, Drucken und Verteilen der Zeitung läßt sich automatisieren. Somit sind öffentliche Gebäude nicht nur als Orte für Informationsempfang (also etwa Kaufhäuser) redundant geworden. Zwar ist dieses Informatisieren der Arbeit erst in seinen ersten Phasen, aber jeder künftige Häuserentwurf muß damit rechnen.

Die Kommunikations- und Informationsrevolution signalisiert den Tod des Dorfes, wie die neolithische Revolution seine Geburt signalisiert hat. Das McLuhansche kosmische Dorf kann als Fehlgeburt angesehen werden. Daher bietet uns die Tradition kein Modell für zu-entwerfende Gebäude. Die neolithische Grundvorstellung von vier Mauern, einem Dach, (und zusätzlich von Fenster und Türen) muß fallengelassen werden. Und ebenso wenig die Vorstellung einer geographischen Lage des Gebäudes (etwa auf einem Hügel in der Nähe eines Flusses). An die Stelle der landwirtschaftlichen und viehzüchterischen Kriterien müssen kommuniko-

logische treten. Das heißt: ökonomische und ökologische Motive müssen beim Gebäude-entwurf in den Hintergrund treten, und anthropologische müssen im Vordergrund stehen. Nicht so sehr was das Werkzeug „Gebäude“ aus der Umwelt herausreißt, und nicht so sehr wie es die Umwelt verändert ist das Grundproblem beim künftigen Gebäude-entwurf, sondern wie das Gebäude auf die zwischenmenschlichen Beziehungen zurückschlägt. Das ist eine neue Einstellung zum Gebäude-entwerfen: wir sind unserem eigenem Entwurf nicht mehr unterworfen, sondern wir werden zu bewußten Entwerfern der Veränderungen, die unser Entwurf auf uns ausübt. Die Geschichte wird ein bewußter, geplanter, entworfenen Vorgang.

Zwar bietet uns die Tradition keine Gebäudemodelle, aber die Phänomenologie kann dies. Sie sagt, Gebäude seien simulierte Häute. Also ist unsere Haut das Modell für künftige Häuserentwürfe. Sie ist ein außerordentlich komplexes Organ, und Architekten und Urbanisten (falls diese Begriffe künftig noch einen Sinn haben werden), müssen die Haut gründlich untersuchen. Sie müssen Dermatologen werden. Es wird nicht nur darum gehen, sensorische und motorische Nervensimulationen ins Gebäude einzubauen (und vielleicht auch ein Zentralnervensystem), sondern vor allem darum, die eigentümliche Permeabilität und zugleich Impermeabilität der Haut zu simulieren. Ein intelligentes Gebäude ist nicht nur ein Werkzeug zum Empfangen, Prozessieren und Senden von Information, sondern auch zum Bewahren von Informationen. Es ist ein Gedächtnis. Und das meinen wohl Begriffe wie „Wohnung“ und „Gewohnheit“: gespeicherte, verfügbare, abrufbare Informationen haben. In diesem intelligenten Sinn werden die künftigen Gebäude Wohnorte zu sein haben.

Aber all dies ist nur der ökonomische und ökologische Aspekt der künftigen Gebäude-entwürfe: simulierte Häute als Werkzeuge zum hereinholen und Verändern der Umwelt. Grundlegender ist der anthropologische „existenzielle“ Aspekt der künftigen Gebäude: simulierte Häute als Werkzeuge der Veränderung unseres Daseins. Eine Anthropologie, auf die sich Gebäude-entwürfe stützen könnten, ist erst im Entstehen. Sie besagt, daß „Mensch“ nicht ein Etwas ist, das man „an sich“ definieren kann, sondern ein Aspekt konkreter Relationen. Was immer man sein mag, ist eine Funktion eines konkreten Verhältnisses (zum Beispiel ist man Vater, oder Schriftsteller, oder Träger eines Anzugs), und außerhalb aller konkreten Beziehung ist man bestenfalls eine Abstraktion aus Relationen. Die traditionellen Anthropologien mit ihrem „Selbst“ (oder „Geist“, oder „Seele“) sprechen nicht von konkreten Menschen, sondern von Abstraktionen. Es gibt keine Substanz, die das Substantiv „Selbst“ bedeuten könnte, und daher kann man sich selbst nicht identifizieren, sondern man kann sich nur in Beziehung auf etwas identifizieren. Logisch gesprochen: „Identität“ und „Differenz“ implizieren einander. Existenziell gesprochen: „Ich“ ist, wozu „Du“ gesagt wird. So eine im Entstehen begriffene Anthropologie sieht im Menschen einen Knotenpunkt von Beziehungsfeldern. Die künftigen Gebäude sind als simulierte Häute derartiger Knotenpunkte zu entwerfen.

Es ist nicht so schlimm, daß die neue Anthropologie noch in den Kinderschuhen steckt, denn sie wird sich im feed-back mit dem neuen Gebäude-entwurf überhaupt erst herausstellen können. Viel schlimmer ist, daß wir unfähig sind, die daraus emportauchende neue Daseinsform vorzuerleben. Wenn es keinen Kern gibt, auf den wir zurückgreifen können, (keine „Individualität“), dann ist das Dasein ein sich ständiges Verändern, und ein ständiges Verändern des Anderen. Man kann dann sagen, daß wenn man sich nicht ständig verändert und andere verändert, man kurz und gut gar nicht da ist. Ein derartiges völlig selbstloses Dasein übersteigt unsere neolithische Einbildungskraft, und des-

halb sind wir unfähig, es in unsere Gebäude-entwürfe einzuprogrammieren. Wir stehen hier vor einem viziösen Zirkel: um den Rückschlag der Gebäude auf uns bewußt zu entwerfen, müssen wir wissen, wie wir uns verändern wollen, und um dies zu wissen, müssen wir anders als jetzt sein. Im Grunde genommen geht es also darum, diesen viziösen Zirkel zu brechen.

Die Kommunikationsrevolution hat zwei entgegengesetzte Schaltpläne entwickelt. Nach dem einen werden Informationen von einem Sender ausgestrahlt und vom frei in der Raumzeit schwebenden Empfänger aufgefangen (Beispiel: Zeitung, Radio, Fernsehen). Nach dem zweiten werden Informationen in einem Netz hergestellt und übertragen, dessen Knotenpunkte zugleich Sender sind und Empfänger (Beispiel: Post, Telefon, Minitel, bivalente Terminale). Die erste Schaltungsweise ist gegenwärtig vorwiegend, aber die zweite entspricht der Anthropologie, die oben vorgeschrieben wurde. Die künftigen Gebäudeentwürfe werden sich wohl an die zweite Schaltmethode zu halten haben und Knotenpunkte für ein dialogisches Netz zu entwerfen haben. In der Hoffnung, damit eine dialogische, für den anderen ständig offene Daseinsform entworfen zu haben. Derart geschaltete künftige Gebäude werden wohl auf uns als eine selbstlose, am Anderen engagierte Daseinsform zurückschlagen müssen?

Bedenkt man dies, dann erkennt man, welche gewaltige Verantwortung den künftigen Gebäude-entwerfern hier aufgeladen wurde. Sie sollen Gebäude entwerfen, die als selbstlose Daseinsform auf uns zurückschlagen sollen, und sie sind dabei unfähig, sich eine solche Daseinsform auch nur vorzustellen. Und falls sie dies nicht tun, sondern entweder neolithisch weiterbauen, oder im Sinn der ausstrahlenden „faschistischen“ Sender, dann sind sie mitschuldig, die neue emporkommende Daseinsform erstickt zu haben. Damit ist die gegenwärtige dramatische Lage der Gebäude-entwerfer zu Worte gekommen. Man sollte es sich zweimal überlegen, bevor man sich entschließt, sich an so etwas zu engagieren.

Das Engagement ist zwar kaum zu bewältigen, aber dafür ist es begeisternd. Zum erstenmal in der Geschichte sind wir technisch, und zum Teil auch intellektuell, ethisch und ästhetisch in der Lage, eine neue menschliche Daseinsform bewußt in die Wege zu leiten. Zum erstenmal sind wir unseren Gewohnheiten (unseren Gebäuden) nicht mehr notwendigerweise unterworfen, sondern wir müssen sie entwerfen. Aus Subjekten werden wir zu Projekten. Wir beginnen, mühselig und stümperhaft, uns aus der Unterworfenheit aufzurichten. Wie Kleinkinder und wie unsere von den Baumkronen hinunterkletternden Ahnen. Dieses mühselige Aufrichten in „homo erectus“ ist vielerorts (zum Beispiel auf Computerschirmen oder in gegen Wände projizierten Bildern) ersichtlich, aber im Gebäude-entwurf wird es materiell greifbar. Wie diese Gebäude aussehen werden (ob wie schwebende Eierschalen, ob wie pulsierende Mikroben, ob wie von einer elektro-magnetischen Haut umgebene Zentralnervensysteme) ist vorläufig unvorstellbar, und gar nicht so entscheidend. Entscheidend ist, ob die künftigen Gebäude ihr Programm erfüllen werden, nämlich: uns aus der gegenwärtigen unterworfenen und unterwürfigen kulturellen „Lage“ in eine aufrechte Einstellung des einen für den anderen aufzurichten. Ob sie entwurfsgemäß auf uns als eine etwas aufrechtere und aufrichtigere Lebensweise zurückschlagen werden.

Referat zum 1. Symposium „Intelligent Building“, Universität Karlsruhe, Oktober 1989.