7 Hyperminimal Articles*

Anmerkungen zum Entwerfen
Essay: Federico Soriano

* **„Hyperminimal Article“: Text, ca. 200 Wörter lang, der die Gedankengänge des Verfassers zu einem Thema bündelt. Auf den sonst für eine Veröffentlichung notwendigen „wissenschaftlichen Apparat“ und dessen Länge wird verzichtet, die Struktur aber beibehalten.**

1 Denkmuster

Manche Denk-Figuren lösen sich von den analytischen Systemen, aus denen sie entstanden sind. So zum Beispiel die Standards, die Muster, die Strukturen, die Schablonen, die Normen etc. … all das sind Begriffe, die an identische Systeme von Geordnetheit oder Geometrie denken lassen, obwohl sie sich aus unterschiedlichen Disziplinen herleiten. In den Naturwissenschaften ist es üblich, Beziehungen zwischen Erkenntnissen und Methoden ganz unterschiedlicher Fachbereiche herzustellen. Häufig haben Naturwissenschaftler ein anderes Fach studiert als das Spezialgebiet, in dem sie später forschen. Über diese Eigenheiten hinaus gibt es weitere Analogien hinsichtlich der abstrakten Denkmuster, die in den einzelnen Disziplinen zum Einsatz kommen. Der Grund: Sie alle benutzen emulative Techniken, d.h, sie arbeiten mit der Simulation von Funktionen und Verhaltensweisen.

Solche Denkmuster erlauben es uns, die Uferverläufe von Flüssen mit den Strukturen einer Firmenbelegschaft in Bezug zu setzen, Börsenkurse mit Karten der Sonnenwinde zu vergleichen, mathematische Formeln mit der Dynamik der Evolution und so fort.

Augrund solcher Denkmuster können wir als Architekten ein Museum wie ein Shopping Centre entwerfen, ein einzelnes Detail wie einen Grundriss behandeln, einen Wohnblock wie eine Straßenkreuzung, einen Turm wie ein Messer oder die Planung einer Stadt wie die Gipfelstürmung der vierzehn Achttausender. Dank solcher Schemata denken wir ein Konzerthaus als Düne oder vielleicht auch als Stahlwerk und nicht bloß als urbanes Funktionsmodul oder als Auditorium. Solche Strukturen machen es möglich, Raum, Raumprogramm, Disziplin und Geometrien bis zu ihren Grenzen hin zu dehnen.

2 Verfahren und Prozesse

Nach unserer Auffassung ist ein Entwurf Ausdruck eines besonderen „Verfahrens“ und nicht eines Prozesses. In Prozessen werden – sind die Ausgangsbedingungen einmal klar bestimmt – Veränderungen quasi automatisch generiert. Alle Transformationen sind auf ein absehbares Ende hin ausgerichtet und wie an einer Schnur aufgereiht. Ein Verfahren dagegen ist eine Entwicklung in einzelnen Schritten oder Abschnitten. Es handelt sich um ein Regelwerk, das mögliche Veränderungen zueinander in Beziehung setzt und zugleich deren strukturelle Eigenarten bewahrt. Die Umgebung kann so auf den begonnenen Ablauf einwirken und neue Daten, veränderte Bedingungen oder neu hinzugekommene Faktoren in den Entwurfsprozess einspeisen, um ihn voranzubringen.

Wie etwas konzipiert und wie etwas fertiggestellt wird, macht in beiden Fällen einen großen Unterschied. In geschlossenen, prozessualen Systemen sind die beiden Pole „Konzeption“ und „Fertigstellung“ deutlich voneinander getrennt. In Systemen dagegen, die sich als Verfahren entwickeln und zugleich sich selbst reflektieren, beziehen sich die beiden Pole aufeinander. Das Ergebnis solchen Entwerfens ist das gebaute Objekt, gleichzeitig aber auch alle die Ereignisse, die zu diesem Bau geführt haben, sowie die möglichen Variationen, die verworfenen Verästelungen und die Abwege des Entwurfs.

3 Falsche Paradoxien

Wir verlangen von uns Klarheit, Effizienz und Eindeutigkeit, wenn wir unsere Ideen oder Projekte nach außen erläutern. Gleichzeitig erfinden wir im täglichen Umgang ständig neue Worte oder laden alte, verbrauchte Begriffe mit neuer Bedeutung auf. Wir streben nach der Präzision des Chirurgen und der Sachlichkeit des Technikers. Aber wenn man nach unseren Lieblingseigenschaften der Moderne fragt, antworten wir: Gegensätze, Widersprüche. Wir benutzen billige Materialien, wir schielen nach Bauherren-Modellen, wir denken an direkte, simple Bauweisen. Doch unsere Entwürfe sind mit ungeheurer Akribie ausgetüftelte Konstruktionen. Wir glauben, dass wir mit unserer Arbeit den Markt mit all seinen Formen und Mechanismen bedienen sollten. Doch die Resultate in den hemmungslos wuchernden Vorstädten finden wir einfach schauderhaft. Wir legen Architekturzeichnungen wie Diagramme an, damit der Entwurf auch ja abstrakt genug werde. Um dann zu kontrollieren, ob auch alles stimmt, drucken wir die Pläne um ein Vielfaches größer aus als den ursprünglichen Entwurf. Wir arbeiten schnell, manchmal schneller, als wir denken; was dann vor uns auf dem Schreibtisch entsteht, verändern wir, noch während wir es konzipieren.

4 Entwürfe als Landschaft denken

Unser Vorschlag lautet: die üblichen Werkzeuge, die beim Entwerfen zum Einsatz kommen, durch die „landscape method“ zu ersetzen. Entwürfe als Landschaft denken kann heißen:

- alle Parameter – Objekte, Raum, Material, Programm – im Blick behalten, aber darüber hinaus auch darauf achten, was zwischen diesen Parametern liegt;
- mit Beziehungsgeflechten arbeiten statt mit militärisch straffer Aufstellung; in Handlungsmustern denken statt mit Bilanzieren; variable Geometrien verwenden statt Raster;
- Einheit wird als lockere Gruppierung, nicht als feste Verbindung verstanden. Es ist nicht notwendig, im Entwurf die Unabhängigkeit der einzelnen Bestandteile aufzuheben, indem wir sie einander unterordnen; sie zusammenzubringen, reicht oftmals aus;
- die Unabhängigkeit aller Materialien bewahren, sie sich selbst überlassen. Phänomenologisch vorgehen, die sinnliche Wahrnehmung nutzen. Symbole und Metaphern vermeiden;
- das weit Entfernte und das unmittelbar Nahe sind gleich wichtig; mit dem Allgemeinen und dem Besonderen spielen, ohne deren charakteristische Eigenheit zu verharmlosen;
- große physische Distanz zum Objekt des Entwurfs einnehmen. Die über den Schreibtisch gebeugte Haltung aufgeben; unbedingt: mit dem Fernglas entwerfen.

5 Das nicht Kongruente

Kongruenz ist die „Raison d’être“ des Entwerfens. Daran glauben wir nicht, wir suchen nicht nach ihr, wir wissen nicht einmal genau, wie sie aussieht. In der Architektur herrscht eine Furcht vor Inkongruenz, die zaghaft macht und zu Banalität verleitet. Allenthalben gibt es laute Stimmen, die Kongruenz einfordern, doch wir ignorieren den Krach dieser Statements.

Das Kongruenzprinzip hat Regeln und Vorschriften generiert, es hat die Disziplin der Architektur geprägt und ihre Geschichte mit bitteren Erinnerungen gefüllt. Es hat den Mythos harter Solidität diktiert. Doch die Wirklichkeit ist härter, schüttelt diesen Zwang ab, lauert ständig auf Ausbruch und sucht sich ihre Ausnahmen: wollüstige Manierismen, Paradoxien, Ungerechtigkeiten. Mit der Zukunft hat die Kongruenz noch nie gerechnet. Folgerichtigkeit endet aber am falschen Ort und zerstört ihr eigenes, unbedarftes Kartenhaus. Da Architektur ruhelos und energetisch ist, kann ihr eine Ordnung letztlich keinen Platz zuweisen. Aus nächster Nähe betrachtet wirkt jede Ordnung grotesk. Für die Architektur ist Kongruenz ein schwarzes Phantom, das über allem lauert und seinen eigenen, Angst einflößenden Schatten hütet. Durch diese Verließe schicken wir grelles Licht.

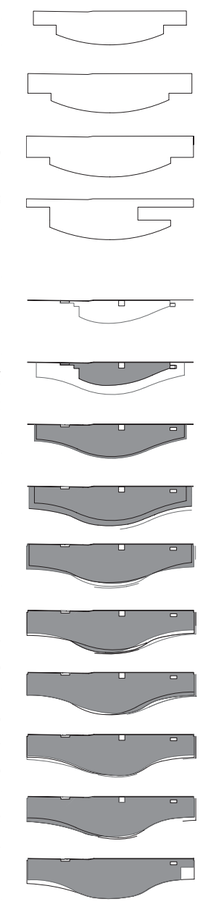
6 Geplotted

Fast alle von uns benutzen den gleichen Plotter und die gleiche Sorte Papier. Alle präsentieren wir identische Collagen. Jeder Entwurf ist mit einer Glasur aus gleichen Bildern überzogen, die Sichtbarkeit unserer Projekte verblasst, sie werden homogenisiert. Unter der einheitlichen Schicht verschwinden die Unterschiede zwischen den architektonischen Gedanken, den persönlichen Recherchen, den Räumen, Methoden und Zielen. Man mag einwenden, Architekten hätten immer schon das gleiche Werkzeug benutzt. Wohl galten gleiche Regeln, doch Raum und Räume waren davon nicht betroffen. Heute stehen wir einer nie dagewesenen Uniformität der Präsentationen gegenüber; nebeneinander ausgelegte Entwürfe verschwimmen zu monotonen Landschaften. Um die Identität unserer Ideen festzumachen, bleibt uns meist nichts weiter als ein bestimmtes Motiv, ein vorgegebenes Thema, ein Corporate Image, auf das wir uns einlassen. Das ist ein Trugschluss, denn es läuft darauf hinaus, dass auch diese Identität zu einem oberflächlichen Attribut wird. Das Schlimmste: Dieses Dilemma ist gar nicht darauf zurückzuführen, dass wir alle die gleichen Werkzeuge und Materialien benutzen.

7 Unvollendung

Wenn ich von Architektur spreche, benutze ich gern den Begriff „Unvollendung“. Ich kann kein allgemeineres Wort finden, ich bin nicht einmal sicher, ob es überhaupt richtig ist. Gemeint ist: Dinge in einem unvollendeten Zustand belassen, nicht fertig machen. Nicht den letzten Schliff geben. Nicht abschließen. – Nicht gemeint ist: fragmentieren, aufbrechen, offene Formen komponieren. Eine Art Rückfahrschein lösen. Architektur heute zeigt häufig Fragmente, Zusammenstöße, Risse, Brüche, Unregelmäßigkeiten. Immer gibt es eine Bezugnahme auf etwas Früheres, Fertiges, Geschlossenes, das eine Veränderung erfahren hat. Solche Überlegungen sind nutzlos. Das Unfertige ist ein Zustand von Die-endgültige-Kristallisation-noch-nicht-erreicht-haben. Wir versprechen den baldigen Abschluss, beinahe fühlen wir ihn, noch aber ist es nicht soweit. Unvollendet sein bedeutet, die Materialisierung – und nicht die Bedeutungen – in einem offenen Status zu belassen. Unvollendet sind Formen, die durch den späteren Gebrauch ergänzt werden. Eine unvollendete Sprache ist ein Traum. Um so zu entwerfen, suchen wir nach neuen Hintertüren in die Zukunft.

Aus dem Englischen von Agnes Kloocke



Vier Schemaskizzen für die Geschosslinien eines Baus an der Plaza Biskaia, wie sie der Bebauungsplan vorgab; darunter die gefundene Lösung von Soriano und Palacios.

Zeichnungen ohne Maßstab