

Philipp Ursprung

Weisses Rauschen.

Elisabeth Diller und Ricardo Scofidios Blur Building und die räumliche Logik der jüngsten Architektur

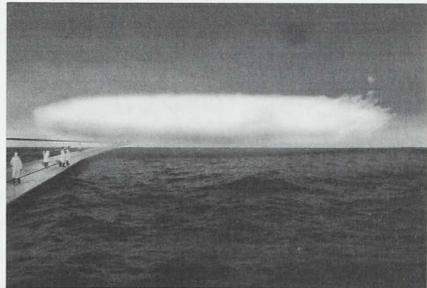
Im Mai 2002 wird die expo.02, die Schweizerische Landesausstellung um den Biele- und Neuenburger See eröffnet.¹ Bereits heute läßt sich darüber spekulieren, welche der projektierten Attraktionen zum Wahrzeichen der Ausstellung werden wird. Aus meiner Sicht wird es das Blur Building der New Yorker Architekten Elisabeth Diller und Ricardo Scofidio sein² (Abb. 1). Eine riesige Wolke aus Wasserdampf wird gut hundert Meter vom Ufer des malerischen Städtchens Yverdon-les-Bains, beziehungsweise vor dem dortigen Arteplage, wie die Ausstellungsgelände heißen, dicht über dem Wasserspiegel des Neuenburger Sees schweben. Die Besucher werden die Wolke über zwei Stege erreichen und sich auf Plattformen darin frei bewegen können. Die Metallkonstruktion ist hundert Meter lang, sechzig Meter breit und zwölf Meter hoch. Aus 12.000 Düsen wird mit Hochdruck Seewasser gesprüht werden, das, zu mikroskopisch feinen Tröpfchen zerstäubt, die Luft mit Feuchtigkeit anreichern und damit einen permanenten Nebel-effekt erzeugen wird. Eine eigene Wetterstation steuert die Düsen je nach Umgebungstemperatur, Feuchtigkeit, Windrichtung und Windgeschwindigkeit. Wegen der vielen Windböen wird die Wolke ihre Gestalt vermutlich oft und abrupt verändern.

Auf der Website der Architekten sind Besucher in Braincoates zu sehen, intelligenten Anoraks, die nicht nur vor Feuchtigkeit schützen, sondern auch Persönlichkeitsdaten der Träger speichern und mit anderen Braincoates interagieren sollen³ (Abb. 2). Je nachdem wie gut die Daten zueinander passen, werden sich die Braincoates verfärben. So daß, wenn zwei Besucher sich im Nebel begegnen, deren Anoraks vielleicht »erröten« und sie ahnen, daß sie vor dem Partner ihres Lebens stehen. Ein anderes Bild zeigt, wie Besucher sich auf einer erhöhten Plattform in der Angel Bar entspannen. Sie können dort Mineralwasser, Leitungswasser aus der ganzen Welt und Gletscherwasser konsumieren, während sie über sich den blauen Himmel sehen. Und in einem früheren Entwurf kann in einer transparenten Sushi-Bar unter Wasser roher Fisch genossen werden.⁴

Das Blur Building ist eine Event-Architektur par excellence (Abb. 3). Es ist eine Architektur auf Zeit, die sich als Bild auf Anhieb einprägt und die auf ein breites



1 Diller/Scofidio, Blur Building, Projektentwurf, 2000.



2 Diller/Scofidio: Braincoates, 2000.

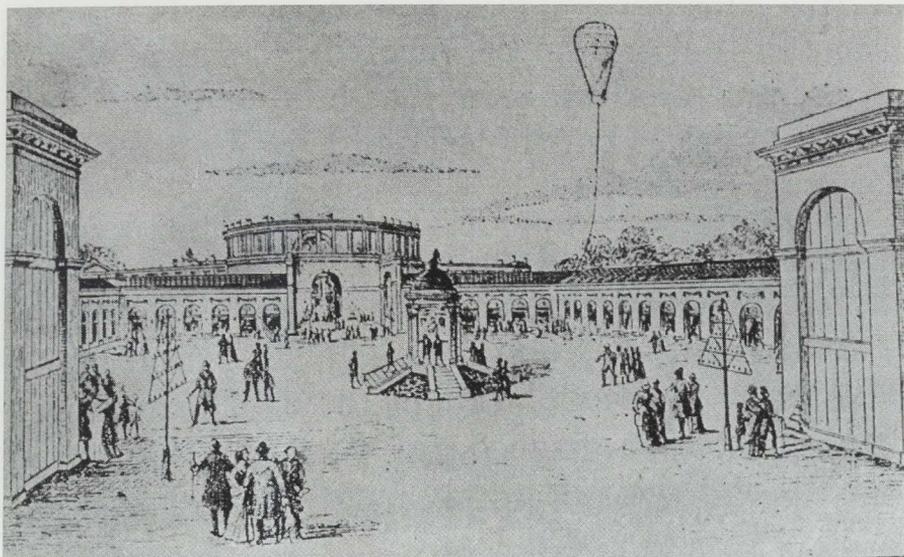


3 Diller/Scofidio: Angel Bar, 2000.

Publikum zielt, das den Bau vermutlich nur ein einziges Mal besuchen wird. Unterhaltung, Ingenieurskunst und Symbolik verschmelzen untrennbar zu einer Architektur, die mit den Naturkräften spielt und die Phantasie anregt. Der Begriff der Event-Architektur deutet auf die Spannung, die sich aus dem Widerspruch zwischen dem flüchtigen Ereignis und der vermeintlich ewigen Architektur ergibt. Es ist eine Spannung, die die Praxis und Theorie der Architektur in jüngster Zeit in Schwung versetzt hat. Event-Architektur suggeriert eine handelnde Architektur, für die das richtige timing wichtig ist, das heißt, die zur rechten Zeit am rechten Ort sein muß, um ihre Wirkung zu entfalten. Der Begriff suggeriert außerdem, daß Architektur nicht den neutralen Rahmen für ein Geschehen abgibt, sondern selber »geschieht«. Es ist denn auch in erster Linie die halb kontrollierte, halb freie Bewegung der Wolke des Blur Building, die Laien und Fachleute verblüfft. In den Worten von Ben van Berkel: »A lot of architects try to make buildings move, but I think it's quite impossible. But, funny enough, this building moves. Whenever you come to this project, it will have a different appearance.« Und Marion Weiss meint: »We all long for the ethereal being measurable in architecture. It's rare that we find an example that sustains exactly what all hope for.«⁵

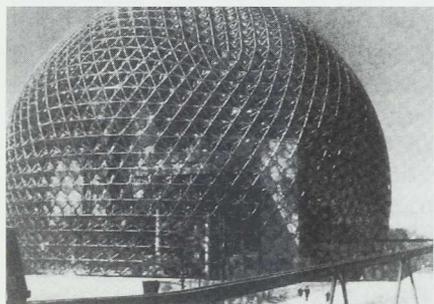
Ausstellungsbauten

Das Blur Building ist speziell für die Schweizerische Landesausstellung geplant und steht somit in einer spezifischen Tradition von Ausstellungsbauten. Man kann die typologische Ahnenreihe der Wolke, die über dem See schwebt, zurückführen bis zur Geburtsstunde der Weltausstellungen. Auf der »Première exposition des produits de l'industrie française« auf dem Champ-de-Mars in Paris 1798 schwebte ein Fes-



4 Fesselballon über der Première exposition des produits de l'industrie française, Champ-de-Mars, Paris, 1798.

selballon über dem Ausstellungsgelände (Abb. 4). Die Montgolfiere war Symbol dafür, daß die den ökonomischen und technischen Fortschritt hemmende Schwerkraft des Ancien Régime überwunden und zugleich die rohen Naturkräfte durch die junge Republik im Zaum gehalten wurden. Sie funktionierte aber auch ästhetisch als Wahrzeichen, das vom Ausstellungsgelände aus ebenso zu sehen war, wie dieses vom Korb des Ballons aus überblickbar blieb. Fesselballone sollten neben Ausichtstürmen, Riesenrädern und Seilbahnen fortan aus den Ausstellungsgeländen nicht mehr wegzudenken sein. Und noch Buckminster Fullers Amerikanischer Pavillon auf der Weltausstellung in Montréal, 1967 (Abb. 5), der Pepsi Cola-Pavillon in Osaka, 1970, und Richard Rogers Millennium Dome in London, 1999, erinnern an die Form des Fesselballons.



5 Buckminster Fuller: Amerikanischer Pavillon, Montréal, 1967.



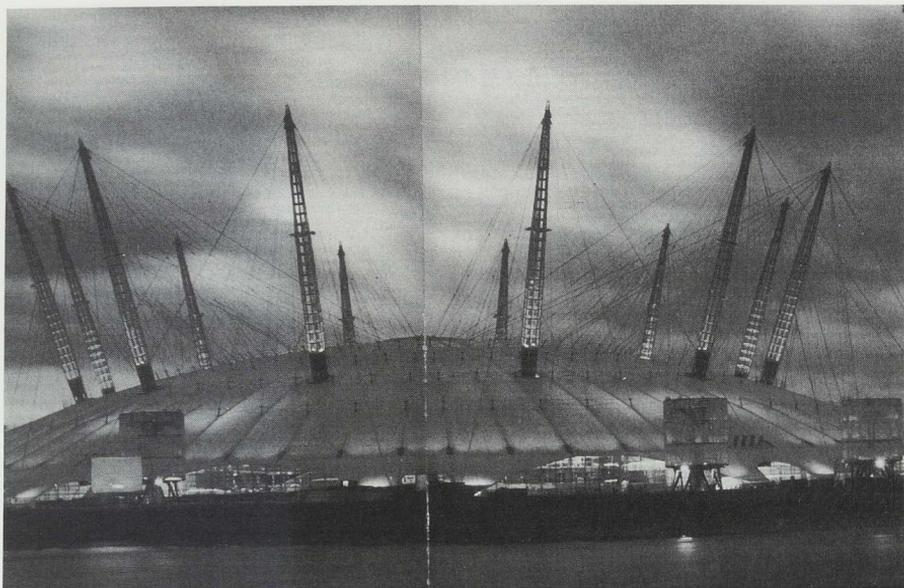
6 Pepsi Cola-Pavillon, Osaka, 1970.

Diller/Scofidio betonen, daß sich ihr Projekt auf die Konstruktionen von Buckminster Fuller beziehe. Sie erwähnen allerdings nicht, daß der Pepsi Cola-Pavillon mit einer aus Wasserdampf erzeugten Nebelskulptur von Fujikoa Nakayu bedeckt war, die als technischer Vorläufer des Blur Building gelesen werden kann⁶ (Abb. 6). Dennoch unterscheidet sich das Blur Building von dieser Typologie von Ausstellungsbauten dadurch, daß die Besucher zwar eine Aussicht auf die Wolke, aber nicht von der Wolke aus haben werden. Sie werden, wenn es nach den Plänen der Architekten geht, nichts Bestimmtes wahrnehmen, da die visuellen und akustischen Eindrücke im Inneren der Wolke gelöscht sind und lediglich ein »weisses Rauschen« des Nebels und der Wasserdüsen übrig bleibt.⁷ Auf der Website der Architekten heißt es dazu: »Visual and acoustical references are erased along the journey toward the fog leaving only an optical ›white-out‹ and the ›white-noise‹ of pulsing water nozzles.«⁸ Nur wenn der Wind so rasch umschlägt, daß die Technik überfordert ist und der Nebel sich für Momente verzieht, können die Besucher die technische Infrastruktur, die die Effekte erzeugt, erkennen.

Die seit zweihundert Jahren für Ausstellungsbauten geltende Vorherrschaft der freien Sicht auf die Objekte hin und von diesen weg, diese, wenn man so will, Ökonomie des Spektakels, wird durch das Blur Building in Frage gestellt. Während unter der Hegemonie der freien Sicht der Raum abstrahiert war, indem die Illusion erzeugt wurde, jegliche Distanz ungehindert überwinden zu können, wird nun ein Raum konkretisiert, der optisch nicht durchquert werden kann und der vollen Hindernisse steckt. Die transparente, berechen- und kontrollierbare Räumlichkeit weicht einer atmosphärischen, materiellen Räumlichkeit, die für den Tast-, Geruchs- und Geschmackssinn fühlbar, aber nicht intelligibel ist. In der Wolke ist der Raum keine leere Bühne für ein Geschehen, kein neutrales Medium, in dem die Handlung abläuft, sondern vielmehr ein undurchsichtiger Akteur und Mitspieler. Dies entspricht der grundlegenden Kritik der Ideologie des transparenten und »unschuldigen« Raums, die Henri Lefebvre in seinem Buch »La production de l'espace« formuliert 1974: »L'illusion de la transparence se confond avec celle d'une innocence de l'espace: sans pièges, ni cachettes profondes. La dissimulé, le caché donc le dangereux, s'opposent à la transparence, saisissable d'un regard à l'oeil de l'esprit qui, éclaire et qui contemple.«⁹ Lefebvre setzt anstelle der Idee von Raum als »geometrischem Konzept« (concept géométrique) beziehungsweise »leerem Medium« (milieu vide) die »Substanz« (substance), von der er allerdings gesteht, daß sie einfacher zu erleben als zu verstehen sei.¹⁰

Die zerstiebende Oberfläche des Blur Building zeugt von dieser veränderten räumlichen Logik. Ich gehe davon aus, daß diese nicht nur für die Architektur, sondern ebenso für die zeitgenössische bildende Kunst und die Populärkultur gilt.¹¹ Sie springt einem ins Auge, wie Lefebvre sagen würde, aber sie ist für die gegenwärtige Kritik und Theorie nicht beschreib- oder erklärbar. Es ist unmöglich, zwischen Innen und Außen, zwischen Raum und Oberfläche, Fläche und Tiefe kategorial zu unterscheiden. Der traditionelle Dualismus von Transparenz und Opazität, nach welchem die architektonische Räumlichkeit lange organisiert war, wird ersetzt durch vage beschreibbare Qualitäten wie das Verschwimmen (blur), die Atmosphäre¹² oder eben das weiße Rauschen.

Diese räumliche Logik gilt, so meine These, für die meisten Event-Architekturen der jüngsten Vergangenheit. Ja, es bietet sich an, diese Bauten statt unter dem



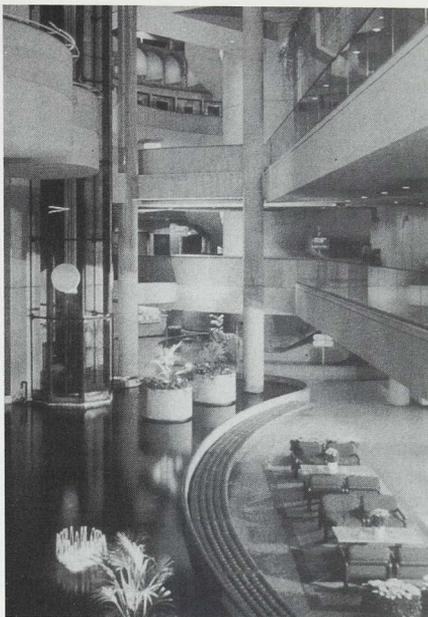
7 Richard Rogers, Millennium Dome, London.

Aspekt einer Stil- oder Funktionsgeschichte unter dem Aspekt der Räumlichkeit zu vergleichen. Das populärste Beispiel ist wohl Richard Rogers Millennium Dome in London (1999), die größte Zeltkonstruktion der Welt, ein silbern glänzender aufgespannter Schirm aus Teflon-beschichtetem Fiberglas (Abb. 7). Noch unter der Regierung Thatcher als ephemere Bühne für die Millenniums-Feierlichkeiten geplant, beschloß Blairs New Labour-Regierung, den Dome als permanente Attraktion zu erhalten. Auf einer Halbinsel unweit von Greenwich errichtet, assoziiert man damit einerseits den imaginären Beginn der Zeitmessung, den seit 1884 festgelegten Nullmeridian, andererseits die Revitalisierung des früher industriell genutzten Themseufers durch kulturelle Events – der Dome erhebt sich dort, wo früher das größte Gaswerk Europas stand. Die Konstruktion ist leichter als die Luft, die sich darin befindet.¹³ Die Form suggeriert einen sanft atmenden Riesen-Airbag, der sich schützend um einen legt und auf jede Bewegung nachgiebig reagiert.¹⁴ Es spielte von Anfang an eine untergeordnete Rolle, was in dem Dome zu sehen sein sollte. Die Themenpavillons, die unter dem Schirm errichtet wurden, etwa Branson Coates Body Zone und Zaha Hadids Mind Zone interessierten die Öffentlichkeit nur am Rande. Die schiere Größe und Form des Millennium Dome reichte aus, die Massen anzulocken.

Ein weiteres Beispiel ist Frank O. Gehrys Guggenheim Museum in Bilbao (1997). Auch dieser Bau ist ganz Oberfläche. Die komplexen, bis dahin nur aus der Flugzeugkonstruktion bekannten Verformungen der Hülle aus hauchdünnen Titanmembranen versprechen einen ästhetischen Genuß, einen Event, der nur an Ort und Stelle erfahren werden kann. Hunderttausende von Touristen fliegen ausschließlich deswegen nach Bilbao, um das Museum einmal gesehen zu haben. Und wie im Fall



8 Thomas Ruff, d.p.b. 06, 1999.



9 John Portman: Westin Bonaventure Hotel, Los Angeles, 1977.

des Millennium Dome ist es eigentlich unwichtig, was im Museum ausgestellt wird.

Dies gilt auch für das dritte Beispiel, die Tate Modern der Schweizer Architekten Herzog & de Meuron (2000). Auch wenn sich das zum Museum umgebaute ehemalige Flußkraftwerk von den beiden anderen Bauten formal dadurch unterscheidet, daß keine gekurvten Flächen vorkommen, herrscht dennoch eine spezifische räumliche Logik, die derjenigen des Millennium Dome, des Guggenheim Bilbao und des Blur Building vergleichbar ist. Denn im Zentrum dieses mit 40.000 Besuchern pro Tag ungemein erfolgreichen Museums steht wiederum nicht der Inhalt. Die im internationalen Vergleich zweitrangige Sammlung von zeitgenössischen Kunstwerken ist gleichsam an den Rand des Gebäudes gedrängt. Auch die Museumshops und Cafés sind keine Publikumsmagneten. Anziehungspunkt ist vielmehr die während der Öffnungszeiten kostenlos zugängliche leere Halle. Die Architekten haben die Generatoren ausgeräumt und die ohnehin sehr hohe Halle durch Absenken des Bodens unter den Wasserspiegel der Themse noch zusätzlich erhöht. Die Besucher treten über eine sanft abfallende Rampe ein und sehen vereinfacht gesagt dasselbe, was sie im Blur Building erwartet – nämlich nichts. Beziehungsweise jenes milchig-nebulöse Fluidum, jene mysteriöse »substance«, die die Halle erfüllt und über einen Light Beam nach außen strömt.

Bei allen drei Bauten ist es für die Besucher schwierig, die tatsächlichen Dimensionen des Raumes in eine Beziehung zum eigenen Körper zu setzen. Es sind also nicht anthropomorphe Architekturen. Außerdem ist es unmöglich, die Innenräume fotografisch angemessen zu reproduzieren. Im Unterschied zu den äußerst fotogenen Innenräumen der klassisch modernen Architektur, beispielsweise Ludwig Mies van der Rohe, Le Corbusier oder Frank Lloyd Wright, scheint sich die

»substance« der Projektion und Reduktion auf die Fläche zu widersetzen und weder sprachlich noch bildlich repräsentierbar zu sein.¹⁵ Thomas Ruff hat dies unlängst dargestellt. In seiner Fotografie d.p.b 06, 1999, läßt er elektronisch eine Aufnahme von Ludwig Mies van der Rohes Deutsche Pavillon für die Internationale Ausstellung in Barcelona, 1929, verschwimmen. Das Resultat sieht laut Ruff aus, als ob eine Lokomotive in Fahrt fotografiert worden wäre – die Moderne, die in der Gegenwart (von 1929) eintrifft.¹⁶ (Abb. 8).

Substance, Hyperspace, Blob

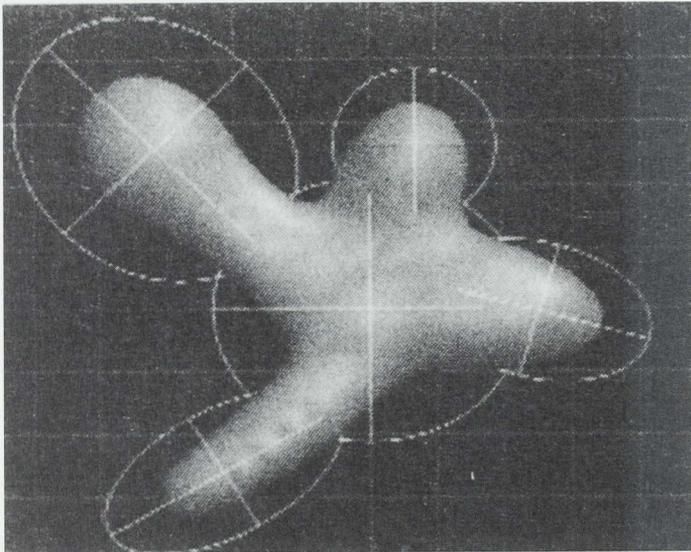
Während Lefebvre in den 1970er Jahren von der »substance« spricht, um diese neue, nicht theoretisierte Räumlichkeit zu umschreiben, spricht Fredric Jameson Anfang der 1990er Jahre in seinem Buch *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* von »Hyper-Raum« und widmet der Architektur und dem Raum je ein Kapitel.¹⁷ Die »räumliche Architektonik« (*architectonique spatiale*), die Lefebvre imaginiert, ist für Jameson Wirklichkeit geworden in John Portmans riesigen Hotelbauten der 1970er Jahre (Abb. 9). Mit ihren spiegelnden Glasfassaden, die in ihrer Umgebung zu verschwinden scheinen und in deren Inneren sich (für diejenigen, die bezahlen können) eine Stadt in der Stadt öffnet, sind Portmans Hotels – bei denen Bauherr, Financier und Architekt ein und dieselbe Person sind – für Jameson der Inbegriff spätkapitalistischer Räumlichkeit. Ein Schlüsselerlebnis für seine Thesen zur postmodernistischen »Tiefenlosigkeit« ist denn auch der Besuch der Lobby von Portmans Westin Bonaventure Hotel in Los Angeles (1977), über dessen Raum er schreibt:

» [...] such space makes it impossible for us to use the language of volume or volumes any longer, since these are impossible to size. Hanging streamers indeed suffuse this empty space in such a way as to distract systematically and deliberately from whatever form it might be supposed to have, while a constant busyness gives the feeling that emptiness is here absolutely packed, that it is an element within which you yourself are immersed, without any of that distance that formerly enabled the perception of perspective or volume. You are in this hyperspace up to your eyes and your body; and if it seemed before that that suppression of depth I spoke of in postmodern painting or literature would necessarily be difficult to achieve in architecture itself, perhaps this bewildering immersion may now serve as the formal equivalent in the new medium.«¹⁸

Ich möchte behaupten, daß dieses Erlebnis den Ausgangspunkt bildet für die zentrale These seines Buches, nämlich, daß die Phase des Postmodernismus – in Jamesons Definition die Zeit seit den frühen 1960er Jahren – geprägt sei durch eine explosionsartige Ausdehnung der Sphäre der Kultur um den Preis ihrer einstigen Autonomie.¹⁹ Wenn Kultur sich auflöst, verdünnt, expandiert und zugleich wie eine feine Schicht alle Bereiche überzieht, dann kann man sie sich durchaus wie die Lobby des Westin Bonaventure vorstellen. Es folgt daraus, so Jameson, eine veränderte Räumlichkeit, nämlich eine, die »Tiefe« durch »Oberfläche« ersetzt.²⁰ Alles ist Oberfläche, es gibt kein »Dahinter« mehr, und folglich ist die »kritische« Distanz, die traditionell den Bereich der Kultur von den anderen Bereichen der Gesellschaft trennt, nicht mehr vorstellbar.

Jamesons Ideen zur Räumlichkeit bieten sich wie denjenigen Lefebvres als Grundlage der Diskussion zum Thema Event-(Archi)Kultur somit aus zwei Gründen an. Einerseits, weil beide die Architektur als Indikator von allgemeinen kulturellen Veränderungen behandeln. Andererseits, weil ihnen jeglicher Kulturpessimismus fremd ist. Das heißt, daß sie Begriffe wie Event, Konsum und Populärkultur nicht als etwas prinzipiell Negatives auffassen, das die Autonomie der Kultur gefährdet und abgewehrt werden muß, sondern als etwas, das untrennbar damit zusammenhängt. Ihre Texte werden in der heutigen Architekturdiskussion denn auch neben denjenigen von Gilles Deleuze gerne herangezogen, wenn es darum geht, eine neue räumliche Entwurfspraxis theoretisch zu fundieren.

So heißt Jamesons »tiefenloser Hyperraum« und Lefebvres »substance« beispielsweise beim New Yorker Architekten Greg Lynn »materieller Raum.«²¹ Lynn gehört neben Gehry zu den Architekten, die seit Mitte der 1990er Jahre die in der Flugzeug-, Trickfilm- und special effects-Industrie eingeführte Software für den Entwurf einsetzen.²² Sein Name ist insbesondere mit dem von jener Software übernommenen Begriff des Blob verknüpft, eine beliebig verformbare Gestalt mit »isomorphen Vielfachoberflächen« (isomorphic polysurfaces).²³ In die Formensprache der Architektur übersetzt heißt das, daß weder rechte Winkel noch kreisrunde Formen vorkommen, daß traditionelle Vorstellungen des tektonischen Aufbaus von Architektur ignoriert und die Funktion von Wänden, Decken, Böden, Innen und Außen Übergangslos ineinander verschliffen werden. Charakteristisch sind außerdem synthetische, weiche, verformbare Materialien, die wie Membrane eines Einzellers wirken. Gerade bei der Kritik der verbreiteten dualistischen Auffassung – hier »Realität«, da »Virtualität« – trifft sich Lynn mit Diller/Scofidio, die betonen, daß sie die Unterscheidung zwischen wirklicher und vermittelter Erfahrung aufheben möchten²⁴ (Abb. 10).



10 Greg Lynn, Blob.

Diller/Scofidio, Lynn, aber auch heutige Star-Architekten wie Gehry, Peter Eisenman, Daniel Libeskind und Rem Koolhaas sind durch Texte, Ausstellungen, Publikationen und Lehrtätigkeit bekannt geworden, bevor sie Aufträge für Gebäude erhielten. So heißt es von Diller/Scofidio, die in den 1990er Jahren eine Vielfalt von Projekten im Grenzbereich von Architektur, Kunst und Theater entwickelten, denn auch scherzhaft, bisher hätten sie Architektur gemacht, nun würden sie auch Bauten machen. Dazu gehört namentlich die elegante Brasserie im Untergeschoß von Mies van der Rohes Seagram Building in New York. Der einstige Grenzbereich rückt langsam ins Zentrum, und die Nachfrage wächst. Daß eine bisher auf akademische Institutionen begrenzte Architektur plötzlich auf den Titelseiten der Tageszeitungen erscheint, erweckt in der Öffentlichkeit natürlich ebenfalls den Eindruck eines Events. Gerade in der deutschsprachigen Fachwelt klingt bei dem Begriff Event-Architektur denn auch die kulturpessimistische Enttäuschung darüber mit, daß die sorgsam gehüteten Geheimtipps nun in die Hände des »Kommerzes« gelangen.

Auffallend ist, daß es sich bei den Event-Architekturen weder um Flughäfen, Börsen und E-Commerce-Sitze noch um Discos, Sportplätze oder Einkaufszentren, also nicht um jene Schauplätze handelt, wo man Ereignisse in Wirtschaft und der Massenkultur erwarten würde. Es sind vielmehr Museen und Ausstellungsbauten. Diese Gattung ist seit dem Crystal Palace der Great Exhibition in London 1851 das wichtigste räumliche Experimentierfeld für neue Arten der gesellschaftlichen und ökonomischen Repräsentation. Der Crystal Palace diente unter anderem dazu, das Lieblingsspiel der frühen Konsumkultur aufzuführen, nämlich die Waren auf immer neue Weise zu verhüllen und wieder zu enthüllen, sie auszustellen, zu ordnen, zu klassifizieren und ihren Wert zu schätzen (Preisschilder waren an der Great Exhibition ebenso verboten wie Firmenlogos an der expo.02). Im Laufe des 20. Jahrhunderts hat dieses Spiel allerdings an Reiz verloren. Und die Weltausstellungen sind nicht zuletzt deswegen zu einem Anachronismus geworden, weil das Ausstellen von Waren anachronistisch geworden ist. Die besten Ausstellungsbauten an der Expo 2000 in Hannover waren meiner Ansicht nach denn auch diejenigen von Jean Nouvel und Toyo Ito, wo eine synästhetische Atmosphäre die Besucher umfing, die nichts spezifisches »vermittelte«. Die High-Tech Pavillons mit ihrer Fülle an teuren Plasmabildschirmen, wertvollen Exponaten und didaktisch aufbereiteten Informationen hingegen enttäuschten.

Diller/Scofidios Blur Building wird, so meine Spekulation, deswegen ein Erfolg werden, weil sich die Öffentlichkeit derzeit für deren Produkt, nämlich räumliche Sättigung, am meisten interessiert. Während vor hundert Jahren volle Lagerhäuser ein Zeichen des florierenden Geschäfts waren, ist für die Neue Weltwirtschaft das volle Lager gleichbedeutend mit Verlust. Die Lagerbestände von Dell Computers, dem erfolgreichsten amerikanischen Computerhersteller, machen lediglich fünf Tagesumsätze aus. Für eine dem Primat der Zeitlichkeit unterworfenen Weltwirtschaft und für die dem ewigen Kampf zwischen Angebot und Nachfrage unterworfenen Gesellschaften wird paradoxerweise gerade das, was mit Leere gesättigt ist, zum Luxus. Die schwere Luft im Millennium Dome, die gewellten Oberflächen des Guggenheim Museum Bilbao, das milchige Licht in der leeren Halle

der Tate Modern feiern diesen Luxus. Erst wenn die expo.02 ihre Tore öffnet, wird man überprüfen können, ob das Blur Building von Diller/Scofidio funktioniert. Die Entwürfe für die unsichtbare Maschine, die unaufhörlich danach streben wird, die Luft mittels feinsten Justierungen ihrer Düsen mit der richtigen Menge von Feuchtigkeit zu sättigen und die Bilder der Angel Bar, in der alle Wasser der Welt genossen werden können, aber in welcher kein einziges Ding ausgestellt ist, versprechen ein einmaliges Erlebnis. Vielleicht wird das Blur Building zum Monument eines ewigen, allgegenwärtigen friedlichen Gleichgewichts von Produktion und Konsum.

Anmerkungen

- 1 Ich danke Bernd Nicolai für die Anregung zu diesem Aufsatz. Der Text steht im Zusammenhang mit einem interdisziplinären Forschungsprojekt, das ich unter dem Titel *Der Wert der Oberfläche: Zur Geschichte der Raumauffassung in Kunst, Architektur und Ökonomie im 20. Jahrhundert* zusammen mit Oliver Dufner und Christoph Kohler seit Sommersemester 2001 an der ETH Zürich durchführe. Ich danke dem Schweizerischen Nationalfonds und der ETH Zürich, die mir die Arbeit im Rahmen einer neu geschaffenen Förderungsprofessur für Geschichte der Gegenwartskunst am Departement Architektur der ETH Zürich ermöglichen.
- 2 Vgl. Elisabeth Diller, Ricardo Scofidio: *Blur Building*, in: *Architecture* 89 (2000), S. 90-95.
- 3 www.arcspace.com/architects/DillerScofidio/blur_building/.
- 4 Vgl. Philip Ursprung: *Ausstellungslandschaften. Die Artepilage Yverdon-les-Bains auf der Schweizer Expo 2001*, in: *Daidalos, Architektur, Kunst, Kultur*, Heft 73 *Architektur als Landschaft* (Oktober 1999), S. 60-65.
- 5 Alle Zitate aus Diller, Scofidio (wie Anm. 2) S. 95.
- 6 Vgl. Billy Klüver, Barbara Rose, Julie Martin (Hg.): *Pavilion*, New York: Dutton, 1972; Auszugsweise auf deutsch: Billy Klüver: *Pepsi-Cola Pavillon*. Osaka, 1970, in: *arch+ 149/150* (April 2000), S. 126-133.
- 7 Der von Diller/Scofidio verwendete Begriff »white noise« ist eine Anspielung an Don DeLillos *Roman White Noise*, New York: Viking/Penguin, 1985 (dt. Weisses Rauschen. Köln, Kiepenheuer und Witsch, 1987), wo die Helden von einer tödlichen schwarzen Wolke (airborne toxic event) heimgesucht werden, die sichtbare Entsprechung des »weissen Rauschens«, das deren Alltag in Form von Mikrowellen und Radiosendungen umhüllt.
- 8 www.arcspace.com/architects/DillerScofidio/blur_building/.
- 9 Henri Lefebvre: *La production de l'espace*. Paris 1974, S. 37.
- 10 »Si d'un côté, cette ›substance‹ est difficile à concevoir, encore plus à imaginer au niveau cosmique, on peut aussi dire que son évidence crève les yeux: les sens et la pensée saisissent qu'elle.« Ebd., S. 20.
- 11 Vgl. Philip Ursprung: *Makro-Privatheit und Mikro-Öffentlichkeit, Interieur, Atmosphäre und Ambiente in der neueren Kunst*, in: *Werk, Bauen und Wohnen, (»Freizeit-Raum«)*, 6 (Juni 2000), S. 35-41.
- 12 »Aus der häufigen, eher verlegenen Verwendung des Ausdrucks Atmosphäre im ästhetischen Diskurs kann man schliessen, daß er auf etwas verweist, das ästhetisch relevant ist, dessen Ausarbeitung und Artikulation aber aussteht.« Gernot Böhme: *Atmosphäre. Essays zur einer neuen Ästhetik*. Frankfurt/M. 1995, S. 22.
- 13 Sara Hart: *Under the Big Top*, in: *arch+ 149/150* (April 2000), S. 32-33.
- 14 So auch den Sturz von James Bond aus einem Fesselballon im Film *Die Welt ist nicht genug* (1999).
- 15 Die Kuppel des Reichstagsgebäudes in Berlin von Norman Foster hingegen ist durchaus fotogen. Zwar bilden sich auch

- vor dieser Event-Architektur Warteschlangen. Aber sie genießen das anachronistische Spiel von Transparenz und Opazität. Die »substance« zerrinnt Foster trotz des aufwendigen Einsatzes von Spiegeln und Scheinwerfern gleichsam in den Händen.
- 16 »When Mies's German Pavilion was built for the 1929 International Exposition, it must have looked like an UFO had landed in Barcelona. Speed in photography is always blurry, and my picture of the German Pavilion looks like a high-speed locomotive – modernity arriving at the train station of the present (albeit the present of 1929).« Thomas Ruff talks about »L.M.V.D.R.«, in: *Artforum* 39 (2000/2001), S. 159.
- 17 Fredric Jameson: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham 1991.
- 18 Ebd., S. 42-43.
- 19 »What we must now ask ourselves is whether it is not precisely this semiautonomy of the cultural sphere which has been destroyed by the logic of late capitalism. Yet to argue that culture is today no longer endowed with the relative autonomy it once enjoyed [...] is not necessarily to imply its disappearance or extinction. Quite the contrary; we must go on to affirm that the dissolution of an autonomous sphere of culture is rather to be imagined in terms of an explosion: a prodigious expansion of culture throughout the social realm, to the point at which everything in our social life – from economic value and state power to practices and to the very structure of the psyche itself – can be said to have become »cultural« in some original and yet untheorized sense.« Ebd., S. 48.
- 20 Ebd., S. 12.
- 21 Greg Lynn: *Spezialeffekte in der Architektur*, in: *arch + 124/125* (Dezember 1994), S. 16-17, hier: S. 16. »Ich würde gern darauf hinweisen, daß computergestütztes Design und Simulation es Architekten heute ermöglichen, Raum auf materiellere Weise zu begreifen. Die jüngsten Entwicklungen in der Software-Industrie [...] erlauben eine körperliche Definition des Raums. In diesen Software-Paketen sind Formen Attribu-
- te und materielle Bezüge wie Schwerkraft, Federungsvermögen, Verformbarkeit, Oberflächenspannung, Friktion und Elastizität zugeordnet. Architekten und Stadtplaner haben die Gelegenheit, Raum und Form mit Hilfe dieser Animationstechniken als dynamisch und körperlich zu konzipieren, und das für Zwecke, für die sie eigentlich nicht gedacht waren, nämlich die buchstäbliche Gestaltung und, ja, Animation von Materie.«
- 22 *Computer Aided Design and Drafting (CADD)* existiert seit Mitte der 1960er Jahre. Erst nach Einführung der Personal Computers 1982 wurde CADD, beziehungsweise *Computer Aided Architectural Design (CAAD)* oder *Computer Aided Design (CAD)* für Architekturbüros erschwinglich. Seit Mitte der 1990er Jahre ist Software wie AutoCAD verfügbar, die die Anwendung von den Konstruktionszeichnungen hin zum Entwurf verlagern. Software für CAM (*Computer Aided Manufacturing*) ermöglicht ausserdem die kostengünstige Umsetzung des Entwurfs zu Schneidemaschinen, die praktisch jedes Material bearbeiten können. Als Durchbruch gelten in dieser Hinsicht Frank O. Gehrys Projekte für Disney Hall, Los Angeles, sowie das Guggenheim Museum, Bilbao. Vgl. Aaron Betsky: *Mashine Dreams*, in: *Architecture* 86 (1997), S. 86-91; Alicia Imperiale: *New Flatness: Surface Tension in Digital Architecture*. Basel, Boston u.a. 2000.
- 23 Vgl. Greg Lynn: *Folds, Bodies and Blobs: Collected Essays*, o.O. [Brüssel] 1998 Bd. e; Joseph Rosa: *Folds, Blobs, and Boxes, Architecture in the Digital Era*, The Heinz Architectural Centre, Carnegie Museum of Art. Pittsburgh, 2001.
- 24 »The work of our studio attempts to dismantle the qualitative distinctions between mediated and »real« experience that serve to separate architectural experience from that of contemporary media. We attempt to synthesize technology and architecture using bricks and pixels as irreducible units of construction.« www.labiennaledivenezia.net/archit/it/diller/intro.html.