

When Idiocracy Builds

- Eine Abhandlung über einen Pragmatismus in der Disziplin Architektur -

Inhaltsverzeichnis

1. Einführende Worte	S. 3
2. Die Semiotik und die Wahrnehmung der Architektur	S. 4
3. Das architektonische Bewusstsein	S. 6
4. Die Wechselbeziehungen zwischen dem digitalen und analogen Raum	S. 7
5. Abschliessende Gedanken	S. 10
Quellenverzeichnis	S. 13

1. Einführende Worte

In dieser Abhandlung möchte ich ein paar Gedanken über eine Art von utopischem Konstrukt oder Regelwerk beschreiben, um einen Beitrag zur Diskussion der momentanen und zukünftigen architektonischen Entwurfspraxis zu leisten. Es ist keine Darstellung einer Utopie, sondern sind es Denkansätze, die in ihrer konsequenten Umsetzung zu einem, momentan und vielleicht auch in Zukunft noch utopisch anmutenden, architektonischen Umfeld führen würde. Einleitend möchte ich zuerst auf die Zusammensetzung des Titels eingehen, um vorsätzlich negativ konnotierte Interpretationen davon zu widerlegen.

Im Schicksalsjahr 1945 erschien „When democracy builds“, ein Buch von Frank Lloyd Wright, indem er eine Art utopischen Masterplan für die Zivilisation des 20. Jahrhunderts beschrieb. Die Verankerung von Architektur in Demokratie und freier Marktwirtschaft waren für Wright Grundvoraussetzungen für ein friedvolles Zusammenleben, im Gegensatz zu den absolutistischen Regimes der Diktaturen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. „Usonien“ nennt Wright sein visionäres Amerika und bedeutet das konsequente Weiterdenken der Architekturutopien des 19. Jahrhunderts.¹ Es besteht aus einer von ihm erdachten neuen urbanen Form: Broadacre City (Weite Stadt). Nur hier genossen die Menschen „wahre Individualität“ und nicht die „robuste Individualität“ - die er dem Egoismus gleichstellt - in einer echten ganzheitlichen Demokratie. Kennzeichnend für diese Vision sind die Werte der Unabhängigkeitserklärung. Da alle potentiellen Führer wie Politiker, Philosophen, Künstler etc. versagt hätten, wird „Usonien“ von einem Architekten geleitet. Die Regierung nimmt nur noch Verwaltungsaufgaben wahr.² Den Terminus „Idiocracy“ entlehne ich der gleichnamigen Sciencefiction Komödie des US-amerikanischen Regisseurs Mike Judge. Er zeigt eine Dystopie der Welt des Jahres 2505, in der eine geistig degenerierte Gesellschaft vor ihrem Ende steht. Diese Entwicklung wird sozialdarwinistisch begründet mit Dysgenik, d.h. fehlgerichteter Selektion und der daraus resultierenden Verschlechterung des Erbguts.³ Das bedeutet, dass die Menschen mit einer höheren Bildung sich auch nur innerhalb ihres soziokulturellen Umfeldes paaren, und dabei weniger oder gar keine Nachkommen erzeugen, im Gegensatz zu ihren Mitmenschen eines tieferen Intellekts, die stets Grossfamilien gründen. Die Verbindung trivialer Filmkultur mit sonst wissenschaftlichen Inhalten, ist ganz bewusst gewählt, weil man die Architektur aufgrund ihres formalen Ausdruckes neben den wissenschaftlichen Aspekten auch in die Kategorie des Populismus einordnen darf, da sie - wie bereits Adolf Loos zu betonen wusste - allen zu gefallen hat. Um die populistischen Tendenzen dieses Berichtes abzurunden, bediene ich mich auch absichtlich eines eher journalistischen Duktus.

Ich möchte jedoch „Idiocracy“ nicht mit dem negativ konnotierten Terminus der Idiotie im Sinne von Dummheit besetzen, so wie es die Macher des gleichnamigen Filmes in etwa beabsichtigt haben. Es geht mir eher um eine Art Staatsform oder Form einer Utopie, die getragen und vor allem gestaltet wird von Idioten im etymologisch wahrsten Sinne des Wortes: Das Wort Idiot leitet sich vom griechischen ἰδιότης her, das wertfrei bis heute in etwa „Privatperson“ bedeutet, im Gegensatz zu einer Person, die ein öffentliches Amt inne hat oder im Namen einer Institution praktiziert.⁴ Es handelt sich dabei um einen gesellschaftlichen Raum, indem die Regeln der Morphologie sowie auch der Physiologie im Städtebau und der Architektur von unabhängigen, manchmal dilettantisch anmutend agierenden Menschen erstellt werden. Der Raum besteht somit aus Individuen, die frei jeglicher von Institutionen vorgegebenen intellektuellen Inhalten agieren und zwischen denen nur ein gesellschaftlicher Konsens besteht, nämlich dass sie alle den gleichen frei und individuellen Handlungsspielraum besitzen. Diese Freiheit kann nur eingeführt werden, weil heute in der Informationsgesellschaft ein neuer virtueller Raum entstanden ist, nämlich die digitale Realität und auch neue Methoden des technischen Entwerfens existieren, welche die Umsetzung von Ideen in ein digitales Objekt sehr direkt umsetzen können.

In dieser Welt, wo der Denkstil und somit auch die Entwurfspraxis in direktem Zusammenhang mit den neuen Instrumenten der Informationstechnologie stehen, lohnt es sich auch die Denkansätze über die Wahrnehmung und das Bewusstsein des US-amerikanischen Denkers Charles Sanders Peirce miteinzubeziehen. In Anwendung seiner Kategorienlehre in Verbindung mit der Wahrnehmung, aufgespannt in die Triade „Erst-“, „Zweit-“, („Altersense“) und „Drittheit“ („Medisense“) sowie seinen Denkansätzen über die Semiotik, wage ich es eine Brücke zu einem psychoanalytischen Ansatz in der Architektur zu schlagen. Weiter geht es mir auch darum, die seit der Renaissance immer noch aktuelle Thematik des individuell und im grösseren Massstab auch konsenslos bauenden Künstler- oder Stararchitekten, dessen kreativen Ergüsse stets in einem gewissen Widerspruch zu der sonstigen formalen Praxis der Architektur stehen, auszuleuchten. Ich beziehe dabei keinen stiltechnischen Standpunkt, der automatisch zu einer solchen Debatte leiten würde, denn diese wird bereits unermüdlich von fachkundigen und anderen Architekturkritikern geführt. Ich möchte die Fülle, die in den unterschiedlichen Ausdrucksformen der Architektur besteht, akzeptieren und Denkanstösse liefern, wie man ihnen in einer realitätsnahen Utopie eine Plattform bieten kann.

2. Die Semiotik und die Wahrnehmung der Architektur

Wenn die gestalterischen Vorgaben für Städtebau und Architektur von oben, also von einer höheren politischen oder institutionellen Instanz aufgelöst werden, so wie es in der Utopie von Frank Lloyd Wright beschrieben ist, stellt sich die Frage was die Praxis und den (Denk-) Stil der Gesellschaft prägt und somit auch den Entwurstil der Architekten und Architektinnen. Auch wenn die höhere Instanz verloren geht, existiert immer noch eine von der Gesellschaft vorgegebenen Pragmatismus, indessen Regelwerk Architekten planen und entwerfen. Menschen leben einen ästhetischen Pragmatismus, der von ihrer Kultur und deren Schönheitsideale geprägt ist. Die Regeln der Schönheit und den 'richtigen' Proportionen, lassen sich auch von der Natur herleiten z.B. durch den goldenen Schnitt. Doch die heute wohl einflussreichste unsichtbare höhere Instanz, welche die Architektur prägt, ist die Marktwirtschaft mit all ihren Facetten. Architekten handeln wie alle Menschen ökonomisch in allen Bereichen. Es führt sie also nicht nur der Trieb nach immer mehr monetärem Kapital zum Ziel, sondern auch das Streben nach visuellem Kapital, was man in der Disziplin der Architektur auch als Ansehen oder gar Unsterblichkeit beschreiben kann. Um ihre eigenen Ideen zu verkaufen passt sich der Architekt den zeitgenössischen ästhetischen Ansichten der Gesellschaft – dem Stil - an. Dies führt schliesslich dazu, dass Architektur oft nur pragmatisch fortschrittlich ist, aber nicht visionär.

Menschen kuppeln ihre Ansichten, was schön oder ästhetisch ist, an Zeichen, die ihnen vertraut sind. Ich lehne dies Erkenntnis an die folgende Aussage von Charles Sanders Peirce: Wir haben kein Vermögen, ohne Zeichen zu denken.⁵ Wenn nun der gestalterisch geschulte Betrachter einer Darstellung von Architektur nicht über die Kenntnisse verfügt, durch welche Hintergrundgedanken, Herstellungsmethoden oder Techniken das Bild oder die Visualisierung entstanden ist, führt dies bei ihm zu kritischem Hinterfragen bis zur Unakzeptanz dessen, was ihm gezeigt wird. Semiotisch ausgeleuchtet, könnte man sagen, dass wenn die Konnotationsebene eines Zeichens, in diesem Fall ein Bild von Architektur oder eine Gebäude, sehr weit ausgeprägt ist, die Akzeptanz unter Disziplin nahen Akteuren eher klein ausfällt, denn sie sind durch ihren Pragmatismus – ihren *Denkstil* (Ludwik Fleck) - geprägt und meinen ganz klar zu wissen, wie die Zeichen der Architektur auszusehen haben. Wenn nun ein Objekt, also ein neues Projekt, mit dem Zeichen Architektur, Gebäude oder Haus beschrieben wird, jedoch von den Betrachtern nicht als Architektur, Gebäude oder Haus interpretiert werden kann, führt das zu Konflikten. Jeder moderne Architekt empfindet sein Werk insgeheim, bewusst oder unbewusst als das Wahre und dies obwohl es immer einfach eine Kombination und Neuinterpretation des Vorhandenen ist. Die Werke von Le Corbusier statuieren ein Exempel dieser Aussage. Da sich diese Methode der Kombination und Neuinterpretation im analogen Raum bis heute hat durchsetzen können, möchte ich diese pragmatische Herangehensweise in der Architektur auch nicht ablehnen. Ich stehe jedoch dafür ein, in der Architektur die Polyphonie aller Denkansätze zu akzeptieren, um sie als Nebeneinander zu belassen ohne dabei gewisse Inhalte als richtig bzw. falsch zu kategorisieren. Dass in architektonischen Projekten eine motivierte Analogie zwischen Zeichen und Bedeutung des Ereignisses herrschen muss, damit sie unter den Akteuren dieser Disziplin Akzeptanz genießt, führt zu einem undurchdringlichen Pragmatismus des Entwurfsprozesses, der im schlimmsten Fall zu einer formalen Monotonie der Architektur führen würde. Ein Beispiel, das diese Aussage untermalt, findet man in der Anzahl unterschiedlicher und anwendbarer Grundrisstypen, welche sich in Mitteleuropa auf ein paar Dutzend beschränkt und sich seit der Postmoderne nur träge vergrössert hat. So bezieht man sich – und ich möchte diese Methodik auch auf keinen Fall verurteilen – wenn man Wohnungen baut, pragmatisch auf die bereits existierenden Typologien.

So lehne ich den pragmatischen Arbeitsprozess in der Architektur nicht ab, denn in wissensintensiven Disziplinen wie der Architektur und natürlich dem Städtebau sowie der Raumplanung ist der Bezug auf die alltägliche Praxis und den Bestand unumgänglich. Ich möchte jedoch einen Aspekt aufgreifen, der für den Nonkonformismus in der Architektur spricht. Durch die Anwendung neuer technischer Methoden im Entwurfsprozess, passiert ein *Displacement*, also eine Absetzung eines Objekts oder eines *Ready Made*, das in seiner neuen Position eine bisher unbekannte Situation provoziert. Ein Beispiel dafür ist das Guggenheim Museum in Bilbao des (Star-)Architekten Frank Gehry. Von aussen betrachtet, zeigt sich ein untypisch ausformuliertes Museum, das auch als Design-Objekt oder Plastik bezeichnet werden könnte, wüsste man nicht, dass es sich dabei um ein Ausstellungsgebäude handelt. Innen überraschen dann die konventionellen Räume, ganz nach dem pragmatischen Vorbild des *White-Cube*.⁶ Das Gebilde provoziert in seinem Auftreten, dass es auch aus einer städtebaulichen Perspektive funktioniert, ist dann wieder sehr situationsspezifisch und einzigartig. Wegen des als Bilbao-Effekt bezeichneten Phänomens, müssen auch dem Architekten kritisch gegenüberstehende Personen eingestehen, dass gerade durch dieses provokative *Displacement* neues Leben in den zuvor am wirtschaftlichen sowie gesellschaftlichen Abgrund stehenden Ort eingehaucht wurde. Touristen kommen hauptsächlich nur wegen des unkonventionell aussehenden

Museums nach Bilbao, die Ausstellungen darin sind meist sekundär. Virtuelle Objekte, digitale sowie analoge, die in den Raum der physischen Welt gezwungen werden, können grundsätzlich nicht funktionieren, es sei denn, sie werden in analog virtuellen Orten wie Bilbao plziert, wo alles neu und auf dem Reißbrett der Virtualität geplant wurde und an sich eine virtuelle Welt darstellt. Parallel dazu erkennt man so auch, wieso Duchamps „Fountain“ als Displacement-Kunstwerk nur in der virtuellen Welt einer Kunstaussstellung oder im Museum funktionieren kann. Bei einem Displacement versucht der Mensch, handelnd aus seinem Pragmatismus heraus, einen Realitätsbezug herzustellen, also eine Verbindung zu einem ihm bekannten Referenten (Objekt), um zu verstehen, was da eigentlich passiert. Gelingt es ihm nicht, durch seine Vorstellungskraft zu dekodieren, was das Displacement aussagen möchte, fühlt er sich in seinem Intellekt angegriffen und möchte somit auch nicht akzeptieren, was ihm da vorgeliegt wird. Das Ergebnis führt somit zu negativ konnotierten Provokationen, wie Duchamp das erreicht hat mit seinem Werk „Fountain“, wo er ein Pissoir mit seiner Unterschrift als Kunstwerk klassifiziert ins Museum brachte, um es da auszustellen.

Pragmatismus in der Disziplin Architektur und Städtebau führt somit auch zu einem gezwungenem Realitätsbezug in der analogen Welt, doch folgend den neuen technischen Möglichkeiten die sich aus der Informationstechnologie entwickelt haben, ist die Einebnung von analog und digital, wenn man auf beiden konsequent aufbaut, nur in ganz spezifischen Fällen möglich, wo auch der analoge Raum virtuell ist, so wie z.B. in Bilbao mit dem Guggenheim-Museums.



Bild 1: Guggenheim Museum Bilbao, Frank Gehry



Bild 2: "Fountain" Marcel Duchamp

3. Das architektonische Bewusstsein

Wir haben gesehen, dass Objekte wie das Guggenheimmuseum in Bilbao, die unter dem direkten Einfluss der neuen Methoden, welche uns die zeitgenössische Informationstechnologie bescherte, entworfen worden sind, nur unter spezifischen Bedingungen in die analoge Welt implementiert werden können. Umgekehrt muss man jedoch in Betracht ziehen, inwiefern der Bestand, die reale Stadt oder eine tatsächliche Ansammlung von Gebäudекörpern in die digitale Sprache übersetzt werden kann. Eine Stadt, so wie sie physisch existiert, ist auch ein Programm (ein analoges) und könnte theoretisch auch in einer digitalen Programmiersprache beschrieben werden. Die Erweiterung einer Stadt würde somit auf der digitalen Ebene die Weiterentwicklung oder das Weiterschreiben eines Programms bedeuten. Über Techniken der dreidimensionalen Digitalisierung (3D Scanning, Photogrammetrie) kann auch eine Übersetzung von analog zu digital aber auch von physisch zu virtuell stattfinden. Sobald dann ein Programm auf dem Monitor als Bild oder über die Zeichen der Programmiersprache erscheint, beginnt das Bewusstsein des Betrachters zu arbeiten. Um die Prozesse, die sich dabei im Bewusstsein des Betrachters abspielen zu analysieren, bediene ich mich den Theorien der Wahrnehmung von Charles Sanders Peirce. Die Triade von Erst-, Zweit-, und Drittheit, möchte ich auf die Situation anwenden, wo ein Betrachter einem Zeichen von einem Architektonischen Objekt konfrontiert wird und sein Bewusstsein in der Wahrnehmung über die drei Ebenen der Ersttheit, der Zweittheit („Altersense“) und der Drittheit („Medisense“) ausleuchten. Dies ist eine wagen, aber meines Erachtens mögliche Anwendung der Peirceschen Triade auf die Wahrnehmung der Architektur und bedinge noch gewisse Vertiefungsarbeit, würde sie im Zentrum des Inhaltes dieser Abhandlung stehen. Doch um dem Kontext nicht noch mehr Schlaufen anzuhängen, belasse ich es bei diesen Zeilen.

Auf der Ebene der Ersttheit herrscht das noch unreflektierte Bewusstsein als ein Bündel von Repräsentationen. Die Erscheinung von Ersttheit im Bewusstsein ist das reine Gefühl oder die Gefühlsqualität, das Gefühl des unmittelbaren Bewusstseins ohne Bezug auf etwas anderes.⁷ Bezogen auf die Konfrontation eines Betrachters mit einer Visualisierung eines Gebäudes im städtischen Kontext oder eines digitalen Codes eines Gebäudes implementiert in der Programmiersprache einer Stadt, könnte man sagen, dass vorerst ein Urteil fällt, ob es einem gefällt oder nicht bzw. ob die vorliegende Sprache und deren Zeichen gefühlsmässig einem vertraut sind oder nicht.

Wenn des Betrachters Vorstellung einer ästhetischen oder visuellen Harmonie gestört wird durch ein ihm fehl am Platz erscheinendes Objekt (ich nannte es vorhin auch Displacement), manövriert ihn dieses provozierende Gefühl auf die Ebene der Zweittheit. Die von Peirce auch als „Altersense“ bezeichnete Zweittheit beruht auf dem Wille oder dem Wunsch als Empfindungen ohne die Reflexion auf das Gewünschte.⁷

Im Falle, dass es beim Betrachter zur Drittheit kommt, mag die Visualisierung oder das Zeichen im Programm gewissen überzeugend visionären Charakter haben, das nicht mehr als negativ konnotiertes Displacement wahrgenommen wird. Denn auf der Ebene dieser von Peirce bezeichneten „Medisense“ befindet sich der Betrachter in einer Reflexion, nun auf das Selbstbewusstsein. Hieraus entsteht die Selbstkontrolle, die Selbstüberprüfung und Selbstkorrektur⁷ und somit könnte es auch zur Akzeptanz des ihm neu erscheinenden Zeichens und auch des Objektes kommen

Die Mehrheit aller Zeichen, die wir interpretieren, stehen nicht im Fokus unserer Aufmerksamkeit⁸. In einer Stadt, in deren Sprache jedes Gebäude als Zeichen gelesen werden kann, führen unkonventionell erscheinende Zeichen zu Unterbrüchen im sonst flüssig verlaufenden Leseprozess. Solche Leuchttürme führen zu unerwarteten Anregungen und den Betrachter auf die Gefühlsebene der Zweittheit. Bleibt der Betrachter stehen um sich über dieses oppositionelle Gefühl Gedanken zu machen, erfährt er schliesslich die reflexive Sphäre der Drittheit worauf ein anregender Diskurs über die städtische Morphologie entstehen könnte.

Wir erkennen, dass im visuellen Pragmatismus der Gesellschaft stets eine Verbindung zu Zeichen hergestellt werden muss, die dem Betrachter vertraut sind und ihm real vorkommen. So nimmt die pragmatische Entwicklung der Morphologie im städtischen Raum seinen Lauf und wenn das Programm der Stadt nicht plötzlich masslos gestört wird, ist diese Entwicklung meines Erachtens auch richtig. Aber was passiert dann mit dem virtuellen Raum, auf digitaler sowie auch analoger Ebene, wo alle Displacements manifestiert werden? Gibt es so etwas überhaupt, oder ist Bilbao einfach eine seltene physische Absurdität? Hat er Berechtigung auf eine Existenz? Der grösste Teil der Projekte entstehen heute vorerst im Diskursraum, also in der Virtualität und die meisten bleiben auch da, abgespeichert als digitale Aphorismen, oft für immer platziert auf einem Speichermedium oder Server, weil sie nicht in der analogen Welt realisiert werden, bzw. die Wettbewerbsvorgaben nicht erfüllen konnten. Trotzdem haben die Verfasser dieser Projekte ein Anrecht darauf von „ihren“ Objekten zu sprechen, schliesslich ist es

auch ihr geistiges Eigentum. Die Co-Autoren dieser Werke wurden wahrscheinlich auch für ihre Arbeit dafür entlohnt. Auf den Internetseiten der Architekturbüros werden diese Projekte aufgeführt, um den Stil den sie vertreten, zu demonstrieren. Anders ausgedrückt kann man somit auch sagen, dass mindestens die Hälfte aller existierender Architektur rein virtuell und seit der Revolution der Informationstechnologie nur im digitalen Raum realisiert wurde. Wo aber lassen sich die Brücken feststellen zwischen dem digitalen und dem analogen Raum? Der digitale Raum ist aus Menschenhand generiert worden und wächst mittlerweile ebenfalls organisch, wie man an den Serverstrukturen der Datenspeicher ablesen kann, genau so wie es auch eine natürlich gewachsene Stadt tut. An diesem Punkt können wir somit den Kreis zu Frank Lloyd Wright schliessen, der in der Stadt auch einen organisch wachsenden Organismus sah. Die digitalen Projekte müssen, um deren Realisierungswillen in der analogen Welt zu folgen, übersetzt werden in eine analoge Sprache. Umgekehrt sollte es jedoch auch möglich sein, die analoge (Programmier-)Sprache des Vorhandenen aufzunehmen, um sie dementsprechend zu erweitern. Gerade heute wo die Ressource Siedlungs-Raum in der zunehmenden Urbanisierung immer kleiner wird, ist dies wohl der einzig richtige Weg, um Siedlungsgebiete nachhaltig und effizient zu erweitern. Zudem ist es auch wichtig zu erkennen, dass alles Menschliche ein Hybrid aus Natur und Technik ist. Wissenschaftler sehen die Evolution der Menschheit als ein antikreationistisches natürliches Phänomen, somit lässt sich die von Menschenhand wissenschaftlich entwickelte Technik auch als ein weiteres natürliches Evolutionsphänomen betrachten.

4. Die Wechselbeziehungen zwischen dem digitalen und analogen Raum

Heute werden praktisch alle architektonischen Projekte, wie bereits erwähnt, vorerst digital kreiert, was aber nicht dazu führt, dass die Projekte gänzlich neu aussehen. Es ist einfach ihr Informationsgehalt, der extrem erhöht wurde, formal aber einfach die späte Postmoderne oder den Purismus der Neunziger- und Nullerjahre appliziert. Nur wenige Akteure dieser Disziplin erkennen, dass das Zeitalter der Informationstechnologie längst begonnen hat und auch in der Architektur die neue formale und ästhetische Dimension des digitalen Raumes mit einbezogen werden müsste. Meines Erachtens sollte die Physiologie im digitalen Raum (z.B. Datenströme von A nach B) und die Datenmassen als neue, virtuell haptische Materie behandelt werden. So war es auch längste Zeit, dass am World Economic Forum in Davos 2011 entschieden wurde, Daten als Ware oder Rohstoff zu klassifizieren, denen auch einen monetären Wert zugeschrieben wird. Dieser Schritt der Monetarisierung von digital generierter Materie, war in einem weiteren Rahmen betrachtet, auch nichts revolutionäres, schliesslich existiert ein sehr grosser Teil des Geldes auch nicht physisch sondern nur virtuell. So wurden die Milliarden an Gelder für die Rettungsschirme gewisser Staaten der Europäischen Union auch nicht gedruckt, sondern existieren lediglich digital als Kreditanleihen. Und was früher analog auf Marktplätzen für Kreditanleihen geschah, existiert heute auf

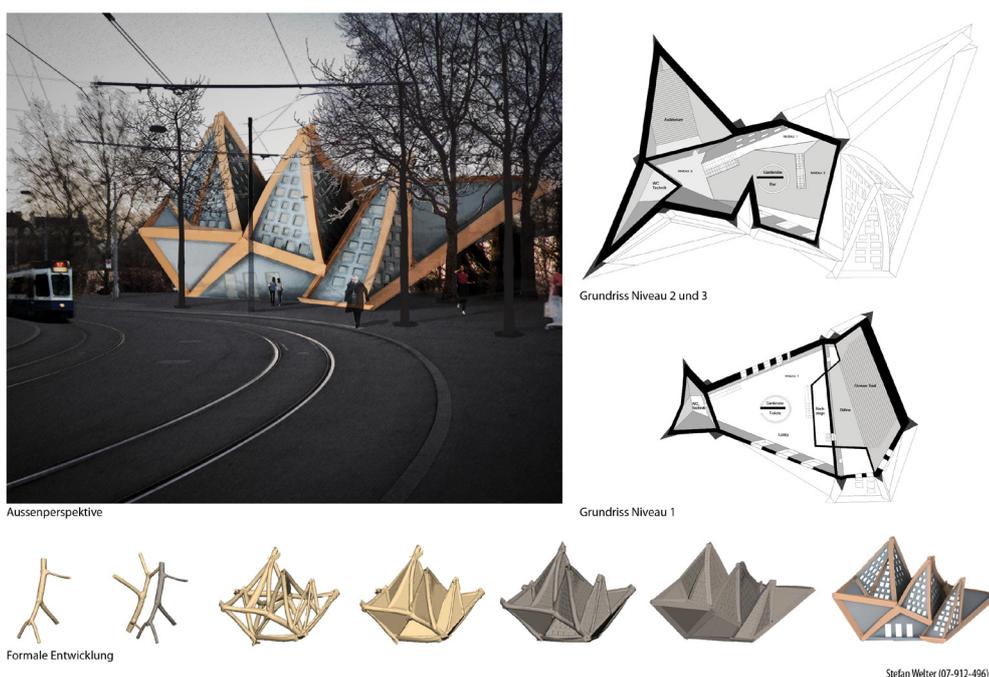


Bild 3: Projekt: When Idiocracy Builds

Internetplattformen (Peer - to Peer), wo jeder Idiot Kredite nehmen und vergeben darf, ohne dabei in Verbindung einer Bank zu stehen.

Bisher konnte diese Ansicht, die digitale Materie als real existierendes Gut zu klassifizieren, nicht in den Köpfen der Menschen verankert werden, denn Datenmassen konnten bis vor kurzem nicht haptisch bearbeitet werden, im Gegensatz zu den in der analogen Realität existierenden Objekten. Die neueren Technologien und Softwares zur Bearbeitung von digitalen Informationen haben jedoch diesen Unterschied beseitigt. Über taktile Rückkopplungsmechanismen verspürt der Benutzer dieser Techniken nun einen Widerstand dessen, was er gerade „im“ Bildschirm berührt. Das haptische Tasten und Fühlen von Objekten existiert somit nicht nur in der physischen, sondern auch in der virtuellen Realität. Um meinen Aussagen etwas mehr Prägnanz zu verleihen, möchte ich hier ein Beispiel einfügen, das sinngemäss als Zeichen für ein rein digital mit eben beschriebener Methode und frei jeglicher äusseren Einflüssen entworfenen Projekt steht.

In diesem Bild (Bild 3), wird ein Projekt dargestellt, das über einen experimentellen Selbstversuch generiert wurde. Die Aufgabe bestand darin, dass ein *Objet Trouvé* drei dimensional eingescannt wird und aus dem daraus generierten Datensatz über eine taktile, also mit einem haptisch fühlbaren Rückkopplungsmechanismus zu bedienende Design-Software etwas der analogen Architektur möglichst nahes zu entwerfen. Die formale Typologie des Objektes, in diesem Falle ein Ast, sowie die Ausdrucksmöglichkeiten, die durch die Bedienung dieser speziellen Software entstehen, sollten bis zum Schlussstand des Projektes, so die selbstgestellte Vorgabe, zu erkennen sein.

Das Projekt erfuhr bei Architekten wie auch Künstlern keine Akzeptanz, die in gestalterischen Disziplinen ungeschulten Menschen, welche es auch sahen, konnten jedoch der beabsichtigten Ironie des Projektes durchaus positive Aspekte abgewinnen. Dieses idiotische Projekt entspricht wohl in keiner Hinsicht der ästhetischen Praxis von der an hiesigen Institutionen lehrenden Professorenschaft und obwohl es auf eine formale Standpunktslosigkeit auszielt, wurde es von diesen Experten in merkwürdiger Weise ernsthaft auf einen architektonischen Standpunkt bezogen. Semiotisch ausgeleuchtet erkennt man architektonische Zeichen, die man jedoch nicht eindeutig einem bekannten Objekt analog zuordnen kann. Die Orientierungslosigkeit des Betrachters auf der Suche nach der motivierten Analogie, dem Interpretanten zwischen dem Zeichen und dem Objekt, provoziert im Menschen, der es sieht, eine Missgunst. Es ist jedoch vorerst einfach einmal ein Bild, bestückt mit unterschiedlichen Zeichen oder Darstellungsweisen (Visualisierung, Plan, formale Entwicklung) einer Objektform, welche sich ausschliesslich vom Pragmatismus eines einzelnen Idioten herleiten lässt.

Die Darstellung der formalen Entwicklung vom *Objet Trouvé* zum Objekt, ist bei diesem Projekt ein reiner Formalismus, leere Flakons, die das Bild zieren. Diese Zeichen wurden einfach appliziert und sagen eigentlich nichts aus, so wie bei den meisten anderen architektonischen Projekten, welche eine solche Methodologie anwenden. Es gibt tausende Wege, die zur Endform führen können und meist wird einfach jener zur Darstellung ausgewählt, welcher am 'schönsten' aussieht. Die durch ihre Pseudo-Logik geprägten Architekten, welche solche formalen Entwicklungen als real wissenschaftliche Algorithmen betrachten, haben nicht den diskursanalytischen Aspekt und die im Mikrokosmos existierende Polyphonie (Deutungsvielfalt) gesehen, die in jeder digitalen wie auch analogen Architektur steckt.

Der Ast, den man als Bauteil der *Urhütte* (Vitruv, Laugier) erkennt, wird durch seine verzerrte Anwendung komplett ad absurdum geführt. Ein Akt, den man bei vielen digital generierten architektonischen Werken sieht, welche die Funktion des Schützens vor dem Wetter und die Demonstration der visuellen und allgemein verständlichen Tragsicherheit völlig in den Hintergrund stellen, um die Objekthaftigkeit dieser Architektur zu forcieren.

Zwar nicht inhaltslos aber beinahe nutzlos, sind die Pläne, denn eine solch komplexe Form lässt sich kaum über zwei Grundrisse verständlich darstellen. Dies spielt jedoch ganz klar auch auf den Fakt an, dass bei den meisten architektonischen Entwürfe heute die Bilder, also die Visualisierung des Gebäudes, immer wichtiger werden als die Pläne, obwohl diese den Inhalt des Projektes meist präziser und unverzerrter darstellen.

Somit bleibt noch die Visualisierung, welche wohl die weiteste Konnotationsebene der drei Darstellungsweisen besitzt. Als Ort der digitalen Manifestation wurde der Carparkplatz beim Hauptbahnhof in Zürich gewählt, der durch die über ihn seit Jahren andauernde städtebauliche Diskussion schon praktisch nur noch auf einer reflexiven Ebene existiert und somit für virtuelle Projekte prädestiniert ist. Die Tragstruktur des digitalen Gebildes deutet auf ein dreidimensionales Fachwerk hin, doch führt es durch seine expressive Ausgestaltung beim Betrachter auf ein Unbehagen bezüglich statischen Bestimmtheit, eine Eigenschaft vieler digital entworfener Architektur, weil man die komplexen digitalen Algorithmen der Statik, analog einfach nicht mehr nachvollziehen kann und einem somit das Gefühl der Einsturzgefahr überkommt. Die Öffnungen in den Wänden sind einfach Löcher und applizieren nur im weitesten Sinne das Zeichen des Fensters. Und in ihrem unkoordiniert erscheinenden Arrangement zueinander, kann man es auch nur sehr schwer als strukturierte Fassade lesen. Dieses Projekt ist ein architekto-

nisches *Infant Terrible* unterzeichnet von einem Idioten mit Matrikelnummer, das als *Displacement* in den Raum der institutionellen Architektur gesetzt wurde, um sich da gegen alle formalen Regeln zu sträuben. Gleichzeitig beschreibt es auch den Punkt, wo der analoge freie Geist des Menschen auf den mit Erfahrungswerten gespeisten digitalen Geist der Maschine prallte und einen kleinen Urknall generierte, der eine neue Welt ins Leben rief: Die Idiokratie. So wie dies immer wieder bei Frank Gehry und Jürgen Maier H geschah, nur mit dem Unterschied, dass diese Idioten (und man könnte noch genügend weitere aufzählen) dummerweise ihre Werke nicht im dafür vorgesehenen Raum - der Idiokratie - platzierten. Architekten, welche digitale Techniken anwenden, ihnen aber gleichzeitig auch den reflexiven Part überlassen und dann meinen sie können mit diesem digitalen Ejakulat, das sie ihr eigen nennen, die analoge Welt damit befruchten, haben nicht verstanden, dass es tatsächlich semiotische Unterschiede gibt, ob nun ein architektonisches Zeichen analog oder digital entworfen wurde. Louis Kahn hatte recht wenn er sagte, dass die Architektur sich den neuen technischen Mitteln bedienen sollte, um gerade für Monumente zeitgemäss zu wirken. Aber die neuen technischen Errungenschaften beschränken sich zu einem grossen Teil auf den digitalen Raum. Sie werden vorwiegend für neue Entwurfsmethoden benutzt und generieren somit auch oft rein digitale Zeichen, die aber nur selten ohne Informationsverlust in analoge Objekte umgewandelt, um als solches interpretiert werden zu können. Somit ist es auch immer schwierig, die Funktionalität eines *Displacements* im gesellschaftlichen Kontext der anlogenen Morphologie (z.B. einer Stadt) herzustellen. Der digitale Raum besitzt eine andere Ästhetik als dessen analoger Parallelraum. Auch fotorealistische Visualisierungen (*Renderings*) entsprechen nie der analogen Wahrheit, und jede Bestrebung dies zu erreichen, stellt sich meines Erachtens auch als nutzlos heraus. So können auch die Architekten, die ihre Hochblüte in den Neunziger- und Nullerjahren hatten, wo sich die digitalen Techniken in den Entwurfspragmatismus verwoben haben und diese Techniken für ihre physische Architektur gebrauchten, die Idiokratie nicht anerkennen, weil sie jedes virtuelle Zeichen von Architektur als physisch umsetzbares Objekt und somit als analoge Ideologie betrachten wollen.

So steht das Werk 'When Idiocracy Builds' für eine Art formale Rebellion gegen jegliche existierenden institutionellen Ideologien, denn es beschreibt einerseits eine gewisse Kritik daran, dass es in durchstrukturierten Institutionen sehr schwierig ist seine ganz individuelle Ideologie zu gestalten, es andererseits aber auch nicht richtig ist, sich stets analog zu profilieren und seinen individuellen Trieb auszuleben. Aber solche Werke sind nicht die Feinde der Wahrheit und auch nicht der demokratischen Haltung des Städtebaus, sondern stärken im Endeffekt das Bewusstsein über Architektur, weil sie das Denken über diese gestalterische Disziplin anregen, was sie ist, was sie sein darf und wo die parallelen zur Gesellschaft herzustellen sind und wo sie autonom bleiben kann. Gäbe es keine solchen Experimente, also keine Schwellen, die den Fluss des formalen Pragmatismus stören, ginge meines Erachtens irgendwann der reflexive Diskurs darüber verloren. Architektur würde irgendwann schliesslich nur noch auf unbewusste Weise funktionieren, ohne dass sich irgendwer Gedanken über diesen Mechanismus machen würde. Doch weil die Entwicklung jeder wissensintensiven Disziplin keine lineare ist, könnten die Probleme, die irgendwann auftauchen würden, auch nicht mehr gelöst werden, weil das kognitive Kapital dafür fehlt und sich auch die Architektur schliesslich selber abschafft. In diesem Szenario hätte man dann wirklich den im Film "Idiocracy" dargestellten degenerierten gesellschaftlichen Zustand erreicht, was bedauernswert wäre. Das Projekt "When Idiocracy Builds" stellt indirekt die Frage an jeden Akteur der Disziplin Architektur, ob sie noch denken, oder bereits einfach funktionieren.⁹ Auch wenn es nicht von allen Architekten akzeptiert wird, stehe ich dafür ein, dass Architektur auch reflexiv philosophisch gedeutet werden kann, ich würde sie auch als Philosophie der Räume bezeichnen. Aus dieser Sicht erkennt man dann auch die Polyphonie der verschiedenen Standpunkte. Anstatt aber des Nebeneinanders, verstehen viele institutionell geprägte Architekten die Unterschiedlichkeiten als Gegeneinander, was viele dieser Menschen in eine verkrampft ernsthafte Stimmung über das Gebaute und vor allem über die eigenen Werke verleitet. Es ist auch keine einfache Aufgabe, ein Gebäude zu gestalten, dass in der analogen Welt als erträglich unkonventionell erscheint, ökonomisch und physikalisch realisierbar ist und dazu noch in den gesellschaftlichen und ökologischen Rahmen passt, an dessen Ort es gebaut werden sollte. Die Architektur trägt eine gesellschaftliche Verantwortung in seiner ganzen Komplexität. Der bisherigen Praxis zu folgen ist insofern sicherlich nicht falsch, doch muss auch ein Raum vorhanden sein, wo das Bewusstsein der Architektur wie in Peirce's Kategorie der Zweitheit durch Störungen oder Unkonventionalitäten herausgefordert wird. Somit ist es nicht verkehrt, sich Gedanken über die Architektur, das Regelwerk und den Stil dieses Raumes (der Idiokratie) zu machen. Wie entwirft man wenn es keine Vorgaben gibt, was generiert, wenn sie überhaupt existieren, ästhetische Standpunkte? Vielleicht entstanden die Melancholie und die übermässige Ernsthaftigkeit der Architekten nur, weil sie immer dachten, einen Standpunkt vertreten zu müssen, um so Akzeptanz dieser in intellektuellen Gesellschaft zu erlangen. Ständig andere und neue Standpunkte, als die der generellen Praxis zu vertreten führt im Endeffekt zur Unfähigkeit Standpunkte zu vertreten, weil man irgendwann nicht mehr die

Kraft und den Mut aufbringen kann sich stets gegen den Pragmatismus zu stellen. Im 55. Paragraphen des *Anti-christ*, beschreibt Nietzsche denjenigen, der dazu neigt, Überzeugungen zu haben, als einen Feind der Wahrheit.¹¹ In der Gesellschaft der Architekten kann ich nachvollziehen, dass diese Menschen einen Standpunkt vertreten müssen, um in der durch Wettbewerbe geregelte Auftragsvergabe auch finanziell überleben zu können. Insofern bezieht man immer irgendwie Stellung, jedoch sollte man genügend weit über seiner Ideologie stehen können, um auch andere Standpunkte respektieren zu können und den reflexiven und teilweise kontroversen Diskurs nicht aus den Augen zu verlieren. Dieser Raum, der ohne Einflüsse von Institutionen auskommt, ist die Idiokratie und sie ist im virtuellen Raum angesiedelt, der meines Erachtens dann somit den selben Stellenwert haben sollte, wie dessen physischer Parallelraum.

René Descartes stellte fest, dass Punkte im Raum algebraisch über Formeln oder gezeichnet in Grafen dargestellt werden können. Es handelt sich also bei graphischen und räumlichen Darstellungen auch immer um eine semi-otische Darstellung von binären Zahlenreihen, bzw. digitalen Codes.¹⁰ Die mit Computer generierten Bilder von Architekturen sind parallel dazu auch nichts anderes als Punkte im Raum, die in einem bestimmten ästhetisch proportionalen Verhältnis zueinander arrangiert wurden. Somit gibt es unterschiedliche Zeichen, welche als Objekte interpretiert werden können. Dies ist ein Beweis dafür, dass die digitale Virtualität real existiert, denn sie kann als Raum über eine eigene (Programmier-)Sprache beschrieben werden, die eine Ableitung der analogen Sprache ist, welche wiederum daraus entsprang, die physische Welt zu beschreiben. Der digitale Raum mit seiner eigenen Sprache und somit auch eigenen Regeln ist eine *Heterotopie* (Michel Foucault), also ein Gegenraum zur analogen Realität.

5. Abschliessende Gedanken

Der Pragmatismus des Denkens, der Wahrnehmung und des Handelns führt in der Architektur automatisch zu einer gewissen Monotonie, so wie sie auch in Wrights „Usonia“ existiert hätte. Eine wahre Demokratie hätte bei ihm auch nicht entstehen können, wenn die Führung der morphologischen Aktivitäten dieser Stadt einem einzigen Architekten unterstanden hätte. Das problematische daran besteht auch darin, dass die idealistischen Triebe der Architekten, nach Einzigartigkeit, Unsterblichkeit und Ansehen zu streben immer noch existieren würden und es deshalb wichtig wäre, ihnen auch einen Raum dafür zu gewähren. In der digitalen Wirklichkeit, welche als Virtualität wie auch als physischer Raum fungieren könnte, liesse sich eine Idiokratie, wo jedem seine Individualität gewährt würde, aufbauen. Vorerst muss jedoch ein wichtiger Schritt im Denken der Menschheit vollzogen werden, nämlich dass alles digital Wirkliche auf der physischen wie auch auf der virtuellen Ebene gleichberechtigt ist, so wie alles Analoge physisch und virtuell zugleich ist. Folgende Zeilen, beschreiben ein Argument dafür, dass es nicht einfach aus der Luft gegriffen ist, für eine solche Umstellung im Denkstil der Menschen zu plädieren: Die meisten Menschen benutzen die digitale Realität heute bereits für ganz alltägliche Aktivitäten, wie z.B. das Einkaufen. Was die meisten aber nicht wahrnehmen ist, dass ihr Denkpragmatismus sich seit der Benutzung des Computers auch verändert hat. Was man in der zeitgenössischen Bürokratie ablesen kann, ist, dass alle Prozesse im analogen Bereich oft perfekt abgestimmt sind auf die digitalen Algorithmen. Damit der Übergang von digital zu analog und umgekehrt auch funktioniert, werden Menschen dazu trainiert in digitalen Strukturen zu denken, so wie sie sich auch die Buchstaben auf der Computer-Tastatur eingeprägt haben. Weil das digitale System effizienter arbeitet als sein analoger Bruder, drängt es ihn in den Hintergrund, man kann deswegen auch nicht mehr klar unterscheiden, was virtuell und was physisch ist bzw. digital oder analog.

Das Regelwerk der Utopie, die ich in dieser Abhandlung als Idiokratie beschrieb, kann meines Erachtens nur im digitalen Raum und aus der digitalen Materie existieren. Dieser Raum ohne Regeln einer höheren Instanz bietet das Parkett wo sich der natürliche Trieb des Künstlerarchitekten, seinen Individualismus der ihn immer wieder dazu drängt, das Einzigartige zu entdecken, stillen lässt. Andere bereits bekannte Phänomene der Social Media wie z.B. Facebook oder Twitter sprechen dafür, dass die heutige sich stets profilierende Informationsgesellschaft einen virtuellen Raum der genügend Platz birgt benötigt, wo jedem sein Individualismus gewährt werden kann. Der virtuelle Raum muss aber auch nicht immer komplett vom physisch realen Raum unserer Erde entkoppelt werden. Die westliche Gesellschaft begann bereits seit der Postmoderne in den 70er Jahren virtuelle Räume in die Realität zu implementieren. Disneyland, oder Las Vegas, sind städtische Konglomerate, in denen eigene Regeln gelten und quasi als Heterotopie, einem Gegenraum zu deren Umwelt funktionieren.

Weiter müssen wir erkennen, dass keine reale Gleichheit existieren kann, auch nicht in jener von Frank Lloyd Wright beschriebenen Utopie „Usonia“. Eine Gleichheit gründet in einer Idiokratie, wo jedem seine Naivität und

Idiotie gewährt wird. Der analoge Raum der Stadt ist gebaut bzw. programmiert, es wäre auf allen Ebenen falsch, die bestehende (Programmier-) Sprache nicht zu respektieren oder sie sogar in eine andere Sprache zu übersetzen. Fehlprogrammierungen führen zu schwerwiegenden Konflikten im bestehenden Gefüge, welche wiederum unwiderrufliche, negative Einflüsse auf die darin lebende Gesellschaft haben kann. Aber vielleicht führen schliesslich auch die naiven Entwürfe zu unentdeckten neuen Formen und Architekturen, die auch in der analogen Welt ihre Berechtigung haben können. Ich erkläre den idiotischen Architekten auch nicht als Dummkopf, solange er seinen digitalen Gebäude-Avatar nicht in einer morbiden *Materialschlacht* (in diesem Zusammenhang von Eckhard Karnaue) auf der Erde unwiderruflich analogisiert.

Als Argument, das gegen diese Utopie spricht, muss man gewiss auch festhalten, dass die Gesellschaft der Informationskonsumenten wie auch -produzenten immer noch viel mehr Energie als jede andere Generation zuvor verbraucht, auch wenn sich alle Elektronikhersteller und Vertreter der Social Media Plattformen ökologische Nachhaltigkeit auf die Fahne schreiben. Die immens organisch angewachsenen Daten-Lager von Facebook und nicht zuletzt auch Google verbrauchen sehr viel Strom. Somit entsteht auch ein Konflikt darüber, dass sich die Individuen, die nur virtuell (in diesem Falle also digital) ihre Triebe der Selbstdarstellung ausleben, in ihrer Gesamtheit schliesslich trotzdem nicht nachhaltig leben. Könnte irgendwann ein anderes Element (z.B. Luft) als Datenspeicher genutzt werden, würde diese Problematik auch etwas entschärft werden, obwohl man dann vermehrt über die digitale Luftverschmutzung sprechen müsste.

Da auch, wie bereits erwähnt, die digitale Materie monetären Wert besitzt, ist es auch nicht verwegen, dass Idiokraten für ihr Tun auf dem digitalen Parkett entlohnt werden. Somit sind auch Beiträge für Architekturwettbewerbe, welche nicht analog realisiert werden, mit einem gerechten Salär (anders als heute) zu honorieren, damit auch alle daran beteiligten Akteure für ihre virtuell realisierten Aktivitäten, angemessen bezahlt werden könnten. Die Individualisierung wird auch in Zukunft sich weiterentwickeln, auch wenn in gewissen Bereichen auch nur und vielleicht auch zum Glück der Gesellschaft in der behutsamen Welt der digitalen Virtualität.

Zusammenfassend lässt sich die Situation der heutigen Informationsgesellschaft als eine in einer Dualität von grundsätzlich zwei Räumen lebenden Gesellschaft beschreiben. Der analoge Raum steht im Wechselspiel mit dem digitalen Raum, wie die physische zu virtueller Realität, wobei man aber nicht immer genau definieren kann, ob digital als virtuell, bzw. als physisch zu fassen ist, ebenso wie man auch nicht sagen kann, alle analogen Umsetzungen seien physisch real. Räume wie Disneyland oder auch Las Vegas sind zwar physisch, aber trotzdem virtuell, weil sie einen Gegenraum zu ihrem Umfeld darstellen. Und auch wenn da alle Sinne der Wahrnehmung gefordert werden, sind es im Endeffekt auch nur künstlich erzeugte Reize, denn diese Heterotopien entspringen rein in der Virtualität des Reissbrettes worauf sie geplant wurden und sind ganz bestimmt nicht organisch gewachsen. Trotzdem sehen es viele Menschen als die Wahrheit oder die physische Realität. Da mittlerweile aber auch digital alle Sinne gereizt werden können, ist es auch nicht falsch diese Virtualität als real zu bezeichnen.

Wenn man sieht wie immer mehr Leute von überall her sich gewahr zu werden scheinen, was sich da für ein Moloch Strom oder Wahnsinn herabildet indem Masse wie Daten unlösbar immer weiter ihre Kreise ziehen, dann erscheint das so, wie als das die Erde ein Gehirn ist, das zu denken beginnt. Man muss es doch nur durchspielen, wie rekonstruiert man ein Leben zu Zeiten von Facebook und Einkaufsprofilen, wie ist das Selbstverständnis von jemandem, der sich permanent abbildet und sich im Grunde nur durch den Sucher einer Kamera oder ein anderes Interface erfährt, was ist die Welt, wenn sie nur als ein mit der digitalen Sprache der Klischees erfasster Datenstrom zu mir, zu uns relevant werden kann?¹²

Insofern möchte ich hier zuletzt noch einen Deutungsversuch anfügen, der in Anwendung der in diesem Text angewandten Begrifflichkeit ein neues Licht auf diesen digitalen Raum wirft:

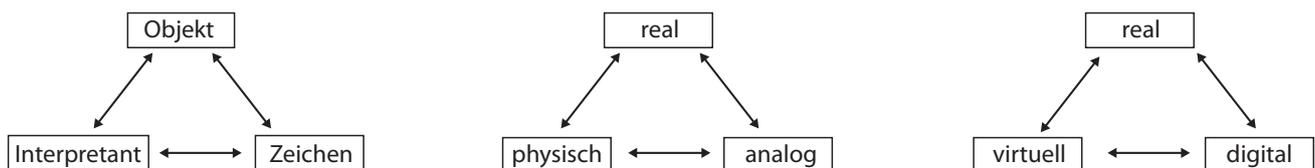


Fig.1

Charles Sanders Peirce benutzte die Triade Objekt - Zeichen - Interpretant um die Zeichenrelation zu beschreiben, in der sich die Welt dem Menschen erklärt. Um der Dualität zweier Räume gerecht zu werden, benutzte ich zwei in Wechselbeziehung stehende Dreierheiten von Begriffen, über welche man einen Raum deuten kann. Im Zusammenhang letzteren mit der Triade von Peirce liesse sich nun ein Modell erstellen, welche die Gleichberechtigung und Zusammenhänge in ihres Deutung nochmals untermalt.

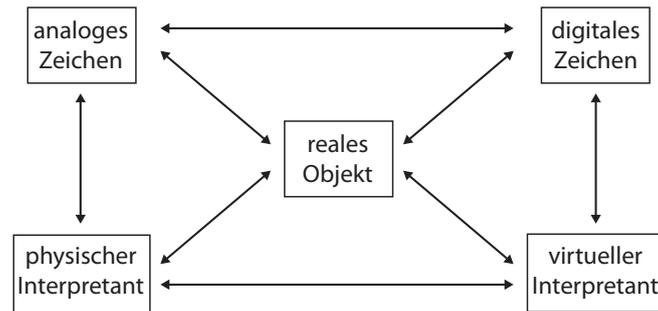


Fig.2

Wenn man davon ausgeht, dass alles objekthafte real ist, so wie das auch immer mehr passiert, so verändert sich die Triade der Semiotik von Peirce in eine symmetrische Pentade, womit man physische wie virtuelle oder analoge und digitale Räume deuten kann, ohne damit eine Wahrheitsverzerrung zu begehen. Alle Begriffe in dieser Fünffheit, stehen in Wechselbeziehung zueinander und können ausgetauscht werden. So kann z.B. Disneyland, das Guggenheimmuseum in Bilbao oder das Gebilde mitten in Sevilla von Jürgen Maier H auch virtuell interpretiert werden, obwohl sie als analoge Zeichen in den physischen Raum gesetzt wurden.



Bild 4: Jürgen Maier H, Sevilla

In dieser Gesellschaft aber, wo der individualistische Trieb jedes einzelnen stets zunimmt, bedarf es einen Raum, wo die Idiotie ausgelebt werden kann, als eine Heterotopie, wo Experimente in alle Richtungen gewährt werden. Dieser Raum ist nicht nur für die Architektur bestimmt, sonder kann von allen Idioten benutzt werden, welche etwas eigenes, ausprobieren wollen. So würde die Idiokratie bestimmt auch bespielt werden mit unreflektierten Ereignissen, weil es vielen Menschen vorerst nicht gelingen würde ihn als dem anderen Raum ebenbürtig zu betrachten, oder weil sie mit der Freiheit nicht umzugehen verstehen. Doch gleichzeitig wäre er auch der Ort, wo die reflektierte Opposition gären kann, wo Denkstile generiert würden, die den Pragmatismus des Bewusstseins der Architekten aufrütteln, sie in die Peirscche Kategorie der "Alternse" manövriert, um vielleicht darauf im reflexiven Diskurs der "Medisense" etwas anderes entstehen liesse. Die Idiokratie ist der Raum der nicht schläft und nicht in die Trägheit eines vorgegebenen Pragmatismus fällt, weil die darin agierenden Menschen denken wollen, um zu erfahren was Menschsein bedeutet.¹³

