

Sabine Hansmann; Peter Koval

Die Entdeckung einer wissensarchitektonischen Karte

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2847>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hansmann, Sabine; Koval, Peter: Die Entdeckung einer wissensarchitektonischen Karte. In: Horst Bredekamp, Wolfgang Schäffner (Hg.): *Haare hören - Strukturen wissen - Räume agieren. Berichte aus dem Interdisziplinären Labor Bild Wissen Gestaltung*. Bielefeld: transcript 2015, S. 88–101. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2847>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

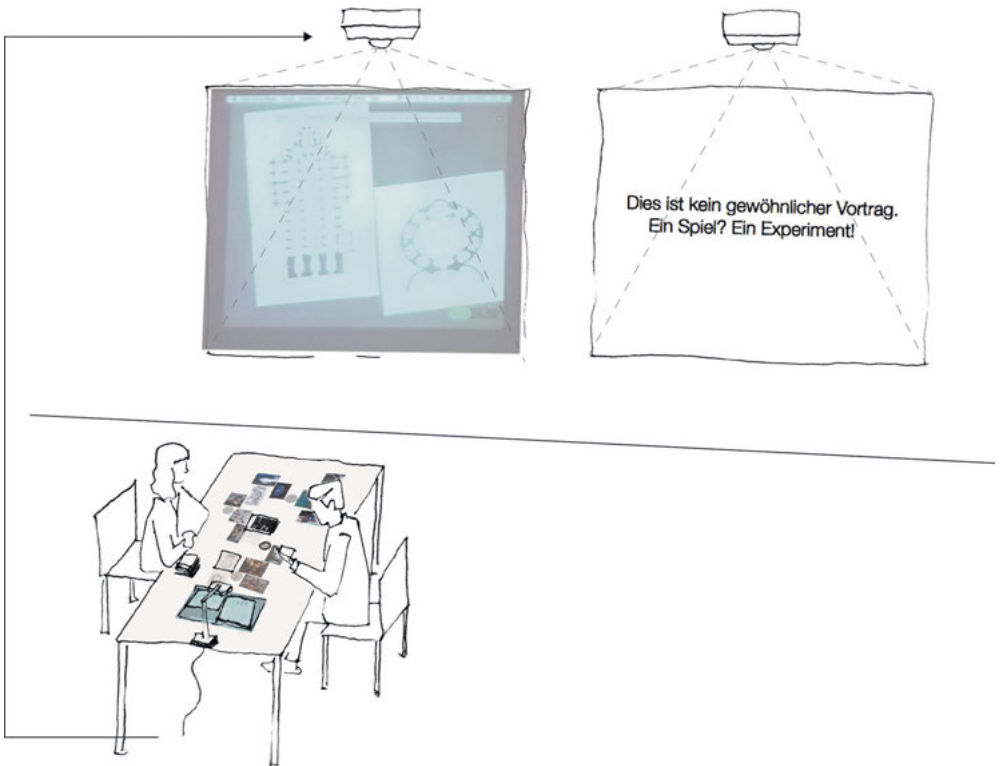


Abb. 1: Vortragssetting der *Lecture Performance*.

Die Entdeckung einer wissensarchitektonischen Karte

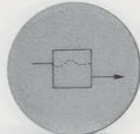
Beim vorliegenden Text handelt es sich um die verschriftlichte Version eines Gesprächs, das Sabine Hansmann und Peter Koval im Rahmen der Cluster-Jahrestagung vor dem Publikum führten. Während dieser Lecture Performance saßen sie sich an einem Tisch gegenüber und legten abwechselnd spielkartengroße Bilder auf die Tischplatte (Abb. 1). Damit auch das Publikum diese sehen konnte, wurde jedes Bild, bevor es zu den anderen gelegt wurde, kurz unter eine auf dem Tisch aufgestellte Kamera gehalten und auf eine große Leinwand projiziert. Neben dieser Leinwand lief auf einer zweiten eine automatische Präsentation. Diese zeigte im Minutentakt 20 Sätze, die einige Kontextinformationen zu der Performance lieferten. Ihrem eigenen Tempo folgend, wurden diese in die vorliegende schriftliche Version eingearbeitet.

SH: In den kommenden 20 Minuten möchten wir über vier *Kolaboranten*¹ reden; über vier Akteure, welche die Beziehung von Raum und Bewegung jeweils auf ihre Art hinterfragen. Wir haben uns im Vorfeld über die Haupteigenschaften vier solcher Akteure – den *Dirigenten*, *Mitspieler*, *Unterhändler* und *Verrückten* – verständigt. Was sie aber im Konkreten bedeuten sollen, das wollen wir jetzt anhand von mitgebrachten Bildern oder auch Modellen aushandeln.

¹ Wir wollen hier den Raum prosopopoetisch als einen Kolaboranten auffassen, als einen Akteur, dessen Aktionsradius sich irgendwo zwischen einem Kollaborateur auf Augenhöhe und einem lediglich dienstleistend-bereitstellenden Laboranten erstreckt. Dass wir nicht von Grenzobjekten reden, sondern Prosopopoeia bemühen, hat den Zweck, dass wir den Raum nicht nur als Ermöglicher oder Unterstützer der interdisziplinären Zusammenarbeit sehen, sondern ihm zur Kooperation und Mitautorschaft verhelfen wollen. Dirigent, Mitspieler, Unterhändler und Verrückter stellen dabei vier mögliche Kolaboranten dar. Vgl. dazu auch Joerges 1996. Obwohl >der Raum als Kolaborant< die Verwendung von Maskulin implizit einfordert, möchten wir an dieser Stelle betonen, dass wir mit jeder Erwähnung des Raums als Dirigent, als Mitspieler, Unterhändler oder Verrückter immer alle Geschlechter meinen. Grundsätzlich zielt unsere prosopopoetische Übertragung funktional auf ausgewählte Eigenschaften von allen Personen, die eine bestimmte Tätigkeit ausüben bzw. ein bestimmtes Verhalten aufweisen.



12



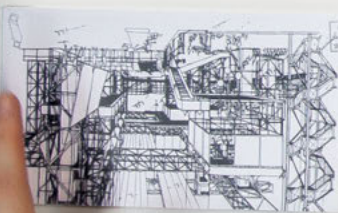
10



7



11



9



8a



8b



Abb. 2: Die wissensarchitektonische Karte im Entstehen. Um die runden Kärtchen, auf denen je ein Piktogramm die einzelnen Kolaboranten markiert, wurden abwechselnd die von Sabine Hansmann und Peter Koval mitgebrachten Bildkarten (Beispiele, Projekte, Modelle) gelegt. So wurde das anfangs nur vage abgesteckte Wissensgebiet gemeinsam interdisziplinär kartografiert.



PK: Dann lass uns anfangen!

SH: Ich würde, wenn ich beginnen darf, vorschlagen, dass wir mit dem Dirigenten starten, weil er mir von all unseren Kolaboranten am klarsten ist. Ich habe zwei Dirigenten mitgebracht, und zwar zwei Kirchengrundrisse – links die *St. Marienkirche* in Lübeck (B2) und rechts die *Sant'Andrea al Quirinale* von Bernini in Rom (B1; alle nummerierten B-Verweise beziehen sich auf die Bilder in Abb. 2). Hier wird, wie ich finde, ziemlich offensichtlich, wie die Grundrisse bzw. wie die

01:00 min.

Dies ist kein gewöhnlicher Vortrag. Ein Spiel? Ein Experiment!

Gebäude die Bewegung leiten. Sie dirigieren oder choreografieren und lassen mit klaren Setzungen ganz unterschiedliche Bewegungsmuster entstehen.

Das Kirchengestühl in der *St. Marienkirche* leitet dabei ebenso wie gebaute Architektur die Bewegung auf den Chor zu, während bei Bernini vermutlich meist eine zirkulierend-mäandernde Bewegung entsteht. Man läuft zunächst nach vorne und dann zu den einzelnen Kapellen. Wenn diese Gebäude also Bewegungen erzeugen, dirigieren, tun sie das immer unterschiedlich, und sie haben eine ganz klare Vorstellung davon, wie sie leiten möchten.

PK: Ich musste gleich an zwei Dirigenten denken, die auf sehr unterschiedliche Art die Beziehung zwischen Raum und Bewegung in der Wissenschaft bestimmen. Wir wollen uns zwar auf den

02:00 min.

Das Ziel unseres Forschungsprojekts ist es, die wechselseitige Beziehung von Raum und Bewegung zu untersuchen.

real gebauten Raum fokussieren, dieser ist aber, wie ich finde, nicht nur von anderen ›realen‹ Räumen in drei Dimensionen umgrenzt, sondern auch – das behaupte ich jetzt einfach so – von ›symbolischen‹ Räumen. Und für diese Grenz- oder Übergangsräume, die genauso trennen, wie sie verbinden, sollten wir uns auch öffnen.

Eine äußerst präzise gerichtete zirkulierende Bewegung² findet man auch in einem Teilchenbeschleuniger (B3). Das dünne Rohr, das mehrere Meter dick von Technik ummantelt ist, wäre hier sozusagen der unterste Raum der Erkenntnis. Viel passt da nicht rein, und sehen kann man da auch nicht viel. Das Interessanteste daran ist, dass es auf einen Clash, auf eine Katastrophe hin programmiert ist. Die Teilchen sollen aufeinander oder auf irgendetwas

2 Dass wir beide eine zirkulierende Bewegung in Bezug auf den Dirigenten ins Spiel brachten, war nicht Teil der vorangegangenen Absprache – es hat auch uns überrascht und in dem, was wir machen, bestärkt. Von solchen ›Zufällen‹ war unsere Zusammenarbeit von Anfang an geprägt.

anderes prallen und gerade durch dieses Aufeinanderprallen soll etwas entstehen. Nennen wir es Wissen.

Von der anderen Seite oder auch von ›oben‹ sieht es ganz anders aus. Da gibt es dieses kleine Büro (B4) mit einem

03:00 min.

Raum konstituiert Bewegung erzeugt Raum konstituiert Bewegung bestimmt Raum ...

allzu großen Tisch, auf dem sich zu viele Papiere stapeln, als dass sie von dem älteren Forscher, der auf dem Bild zu sehen ist, je bewältigt werden könnten. In diesem Raum staut sich das Wissen, welches ein ausgeklügeltes Regelwerk eigentlich in Zirkulation bringen und halten soll. Und dieses kleine Büro könnte zusammen mit dem Regelwerk den Raum der Wissenschaft von ›oben‹ eingrenzen. Zumindest in der Europäischen Organisation für Kernforschung (CERN).

SH: War das nicht Gerd Graßhoff, der in seinem Vortrag im Frühjahr bei den *Interferenzen*³ die ausgeklügelten Publikationsregeln des CERN beschrieb? Ein Raum der Regeln, ein Dirigent, wie Du sagst, in dem ganze klare Anweisungen bestehen, wie man sich bewegen darf. Eigentlich handelt es sich dabei um ein Netzwerk...

PK: Genau. Dennoch gibt es da diesen Papierhaufen, oder wie soll ich es nennen, diese ›Interferenz‹ auf dem Tisch,

04:00 min.

Aber wie?

welche die Regeln so nicht vorsehen. Woher kommt diese ›Interferenz‹ und was bringt sie uns?

Ich habe hier noch etwas, das genau zwischen diesen zwei Dirigentenpolen zu liegen scheint – zwischen dem langen ›Röhrchen‹ und dem übervollen Tisch. Dazu eine kurze Geschichte: Das Bild zeigt das Foyer der Pixar-Studios (B5). Das Gebäude wurde damals von Steve Jobs maßgeblich mitgeplant. Jobs ursprüngliche Idee war es, die physische Bewegung der Menschen, die in dem Gebäude arbeiten, auf eine Kollision hin zu dirigieren oder auch zu orchestrieren. Mehrere 100 Mitarbeiter_innen sollten nämlich immer durch eben dieses Foyer laufen, um zu den Toiletten auf der anderen Seite zu gelangen – so wird es zumindest kolportiert.

SH: Das wurde so aber nicht gebaut, oder?

³ Sabine Hansmann bezieht sich hier auf einen Vortrag von Gerd Graßhoff, den er im Rahmen der von *et al*^o – Vereinigung *Wissenschaft, Kultur und Medizin* veranstalteten Ringvorlesung *Interferenzen* am 15. Mai 2014 im Tieranatomischen Theater Berlin hielt und bei dem es um *Kollaborative Autorenschaft in den Wissenschaften* ging.

PK: Das stimmt. Am Ende musste man mehrere Toiletten in dem Haus verteilen. Die

05:00 min.

An einem Pavillon als Ort der Begegnung und des Austausches für den Exzellenzcluster entwerfen wir unsere Forschungsfragen.

Idee ist für unser Projekt aber nach wie vor interessant. Denn allein durch die geschickte Raumgestaltung würden hier die Mitarbeiter_innen durch zwei asynchrone Rhythmen getaktet und so in unvorhergesehene Interaktionen aufeinander losgeschickt: Auf der einen Seite die biologischen Bedürfnisse und auf der anderen digitale Kalender, Ablaufpläne, Zeitfenster von Meetingräumen und sonstige bürokratischen Synchronisierungstechnologien.

SH: Der Dirigent wird mir immer klarer im Kontrast zu unserem weiteren Kolaboranten, dem Unterhändler. Der Unterhändler ist einer, den ich als ungerichtet verstehe – er breitet eine Art Verhandlungsraum aus und unterscheidet sich hierin vom Dirigenten. Das kann man vielleicht noch einmal an der *St. Marienkirche* deutlich sehen. Der Dirigent gibt Bewegungsrichtungen, -formen und -tempi klar vor (siehe B 2). Der Unterhändler hingegen bleibt offener. Ich habe ein Projekt mitgebracht, das ich

06:00 min.

Wir arbeiten interdisziplinär und ergebnisoffen.

immer wieder gerne zeige, und zwar den *KAIT-Workshop* (B 6a/b) von Junya Ishigami, einem jungen japanischen Architekten. Es ist ein Werkstatt- und Kommunikationsgebäude des Kanagawa Institute of Technology und besteht aus nur einem einzigen Raum. Dieser ist nahezu quadratisch und wird durch unzählige Stützen in verschiedene Zonen strukturiert. Im Grundriss sind das diese ganz kleinen Punkte. Es sieht aus wie ein Sternenhimmel oder ein Wald.

PK: Wenn also in einem Teil des Raums eine ›Lichtung‹ ist, dann weiß der Architekt womöglich nicht, wofür sie vorgesehen ist. Ein ›Dickicht‹ hilft hier der Verstetigung von vorher unbestimmten Prozessen ...

SH: Der Raum ist offen, aber nicht leer. Es ist etwas angedacht oder angeregt. Der Raum hat eine Struktur, aber er ist nicht vorbestimmt; er dirigiert nicht im Sinne eines Dirigenten,

07:00 min.

Wie lassen sich Gebiete zwischen unterschiedlichen Wissenskulturen erschließen?

sondern er möchte einen Raum öffnen, er möchte gewisse Potenziale freisetzen oder entdecken.

PK: Ich glaube, dazu habe ich hier ein Extrembeispiel.

Nehmen wir eine beliebige Zeitungsseite (B7). Ob man es glaubt oder nicht, in jeder Spalte ist ein Gedicht verborgen. Man muss nur die richtigen Wörter schwärzen. Es ist eine ganz besondere Art der Nutzung des Buchstabenraums, die das Gedicht erscheinen lässt. Dabei ist es so einfach: Alles ›Unwesentliche‹ wird weggelassen. Und das passiert, ohne dass die grundlegende Buchstabenstruktur, also das Darunterliegende, zerstört oder an sich verändert wird. Es kann natürlich sein, dass man den Text nachher anders betrachtet oder liest – und so ist es vermutlich auch –, nämlich als einen erweiterten Möglichkeitsraum. Die schwarze Schablone rückt den Text in die Nähe eines Unterhändlers.

SH: Aber wäre diese Form des Möglichkeitsraums dann nicht überall vorhanden?

08:00 min.

Können wir die Offenheit zu unserem Komplizen machen? (Wie lange?)

PK: Ja.

SH: ?!

PK: Das ist eine Frage der Methode, oder? Man kann vorher nicht wissen, wie der Raum nachher tatsächlich aussieht. Die Möglichkeiten sind hier aber auch nicht beliebig. *Circuit Bending* wäre ein gutes Modell dafür (B8a/b): Ein Geräusche machendes Kinderspielzeug stellt in der Regel einen sehr begrenzten Raum dar. Für Kinder ist es vielleicht optimal: Fünf Knöpfe, die beim Drücken jeweils andere Geräusche machen. Außer Eltern, die so etwas enorm nerven kann, gibt es Leute, die eine Herausforderung darin sehen, die Grenzen dieses allzu kleinen Raums zu überwinden oder eher zu unterwandern. Und das funktioniert so, dass man rudimentäres Werkzeug in die Hand nimmt, die Geräte auseinanderschraubt und versucht, ihnen mit einfachen Kabeln

09:00 min.

Wir suchten einen Raumtyp, der sich nicht durch seine Nutzung oder Form definiert, sondern wie ein aktiver Mitarbeiter und Mitautor in Erscheinung tritt.

oder auch mit den Händen, mit den Fingern auf der Platine neue Klänge zu entlocken. Und zwar durchaus unwissend, wie die Struktur des digitalen, wohlberechneten Spielzeugs eigentlich beschaffen ist. Und das funktioniert. Zerstörung bringt hier neue Strukturen hervor.

SH: Aber liegt hier nicht ein Unterschied zwischen einem Unterhändler, der einen Verhandlungsraum öffnet und ein Angebot macht, und dem Missbrauch dieses Angebots? Dann verliere ich doch den Unterhändler!

PK: Ich weiß nicht, ob dieser Unterschied für uns so wichtig ist. Sagen wir, wir sollen jetzt einen Raum gestalten, einen Raum für Wissenschaft. Es steht uns eine Etage mit vielen kleineren Räumen zur Verfügung, und wir können im Grunde machen, was wir wollen.⁴ Wir können alle Wände auf der Etage abreißen und so einen einzigen großen Raum schaffen, aber auch zusätzliche Türen einbauen und so ein Labyrinth bauen. Ich will damit nur sagen, dass ein offener, unbestimmter Raum

10:00 min.

Wir erfanden den Kolaboranten – einen Akteur, der den Raum zwischen Kollaborateur und Laborant für sich beansprucht.

tatsächlich viele Möglichkeiten verhindern kann und, umgekehrt, gerade ein Hindernis sehr produktiv sein kann. Man kann die Säulen im *KAIT-Workshop*, wenn man sich an ihnen stößt, nicht einfach verschieben oder absägen.

SH: Ich finde, das überschneidet sich schon mit dem nächsten Kolaboranten; und zwar mit dem Mitspieler, den ich genau als diesen »Interaktiven« verstehe: Einer, der Bewegung übersetzt, transformiert und vielleicht auch zum Tanzpartner wird. Ich habe einen Mitspieler mitgebracht, den *Fun Palace* (B 9), ein Projekt, das von dem Architekten Cedric Price und der Theatermacherin Joan Littlewood in den 1960er-Jahren entwickelt, aber nie realisiert wurde. Es ist kein Gebäude im konventionellen Sinne, sondern eigentlich eine interaktive Maschine. Du siehst hier dieses Stahlgerüst

11:00 min.

Folglich haben wir mehrere Kolaboranten identifiziert, welche die Beziehung von Raum und Bewegung jeweils spezifisch auffassen und als solche den weiteren Entwurfsprozess bestimmen.

mit Bodenplatten, -decken, Wandelementen und Rolltreppen etc. Es gibt auf dem Dach zwei Kräne, die ermöglichen sollen, dass diese Struktur die ganze Zeit im Wandel ist. Price und Littlewood entwickelten dieses Projekt im Großbritannien der Nachkriegszeit und reagierten auf die instabilen sozio-ökonomischen Bedingungen. Diese Architektur der Mehrdeutigkeit oder Unbestimmtheit sollte eine Alternative zum konventionellen Freizeitangebot oder zu üblichen Bildungsansätzen bieten.

PK: Gab es eine Bedienungsanleitung dazu? Eine Bedienungsanleitung für die Unbestimmtheit?

⁴ Peter Koval bezieht sich hier explizit auf den Umbau einer Etage im Gebäude des Exzellenzclusters *Bild Wissen Gestaltung* in der Sophienstraße 22a, Berlin, zur sogenannten Experimentalzone.

SH: Das weiß ich nicht. Es wurde vieles angedacht, aber inwieweit den Nutzer_innen tatsächlich Bedienungsanleitungen in die Hand gegeben werden sollten, ist mir nicht bekannt.

PK: Ich habe hier ein

12:00 min.

Wir verständigten uns auf ein Format, um die Charaktere der Kolaboranten interdisziplinär zu schärfen.

inzwischen älteres Projekt aus dem Musikinstrumentenbau oder eher Interface Design. *Reactable* (B 10) ist eine Installation, ein Musikinstrument, welches kollaborativ gespielt werden kann. Die Menschen betreten einen Raum und – ähnlich wie bei *Fun Palace* – fangen sie an, mit realen Objekten im Raum auf dem Tisch zu spielen. Und sie müssen spielen, sonst passiert ja gar nichts und sonst kann man auch nicht wissen, was in dem Raum alles passieren kann ...

SH: Ja, ich glaube, es ist sehr ähnlich. Beides muss man sich aneignen.

PK: Ja. Obwohl die Aneignungsschwelle bei *Reactable* recht niedrig ist, denn man hat das unmittelbare Feedback. Das Besondere daran ist für mich aber, dass man hier nicht im herkömmlichen Sinne *auf* einem Instrument spielt. Wenn ich den Raum als Instrument begreife, dann will

13:00 min.

Sie verfolgen gerade eine Verhandlung von vier unterschiedlichen Kolaboranten. Sie sollen uns als Modelle für die Wechselbeziehung von Raum und Bewegung dienen.

ich mit ihm bestimmte Sachen machen; bei einem Musikinstrument ist es eben die Musik. Doch das Interface von *Reactable* – die Gegenstände auf dem Tisch – ermöglicht nicht nur das Spielen *auf* dem Instrument, sondern zugleich auch das Spielen *mit* dem Instrument, die Manipulation seiner Struktur. Das Instrument selbst kann während des Spiels radikal verändert werden.

SH: Ich habe noch ein zweites Projekt, einen zweiten Mitspieler, mitgebracht, eigentlich nur, weil ich darüber gestolpert bin und mir dachte, ich muss es dir zeigen. Ein Projekt, das mich immer wieder fasziniert, und zwar das *Blur Building* von Diller & Scofidio, welches sie für die *Expo* in der Schweiz 2002 entwickelten (B 11). Es ist ein Stahlgerüst, das sie auf dem See ... nicht dem Bielersee, sondern ...

PK: Du meinst den Neuenburgersee?

SH: Ja, genau.

14:00 min.

Die runden Kärtchen stellen jeweils einen Kolaboranten dar, um den sich im Gesprächsverlauf vielfältige Wissensbezüge auf eckigen Bildkärtchen (an)sammeln.

Es besteht also aus einem begehbaren Stahlgerüst, das über unzählige kleine Düsen Seewasser verdampft oder eher versprüht und hierdurch eine Wolke erzeugt. Je nach Wetterlage breitet sich diese Wolke über dem Neuenburgersee aus.

Weshalb ich dieses Projekt erwähne? Ich habe ein zutreffendes Zitat mitgebracht. Philip Ursprung, der sich ja gleichermaßen in der Kunstgeschichte wie in der Architektur auskennt, schreibt in den *Kritischen Berichten* zum *Blur Building* Folgendes: »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.«⁵

PK: Jetzt, wo ich es sehe, fällt mir wieder eine Analogie auf. Ich habe leider einen anderen wasserdampfenden Kolaboranten zu Hause gelassen.

15:00 min.

Mit jedem Durchlauf gewinnen unsere Kolaboranten an Kontur, bleiben aber grundsätzlich in Bewegung.

Eine übliche Kaffeemaschine – das wissen vermutlich die wenigsten – kann man auch gut zum Kochen verwenden, und zwar als Dampfgarer. Die Temperatur des Wasserdampfes in einer Kaffeemaschine ist zwar nicht allzu hoch, reicht aber zum Garen von Lachs oder Brokkoli aus. Man muss es versucht haben, damit man es glaubt.

Aber lass uns jetzt zum letzten Kolaboranten kommen, nämlich zum Verrückten. Wir hatten lange überlegt, ob der Verrückte das richtige Wort ist, ob es um das Verrücken geht; oder ist es eher der Idiot, den wir meinen. Ich habe hier eine ganze Serie an Beispielen, die eine gewisse Kontinuität, vielleicht auch historische Kontinuität, aufweisen.

Zunächst eine Zeichnung von Rube Goldberg (B 12). Das war ein Zeichner, der in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts regelmäßig Comics in US-amerikanischen Zeitungen

16:00 min.

Auf unserem Tisch liegen jetzt: allwissend schaltender Dirigent, offen vermittelnder Händler, interaktiv datenverarbeitender Mitspieler und störend entautomatisierender Verrückter.

⁵ Ursprung 2001, 8.

publiziert hat. Man sieht darauf immer eine über- oder zumindest verkomplizierte Apparatur, die als solche, wenn man sie experimentell im realen Raum aufstellen würde, vermutlich nicht funktionieren würde. Einige Künstler haben es übrigens trotzdem versucht und waren damit teilweise erfolgreich. Ob sie real funktionieren oder nicht, ist aber nicht von Belang – wir können sie uns im Kopf als Modelle vorstellen. Wir sehen hier eine äußerst komplizierte Apparatur, nur um den Brief des Herren aus seiner Brieftasche in den Briefkasten zu befördern. Eine durchaus analytisch-ironische Haltung zu dieser Art der Verrücktheit.

In den 1990er-Jahren wurde ein Computerspiel namens *Incredible Machines* auf den Markt gebracht. Dabei ging es nicht mehr, wie bei Goldberg, um kritische Analyse oder Ironie, sondern der Bau genau solcher ›verrückten‹ Maschinen wurde zum pädagogischen Ziel erklärt. Das ist ein Spiel, welches

17:00 min.

Sie bilden eine sonderbare Struktur, die eben kein Abbild eines bestimmten Wissensgebietes ist, sondern eine mit jedem Durchlauf neu gezeichnete wissenschaftlich-architektonische Karte.

zukünftige Physiker spielen sollten, um sich rechengestützte Modellierungen von physikalischen Experimenten auf spielerische Art und Weise anzueignen oder zumindest vorzustellen.

Doch den größten Idioten konnte ich in der Uhrenindustrie ausfindig machen. Im Uhrenbau gibt es die sogenannten Komplikationen. Eine Uhr zeigt die Uhrzeit an. Alles, was darüber hinaus geht, ist im Grunde eine gewollte mechanische Komplikation. Ob ewiger Kalender, Minutenrepetition oder 3D-Turbillon: Eigentlich braucht man so etwas in Zeiten von Smartwatches nicht. Für Uhrenmechaniker_innen sind aber solche ›Umständlichkeiten‹ die größten Herausforderungen, und gerade sie – ihre Verrücktheit – bringen die Höchstleistungen der Feinmechanik hervor.

SH: Aber gibt es hier wirklich für die Nutzenden noch Denkanstöße?

PK: Dazu müsste man sie tatsächlich befragen.

18:00 min.

Diese Karte gibt der interdisziplinären Aushandlung eine konkrete Form und dokumentiert zugleich ihren Entstehungsprozess.

SH: Ich habe lange über den Verrückten oder Idioten nachgedacht. Er ist derjenige, der ent-rückt, verlangsamt, Denkanstöße bietet – und da gibt es natürlich viele Alltagssituationen in der Architektur, denen man solche ›Verrücktheiten‹ nachsagen kann. Teilweise auch solche, wo vielleicht die Architekt_innen versagt haben.

Ein Projekt, oder ein Verrückter, ist das *Reversible Destiny Loft* von Arakawa und Madeline Gins (B13), einem japanisch-amerikanischen Paar. Ihre Theorie des *Reversible Destiny* entwickelten sie über Jahrzehnte in Abhandlungen und Büchern, in Kunstwerken und schließlich auch in der Architektur. Ihr erklärtes Ziel war, dem Tod zu trotzen – beide sind leider inzwischen verstorben. Dieses Apartmenthaus befindet sich im Randbereich von Tokio. Nicht nur von außen, auch im Inneren des Hauses ist nichts so, wie man es eigentlich von einem Wohngebäude erwartet: Die Lichtschalter

19:00 min.

Die Kolaboranten verkörpern eine bestimmte Beziehung zwischen Raum und Bewegung. Sie bestimmen aktiv den weiteren Entwurf und leiten das architektonische Experimental-Setting ein.

liegen nicht auf Griffhöhe neben den Türen, die Durchgänge zu den Terrassen sind kleine Öffnungen, durch die man hindurchkriechen muss, die Böden sind uneben... Überall befinden sich Hindernisse. Man könnte nun sagen, dass diese Stolpersteine und Denkanstöße eben im alltäglichen Gebrauch schnell wieder verloren gehen. Doch haben Arakawa und Madeline Gins für die Benutzung des Gebäudes Anleitungen entwickelt, wie man jeden Tag seine Wohnung neu erlernen kann.

PK: Und wohnt auch jemand freiwillig in diesem Haus? Es sind auf dem Bild nur leere Räume zu sehen.

SH: Ja, es ist bewohnt, und ich konnte eine Wohnung besuchen.

PK: Und lernen die Bewohner_innen die Regeln tatsächlich? Oder hängt die Anleitung an der Wand wie eine Kalligrafie in einer Tokonoma?⁶

SH: Es hängt wohl von den Ambitionen der jeweiligen Bewohner_innen ab – davon, wie ernst sie es mit dem Leben nehmen.

20:00 min.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

⁶ Tokonoma ist eine Zimmernische in der traditionellen japanischen Architektur, in der meist Kalligrafien oder Bildrollen sowie Blumengestecke zu dekorativen bzw. kontemplativen Zwecken präsentiert werden.

Literatur

Joerges, Bernward (1996): *Technik – Körper der Gesellschaft: Arbeiten zur Techniksoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

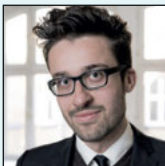
Ursprung, Philip (2001): *Weisses Rauschen: Elisabeth Diller und Richard Scofidios Blur Building und die räumliche Logik der jüngsten Architektur*. In: Kritische Berichte – Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Jg. 29, Nr. 3, S. 5–15.

Graßhoff, Gerd (2014): *Kollaborative Autorschaft in den Wissenschaften*. Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Interferenzen der et al° – Vereinigung Wissenschaft, Kultur und Medizin*. Tieranatomisches Theater der Humboldt-Universität zu Berlin, 15. Mai.



sabine.hansmann@hu-berlin.de
Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Basisprojekte: **Gestaltung von Laboren, Mobilität**
Disziplin: **Architektur**

Sabine Hansmann hat Architektur und Design studiert. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* untersucht sie offene und dynamische Raumstrukturen und Prozesse, die über das architektonische Objekt hinausweisen.



peter.koval@hu-berlin.de
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Basisprojekt: **Experiment & Beobachtung**
Disziplin: **Kulturwissenschaft**

Peter Koval hat in Kulturwissenschaften promoviert. Als PostDoc am Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* beschäftigt er sich mit der Wirksamkeit von bewusst gestalteten (Erkenntnis-)Hindernissen.