

## **Die Architektur von morgen**

*Ästhetik, Schönheit, Harmonie und Form*

*Ihre Sprache, Regeln, Symbole und das Axiom*

Architektur ist die gesamte gebaute Gestaltung von Materie im Raum. Nach Vitruv, einem römischen Architekturtheoretiker, ist der Architekt ein erfahrener Technologie und Künstler, Theoretiker und Praktiker, der die gesamte Planung und Ausführung dieser Aufgabe vornimmt. Neben der Verwirklichung funktioneller Ansprüche wird gleichermaßen die Umsetzung künstlerischer Aspekte wie Ästhetik und Schönheit von ihm erwartet.

Wird die Architektur diesen Ansprüchen gerecht?

Gehen wir durch die Städte, so fällt auf, dass sich die „alten“ Gebäude gravierend von den „modernen“ unterscheiden. Was finden wir schön an einer Jugendstilfassade, an Gründerzeitbauten, an klassizistischen, gotischen oder romanischen Kathedralen, an römischen, griechischen, osmanischen oder ägyptischen Gebäuden? Welche Ästhetik und Schönheit spricht uns sinnlich an?

Der Unterschied wird deutlich wenn wir, speziell in deutschen Städten, in denen der Krieg oftmals tiefe Wunden in die Straßenfluchten gerissen hat, die klassische Bebauung mit den nach dem Krieg erstellten Gebäuden vergleichen. Bitten wir bei einem Spaziergang - selbst bauhausgebildete - Freunde, die Häuser nur mit schön oder hässlich zu bewerten, gewinnen immer die „alten Gebäude“. Der Grund ist offensichtlich. Die klassischen Gebäude bestehen aus einem funktionellen Anteil, der Plastik, und einem künstlerischen Anteil, der Skulptur (Ornamenten, Friese und Verzierungen). Im künstlerischen Anteil wird die Philosophie oder Weltsicht der Stilepoche abgebildet.

Unter einer Plastik (P) verstehen wir etwas, das durch die Anhäufung (+) von Material im Raum entsteht. Unter Anhäufung können wir uns einen additiven Vorgang vorstellen. Eine Hütte, ein Haus oder ein Gebäude ist eine Plastik.

Unter einer Skulptur (S) verstehen wir etwas, das durch die Abtragung (-) von Material entsteht. Unter der Abtragung können wir uns einen subtraktiven Vorgang vorstellen. Eine Höhle ist eine Skulptur oder der David von Michelangelo ebenfalls.

Plastik und Skulptur bestehen aus unterschiedlichen, man kann sogar sagen aus gegensätzlichen Qualitäten, aus plus und minus.

Die meisten modernen Gebäude bestehen aus gleichen, seriellen Elementen. Diese sind Ausdruck ihrer Funktion. Die ästhetischen Gestaltungsprinzipien, wie sie klassisch in der Skulptur und der Ornamentik zum Ausdruck kamen, sind verschwunden. Schon 1896 forderte der Architekt Louis Sullivan, dass die Form der Funktion zu folgen hätte und der Architekt Adolf Loos stellte 1910 fest, dass Ornamentik ein Verbrechen sei. Die anderen Architekten folgten größtenteils diesen Regeln und die moderne Architektur nahm ihren Lauf. Funktionalität und Serialität ist die Grundlage unserer modernen Wirtschaftssysteme: sie wird in dieser Architektur abgebildet. Parallel zu den rein funktionellen Bauten erstellen die Architekten in der Moderne Gebäude, die eine zeitgenössische Weltsicht oder einen Trend abbilden. Die Architektur der Moderne ist in ihren „Trendbauten“ wechselhaft und deshalb

nicht nachhaltig. Von der Antike bis heute ist die Architektur in ihrer Form ein Spiegel bzw. eine Abbildung der jeweiligen Weltsicht.

In der Moderne häufen sich verschiedene Trends und was fehlt, ist der skulpturale Anteil.

Die Skulptur und die Plastik verfolgen wir seit 40.000 Jahren von der Altsteinzeit bis zur Neuzeit in der Kunst und dem technologischen Bauen. Nahezu in der gesamten Geschichte des Homo sapiens sehen wir Skulpturen als bewohnbare Höhlen und künstlerische Artefakte, Plastiken als Hütten, Häuser, Straßen, als Wege und Brücken. Handelt es sich bei Plastik und Skulptur um ein universelles Grundmuster, insbesondere wenn wir berücksichtigen, dass in den Anordnungen derselben auch die ganze Weltsicht einer Stilepoche codiert ist, also ihre Philosophie?

Die Kritik an der aktuellen Architektur wird immer stärker und nachhaltiger. Die einen drängen: „Um menschenfreundlich zu bauen, muss man aufhören, das Bauen neu zu denken“, die anderen fordern - genau umgekehrt, das Bauen neu zu denken, damit es menschenfreundlicher wird.

Durch sämtliche Kritiken hindurch ist es stets dieselbe Forderung, die laut wird: Nach mehr Ästhetik und Schönheit. Was aber ist das überhaupt? In welcher Form findet sie Ihren Ausdruck? Genügt eine Abbildung zeitgenössischer Stile oder Trends, oder bedarf es einer eigenen, von Philosophien und Trends unabhängiger Form? Je mehr man im Architektursystem nachfragt was Ästhetik, Schönheit oder Form ist, desto mehr Antworten erhalten wir. Wir wollen die Begriffe hier klären und ganzheitlich betrachten.

Die Zusammenhänge von Plastik, Skulptur, Ästhetik, Harmonie und Schönheit lassen sich am ambigen Kubus zeigen und von diesem ableiten. Bei diesem nutzen wir unsere menschliche Fähigkeit, das Gleiche ambivalent oder bivalent zu sehen. Darin liegt der Kern aller künstlerischen Sichtweisen. Diese erfordern eine neue Sprache und Logik. Dazu müssen wir unsere gewohnte Sichtweise ändern und uns von der klassischen Vorstellung eines Kubus, bei welchem der umgebende Raum keine Rolle spielt, lösen. Denn beim ambigen Kubus ist der umgebende Raum entscheidend. Um die neue Sichtweise zu lernen, müssen wir den ambigen Kubus dreidimensional und zweidimensional sehen lernen.



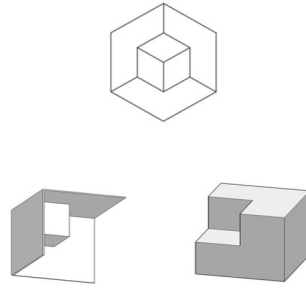
### *Der ambige Kubus*

Normalerweise sehen wir die Zeichnung des ambigen Kubus dreidimensional als einen Kubus in einer Raumecke - eine Plastik oder als einen Kubus, der aus einem Großen ausgeschnitten ist - eine Skulptur. Der Grund hierfür ist, dass unser Wahrnehmungssystem, da wir in einer dreidimensionalen Welt leben, Formen und Farben zumeist dreidimensional interpretiert.

Um den Kubus zweidimensional sehen zu können, ist es hilfreich, an zwei Sechsecke zu denken. Wenn wir dazu auch nur für einen kurzen Moment in der Lage sind, so können wir objektiv sehen, was auf unserer Netzhaut abgebildet wird.

Die zweidimensionale Darstellung des ambigen Kubus löst zu unterschiedlichen Zeitpunkten zwei dreidimensionale Wahrnehmungen aus, Plastik und Skulptur. Zu einem Zeitpunkt

nehmen wir nur 50% der gesamten Information wahr. Um die gesamte Information zu erhalten, benötigen wir also zwei Zeitpunkte.



### *Plastik und Skulptur in der Zeit*

Das Entscheidende dabei ist, dass wir Gleiches alternativ, oder ambig, zu unterschiedlichen Zeiten sehen können. Man hat schon immer behauptet, dass Künstler und Architekten in der Lage sind, die Welt anders zu sehen. Wir können dies nun präzisieren und festhalten, dass diese Fähigkeit darin besteht das „Gleiche“ ambivalent zu sehen. Unter der Ambivalenz verstehen wir das Bivalente, Bipolare, Komplementäre, also zwei Gegensätze im Gleichen.

Nun gilt es, die dreidimensionalen, subjektiven Interpretationen des ambigen Kubus genauer zu betrachten. In der Antike verstand man unter Ästhetik eine Änderung der Sinneswahrnehmung. Bezogen auf Plastik und Skulptur an einem Gebäude besteht die ästhetische Erfahrung darin, dass man den Blick zwischen beiden wechselt und dadurch zu unterschiedlichen Zeitpunkten eine andere Wahrnehmung erhält. Dabei handelt es sich um eine quantitative emotionsfreie Änderung, Plastik und Skulptur ändern sich nicht.

Am ambigen Kubus hingegen ist der subjektive Gestaltwechsel zwischen der Plastik und der Skulptur ein qualitativer – eine Änderung, die etwas bewirkt: Was Objekt ist wird Raum und umgekehrt. Die ganze Gestalt ändert sich. Diesen Wechsel nehmen wir überrascht wahr, er benötigt Zeit und verändert unsere Sinneswahrnehmung nacheinander, sequentiell: Genau dieses Erlebnis bezeichnen wir als ein ästhetisches Ereignis.

Beobachten wir den ambigen Kubus auf der Zeichnung, so beginnen die beiden Wahrnehmungen zu oszillieren. Wir sehen P, S, P, S... wenn wir mit der Plastik beginnen - oder S, P, S, P...- wenn wir mit der Skulptur beginnen.

Diese Oszillation kann nur gestoppt werden, in dem in der realen Welt Plastik und Skulptur nachgebaut werden.

Bisher haben wir zweidimensionale Zeichnungen und deren zwei- und dreidimensionalen Wahrnehmungen betrachtet.

Es ist auch möglich dreidimensionale Objekte zweidimensional zu sehen und diese Sicht auf ein Bild zu übertragen. Als Hilfsmittel dienen dem Maler Gitternetze und die konstruktive Perspektive, ein Verfahren zur Darstellung von dreidimensionalen Objekten auf einer zweidimensionalen Fläche.

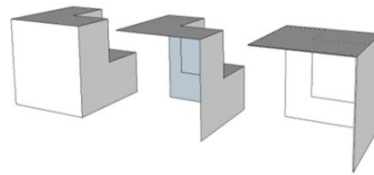
In der realen Welt wird deutlich, dass sich Plastik und Skulptur komplementär zueinander verhalten und wir sie zu einer Einheit zusammenfügen können. Der Plastik und der Skulptur ordnen wir jeweils einen Zeitpunkt zu wobei wir beide Zeitpunkte und die ihnen zugeordneten Gegensätze in einer Einheit sehen können. Wir bezeichnen diese Vereinigung von

Gegensätzen in der Zeit als harmonisch, in Anlehnung an Heraklit, der sinngemäß feststellte, dass die Vereinigung von Gegensätzen die Harmonie sei.



Plastik, Skulptur, Die Einheit der Gegensätze, die Harmonie.

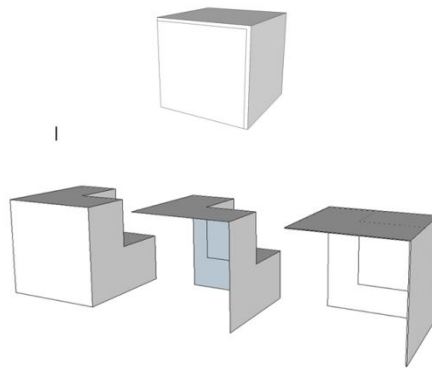
Wir erkennen, dass die beiden Gegensätze im inneren des Kubus an einer Grenze aufeinander treffen und zeigen diese „innere Form“ als eine Grenze, als ein „Interface“.



Skulptur, Grenze, Plastik

Die drei Elemente Skulptur, Grenze und Plastik lassen sich wieder zu einem Ganzen zusammenfügen. Das Ganze ist die Einheit der Gegensätze und der Grenze. Das Ganze ist die Form. Das Gemeinsame, was wir an allen Elementen sehen können, ist die zweidimensionale Form des ambigen Kubus, den wir an der Plastik, der Skulptur und auf beiden Seiten der Grenze beobachten können. Die Grenze ist eine Zweiseitengrenze, sie enthält auf einer Seite die Form der jeweils gegenüberliegenden Figur.

Betrachtet man den Vorgang in Hinblick auf die zeitliche Dimension, sieht man zum ersten Zeitpunkt die Skulptur, zum zweiten die Plastik. Der Wechsel zwischen beiden benötigt eine Zeitdauer. Den Wechsel, die Zeitdauer, nehmen wir gleichsam als sinnlich erfahrbare Seherlebnis wahr. Es ist die dargestellte Grenze, die Mittlerin zwischen der Skulptur und der Plastik. Sie ist der Zustand der Gegenwart, in der sich unsere Aufmerksamkeit ändert, die letzte Wahrnehmung ist schon Vergangenheit und die zukünftige Wahrnehmung noch nicht Gegenwart. Kurz gesagt, wenn wir den Prozess überblicken, so sehen wir die Vergangenheit (Skulptur), die Gegenwart-Grenze (unser Erlebnis) und die Zukunft (Plastik). Wir erhalten eine Zeitlogik. Die Formen der Zeit: Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft bekommen Ihren Ausdruck in der Ganzheit, der Schönheit. Dies ist die Vereinigung von Gegensätzen oder Widersprüchen in der Zeit, die es uns ermöglicht, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in einem Blick zu erfassen.



Skulptur, Grenze und Plastik als Ganzheit in der Zeit, die Schönheit und die Form

Zur Verbildlichung dieser Ganzheit: Stellen Sie sich vor, Sie sind Bildhauer und stehen vor einem kubischen Marmorblock. Um eine schöne Skulptur herzustellen, müssen Sie die Grenze aus diesem entbergen. Wie schwierig es ist, das Innere dieses Marmorblocks zu sehen bzw. sich dieses vorzustellen, können Sie sicherlich erahnen. In der Praxis entspricht die Durchführung einem iterativen Prozess - der Bildhauer ist in der Lage, im Ganzen die Grenze zu sehen. Dies entspricht dem oszillatorischen Wechsel von Skulptur und Plastik, die figürlichen Skulpturen sind davon ein Zeugnis. Um eine Skulptur aus dem Steinblock herauszuarbeiten ist die Negation der Skulptur, die Plastik, zu entfernen. Vor dem Schlag wird die Skulptur gesehen, im Schlag wird die Plastik entfernt. Es ist eine oszillierende Tätigkeit zwischen der Theorie dem Sehen, und der Praxis, dem Schlag auf den Meisel, die dem Bildhauer stets abverlangt, präsent und fokussiert zu sein, um im entscheidenden Moment das „Richtige“ zu sehen und zu tun.

Michelangelo soll einmal gesagt haben, als er nach seiner Arbeitsweise gefragt wurde: Er schlage einfach den überflüssigen Marmor ab um die Figuren aus dem Marmor zu befreien! Leonardo da Vinci, Maler und Theoretiker, beschreibt in seinem „Traktat von der Malerei“ den Bildhauer als jemanden, der mit Armkraft und Hammerschlägen den Marmor, oder sonstigen überflüssigen Stein zunichte zu machen hat, der über die Figur, die in ihm eingeschlossen ist, hervorragt.

Damit man diesen Erfahrungen des Sehens einen Ausdruck geben kann benötigen wir eine neue visuelle Sprache der Architektur und Kunst. Diese baut auf dem zweidimensionalen Kubus, der Plastik und der Skulptur, auf.

Die Sprache benötigen wir zur Kommunikation, um einander verstehen zu können. Um sie sprechen zu können, ist es essentiell, ihr Axiom, ihre Symbole und ihre Regeln zu kennen.

Ihr Axiom, der Grundsatz, und erstes Symbol auf welchen wir uns dabei beziehen, ist der zweidimensionale ambige Kubus.

Ihre Symbole sind der ambige zweidimensionale Kubus, die Plastik und die Skulptur.

Die Regeln geben an, wie ein Symbol in ein anderes umgewandelt wird. Die Umwandlungen werden von unserem visuellen System durchgeführt, auf welches wir direkt Einfluss nehmen können indem wir uns unser Ziel vor Augen führen. Die vier wichtigsten Umwandlungen/Transformationen die wir mit unserem visuellen System durchführen können, sind:

1. Die Umwandlung einer zweidimensionalen Wahrnehmung in eine dreidimensionale, entweder Plastik oder Skulptur (2D → 3D).
2. Die Umkehrung, die Umwandlung einer dreidimensionalen Wahrnehmung in eine zweidimensionale (3D → 2D).
3. Die Umwandlung einer dreidimensionalen plastischen Wahrnehmung in eine skulpturale (P → S).
4. Die Umkehrung, die Umwandlung einer dreidimensionalen skulpturalen Wahrnehmung in eine plastische (S → P).

Nun können wir diese beliebig kombinieren, z.B. mit dem Wechsel von der zweidimensionalen Darstellung in die Plastik oder in die Skulptur. Umgekehrt können wir von den beiden dreidimensionalen Darstellungen der Plastik oder Skulptur in die zweidimensionale Darstellung wechseln. Der Umwandlungsprozess ist ein zeitlicher, weshalb die erste Stelle immer den ersten Zeitpunkt und die zweite Stelle den Folgezeitpunkt angibt. Die visuelle Sprache ist eine subjektive formale Sprache der sinnlichen visuellen Wahrnehmung. Damit können wir klar kommunizieren wann und wie wir etwas wahrnehmen.

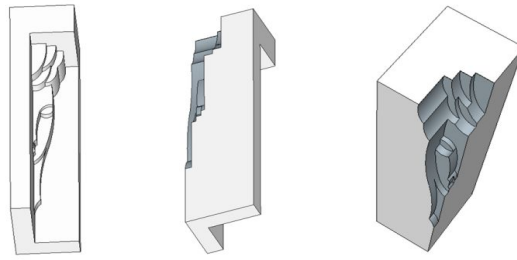
Diese Wahrnehmungen können wir in die architektonische Praxis als Grundlage für den Entwurf und die Bauausführung verwenden. Das Gemälde Interface 134 ist die Basis und ein Beispiel für eine baubare Architektur von morgen.



Interface 134

Aus dem Gemälde entwerfen wir die architektonischen Grundstrukturen der Plastik, der Grenze und der Skulptur. Die Plastik des ambigen Kubus haben wir mit treppenförmigen Kuben erweitert, eine Art geometrisches Formsyste, und diese plastisch, z.B. zu einem menschlichen Gesicht geformt. Sobald wir die Plastik festgelegt haben, ergeben sich Grenze und Skulptur von alleine. Würden wir alles zusammenfügen, erhielten wir wieder einen Kubus, unseren Ausgangspunkt, die innere Form wäre dann nicht sichtbar.

Im Gegensatz zur herkömmlichen Architektur zeigen wir nicht den Kubus, sondern dessen innere Form, die durch die Grenze repräsentiert wird. Die Grenze bezeichnen wir auch als Interface oder Zwischengesicht, da sie zwischen der Plastik und der Skulptur liegt. Dieses Interface bauen wir, geben ihm eine bewohnbare Wandstärke. An ihm werden sowohl die Skulptur als auch die Plastik auf unterschiedlichen Seiten sichtbar. Die Grenze ermöglicht zusätzlich die Sicht von Beiden von einer Seite. Die Architektur wird zum sinnlichen Erlebnis und dadurch menschlich.



Interface 134 als baubare Architektur. Plastik, Grenze oder Interface, Skulptur

Ein Beispiel für eine zukünftige Architektur sehen wir in der folgenden Ansicht, in einer bebauten Umgebung, von einer Seite sichtbar. Die Rückseite zeigt die Negation der Vorderseite.



Interface 134 als Architektur-Vision

Eine besondere Rolle spielt der ambige Kubus auch aus logischer Sicht. Wir können ihn primär als Plastik oder Skulptur sehen. Durch diese Ambivalenz können wir nicht genau sagen, was er eigentlich darstellt. Er ist damit gewissermaßen die visuelle Form des Paradoxon von Epimenides dem Kreter, der sagte: „Alle Kreter sind Lügner“ und uns damit vor die Schwierigkeit stellt, nicht wissen zu können, ob er nun lügt oder die Wahrheit sagt. Das Problem ist unentscheidbar oder ambig, genauso wie beim ambigen Kubus, ob er eine Plastik oder eine Skulptur darstellt.

Die Unentscheidbarkeit oder Ambivalenz ist die Grundlage unserer neuen visuellen Sprache der Architektur und Kunst. Sie beginnt dort, wo die klassischen formalen Sprachen des Wortes und der Zahl ihre Begrenzung gefunden haben. Deren Axiome sind die logischen Gesetze, die seit Plato und Aristoteles ihre Gültigkeit besitzen. Sie basieren auf der Gleichzeitigkeit von Aussagen, Widersprüche oder ein Mittleres sind ausgeschlossen. Wir überwinden dies, indem wir den ambigen Kubus, das Axiom unserer neuen Sprache, anhand einer Zeitlogik beobachten, wobei wir, wie bereits erwähnt, den Wechsel von der einen Wahrnehmung zur anderen als das ästhetische Ereignis bezeichnen. Die Oszillation zwischen den Wahrnehmungen heben wir auf, indem wir die theoretische zweidimensionale Zeichenebene, in welcher wir den ambigen Kubus dargestellt haben, verlassen und uns in die Praxis begeben. Dort bauen wir die Widersprüche der Plastik und der Skulptur nach, ordnen beiden einen Zeitpunkt zu und fügen sie in einer Einheit zusammen. Wir nennen dies, Heraklit folgend, die Einheit der Gegensätze, oder einfach Harmonie. Nachdem wir die Gegensätze zu einer Einheit zusammengefügt haben, entdecken wir die Grenze als die Zeitdauer, welche beim visuellen Erkenntnisprozess für den Wechsel von der Plastik in die

Skulptur notwendig war. Wir bauen die Grenze ebenfalls nach und fügen sie als Mittler zwischen die Gegensätze ein. Wir erhalten das Ganze, die Form oder Schönheit. Das Ganze basiert auf der künstlerischen Fähigkeit, das Gleiche alternativ zu sehen. Diese zweideutige Logik folgt auf die eindeutige formale Logik von Wort und Zahl.

Wir sehen im ambigen Kubus eine universelle Form. In die Architektur übertragen stellt sie eine Form dar, bei welcher ein Beobachter selbst entscheiden kann, wie, was und wie lange er etwas sehen will. Mit unserer neuen Sprache besitzen wir nun ein Instrument, welches diese Freiheit des Anderen respektiert. Widersprüchliche Ansichten werden in der Praxis überprüfbar. Die Architektur für morgen ist frei von Weltsichten und Trends, dafür wird sie zum sinnlichen Ereignis und damit menschlich. Sie ändert Ihre Sicht vom Raum auf die Zeit.

Peter Hettich

Datum: 13.11.2017