



Illustration: Jasmin Schreiber. 2012.

Von Raum, Zeit und *Mashup* in der Architektur

Tim S. Altenhof

Von der Popmusik ausgehend und aus dem Internet samt aller damit verbundenen Medien auftauchend dringen zunehmend *mashup*-Artefakte in unser Bewusstsein. Auch die Plage des Plagiiens greift allmählich epidemisch um sich. Überall wird *gesampelt* und *geremixt*, Virtuelles verschmilzt immer mehr mit Greifbarem, und die Grenzen werden fließender. Dieser Text versucht den verschiedenen Spielweisen in Gestalt von *mashup* und *remix*, von *sample*, *mix* und *morphing* in der Architektur auf den Grund zu gehen. Viele der neuen digitalen Techniken beschreiben Phänomene, die andernorts längst gegenwärtig sind und dabei durch die Neu-Zuweisung zeitgenössischer Begriffe in neuem Licht erscheinen. Die Collage ist sicher als analoger Vorläufer zu verstehen und fand sowohl in der bildenden Kunst als auch in der Literatur reiche Anwendung. Auch die Assemblage als eine Art reliefartiger Collage ist spätestens seit Rodin bekannt, der aus einem ganzen Archiv seiner Abgüsse immer wieder neu kombinierte.

Zitate sind Grundbedingung und das Feuer kultureller Entwicklung unserer Gesellschaft und gerade in der Wissenschaft unvermeidbar, will man zugegebenermaßen aus den Erkenntnissen der Vorläufer schöpfen. Ebenso will ja das Bildzitat erkannt und nicht verschleiert werden und eine Bezugnahme, einen Zwischenraum erzeugen und diesen zugänglich machen. Um das zu ermöglichen, muss der Bruch, die Phase des Übergangs deutlich erkennbar bleiben, um einen Grenzübertritt zu markieren – auch wenn sich Verfärbungen und Ausfransungen ereignen. Es ist also dem Wesen des Zitates vollkommen fremd, maskiert werden zu wollen. Es bedarf einer Kennzeichnung und somit einer historischen Verortung. Nur tritt das Bildzitat oft namenlos auf, dass es nur für den erkennbar wird, der es einzuordnen weiß. Als Betrachter nimmt man wohl war, was

Teil der Anschauung ist, aber bleibt außer Stande, das Zitat als solches zu erkennen, solange der Bezugspunkt nicht bekannt ist. Kennen wir den Abfahrtsbahnhof eines Zuges nicht, verbleibt der bisherige Teilabschnitt der Reise bis zum Augenblick unseres Eintrittes reine Imagination. Somit entsteht auch kein Zwischenraum, der sich zwischen Original und Zitat, zwischen Abfahrts- und Zielbahnhof aufzuspannen vermag. Das meint Kant, wenn er in der *Kritik der reinen Vernunft* über Begriffe schreibt: »Gedanken ohne Inhalte sind leer, Anschauungen ohne Begriffe sind blind«. Ein leerer Begriff bleibt leer, weil er auf nichts verweist, kein Bild erzeugt und seine Bedeutung somit nicht entfalten kann.

Sowohl bei Zitaten als auch beim Sample erscheint eine Analogie zu Ruinen. Diese sind von sehr doppeldeutiger temporaler Natur. Ruinen können nur durch das unaufhaltsame Voranschreiten der Zeit entstanden sein. Zugleich sind sie Zeugen der Vergangenheit und beteuern im gleichen Atemzug unaufhörlich deren *bereits-Verstrichensein*. Die Simultaneität von Präsenz und Absenz ist auch dem Wesen von Zitat und Sample inhärent. Zum einen verweisen beide auf bereits Vergangenes – auf das was nicht ist, und halten zum anderen genau dies am Leben.

Dennoch tritt alles, was uns aus der Popkultur erreicht, ein wenig *neu* und im Pailletten bestickten *mashup-Kostüm* auf.

Vor einiger Zeit fand ich mich beim Ausmisten meiner iTunes-Bibliothek und stolperte über ein damals noch ungehörtes Stück einer *mashup*-Sammlung. Ein irritierend und zugleich faszinierendes Amalgam aus Prodigys *Smack My Bitch Up* und Enyas *Orinoco Flow*. Während des Hörens las ich einen kurzen Essay von Bart Lootsma mit dem viel versprechenden Titel *The Future Language of Architecture*¹. Der Text entstand anlässlich eines bevorstehenden Semesterprojektes mit Studenten am Lehrstuhl für Architekturtheorie der Universität Innsbruck. Bart Lootsma beschreibt zwei wesentliche Beobachtungen, die seinem Text zugrunde liegen: zum einen mit welcher spielerischer Leichtigkeit Teenager mit sehr unterschiedlichem Migrationshintergrund zwischen allen erdenklichen Sprachen hin und her springen und dabei auch auf idiosynkratische Begriffe zurückgreifen (eine neue globale Sprache scheint dabei durchaus vorstellbar), und zum anderen das Aufkommen einer *mashup*-Kultur in einer immer globaleren Gemeinschaft. Dabei entstehen durch neue digitale Techniken untrennbar verschmolzene Musikstücke und Inhalte verschiedenster Medien im Internet. Wäre *mashup* demzufolge auch in

¹ Lootsma 2001

der Architektur denkbar? Augenscheinlich unvereinbare Stile könnten erstmals zueinander finden. Ein zumindest laxer Umgang mit wörtlich genommenen Referenzen scheint in der Architektur oft an der Tagesordnung zu sein. Dabei lassen sich Ausschnitte, Fragmente und tektonische Elemente in den zunehmend digitalisierten Entwurfsprozess einbinden.

Mashup in der Musik ist dabei im weitesten Sinne eine Kombination zweier oder mehrerer bereits bestehender Titel zu einem neuen Song. Eindeutige Übergänge sind dabei nicht mehr erkennbar. Eine Naht, wie man sie von Kleidungsstücken gewohnt ist, gibt es nicht. Grenzen diffundieren und keinesfalls leicht ist mehr feststellbar, was Milch und Kakaopulver waren, wenn man beides erst einmal verrührt hat.

In Web 2.0-Anwendungen beschreibt *mashup* den Zusammenschluss verschiedener Medieninhalte innerhalb einer *webpage*. Dynamische Elemente wie *google maps* oder Videos von *youtube* werden in *facebook* eingebettet und *facebook* und *twitter*-Verknüpfungen finden sich im Abspann von *Spiegel Online*-Artikeln, als wären sie Darsteller der eben erst bestaunten Darbietung gewesen. Seitdem Web 2.0-Anwendungen allgegenwärtig wurden, erscheint ein jeder Blog als geeigneter Abenteuerspielplatz. Das Internet hat sich in eine unerschöpflich große Mine verwandelt, in einen Quell niemals versiegender Rohstoffe.

Das Neue lässt sich dabei schwer nur festmachen weil doch alles immer irgendwo auch seinen Ursprung findet, seinen Ursprung findet, seinen Ursprung findet (ein *sample-loop*). Wo also steckt der Ursprung? Somit liegt es am Umgang mit all den Einflüssen und Referenzen und auch daran, wie eindeutig sie verwendet und verwoben werden, wie subtil oder nachvollziehbar darauf zurück gegriffen wird. Wo lässt sich eine klare Grenze ziehen? Was ist Gerhard Richters *Motorboot*? Wo kommt es her, und wie wird es zu dem, was es ist? Dem Bild von 1965 geht schlechterdings eine Kodak-Print-Anzeige voraus, nur handelt es sich dabei eben um die Überführung in ein eigenständiges Medium (Malerei) und unterliegt somit einem spezifischen Aneignungsprozess. Ist so etwas heutzutage *cover* oder *remix*? Auch das Medium Film scheint bestens geeignet, um ausgewählten *frames* durch Neu-Kombination eine neue Bedeutung zu verleihen. *The Clock* ist eine Installation des Künstlers Christian Marclay aus dem Jahre 2010. In Echtzeit finden sich über einen Zeitraum von 24h Myriaden von vertrauten, aneinandergestückelten, die Zeit thematisierenden Filmschnipseln wieder. Entweder wird über Zeit

gesprochen, oder Uhren treten selbst in den Fokus, so präzise synchronisiert, dass der Film an sich zur Uhr wird. Mit exakter 24h-Taktung. Die einzelnen *samples* (angeblich jenseits der 1000 – selbst der Künstler ist sich der genauen Anzahl nicht gewiss) bleiben klar erkennbar, doch den Film anschauend, vergisst man rasch die Zeit und wird doch immerzu an sie erinnert. In Rezensionen wurde die Installation als Bildmontage beschrieben – auch von *mashup* war die Rede.

Mashup-Erinnerungen

Auch unser Gedächtnis – als Archiv einer längst vergangenen Zeit – dient hierbei als Fundgrube für Gegenwart und Zukunft. Um das zu ermöglichen werden Erinnerungen stetig modelliert und neu kombiniert. Sowohl richtige als auch falsche Erinnerungen scheinen untrennbar miteinander verschmolzen zu sein, denn es sind die gleichen Formen des Verschlüsseln, des Einschreibens und des Wiederabrufens ins Gedächtnis, die sie erzeugen. Dabei sind Erinnerungen die Folge einer transformierten, verformten und fantasievollen Rekonstruktion der Wirklichkeit – dessen, was erlebt wurde. Erinnerungen sind reaktiv und adaptiv und sowohl externen als auch internen Einflüssen ausgesetzt; sie können durch Darstellungen unserer Mitmenschen, durch Bilder, Wissen, Erwartungen, Vorstellungen und durch Nachdenken nach dem eigentlichen Ereignis mitgestaltet werden. Einzelne Details einer tatsächlichen Wahrnehmung sind stärker in ihrer Klarheit und Lebendigkeit als jene, die der bloßen Vorstellung entsprangen. Unechte Erinnerungen sind meist dann am überzeugendsten, wenn sie Merkmale und Eigenschaften (oder *samples*) von echten Erinnerungen, von wirklichen, erlebten Ereignissen mit einbinden. Manchen Entscheidungen tritt man retrospektiv aus reinem Selbstschutz positiver gegenüber als zum Zeitpunkt der tatsächlichen Handlung – was dazu führen kann, dass die Selbstwahrnehmung verzerrt wird; das flexible Gedächtnis kann auf Meinungen und Vorstellungen zu einem späteren Zeitpunkt bestens reagieren. Musste man sich beispielsweise zu einem früheren Zeitpunkt zwischen a und b entscheiden, wird man in weiterer Folge das gewählte a konsequent als bessere Alternative im Gedächtnis behalten. Somit werden ganze Autobiografien viel eher transformiert und umgestaltet, als dass sie die tatsächlich erlebte Vergan-

genheit widerspiegeln. Autobiografie als klar verfremdete Dokumentation des eigenen Lebens – *mashup* also auch im Kopf? Wo verlaufen die Grenzen, wenn alles fugenlos zusammen rinnt? In psychologischen Versuchen konnten Details einzelner Erinnerungen verfälscht werden und es lassen sich sogar völlig falsche Erinnerungen ins Gedächtnis implantieren. Mit der *lost in the mall*-Methode finden durch Suggestion und auch Zuhilfenahme von Verwandten Ereignisse Zugang ins Gedächtnis, die so niemals statt fanden. Das Experiment geht auf die Psychologin und Gedächtnisforscherin Elisabeth Loftus zurück. Dabei wurden VersuchsteilnehmerInnen mit Kindheitserinnerungen konfrontiert – jedoch verbarge sich auch eine frei erfundene Erzählung unter den ausgesuchten Geschichten. Die TeilnehmerInnen hätten sich angeblich im Kindesalter in einem Kaufhaus verirrt und seien in weiterer Folge jedoch von einem Erwachsenen gerettet worden. Einige gaben an, sich klar an dieses *event* erinnern zu können. Dieses Ereignis fand niemals statt. Übergänge werden irgendwann so fließend, dass ein einzelner zwischen einzelnen Wahrheiten nicht mehr zu unterscheiden vermag.

Diverse digitale Techniken verstecken sich hinter einer Hand voll Begrifflichkeiten, die alle ein oft ähnliches kulturelles Phänomen beschreiben: den Umgang mit Vorhandenem. Was unterscheidet *mashup* also vom *remix* und warum ist das eingangs erwähnte *Motorboot* wohl doch vielmehr ein *cover*?

Ein *sample* kommt am ehesten einer Geschmacksprobe, einer Stichprobe oder einem Muster nahe. *Sampling* in der Musik beschreibt dabei das Entnehmen einer Probe einer Audioaufnahme durch einen *sampler*, welche dann zur Weiterverarbeitung zur Verfügung steht. Der französische Komponist Pierre Henry gilt in diesem Zusammenhang gewiss als einer der *sampling*-Pioniere, indem er bereits in den frühen 1950er Jahren die Geräusche der Natur als immensen Fundus seiner Tonexperimente aufzunehmen begann. *Remixing* scheint mehr eine Meta-Anwendung unter den zahlreichen Möglichkeiten der Verfremdung darzustellen. Einzelne Musikstücke können weitreichend verändert und bis zur Unkenntlichkeit abstrahiert werden. Die Veränderung von Geschwindigkeit und Lautstärke bietet dabei den ersten Schritt in unbekannte Welten; auch durch Entfernen, Ersetzen, Verschieben einzelner oder mehrerer Spuren oder ganzer Abschnitte ist es möglich, ein neues Werk zu erschaffen. Entscheidend bleibt jedoch meist, dass beim *remix* neu kom-

biniert wird. Ennio Morricone's *The Good, the Bad and the Ugly* in der Version des Ukulele Orchestra of Great Britain ist gewiss mehr *cover* als *remix*. Die Künstler spielen dabei *ein* vorliegendes Stück in *ihrer* Version. Auch unterscheidet sich ein *remix* von einem *DJ-Mix*. Das eigentliche *mixen* taucht in beinahe jeder anderen Disziplin ebenfalls auf, in Form einer Zusammenstellung, der wohl durchdachten Sequenzierung einer Auswahl. Der DJ mimt dabei lediglich die Spitze des Eisberges. Er ist der wahre Virtuose unserer Club-Welten. Die Vorauswahl des DJs, die sequentielle Zusammenstellung und fließende Übergänge seiner Selektion sind mitunter entscheidend für den Ausgang einer ganzen Nacht. Die Arbeit eines Kurators unterscheidet sich oft nur unwesentlich davon. Durch die Zusammenstellung einzelner Kunst-Stücke entsteht ein Bezugsfeld und Bedeutungen werden auf eine Reihe von Arbeiten projiziert. Das Ordnungssystem oder Arrangement expliziter Werke erzeugt einen spezifischen Raum und wird somit implizit zum Bedeutungsträger. *Morphing* findet Verwendung in Animationsfilmen, wenn sich einzelne Charaktere durch einen fließenden Übergang in einen anderen Zustand verwandeln. Anfangs- und Endzustand scheinen jedoch bereits bekannt und wie beim *blending* werden hernach Übergänge digital ermittelt.

Mashup scheint der Baldachin zu sein, unter dem sich all jene Techniken versammeln; dazu im Stande, unterschiedlichste Fragmente zu ungeesehenen Metamorphosen zu geleiten. Ist all das denn so neu?

Leopold Godowsky, ein technisch hochbegabter Pianist der Musikgeschichte, lebte von 1870 bis 1938. Godowsky spielte in einer Art und Weise, die Artur Rubinstein zu sagen verleitete, es kostete ihn fünfhundert Jahre, um einen Mechanismus wie den Godowskys zu entwickeln. War Godowsky der geniale Vorläufer heutiger DJs? Nahm seine unerreichbare Art zu spielen heute vertraute digitale Techniken längst schon vorweg? Godowskys *53 Studien über die Etüden von Chopin* beinhalten strenge sowie auch freiere Transkriptionen sowohl als auch freie Variationen, Inversionen und Kombinationen mehrerer Etüden. Seine *Passacaglia, 44 variations, cadenza and fugue on the opening of Schubert's Unfinished Symphony* greift behutsam einige Wellen des *Erlkönig*-Themas auf. Das ist gewiss eine Manipulation, die wir heute *sampling* nennen würden. Die Transkriptionen von Chopins Etüden verweisen auf den mittlerweile verwendeten Begriff *remix*. Die Techniken Godowskys waren zu seiner Schaffenszeit sicherlich kein geläufiges kulturelles Phänomen. Vladimir

Horowitz gab sich an der Passacaglia übrigens geschlagen. Er hätte sechs an Stelle seiner zwei Hände gebraucht, um sie spielen zu können. Wenn gleich Godowskys Schaffen einen diffusen *mashup*-Vorhall zu erzeugen vermag, bedarf es dafür jedoch einer flotten Verteilung und zeitgemäßer Plattformen wie *youtube*, die ganz wesentlich zur Verbreitung von Inhalten beitragen.

Wenn die Postmoderne dem großen eklektizistischen Warenangebot im Supermarkt glich, dann steht das Internet mit seiner raschen und leichtfüßigen Verteilung von Information in eben dieser Tradition.

Besitzt *mashup* nicht die Fähigkeit, Digitales mühelos und nahtlos mit Materiellem zu verbinden? So wie unser Gedächtnis Erinnerungen von nicht Erlebtem mit Erinnerungen tatsächlicher Ereignisse verflüssigt? Gewiss, um das Analoge mit dem Digitalen zu vereinen, muss auch das Analoge erst einmal digitalisiert werden, übersetzt werden in die Sprache des anderen. Doch spannend gleichwohl ist doch das möglich gewordene Flackern, das hin-und-her-Reisen, das Oszillieren zwischen beiden Welten, das fortwährende Hinübertreten – nicht das einmalige Materialisieren des Digitalen, sondern die physische Manipulation dessen und die abermalige Rückführung in den Binärcode, um dann neuerlich zu be-greifen, zu überprüfen, *handgreiflich* zu werden.

Warum ähneln sich sehr viele Wettbewerbsbeiträge?

Zugegebenermaßen gäben die meisten Architekten der breiten Masse wohl zu, großzügig aus dem Vollen zu schöpfen, setzte man ihnen die Pistole auf die Brust. Designblogs sprießen wie Pilze aus dem Boden, beinahe stündlich werden neue Projekte veröffentlicht und Zeitdruck in weiterer Folge begünstigen diese Entwicklung. Gibt es etwa noch ungeklärte Fragen während der Ausarbeitung eines laufenden Wettbewerbes, so lassen sich doch noch die Fassade eines neulich entdeckten Kulturzentrums in Aserbaidzhan oder die Freitreppe eines eben gebauten Universitätsgebäudes aus Hongkong integrieren. Die Fassade schaut doch schließlich gut aus! Ist doch nicht verkehrt, so, wie die das gemacht haben. Raum, Zeit und Orte sind unzertrennbar miteinander verwoben. Wir leben in einer *ge-sampelten* Kultur. Wenn also *sampling* bereits Teil des alltäglichen Entwerfens in der Architektur ist, dann sind die Kontu-

ren gewiss sehr diffus. *Sampled Spaces* verstecken sich schon beinahe hinter dem Deckmantel des Konventionellen und lassen sich, wenngleich auch nur schwer, entlarven.

Der Grund, warum *mashup* in der Musik funktioniert, ist augenscheinlich banal: Die beiden (oder mehrere) Input-Stücke teilen sich entweder den gleichen Rhythmus oder sind verwandt in ihren Harmonien. Das sind die beiden möglichen Taue, um korrespondierende Enden zusammen zu fügen. Sollte *mashup* also tatsächlich in der Architektur Anwendung finden können, so wäre festzustellen, was dort in Rhythmus und Harmonie eine Entsprechung fände. Materialität, Programm, Funktion, Geometrie, Tektonik, Topologie oder einfach nur die Farbe könnten Advokaten eines *spatial-mashup* werden.

Weder Musik noch Architektur stehen sich in Fragen der Komplexität gegenseitig nach, doch so etwas Greifbares wie den Rhythmus gibt es in der Architektur nicht. *Mashup* müsste dann auch zweierlei, dem Anschein nach unvereinbare Räume sehr beflissen vereinen. *Mashup* hierbei meinte nicht, in einer Einfamilienhaussiedlung ein weiteres Haus mit Satteldach einzupflanzen, weil das durch die Nachbarn bereits vorgegeben wird. Das ist dann das, was der Architekturkritiker Jeff Kipnis mit *dental conceptualism* beschreibt. Fällt ein Schneidezahn im wahrsten Sinne des Wortes aus, setzt man den Folgenden selbstverständlich derlei Gestalt ein, dass er sich *am wenigsten* von den angrenzenden Zähnen unterscheidet (demzufolge mit der Umgebung *verschmilzt*). Die vielleicht plakativste Form der Einfassung in die Umgebung.

Mashup meinte hier vielmehr die Verbindung einiger unversöhnlicher Kontrahenten oder zweier Fundstücke zu einem neuen Ganzen. Eines der älteren Projekte von Rem Koolhaas aus dem Jahre 1991 ist die *Villa Dall'Ava* in Saint-Cloud westlich von Paris – als Kenner und mit einem schmunzelnden Blick findet ein mancher dort ein bisschen was von Le Corbusiers *Villa Savoye*, die sich schützend über Philip Johnsons *Glass House* schmiegt. Die *Villa Savoye* befindet sich ebenfalls unweit von Paris und wurde in den späten 1920er Jahren errichtet. Le Corbusiers *Fünf Punkte zu einer neuen Architektur* erzeugten eine unmittelbar neue Ästhetik. Durch die Verwendung von Stützen beginnt das Volumen zu schweben, Grundrisse wurden regelrecht befreit, da sowohl die Fassade als auch innen liegende Wände ihre Rolle als Tragwerk aufgaben, wodurch horizontale Fensterbänder überhaupt erst möglich wurden. Fast

ausschließlich griff Corbusier auf Flachdächer zurück, um den sich dadurch ergebenden horizontalen Gebäudeabschluss ebenfalls bespielen zu können. Dachgärten wurden eingeführt. Das *Glass House* von 1949 (und somit ziemlich genau 20 Jahre später entstanden) ist neben dem *Farnsworth House* von Mies van der Rohe die sicher radikalste Umsetzung absoluter Aufhebung von Innen- und Außenraum durch die vollständige Verglasung der Fassade inmitten der Landschaft – auch wenn diese Grenze niemals vollständig transzendiert wird (auch Glas ist Material und somit Grenze). Durch eben diesen radikalen ästhetischen Bruch und die klare Bildhaftigkeit beider Projekte sind diese zu Ikonen stilisiert worden (wo bleibt eigentlich der offizielle *remix* eben jener?).

Verschiedenste, wie von Bart Lootsma angedachte, unvereinbare Stile könnten zu einem neuen Allerlei zusammengefügt werden. Digitale Werkzeuge wie die 3D-animation-software *Maya* leisten seit Jahren Erstaunliches, denkt man dabei nur an den Aufmarsch der Orks in der Verfilmung von Tolkiens *Herr der Ringe*. Auch hat sich die Technik des 3D-Drucks in den vergangenen Jahren rasant entwickelt. Dabei werden Pulver oder auch flüssige Werkstoffe durch Härtings- oder Schmelzprozesse verfestigt. Clever dabei ist, dass man die Positiv-Form ohne Umwege herstellen kann. Die Eingangsinformation entspringt einem digitalen Modell und wird mittels Druckkopf in drei Achsen auf das Material übertragen und dabei an den entsprechend der Daten festgelegten Positionen schichtweise verhärtet. Für die Maschine ausschlaggebend ist lediglich, dass das verfügbare Volumen nicht überschritten wird und eine vollkommen geschlossene, homogene digitale Fläche eingelesen wird. Aus welchen Stücken die digital verschmolzenen Produkte generiert wurden, ist der Maschine dabei egal – solange sie keine *Nahstellen* aufspürt.

Die Möglichkeit des Druckes ist dabei am verheißungsvollsten wenn wir uns räumlichen *mashup* vorzustellen versuchen. Alles andere geschieht ohnehin schon, und das ist die späte These – denn wer will verhindern, dass ein entwerfender Architekt die *Neue Nationalgalerie* in Berlin von Mies van der Rohe genauer analysiert, bevor er selbst beginnt, einen Ausstellungsraum zu planen. Und hat nicht Mies auch ein bisschen antiken Griechischen Tempel *gesampelt*? *Krepis* und *Stylobat* als tektonische Elemente des Stufenunterbaus eben dieser Tempel waren wohl kaum Themen im Architektur-Diskurs der 1960er Jahre, obwohl sie bei der Nationalgalerie deutlich erkennbar sind. Mies selbst griff für den

Entwurf auf eigene, nicht realisierte Vorläufer zurück. Sich also beinahe überschlagende Zeitlichkeiten materialisieren sich an einem Ort und somit ist dieser Ausstellungsraum auch eine Art *remix*.

Blicken wir nur wenige Jahrzehnte in die Zukunft, bedarf es kaum großer Fantasie, sich gedruckte Gebäude vorzustellen. Raumschnipsel aller Epochen und Stile, mannigfache urbanistische Haltungen und Zeichenhaftigkeiten würden im digitalen Raum modelliert, um an Ort und Stelle aufgespritzt zu werden. Dann verlangte die Stadt Mannheim nach einer neuen Kunsthalle und im Zuge dessen entstünden *mashup*-Räume aus Karl Friedrich Schinkels *Altem Museum* in Berlin und Zaha Hadids *MAXXI Museum* in Rom. An einem einzigen Ort fänden sich mehrere, an sich unvereinbare Räume ein – verschmolzen zu einem niemals gewesenen Amalgam. Durch ein und dasselbe Material zu fügenlosen *mashup-spaces* in Echtzeit gedruckt... zu wahrhaften Heterotopien. Irrsinnige Räume an einem Ort vereint, vertraut und doch ungesehen und kein zweites Mal aufzufinden. Bedeutungen und Konnotationen verschöben sich und Teile des Italienischen Rationalismus und kinematographischer Barock gingen fließend in ein Stückchen mittelalterliche Innenstadt über – der Einheitsbrei aus McDonalds, Starbucks und Konsorten dürfte gerne bleiben. Albern vorgestellte Portikus in Wohnbauvierteln wichen einem Teil der nachgebauten *Maison Carrée*, gleichsam abdriftend in eines der Wolkengebilde Österreichischer Dekonstruktivisten, um zum Garten hin dann doch wieder camouffiert den dentalen Annäherungsversuchen des Nachbarn entgegen zu treten. Die *Stones*, *Chopin* und *Kraftwerk* zeitgleich auf derselben Bühne ...

Literatur

Lootsma, Bart: The Future Language of Architecture. Entwerfen 2011-2012. In: *architekturtheorie.eu*. Veröff. 19.09.2011.
<http://www.architekturtheorie.eu/archive/download/533/The%20Future%20Language%20of%20Architecture.pdf> [10.12.2012]