

„Lustration“ ist ein Synonym für eine Arbeitsweise bzw. für die Entwicklung konzeptioneller Strategien für Definitionen von Raum anhand einer Serie von Projekten, Produktionen, Eingriffen, Installationen und Gebautem.

Der widersprüchliche Begriff der „Lustration“ zwischen der Lust einerseits, dem uneingeschränkten Verlangen der Auslebung und der ratio, der Vernunft, andererseits beschreibt tatsächlich in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes eine kultische Handlung – die Reinigung einer Schuld, einer Unreinheit, eines Verstoßes gegen das Tabugebot.

„Die Übertretung ist keine Negation des Verbotes, sondern geht über das Verbot hinaus und vervollständigt es“ – Der Satz von Bataille aus L'Erotisme definiert die gegenseitige Abhängigkeit zwischen Verbot, Übertretung und Akzeptanz von beidem.

Jedes Verbot existiert vor allem durch dessen wiederholte Übertretung und durch die gleichzeitige Bereinigung dieser verbotenen, vollzogenen Tat. Technologien und technologische Fiktionen scheinen zunächst die Grenzen aller Tabus aufzuheben: Weder sind der menschliche Körper oder Teile des menschlichen Körpers länger mit Tabus behaftet, da Körperteile bis zu perfekten Doubles ersetzbar werden – noch sind soziale und kulturelle Praktiken tabu, da sie manipulierbar, austauschbar und kontrollierbar sind, und eine kontaktlose Kommunikation jegliche Grenzen des Körpers und der Kultur von vornherein eliminiert.

Tatsächlich geht jedoch jede Art von Wunschproduktion – und die Erstellung einer Fiktion ist die aktive Produktion von Wünschen – immer einher mit dem Konzept von Grenzen, Verboten und deren notwendiger, zwingender Überschreitung. Wunsch, Wunschproduktion, Sehnsucht und Lust sehen wir auch als den Katalysator von Architektur.

Freud beschreibt 1913 in seiner Ableitung der Zwangsneurosen, aus den Ursprüngen des Totems und des Tabus sei die Ambiguität tabuisierter Handlungen schon im Begriff des Tabus selbst beinhaltet: Aus dem Polynesischen stammend, bedeutet Tabu zum einen heilig, geweiht und zum anderen unrein, unheimlich, gefährlich, verboten. Der Gegensatz von Tabu hingegen ist noa, was soviel wie gewöhnlich, allgemein zugänglich bedeutet.

Dem Gewöhnlichen und dem Allgemeinen wird hier also ein nicht rational ergründbares Verbot unbekannter Herkunft gegenübergestellt, das jedoch über Generationen hinweg allgemein akzeptiert wird.

George Bataille setzt seiner Bestimmung der Grundzüge der Erotik und deren Zusammenhang mit Tod, Religion, Inzest und Gewalt etc. das Erkennen der gegenseitigen Abhängigkeit zwischen dem Verbot des Tabus und dessen Übertretung als ein Grundprinzip voraus. Jedes Verbot legt nicht nur nahe, es einzuhalten, es impliziert die Überschrei-

tung bzw. die Verlockung. Bataille zitiert de Sade, in dessen rationaler, kontinuierlicher Auflistung von Verletzungen gesellschaftlicher Konventionen er die Abhängigkeit zwischen Verbot und Überschreitung als methodisches Prinzip erkennt:

„...die verbotene Handlung bekommt einen Sinn, den sie nicht hatte, ehe uns ein Schrecken von ihr entfernte und sie mit einem Schein von Ruhm umgab.“

De Sades Strategie war die methodische Ausarbeitung jenes Gedankens, wonach jedes Erreichen einer Ausschweifung, jede Ausweitung der eigenen Wünsche, jede Vervielfältigung der eigenen Wunschvorstellungen nur im Zusammenhang mit einer Auferlegung von Grenzen geschehen kann.

Das Tabu bestimmt also die äußere Grenze eines genau definierten Bereichs bzw. einer Ebene, die maßgeblich durch die permanente Lust des Überschreitens definiert ist. Jedes Tabugebot definiert immer einen eindeutigen Bereich, ein eindeutiges Objekt der Tabuisierung.

Der Mythos und die Strukturen des Mythos hingegen wirken genau entgegengesetzt zu den Strukturen des Tabus: Wenn sich das Tabu durch eine Unantastbarkeit einerseits und deren Überschreitung andererseits definiert, so impliziert der Mythos eine Ungreifbarkeit.

Jeder Mythos baut eine Distanz zur Realität und zu den Symptomen der Realität auf, um eine positivistische Sicht der Dinge zu produzieren, indem er die konkreten, realen und daher komplexen Dinge auf einfache Elemente reduziert. „Information“ und der allgemeine Zugang zu Information, Massenmedien und Massenkommunikation sind die aktuellen Instrumentarien zur Erstellung von Mythen.

Die Ungreifbarkeit der Dinge ist ein Charakteristikum der Technokultur, und genau diese Ungreifbarkeit ist die Voraussetzung für den künstlich produzierten und kollektiv anerkannten Mythos eines zwingenden Fortschritts einer positivistischen Technologie. Dabei ist die Konventionalisierung der Dinge Voraussetzung. Der Mythos des technischen Fortschritts als kollektives und produziertes Ziel verschleiert alle realen Angriffspunkte, alle Symptome, alle komplexen Zusammenhänge und Abhängigkeiten, um sie in eine artifizielle Natürlichkeit und damit in eine ungreifbare, unfaßbare Gegebenheit zu tauchen.

Wir sehen den „Mythos Fortschritt“ und die Strukturen dieses Mythos als die bewußte und gesteuerte Erzeugung eines Mythos, d.h. als gesellschaftspolitische Strategie, um jede Art von politischer Aussage zu verhindern und um eine „entpolitisierte Aussage“, eine desubjektivierte, kollektivisierte und konventionalisierte Aussage zu produzieren. Disneyland Technologie.

Eine ungreifbare, konventionalisierte und technologisierte Architektur folgt im Sinne eines technologischen Fortschritts genau jenem Mythos eines

technischen Fortschritts, durch den die Architektur der Moderne zum Instrumentarium im Sinne des Fortschritts wurde. Wir sind noch viel zu sehr von der Moderne, deren Definition von Raum und deren Codierungen von Raum geprägt, als daß wir eine kritische Distanz als Voraussetzung für eine fiktive Architektur annehmen dürfen.

Dennoch liegt in einer Distanz des Mythos zur Realität und einer damit verbundenen Einstellung zur Geschichte wiederum auch eine potentielle Möglichkeit einer Befreiung. Eben in der Distanz liegt auch die subversive Möglichkeit zum operativen Handeln innerhalb bestehender Strukturen. Denn gerade diese Distanz ist Voraussetzung für die Wunschproduktion einer möglichen Wirklichkeit, einer veränderten Wirklichkeit und einer Fiktion.

Hier kann also der Mythos zu einem durchaus produktiven Moment werden, es sei denn, daß ihm eine Entmythologisierung, d.h. ein Erkennen vorhandener mythischer Strukturen vorausgegangen ist. Wir müssen die Bereitschaft zur Entmythologisierung permanent aufrechterhalten. Dann kann auch der Aktionsraum von Architektur in einen mythischen Bereich abdriften, in einen Bereich des Unerklärbaren, Unterbewußten, Geheimnisvollen und Ritualen.

Wenn wir die Strukturen des Mythos Fortschritt erkennen und entmythologisieren, können wir uns auch mit aller Lust den neuen Möglichkeiten und den neuen Ritualen zuwenden. Um zwischen gegenwärtigen kulturellen Praktiken und möglichen neuen Strukturen, zwischen Geschichte, Realität und Fiktion operieren zu können, benötigen wir die Erzeugung von Instrumenten.

Wir entwerfen nicht Formen, wir entwerfen Methoden. Dabei geben wir vorerst jede Verantwortung gegenüber dem Endprojekt ab und akzeptieren gleich einem psychischen Automatismus alle entstehenden Produkte innerhalb des Prozesses. Die Werkzeuge dazu bestimmen die Regeln, alle Regeln sind jedoch dehnbar, anpaßbar und veränderbar, um reagieren und operieren zu können.

Intuition wird zum Entwerfen von Regeln, nicht zum Entwerfen von Formen angewendet. Sie erstellt nur mehr die Konstellation unter den Formen selber. Die Konstellation unter den Formen, unter Zuständen und unter verschiedenen Programmen. Gleich der von Bataille angesprochenen Erweiterung der persönlichen Wunschvorstellung operiert eine solche Strategie permanent mit gesetzten Grenzen und entwirft damit einen Prozeß einer kontinuierlichen Dynamik zwischen möglichen Konstellationen, möglichen Programmen und möglichen Materialien. Jede Zwischenstufe eines Projektes charakterisiert sich durch ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten und eigenen Qualitäten, die im weiteren Prozeß als transportierte bzw. transformierte Spuren die Dynamik des Prozesses bestimmen. Jede Zeichnung dient als Schnittmuster und als „Bauanleitung“ für eine weitere Stufe; jedes Fragment wird dokumentiert oder katalogisiert, um im späteren Prozeß wieder auffindbar und wiedererkennbar zu sein.

Das Arbeiten mit Spuren – Spuren der Geschichte oder fiktive Spuren – bestimmt eher eine kontinuierliche Annäherung an ein Projekt als die Erstellung eines Produktes, liefert in jedem Stadium eine Mehrfachlesbarkeit und erlaubt das Spiel mit der permanenten Überschreitung von Grenzen. Unser Interesse an einer technologischen Fiktion liegt dort, wo sich die Grenzen des Körpers mit den Grenzen der Technologie überschneiden. „Lustration“, d.h. die Entwicklung einer konzeptionellen Strategie thematisiert jene Schnittlinien und Schnittflächen und spielt mit den dabei angegriffenen Grenzen, anstelle irgendeinem Mythos eines Fortschritts zu folgen, dessen Grenzenlosigkeit von vornherein zur Konvention mutiert.

Verfasser:

Dipl.-Ing. Sabine Pollak/Mag. Arch. Roland Köb
Technische Universität Wien

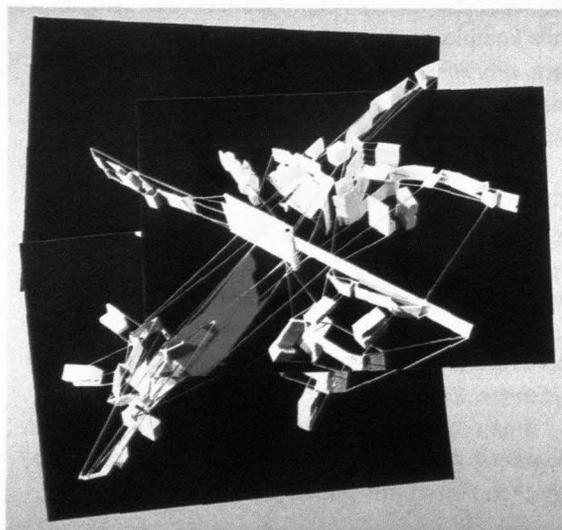
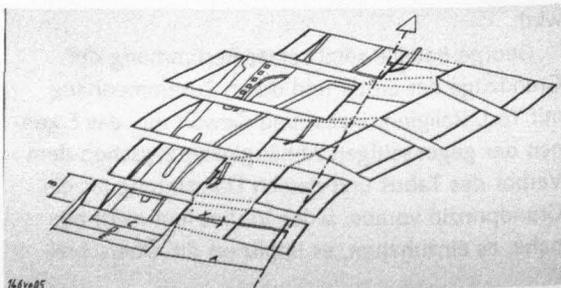
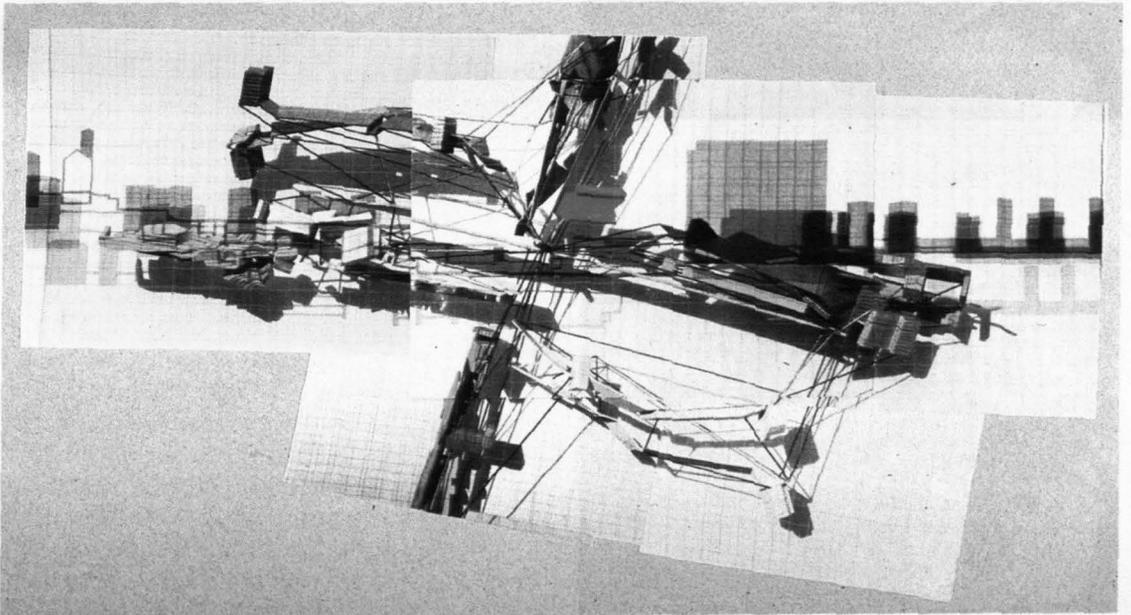
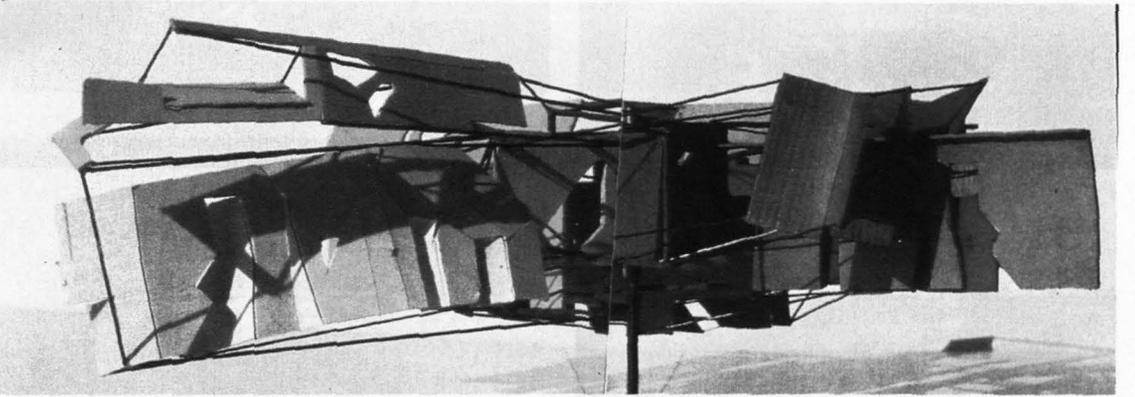
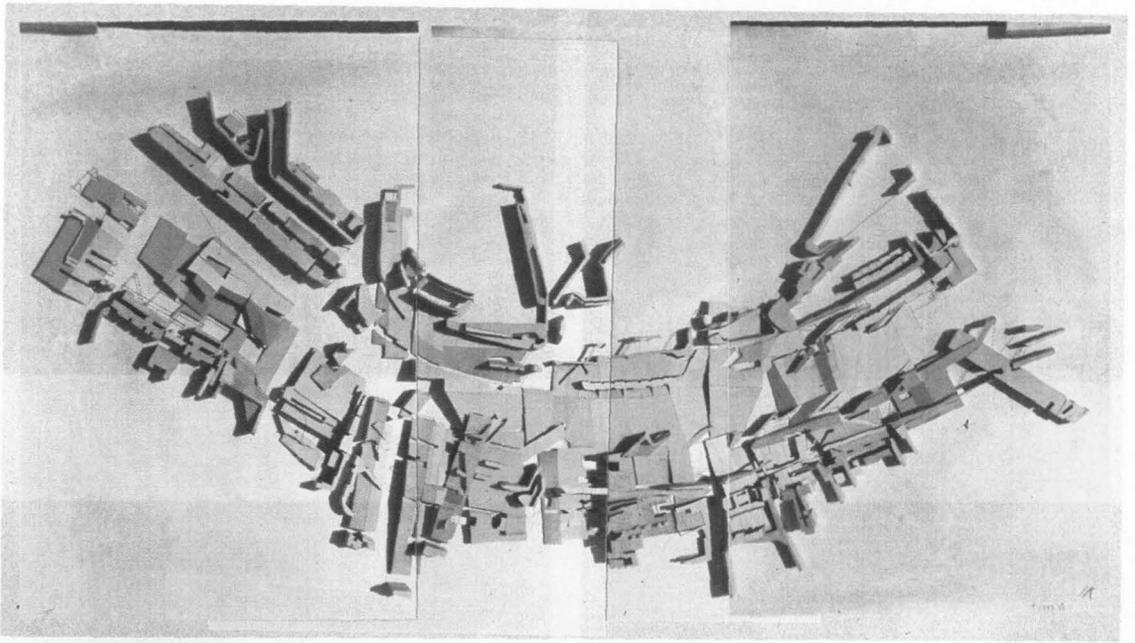


Abb. 1–5 Projekt Donaukanal, Wien





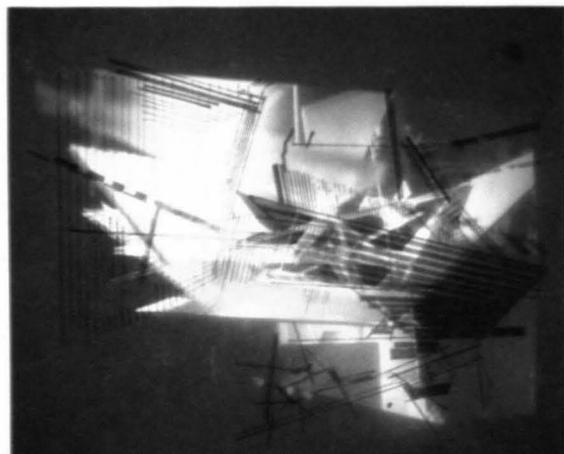
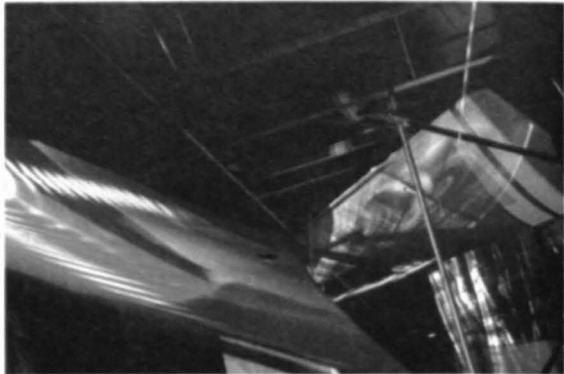
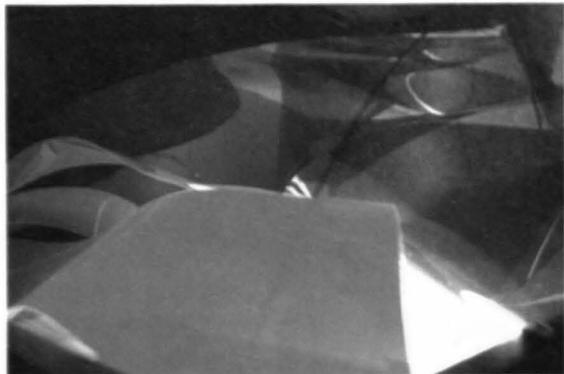


Abb. 6-11 Workshop 2000, TU Wien

