

Video killed the Iconic Star

Inkarnationen der Architektur im Zeitalter unbeständiger Bilder*

Mario Carpo

Alte Gewohnheiten sind zäh. Vor einigen Tagen erhielt ich per Post – echter Post mit Briefkopf sowie allerhand offiziellen Stempeln und Siegeln – die Aufforderung, Kopien von Quittungen für einige Auslagen einzureichen, die mein Arbeitgeber nach der Rechtslage eigentlich pauschal erstatten sollte. Diese Prozedur ist anscheinend noch immer Routine und erscheint sinnvoll – zumindest war sie das bis vor ein paar Jahren noch. Selbstverständlich könnte man heutzutage, wenn man denn wollte, mit einem billigen Scanner und der beiliegenden Software etwas produzieren, das genauso aussieht wie eine Fotokopie von allem Möglichen, einschließlich von nicht existenten Originalen jeglicher Art. Es ist beruhigend zu wissen, dass so viele soziale Praktiken noch immer auf gegenseitigem Vertrauen basieren. Immerhin erstatten viele Verwaltungen noch immer Flugkosten nach Vorlage des Ausdruckes eines e-tickets – wobei jeder so etwas drucken könnte, und zwar für einen beliebigen Flug, Preis oder eine Fluggesellschaft (einschließlich fiktiver, wie der Fluglinie, die der Schweizer Medienkünstler Res Ingold erfand, wenngleich nicht zu diesem Zweck (Abb. 1).

Es sieht danach aus, als ob Institutionen noch immer dazu neigen, der Autorität maschineller Reproduktionen eine gewisse Beweiskraft zuteil werden zu lassen: im Falle eines gedruckten Dokumen-

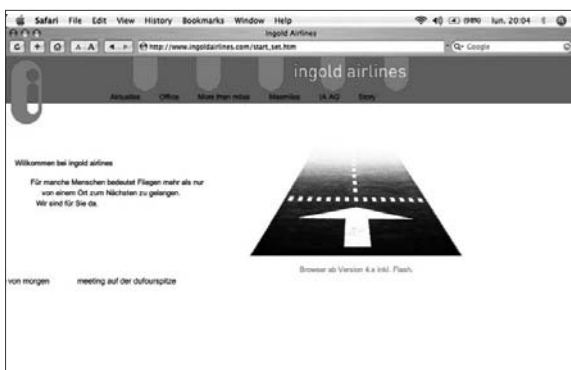


Abb. 1: Portal der ingold airlines

tes (eines gedruckten Tickets beispielsweise) oder eines gedruckten Bildes (im erwähnten Fall einer Fotokopie, obschon die nicht-mechanische Macht von Kopien schon immer deren Glaubwürdigkeit einschränkte) und noch vielen anderen Beispielen. Die Kraft des Identischen war in der mechanischen Welt legitim: Im vermutlich offensichtlichsten Fall konnte mechanische Reproduktion tatsächlich Papier in Gold (oder Sterling Silber; Abb. 2) verwandeln, da visuelle Identität das einzige äußere und sichtbare Zeichen war, das nötig und ausreichend war, um einer Banknote den Nominalwert der Metallmenge zu verleihen, der auf sie aufgedruckt war. Kreditkarten funktionieren nicht in dieser Weise. Ihre Funktion beruht zunächst darauf, dass die Ziffernreihe, die sie tragen, in einfacher, aber unsichtbarer Weise mit den Anforderungen eines Algorithmus, bekannt als die Luhn-Formel, übereinstimmt. Daher kann man die Kreditkartennummer zur Online-Zahlung eintippen, einschließlich der Nummer meiner eigenen, handgefertigten Kreditkarte (Abb. 3), die zugegebenermaßen nicht sehr vertrauenswürdig erschiene, würde sie visuell inspiziert, so wie es misstrauische Kassierer mit Banknoten machen.

Worauf ich hinaus will, ist, dass in der digitalen Welt optisch identische Kopien selten, meist irrelevant und ohne Beweiskraft sind. Ein mechanischer Abdruck ist definitionsgemäß stabil, vorhersagbar und zuverlässig, zumindest bis seine Matrize (Druckform) erneuert werden muss. Eine digitale Datei – eine Sequenz von Nullen und Einsen – kann



Abb. 2: Ten British Pounds



Abb. 3: „Visa“-Karte mit Zahlenreihe nach Luhn-Formel

stabil sein, aber ihre sinnlichen Manifestationen oder deren Instanzen verändern sich unvermeidlicherweise ständig, zufällig oder absichtlich. Natürlich können wir noch immer einen Computer als Fotokopierer benutzen, falls nötig, aber es ist nicht die sinnvollste Weise, damit zu arbeiten – und oft ist es nicht einmal die einfachste: Das PDF-Format von Adobe Acrobat™ wurde eigens dazu entwickelt, die Beständigkeit und Stabilität des bedruckten Papiers in die digitale Welt zu übertragen, und es liegt eine bestimmte Logik darin, dass die Firma, die am meisten davon profitiert, gleichzeitig auch die populärste Bildbearbeitungssoftware verkauft. Dank Adobe Photoshop™ wissen wir heute, dass sich jede Version des gleichen digitalen Bildes von allen anderen unterscheiden kann. Nun – die Erfahrung, dass Bilder trügen können, ist nicht wirklich etwas Neues in der Geschichte, aber dies ist eine Neuerung im Hinblick auf unsere moderne Tradition der perspektivischen und später der fotografischen Bilder. Immerhin galten vor nicht allzu langer Zeit die Fotografie und alle Medien, die auf der Camera Obscura basieren, als „indexikalisch“, was sie in ihrer Weise auch waren.

Alberti definierte bekanntermaßen als erster die perspektivischen Bilder als indexikalischen Eindruck des Lichtes auf einer Oberfläche (nicht genau in diesen Worten allerdings), aber nicht einmal, nachdem das maschinelle oder in gewisser Weise automatische Ablichten begonnen hatte, hörte das Endprodukt – die Fotografie – auf, von einer Anzahl von variablen technischen Faktoren abhängig zu sein, die der Fotograf modifizieren und expressiv nutzen konnte. In der Folge war die Indexikalität aller Bilder, die auf diese Weise produziert wurden, stets innerhalb gegebener technischer Grenzen verhandelbar; und am Ausmaß dieser Flexibilität hat sich durch die jüngste digitale Wende nichts geändert, weder in die eine Richtung noch in die andere. Die wirkliche Veränderung ereignete sich erst weiter hinten in der Kette: Als Bilder noch gedruckt wurden, waren alle Kopien für alle Betrachter gleich, und ihr indexikalischer Wert (was immer der Wert war) übertrug sich von der Aufnahme auf alle mechanischen Abdrucke. Demgegenüber muss man bei digitaler Bildaufzeichnung und -übertragung an jeder Station darauf gefasst sein, dass sich jedes Exemplar eines jeden Bildes verändern kann – jederzeit und ohne Vorwarnung. Die digitale Wende hat die Indexikalität des Prozesses, bei dem Fotografien schon immer und noch immer aufgenommen werden, nicht verringert; aber sie hat die Indexikalität des Prozesses, durch den Fotografien aufgezeichnet, verteilt und reproduziert werden, eliminiert. In anderen Worten, gleich wie das originale Bild aufgenommen oder gemacht wird, mechanische Kopien waren vertrauenswürdig, digitale Kopien sind grundsätzlich nicht vertrauenswürdig, und falls man ihnen gelegentlich doch vertraut, so

aus Trägheit, wie oben beschrieben; denn alte Gewohnheiten sind zäh.

Alte Gewohnheiten, sagte ich. Wie alt? Identische Reproduktionen von Texten, Bildern und materiellen Objekten handwerklicher Art sind, in historischen Termini, eine recht neue kulturelle und technische Errungenschaft. Variabilität war ein unausweichliches materielles Attribut aller klassischen und mittelalterlichen Texte, da die handschriftliche Übermittlung bekanntermaßen unsicher und das Kopieren von Bildern sogar noch unzuverlässiger als das Kopieren von Worten war. Außerdem vertreten neuere philologische Studien die Ansicht, daß mittelalterliche Schreiber und Autoren die Vorstellung einer identischen Kopie eher gering schätzten. Tatsächlich sollte man, da vom Schreiber oft erwartet wurde, geradezu *ad libitum* dem Original, das er kopierte, hinzuzufügen, es zu editieren, zu ändern und zu modifizieren, von vielen mittelalterlichen Kopien eher als neuen Originalen sprechen und von Schreibern als Autoren (und andersherum). Die modernen Philologen haben einen speziellen Terminus, der diesen Zustand des Im-Fluss-Seins oder der Mobilität, die der mittelalterlichen Schriftkultur innewohnt, beschreibt – der Begriff der ‚mouvance‘ (Drift). Der Versuch der identischen Reproduktion war im Mittelalter eine Seltenheit, die sich auf biblische Texte und einige klassische Autoren beschränkte.¹

Identische Kopien kamen mit dem Buchdruck auf, auch wenn die lang etablierte Gewohnheit der Autoren, ein Manuskript stückweise zu überarbeiten und dabei mehrere unterschiedliche Versionen derselben Arbeit zu veröffentlichen, die alle sozusagen ein Original waren, noch eine lange Zeit weiter bestand. Aber die Drucktechnik brachte eine unentwinnbare und drakonische Scheidung zwischen der freien *mouvance* des Manuskriptes und der erstarrten Beständigkeit der Typografie mit sich. Irgendwann muss der Autor eine finale Version des Manuskriptes an den Setzer weitergeben und *autorisieren*, dass seine oder ihre Handschrift in Buchstabenblöcke verwandelt wird.² Anschließend werden (zumindest traditionell) diese Lettern in Metall abgegossen, und Änderungen sind unmöglich oder verbieten sich aus Kostengründen. In den zeitgenössischen Entsprechungen von Ausdrucken und letzter Korrekturfahne werden diejenigen, die vom Autor bestätigt sind, manchmal noch immer als „bon-à-tirer“ oder BAT-proof (im Deutschen sogar wörtlich als ‚Gut zum Druck‘) bezeichnet. Dies ist die Wasserscheide – sowohl praktisch als auch symbolisch und historisch – zwischen der Variabilität des Handgemachten und der absoluten Übereinstimmung der Exemplare mechanischer Reproduktion. Nachdem die Hand des Autors das ‚Gut zum Druck‘ unterzeichnet (gestempelt, datiert und signiert) hat, übernimmt die Maschine den Rest. Und wir wissen, was das heißt: Alle gedruckten Exemplare derselben

Auflage sind gleich, und zwar gleich für alles – Tippfehler eingeschlossen.

Der Übergang vom unabgeschlossenen Editieren am Manuskript zu identischen und urheberrechtlich geschützten Ausgaben eines literarischen Werkes begann mit Gutenberg, aber kam erst im Verlauf des 19. Jahrhunderts zu voller Blüte (einschließlich seiner rechtlichen Auswirkungen). Der Bedeutungsaufstieg der visuellen Übereinstimmung folgte einer ähnlichen Zeitachse.

Es begann mit Albertis linearer Perspektive und frühmoderner Relief- und Intaglio-Drucktechnik.³ Der gleiche Alberti, der wohl bei der Etablierung etlicher Paradigmen der Moderne seine Finger im Spiel hatte, erweiterte, was man (anachronistisch) das ‚Gut-zum-Druck‘-Modell nennen könnte, über die Sphäre von Text und Bild heraus zu der des technischen Designs und der Manufaktur.⁴ In seinem Aufsatz *Über das Bauen* definierte Alberti bekanntlich das moderne Prinzip des architektonischen Entwerfens als ein intellektuelles Unternehmen, das ausschließlich durch Zeichnungen und Modelle ausgedrückt wird, um dann ohne Veränderung materiell ausgeführt zu werden. Dieses Konzept stand offensichtlich im Widerstreit mit der kollaborativen Praxis, wie sie auf mittelalterlichen Baustellen häufig war, wo viele Entscheidungen vor Ort getroffen wurden und der Gesamtentwurf des Gebäudes – sofern diese Idee überhaupt auf die Gedankenwelt vor Alberti übertragbar ist – Gegenstand ständiger Revision und Verfeinerung war. Albertis Betonung der Notwendigkeit, den architektonischen Entwurf vor Beginn der Bautätigkeit zu vollenden und ihn danach nicht mehr zu verändern,⁵ führte im Entwurfsprozess eine Grenze der Unumkehrbarkeit ein, jenseits der es kein Zurück mehr gibt, welche funktional der finalen Version einer literarischen Arbeit ähnelt, die der Autor zur Publikation freigibt. Anschließend, wenn die ‚Gut-zum-Druck‘-Proofs in der Druckerei angekommen sind, gibt es keine Revisionen durch den Autor mehr; der maschinelle Prozess beginnt, und identische Replikation folgt (im Falle der Architektur proportionale Identität oder *Homothetie*, da der Archetyp des Autors maßstäblich vergrößert werden muss, um dann dreidimensional gebaut zu werden).⁶

Genau wie es bei literarischen Werken der Fall war, kamen die vollen Implikationen dieses neuen Paradigmas (einschließlich des rechtlichen Wertes von freigegebenen Bauzeichnungen und des geistigen Eigentums des Autors am darauf basierenden Werk) erst im industriellen Zeitalter zur vollen Reife und natürlich begann die Massenproduktion identischer Kopien realer, dreidimensionaler Objekte handwerklicher Produktion nicht ernsthaft vor der industriellen Revolution. Dennoch ist es der Aufschein der Moderne, als Alberti – mit ein wenig Hilfe einiger Freunde – kraftvoll jene tiefgreifende und essenzielle Lehre des westlichen Humanismus

prägte, demzufolge die Werke des Geistes, eingeschlossen architektonischer Arbeiten, einen Autor und einen Archetypen haben, den die Ausführenden (Schreiber, Zeichner oder Bauleute) identisch und ohne Abwandlungen zu reproduzieren haben.

Im Falle der Architektur hatte das Entstehen des „Gut-zum-Druck“-Paradigmas noch einen anderen, wesentlichen und lang andauernden Effekt. Die Loslösung des Entwerfens von der Ausführung machte das Bauen mehr und mehr von der Zeichnung abhängig und vom Vermögen der Zeichnung, dreidimensionale Objekte über eine Anzahl zweidimensionaler Diagramme zu definieren. Dieses Vermögen beruht letztendlich auf der Leistungsfähigkeit der geometrischen Werkzeuge, die zu einem gegebenen Zeitpunkt erreichbar und einsatzfähig sind: Von sehr wenigen Ausnahmen abgesehen, konnten wir bis vor Kurzem nur bauen, was wir auch zeichnen und in der Zeichnung messen konnten. Und dies ist der Punkt, in dem ein langer Lauf schrittweiser Veränderungen am Ende des letzten Jahrtausends plötzlich drastisch beschleunigte – nicht weil neue Geometrien erfunden worden wären, sondern weil die meisten existierenden Geometrien plötzlich von neuen digitalen Werkzeugen und Schnittstellen in Reichweite gerückt wurden.

Wir alle kennen den Rest der Geschichte. Irgendwann Mitte der 1990er-Jahre begann die Nutzung algorithmisch generierter, kontinuierlicher Funktionen in zwei verschiedenen Arten: der Entwurf einzigartiger Objekte auf der Basis komplexer Geometrien oder der Entwurf ganzer Serien von Objekten auf der Basis differenzieller Variationen.⁷ Dank Gilles Deleuze und Bernard Cache wurde dem Entwurf eines ‚generischen‘ Objektes oder *objectile* eine große epistemologische Resonanz zuteil, welche sich in den – nicht zufällig scholastischen – Worten Aristoteles angemessen beschreiben lässt. Die Debatte um digital gesteuerte *mass-customization*, die folgte und zu einem gewissen Grad noch immer andauert, zeigt, dass nicht-standardisierte Serialität eine Hydra mit vielen Köpfen ist und dass die gleichen Mittel vielerlei Zwecken dienen können. Der kollaborative Entwurfsprozess, der von den neuen digitalen Werkzeugen ermöglicht und eingeführt wurde, ist bereits mit der Variabilität des digitalen Textes verglichen worden, bei der mehrere Autoren nacheinander die gleiche Datei bearbeiten können und alle Änderungen automatisch verfolgt und konsolidiert werden. Ingeborg Rocker und andere haben vor Kurzem einen Terminus geborgt, der häufig benutzt wird, um solche neuen Textformate, entworfen für Variierbarkeit mit offenem Ende, zu beschreiben – ‚versioning‘ – und ihn passenderweise auf ähnliche, kollaborative Entwurfsprozesse auf digitaler Basis angewandt.⁸ Die zunehmende Integration digitaler Entwurfs- und Produktionswerkzeuge lässt auch erkennen, dass *versioning*

oder Variabilität letztendlich irgendwann die Endverbraucher, genau wie die Designer und Hersteller, in den gleichen kollaborativen Prozess miteinbezogen wird. Dies wiederum erscheint vernünftig, da Interaktivität weithin als grundlegende Eigenschaft neuer medialer Objekte angesehen wird, und digital hergestellte Architekturobjekte werden da sehr wahrscheinlich keine Ausnahme machen.⁹

Einiges hiervon geschieht bereits, in kleinem Maßstab, in den Arbeiten einiger zeitgenössischer Architekten und Künstler. Nicht-standardisierte Technologien können für die digitale Massenproduktion von Maßanzügen – sowohl wörtlich als auch metaphorisch – verwendet werden. Die gleichen Technologien könnten genauso benutzt werden, um Kunden, Klienten oder Nutzer in alle Phasen eines komplett interaktiven Prozesses des Entwerfens und Herstellens einzubeziehen, womit Albertis Prinzip und alles, was daraus folgt, auf den Kopf gestellt oder eher noch ausgelöscht wird. Daraus könnte eine neue Form digitaler Handwerklichkeit entstehen, bei der Variationen die Regel sind, identische Reproduktion die Ausnahme, und die ‚Grenze der Unumkehrbarkeit‘ zwischen Entwurf und Produktion nach Belieben in jeder Richtung überschritten werden kann, da jeder Prototyp gleichzeitig eine neue Kopie und ein neues Original ist.¹⁰ Mit dem Verschwinden des ‚Gut-zum-Druck‘-Modells verlieren sich auch der Autor und sein Archetyp (der letzte Proof, autorisiert und fertig für die Druckerei; der gestempelte und für die Baustelle freigegebene Plan) aus dem Blickfeld. So, wie es jahrhundertlang war, bevor Alberti und die mechanische Reproduzierbarkeit dazwischen traten, könnte die Identität des Autors nun erneut in einem kollektiven, gemeinwesenhaften, anonymen Umfeld verschwimmen oder eingehen in eine permanente Rückkopplungsschleife zwischen Entwurf, Produktion, Benutzung und deren jeweiligen Akteuren. Dies ist die Art des Machens, die typisch für Handgefertigtes war und noch immer ist. Diese war von der Ideologie und der technischen Logik der Mechanisierung ausgerottet worden, und digitale Werkzeuge scheinen nun im Begriff, sie zu einem gewissen Grad wieder zu beleben. Die Architektur, die erst jüngst, zögerlich und nur teilweise, im Maschinenzeitalter ankam, könnte sehr wohl die letztendlich (kunst-)handwerkliche Dimension, die der volldigitalen Entwurfs- und Produktionskette inhärent ist, schneller und vollständiger annehmen als die meisten anderen Bereiche industrieller Massenproduktion.

Klingt das weit hergeholt? Medienwissenschaftler sehen schon seit Langem eine Parallele zwischen den kulturellen Techniken der Prä-print- und der Post-print-Ära, zwischen digitaler und handschriftlicher Kultur beispielsweise, die beide auf der Varianz aufgebaut sind und denen die Indexikalität des mechanischen Abdrucks fremd ist. Mittelal-

terliche Philologen sollten sich gelegentlich einmal die Wikipedia anschauen. Seltsamerweise funktioniert letztere mehr oder weniger so, wie nach der Aussage der Philologen die mittelalterlichen Texte in der modernen Mundart (also nicht sehr gut, wenn man sie nach den Maßstäben der Lachmann'schen Philologie und der modereren Wissenschaft beurteilt). Hinzu kommt, dass sogar das trivialste dreidimensionale Objekt industrieller Produktion schwieriger herzustellen ist als eine Online-Enzyklopädie. Aber wenn sich dieser Trend für digitale Texte und Bilder bewahrheitet, dann könnte man daraus folgern, dass der Architektur im digitalen Zeitalter ähnliches blüht – zum Guten wie zum Schlechten.

In diesem Punkt könnten einige zeitgenössische Architekten tatsächlich Grund zur Sorge haben. Mehr oder weniger bewusst oder unbewusst stehen viele Architekten und Designer einem Wandel ablehnend, widerstrebend oder mit Befürchtungen gegenüber, der dem Daseinszweck unserer Profession zuwider zu laufen scheint. Immerhin hat Albertis Modell, das nun auf der Kippe steht, das Berufsbild des Architekten in den letzten fünf Jahrhunderten geprägt. Interaktivität, Kooperation und Partizipation implizieren alle einen Kontrollverlust über das Endprodukt, und die klassischen Begriffe von ikonischer, visueller und authentischer Identität werden unausweichlich unter digitaler und endloser Variabilität zu leiden haben. Dieser generelle Verlust von visueller Stabilität kann aber zur Wiederbelebung von älteren – aus der Zeit vor Alberti stammenden – Mustern visueller Identifikation führen.¹¹ Genau dies, um es nochmal zu sagen, geschieht bereits.

Die registrierte Handelsmarke oder das *Corporate Logo*, der Inbegriff des typografischen und merkantilen Zeitalters auf seinem Höhepunkt, war definitionsgemäß ein standardisierter, exakt wiederholbarer, geschützter, unveränderlicher, sichtbarer Aufdruck. Dennoch testen Marketingleute und Künstler sogar in diesem symbolträchtigen Fall bereits neue Strategien von fließenden Variationen, die nicht länger auf der Wiederholung identischer Formen basieren, sondern auf Unterschieden innerhalb der Wiederholung. Man findet dies nicht nur in der verspielten Markenpolitik einiger Champions der New Economy (Abb. 4, 5), sondern auch im eleganten schwarz-weiß Design eines der führenden Stars moderner Typografie (Abb. 6).¹² Die Wiedererkennung beständiger, verborgener Muster hinter der Varianz der sich endlos bewegenden, verändernden, driftenden, sichtbaren Formen war wiederum in der Zeit vor Alberti, der Drucktechnik und der Industrialisierung ein Standard der visuellen Umwelt. Zeitgenössische Architekten können sich damit trösten, dass eine veränderliche Architektur der Ereignisse oder Dinge bereits vor Albertis ‚Gegenstand‘ existierte und blühte: Dies könnte

sehr wohl ein Fingerzeig für das Los einer Architektur der Varianten nach dem Abschied vom Paradigma des Mechanischen sein. Selbstverständlich werden viele mechanische Objekte in der neuen technischen Umwelt, die gerade Gestalt annimmt, nicht

überleben, sondern zusammen mit der Technologie verschwinden, die sie hervorbrachte. Lassen wir die Nostalgiker des mechanischen Indexes ihre Dinosaurier preisen.



Abb. 4, 5: Variationen des Google-Schriftzuges



Abb. 6: Bruce Mau, NAi 100 logos

* Dieser Text basiert auf einem Essay für *Perspecta, The Yale Architectural Journal*, dessen englisches Original im April 2008 erschienen ist. (*Perspecta 40, Monster*; Hrsg. Marc Guberman, Jacob Reidel, Frida Rosemberg (Cambridge, MA: The MIT Press, 2008)

Anmerkungen:

- 1 Paul Zumthor, *Essai de poétique médiévale*, Paris 1972, S. 65–75; Bernard Cerquiglini, *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie*, Paris 1989, S. 33–69, S. 120.
- 2 Cerquiglini, S. 22–23.
- 3 Die gleichzeitigen Erfindungen (Albertis Perspektive und Gutenbergs Druck) sind tatsächlich in Verbindung gebracht worden, beginnend mit Vasari und in jüngerer Zeit von Friedrich Kittler; vgl. insbesondere: Kittler, Friedrich, „*Perspective and the Book*,” *Grey Room*, 5, 2001, S. 38–53, 44.
- 4 Mario Carpo, *Architecture in the Age of Printing* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2001), S. 119–124, und *Alberti's Media Lab*, in *Perspective, Projections, and Design*, Hrsg. Mario Carpo und Frédérique Lemerle, London 2007, S. 47–63.
- 5 Bis hin zu der Ansicht, dass jegliche Änderungen und Modifikationen, nachdem der Architekt den Entwurf vollendet hat, nur Verschlechterungen sein können, die vom Entwurf ablenken. Vgl. Leon Battista Alberti, *De re aedificatoria*, ed. G. Orlandi, Milan: Il Polifilo, 1966, I, III, 1, S. 107.
- 6 Diese „Transformation der Zeichnung in Gebautes“, obwohl dem Wesen nach rein mechanisch, wurde bis vor Kurzem von Hand geleistet.
- 7 Mario Carpo, *Ten Years of Folding*, einführender Essay zur Neuauflage von *Architectural Design 63*, Nr. 3–4, Profile 102, *Folding in Architecture*, Hrsg. Greg Lynn (London: Academy Editions, 1993; Neuauflage London: Wiley-Academy, 2004), S. 6–14.
- 8 *Architectural Design 72*, Nr. 5, Profile 159: *Versioning. Evolutionary Techniques in Architecture*, Hrsg. SHoP [Sharples, Holden, Pasquarelli], London: Wiley-Academy, 2002, Vgl. insbesondere SHoP, *Introduction*, S. 7–9; und Ingeborg Rocker, *Versioning. Evolving Architecture, Dissolving Identities*, S. 10–18.
- 9 Falls dies geschieht, könnte ein Politikum, das zentral für die Architekturtheorie der Spätmoderne war, die Partizipation, ebenfalls ein Comeback feiern. Vgl. Vorwort zur englischen Originalversion dieses Essays in *Perspecta 40, Monster*, 2008, s. o.
- 10 Mario Carpo, *Tempest in a Teapot*, in *Log 6*, Hrsg. Cynthia Davidson (New York: Anyone Corporation, 2005), S. 102–103. Vgl. auch Branko Kolarevic, *Digital Master Builders? in Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*, Hrsg. Branko Kolarevic (New York and London: Taylor and Francis, 2003), S. 63–71; *Introduction in Digital Tectonics*, Hrsg. Neil Leach, David Turnbull, Chris Williams (London: Wiley-Academy, 2004), S. 4–12 Vgl. insb. S. 4–5.
- 11 Mario Carpo, *Pattern Recognition*, in *Metamorph. Catalogue of the 9th International Biennale d'Architettura*, Venice 2004, vol. III: Focus, ed. Kurt W. Forster (Venice: Marsilio, and New York: Rizzoli International, 2004), S. 44–58.
- 12 Siehe Alice Rawsthorn, *Corporate Logos: Dynamic is the New Dynamic*, in *The International Herald Tribune*, 12 February 2007, S. 10.

Abbildungsnachweis:

Abb. 1 Das Portal der Ingold Airlines Website, copyright Res Ingold

Abb. 2 copyright: The Bank of England

Abb. 3 copyright: Mario Carpo

Abb. 4 copyright: Google Inc.

Abb. 5 copyright: Google Inc.

Abb. 6 Bruce Mau Design, Netherlands Architecture Institute (NAi), Nai 100 logos, 1993. copyright Bruce Mau