

<b>Zeitschrift:</b>	Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
<b>Herausgeber:</b>	Hochparterre
<b>Band:</b>	14 (2001)
<b>Heft:</b>	5
<b>Artikel:</b>	Die Maschinenarchitektur von Greg Lynn : ETH-Z : Gregg Lynn arbeitet mit und am blob
<b>Autor:</b>	Gleiniger, Andrea
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-121626">https://doi.org/10.5169/seals-121626</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

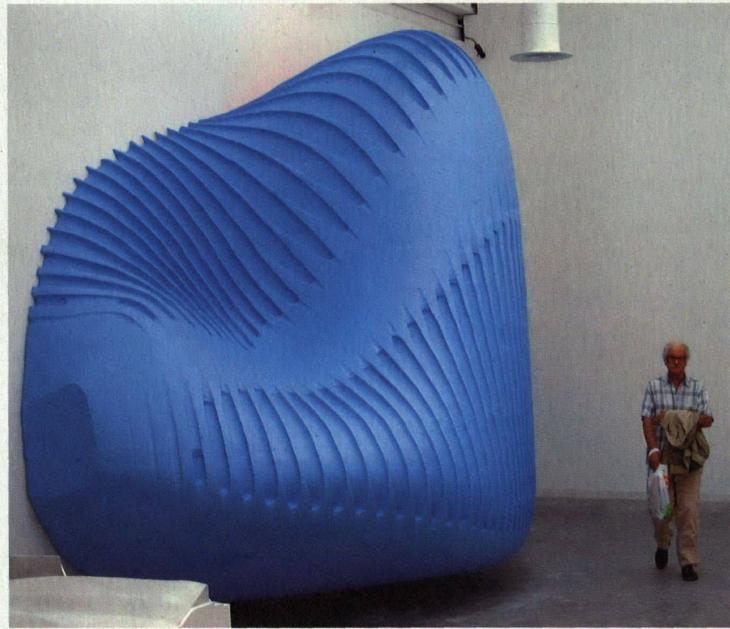
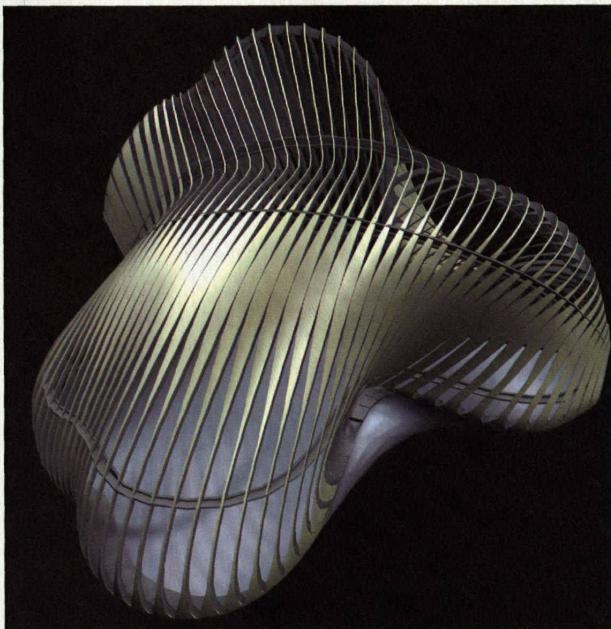
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 16.01.2026

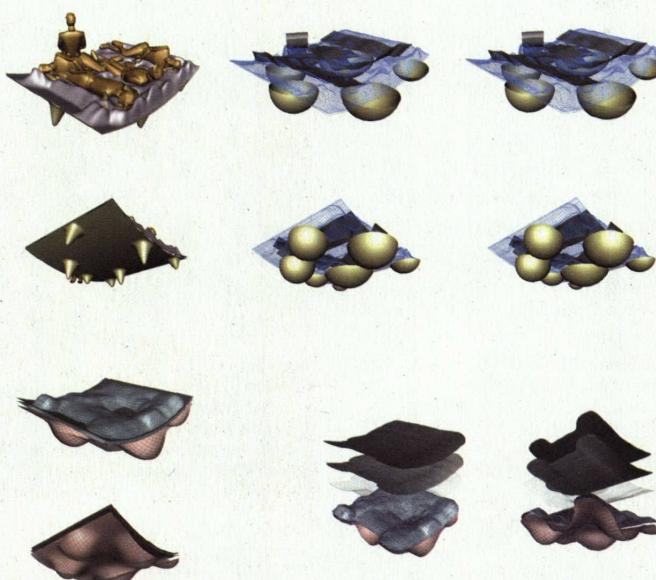
**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



«Embryologic House»: Greg Lynn

# Die Maschinenarchitektur von Greg Lynn

**Greg Lynn lehrt seit drei Semestern an der ETH als Assistenzprofessor für Raumdarstellung und -erfassung (HP 11/99). Er experimentiert als Architekt mit avancierter Software-Technologie und zeigt nun mit seinen Studentinnen und Studenten erste Erträge: Arbeiten mit und am blob.**



Projekt «Lounescape»: Guy Bebié, Bernhard Rosner

Am Anfang war der blob. Ein blob ist ein «binary large object» – ein wichtiges Wort für Greg Lynn und seine Studentinnen und Studenten an der ETH Zürich. Man kann sich darunter eine tropfenartige, digitale Verbindung vorstellen, die sich – animiert und in Bewegung gebracht – im freien Spiel der Kräfte in nahezu unbegrenzter Weise formen und verformen lässt. Ein blob ist ein ungerichtetes, nichtorientiertes, einflächiges Gebilde von einer tendenziell unendlichen Oberfläche. Ein blob hat, theoretisch, kein Oben und kein Unten und kein Innen und kein Außen. Das organoide Aussehen des blob täuscht dabei leicht darüber hinweg, dass er das Ergebnis komplexer digitaler Rechenprozesse ist. Ein blob ist also nicht nur das stilistische Fanal eines elaborierten digitalen Formfindungsprozesses.

Ein blob ist vor allem ein geometrisches Modell, ein Produkt der mathematischen Topologie, die von all jenen Architektinnen als Experimentierfeld beackert wird, die nach Konzepten suchen, mit denen sich die Raum-Zeit-Erfahrungen des digitalen Zeitalters möglicherweise adäquater beschreiben und zum Ausdruck bringen lassen als mit herkömmlichen Architektur-Modellen. Der blob symbolisiert die Absa-

ge an die gültigen und verlässlichen cartesianischen Koordinatensysteme, in denen sich der white cube, die box, die Kiste, der Kasten in der ganzen Spannbreite ihrer mal banalen, mal elaborierten Manifestationen materialisieren konnten. Der blob als ‹topologischer Körper› wird zur Alternative der ‹box› als dem ‹cartesianischen Körper›, dessen radikale Vereinfachung die Moderne im Verlauf des 20. Jahrhunderts vollendet hat.

#### Animate form

Der blob ist das Ausgangsmaterial einer Architektur, die aus der Bewegung geboren werden soll und diese nicht nur formal abbildet und assimiliert. Der blob wird denn auch nicht mit konventionellen CAD-Programmen architektonisch bearbeitet. Aus der Filmindustrie und dem Industrial Design übernommene Animations- und Entwurfsverfahren formen und gestalten die formlose Rohmasse des blob in einem Spannungsfeld räumlich definierter Wirkkräfte. Für die bekennenden blob-Architekten scheint sich mit diesen Möglichkeiten ein Traum zu erfüllen, den die Architektur spätestens seit der Avantgarde der Zwanzigerjahre träumt. Mit dem blob und seinen digitalen Generierungs- und Bewegungsmöglichkeiten in der Architektur möchten sie das einfangen, was sich ihr in ihrer statischen, auf Dauerhaftigkeit angelegten Beschaffenheit widersetzt: die Zeit.

#### Eroberung der Zeit

Die Eroberung der vierten Dimension für die Architektur ist ein Projekt, an dem Greg Lynn arbeitet. Lynn, der gelegentlich auch auf dem Boden der Tatsachen Bauten wie etwa die Presbyterian Church in New York (1995–98) zusammen mit andern realisierte, hat sich dem Experiment im Raum der unbegrenzt erscheinenden digitalen Möglichkeiten verschrieben (HP 11/99). Begleitet von einer ansehnlichen Reihe Publikationen stellt er den blob in Projekten und in Ausstellungsinstellungen vor. Der blob ist denn auch das Schlüsselwort seiner Lehre und Forschungsarbeit, die er mit seiner Assistentin Marcellin Gow seit drei Semestern mit ETH-Studentinnen an der Architekturabteilung auf dem Hönggerberg in Zürich einrichtet.

#### Mechanic architecture

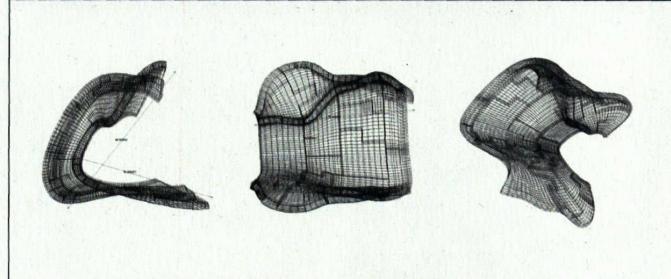
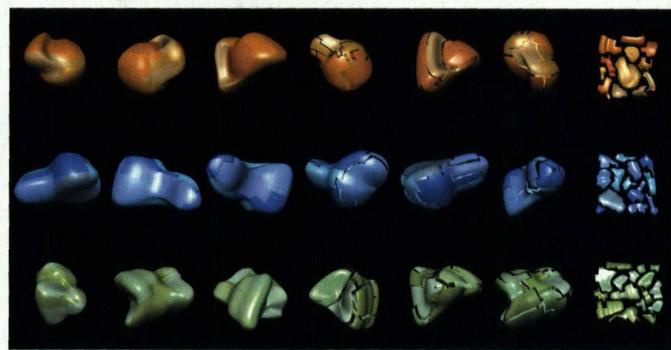
Die Ergebnisse dieser Bemühungen sind zur Zeit an einer Ausstellung zu sehen, die sich als Beitrag zu jenem Diskurs versteht, der unter dem Motto ‹cartesian versus topological – box versus blob› von Lynn, aber auch Ben van Berkel u.a. geführt wird. ‹Mechanic processes in architectural design›

heisst die Präsentation, die Projekte versammelt, die die gut 32 Studierenden eines Semesters in Gruppenarbeit entwickelt haben. Auch ihr Ausgangsmaterial war der blob, den in seiner Beschaffenheit und Dynamik zu begreifen ein Ziel der jeweils ein Semester dauernden Übungen ist. Der blob wird dabei mit unterschiedlichen geometrischen Analysewerkzeugen beschrieben, seziert und transformiert. Unter den Stichworten ‹stripes›, ‹cells› oder ‹tetris› werden blobs untersucht, zerlegt und neu definiert. Körper variierender Dicke und solche aus einander durchdringenden Linien und Oberflächen stellen das Ausgangsmaterial mathematisch autonomer Analyse- und Formentwicklungsprozesse dar, in denen frei von konkreten Funktionsbestimmungen die topologische Variationsbreite erkundet und ausgelotet wird. Doch auch wenn die Studentinnen angehalten sind, den Versuchungen nach wie auch immer gearteten Haus- und Objektentwürfen zu widerstehen und auf zu grosse Realitätsnähe zu verzichten, so müssen die auf den Silicon Graphics Rechnern mit Programmen wie Maya und surf cam kreierten Gebilde doch den Test der Materialisierung bestehen: Nicht nur der virtuelle Entwurf, sondern auch seine Umsetzung in ein wirkliches Modell ist Ziel der Übung. Denn die Konvertierung des topologisch generierten digitalen Modells in ein cartesianisches ist die Voraussetzung und Grundlage, damit eine Idee handfest als haptisches und sinnlich erfahrbare Modell realisiert werden kann. Zur Schnittstelle wird die CNC-Fräse; ihre Verbindung zum Rechner wird dabei nicht nur zum mathematischen Prüfstein – an dieser Schnittstelle gerinnt auch der Prozess in einer einzigen, eigensinnigen Form.

#### Form follows ...

Die Architektur hat sich schon in einer Fülle von formalen Annäherungen und symbolischen Raumgestaltungen um die Frage bemüht, ob und wie sich Bewegung in Gebautes überführen lässt. Diese Frage ist noch ebenso wenig beantwortet wie das Raum-Zeit-Drama in den digital inszenierten Szenarien so ohne weiteres eine gültige Formulierung finden kann – sei es nun mit dem blob oder einer wie auch immer medial dekorierten ‹Schuppen›-Architektur. Die Situation ist offen, und sie sollte nicht zuletzt die Helden der Tektonik zu jenem Diskurs herausfordern, in dem es immer wieder um das geht, was die Architektur in ihrem Innersten zusammenhält und zum Äußersten treibt: den Raum. **Andrea Gleiniger**

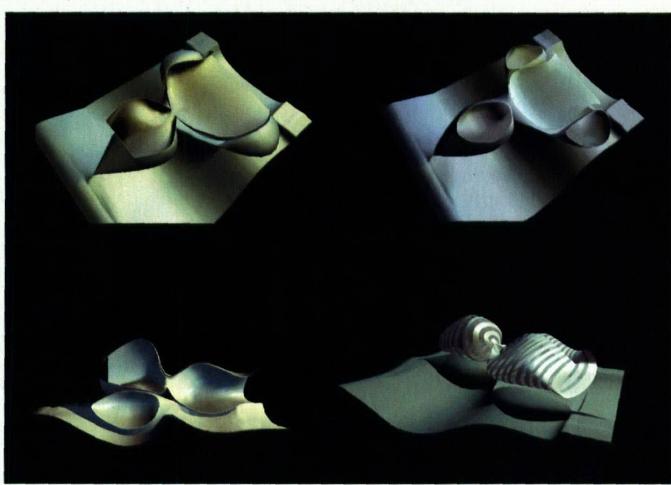
Die Ausstellung ‹Mechanic processes in architectural design› ist noch bis zum 12. Mai in der Archenha, ETH-Hönggerberg, Zürich, zu sehen.



Projekt ‹Tetris›: Clemens Bachmann, Christopher Heinzerling, Ralf Peter, Robert Reiniger, Tobias Schaffrin



Projekt ‹Pleated Model Wall›: Oliver Bertram, Thomas Von Pufendorf



Projekt ‹Loopings›: Andreas Fluck, Sibylle Frey, Natascha Khorsandy, Charlotte Wiber