

Zeitschrift: Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am Departement Architektur der ETH Zürich
Herausgeber: Departement Architektur der ETH Zürich
Band: - (2000)
Heft: 6

Artikel: Quadrat und Kreis und Bio-Pod
Autor: Köhler, Bettina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-919102>

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: 15.01.2026

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

Quadrat und Kreis und Bio-Pod

"I mean, I don't know where my body is."

Ted Pikul, alias Judd Law

Bettina Köhler

Vorbemerkung:

Der Duden verzeichnet unter Human: "[lat.] 1. Die Menschenwürde achtend, menschenwürdig; ... 2. zum Menschen gehörend, ihn betreffend",¹... unter Transhuman findet sich kein Eintrag, wohl aber: "Transhumant [lat.span.fr.] mit Herden wandernd."² Es folgt der Griff zu Meyers Lexikon, auch hier kein Eintrag unter Transhuman, aber es findet sich: "Human [zu lat. Humanus eigtl. "irdisch" (zu "humus" Erde)], menschenwürdig nachsichtig."³ Aus der Versicherung, dass trans..., Trans... "[lat. eine] Vorsilbe mit der Bedeutung quer, durch- hindurch, hinüber, jenseits"⁴ sei, zieht die Autorin also den Schluss, dass "Transhuman" alles dasjenige sein könnte, das quer durch das den Menschen betreffende, durch das Irdische hindurch führt, oder das jenseits des Irdischen oder des Menschenwürdigen liegt. Wie aber soll die Grenze bestimmt werden, vom Ganzen, oder von den Teilen: von Körper, (Leib), Geist, Seele, Götter, Glaube-Liebe-Hoffnung oder Eiweiss, Kohlenhydrate, Kohlenwasserstoff, DNS, Neuronen, Synapsen, galaktischen Sternenwirbeln?

Vielleicht ist eine solche Grenze aber auch durch eine sehr unmittelbare, eine ganz eigene Empfindung zu bestimmen, wie beispielsweise dem Ekel. Ob zum Beispiel die eigene spontane Ablehnung sogenannter "generic architecture", beziehungsweise von Entwurfsprogrammen, die "offenen Energiesystemen" ähneln, etwas mit der Empfindung des Ekels zu tun haben könnte, und inwieweit in dieser Ekelempfindung die sichere Überzeugung aufgehoben ist, dass hier etwas "jenseits des mich betreffenden" liegt, das war der Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen. Die Ekelempfindung berührt die Frage nach den Grenzen des Verständnisses, eines Verständnisses, das Ratio wie auch Emotion umfasst. Es geht mir also nicht darum, die Analyse dieser Empfindung zu nutzen, um bestimmte Interessen, Darstellungsweisen oder Ansichten zeitgenössischer Entwurfstrategien als "ungesund" (weil ekelerregend) zu diskreditieren, es geht um die Frage, welches die Gründe für Vorurteile sind.

Ekel vor bewegten Bildern

Ekelgefühle scheinen mir durch ein Medium im besonderen vermittelt zu werden und daher auch beschreibbar zu sein: durch den Kinofilm. Man mag nun einwenden, dass es nur an einer übersensiblen Verfassung liegt, wenn blubbernde Blutblasen, durch die Gegend fliegende Gehirnteile (Grossaufnahme und schön farbig), oder Hautfetzen hübsch um sonstige

¹ Duden, 5, Das Fremdwörterbuch, Mannheim u.a., 1990, S. 319.

² Duden, (wie Anm. 1), S.788.

³ Meyers grosses Taschenlexikon, Bd. 10, Mannheim u.a., 1987, S. 115.

⁴ Meyers (wie Anm. 3) Bd. 22, S. 181

Reste drapiert, Brechreize auslösen. Mit ein bisschen Ausdauer wäre doch, nach dem Motto “hindurch durch die Knöchelchen, irgendwann wird’s schon besser”, die Katharsis zu erwarten. Es fragt sich allerdings, ob so etwas wie Katharsis überhaupt noch beabsichtigt wird: sowohl die Produzenten dieser Monstrositäten als auch ihre Betrachter scheinen den Aufwand an Pulp und anderen Innereien, sowie deren kompositorisch geschickte Verteilung im Raum eher als sich selbst genügende autonome Kunstäußerung zu genießen. Zu diesem Eindruck einer sich selbst genügenden, hermetisch geschlossenen Kunstwelt trägt auch die anrührend rudimentäre psychologische Verfassung der Hauptdarsteller bei: sie handeln zwar, aber was sie eigentlich “bewegt” bleibt im Dunkeln.

eXistenZ und Ekel

Der Film *eXistenZ* des kanadischen Drehbuchautors und Regisseurs David Cronenberg stellt nach meiner Erfahrung eine besonders prachtvolle Variante sich selbst genügender Ekelinszenierung dar. Bei aller Banalität des Plots muss man allerdings zugestehen, dass der Film auf dieser unmittelbaren Empfindungsebene Diskussionen auslöst, die letztlich um Bilder und Vorstellungen einer veränderbaren, einer Trans(?)-Humanität kreisen. Die Empfindung des Ekels ist unmittelbar, sie vernichtet eine mögliche Distanz in der Einstellung zum Geschehen auf der Leinwand und bezeichnet um so radikaler Grenzen: dies kann ich nicht anschauen, ohne Übelkeit zu verspüren. Ekel als dramaturgisches Instrument? Ekel ein “geradezu gewaltsamer Einbruch des Wirklichen in die erlesene und in hohem Masse symbolische Welt der Kunst”? So betrachtet es zumindest Mario Perniola in *Idiotie und Glanz. Über Ekel und Pracht in der zeitgenössischen Kunst*, 1999 in *Lettre International* veröffentlicht, ein Artikel, in welcher Ekel als zunehmend wichtiger Teil zeitgenössischer Kunstproduktion beschrieben wird.⁵ Perniola erläutert: “Die Aufmerksamkeit der Künstler konzentrierte sich ... auf die brutalsten und rohesten Seiten der Wirklichkeit, vor allem die Themen Tod und Sexualität haben die allgrößte Bedeutung bekommen. Es geht ... um eine unmittelbare und schlichte Vorführung ... von Ereignissen, die Erschütterung und Widerwillen, wenn nicht sogar Ekel und Entsetzen hervorrufen. Die Kategorien des Abscheus und des Schauders werden nun vorherrschend in der ästhetischen Reflexion ... Damit scheint vor allem der Körper grösste Bedeutung zu bekommen, doch liegt der Akzent nicht mehr auf dem schönen Anblick seiner Formen, sondern gerade auf dem was seine Unversehrtheit bedroht und verletzt, sei es durch Penetration, Zerstückelungen und Sezierungen oder indem er durch Prothesen, Ausdehnungen der Glieder und Anschluss an Maschinen über Schnittstellen verändert wird.”⁶

Der ganze Plot von *eXistenZ* beruht letztlich auf der Idee einer — wie es heute so gerne heisst — “nachhaltigen” Penetration des Leibes. (Der Unterschied von Körper und Leib, den der Perniola nicht macht, scheint mir für die angeschnittenen Fragen von zentraler Bedeutung, ich komme weiter unten darauf zurück.) Allegra Geller, ihres Zeichens Spieldesignerin, entwirft ein neues, ein letztes Spiel: ein “Bio-Pod”, eine organische “gen-designte” Masse “vermittelt dem Spielenden über eine Art von Nabelschnur — neuronale? — Signale (Abb 1). Der Spielende verfügt über einen direkt im Rückenmark verankerten Zugang, einen sogenannten “Bio-Port”, der sich im Rücken wie ein offener, überdimensionierter Nabel ausnimmt. In diese schöne, zusätzliche Öffnung des Körpers wird die Nabelschnur eingesteckt. Klick ! macht es beim Reindreihen, woraus der Zuschauer schliessen mag, dass der Bio Port zwar organisch aussieht, aber hart wie eine Metallöffnung ist. Der Bio-Port verkörpert insofern die nicht klar erkennbare Durchmischung von Vorstellungen des Organischen und Anorganischen, die sich durch den gesamten Film zieht und eine Folie für das Ekelhafte bildet. Die Signale aus dem Bio-Pod — “mein baby” nennt Frau Geller die Schwabbelmasse mit den kleinen Zitzen dran zärtlich — versetzen den Spielenden in eine als unmittelbar erlebte Wirklichkeit. “Das Ekelerregende drängt sich dem, der Ekel empfindet,

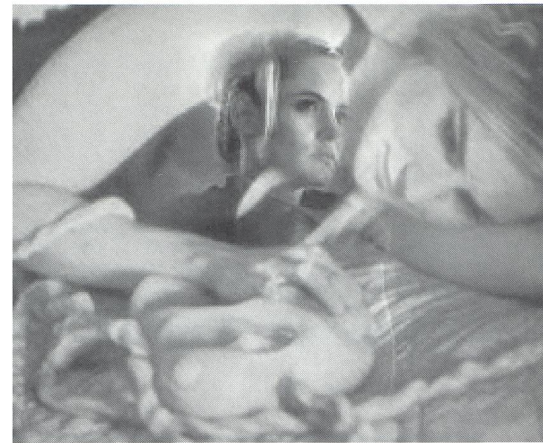
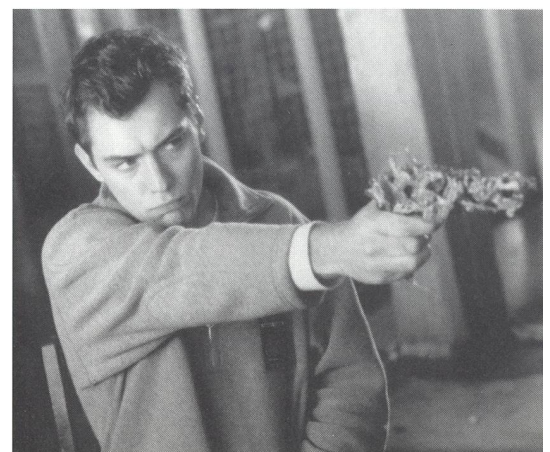


Abb 1. *eXistenZ*, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) träumt über ihrem Bio-Pod

5 Mario Perniola, in: *Lettre International*, Heft 45, 1999, S. 59ff. Das Zitat S. 59.

6 Perniola, (wie Anm. 5), S. 59.

Abb. 2. *eXistenZ*, Ted Pikul (Judd Law) zielt



mit einer Unmittelbarkeit auf, die sowohl dem Angsteinflössenden als auch dem Hassenswerten fehlt ... Was das Ekelhafte charakterisiert ist gerade diese Distanzlosigkeit, seine Fähigkeit zu penetrieren und zu kontaminieren“, schrieb 1929 der ungarische Philosoph Aurel Kolnai.⁷ Der Ekel vor der Penetration des eigenen Leibes durch eine Biomasse, die direkt mit dem Rückenmark verknüpft ist, die eigene Existenz überspült und durch eine andere ersetzt, wird im Film explizit thematisiert: Ted Pikul, der Allegra Geller vor Attentaten militanter Spielgegner und anderer Spielfirmen schützen soll, formuliert die entsprechenden Einwände, ohne sich allerdings letztlich der Versuchung durch das Spiel, nota bene der Versuchung durch die Spielgöttin Geller entziehen zu können, weshalb er dann schliesslich und endlich auch den Bio-Port im Rücken hat (Abb. 3).

“Gespielt” wird also “leben”: sich unterhalten, flirten, essen (gen-manipulierte Mangelware), Waffen bauen (aus Glibber, Knochen und Zähnen), um zu töten (Abb. 2). Leider weiss, nach dem Willen des Schöpfers Cronenberg, niemand mehr genau, wann dieser Transport in die andere Wirklichkeit stattgefunden hat. Damit entfällt jede Möglichkeit der Unterscheidung von Spiel und Realität und in der Folge jegliche Gelegenheit der glaubhaften Errichtung von Spielregeln. Ted Pikul: “Ich will nicht hier sein, wir stolpern hier durch eine unfertige Welt, wir kennen die Regeln nicht, ja wir wissen nicht mal, ob überhaupt welche existieren. Wir werden verfolgt von Leuten, die uns umbringen wollen, ohne zu wissen warum.”



Abb. 3. *eXistenZ*, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) verführt Ted Pikul (Judd Law) zum “Spiel”

⁷ Aurel Kolnai, *Der Ekel*, zitiert in *Perniola*, (wie Anm. 5), S. 60. Kolnais Abhandlung erschien erstmals 1929 im *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung*. Die zweite Ausgabe erschien 1974 in Tübingen zusammen mit Moritz Geigers *Phänomenologie des ästhetischen Genusses*.

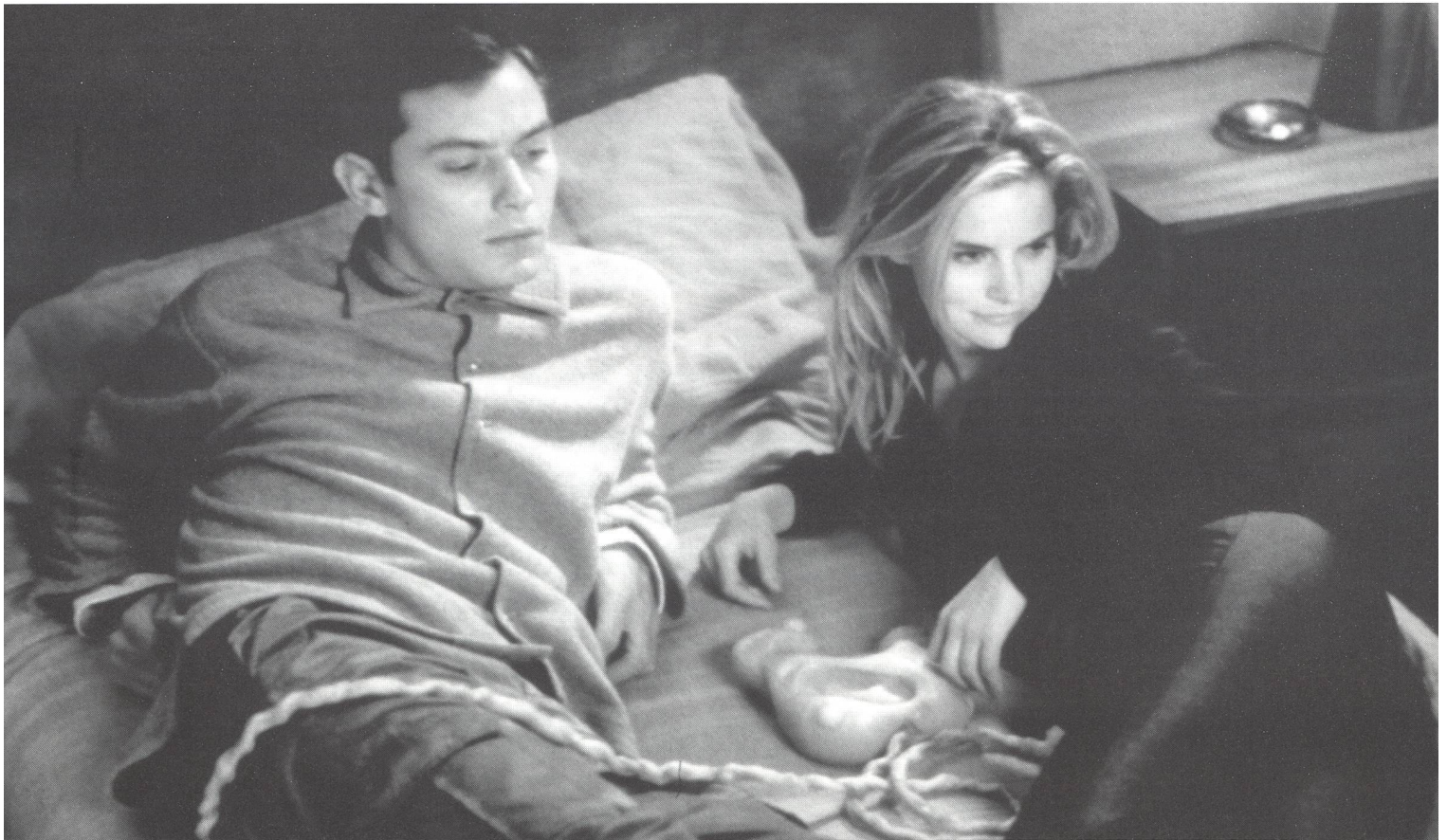
Der Film *eXistenZ* weist nicht nur durch die Vorführung der Ablösung einer eigenen als Einheit erlebten Identität durch die Signale aus einem lebendigen aber nicht selbstbewussten “Körper” Qualitäten auf, die Aurel Kolnai als dem Ekelhaften eigentümlich beschrieb. Genetisch deformierte Tiere, vor sich hin wabernde Fleischmassen, die zur Herstellung von Bio Pods verwendet werden, wie auch der Bio Pod selbst, werden immer wieder in Grossaufnahme vor die Kamera gebracht. Das Gewimmel und Gekrieche, das Klebende einer überbordenden Vitalität, die zugleich die Vorstellung von Fäulnis beziehungsweise des Übergangs zum Unbelebten in sich trägt,⁸ bildet ein Grundmotiv von *eXistenZ*. Der Ekel, so führte

Kolnai aus, bezieht sich “niemals auf Anorganisches, Lebensfreies”,⁹ sondern im Gegenteil auf “in einem abgeschiedenen Gehege endlos wogende Vitalität”.¹⁰ Dem Gewoge der visuellen Ebene entspricht die Bewegung der Handlungsstruktur, sofern man von einer solchen überhaupt sprechen kann, auch hier eine wimmelnde Folge unmotivierter Aktionen, eine überschäumende Aktivität, die ziellos und ungerichtet, ohne Focus bleibt. Aurel Kolnai: “Ekelhaft scheint ja überhaupt die übersteigerte (nicht einfach “mechanisierte!”) Lebenstätigkeit, Lebensbetriebsamkeit “an sich” zu wirken, soweit sie aus dem Rahmen einer wirklich oder doch quasi personalen Lebens-Einheit, eines zweckvollen Gesamtorganismus herausfällt.”¹¹

Im Bild der auf dem Bett liegenden, in die Nabelstränge des Bio-Pods verwickelten Protagonisten kommt der ganze Schrecken des Plots, das sinnlose Flackern einer Handlung, die geträumt und damit erlebt werden muss, zum Ausdruck: wir sehen sie ruhig, die Augen geschlossen, wir wissen aber: sie sind das “Gehege”, in dem das Leben ihres Spiels brodelte, sie sind ihre eigene organische “Spielmaschine” (Abb.4).

Bio Pod versus Quadrat und Kreis

Betrachtet man dieses Bild der organischen Spielmaschine als Metapher für eine mögliche Vorstellung des Humanen, dann muss man festhalten: die Spielmaschine existiert dank eines von ihr selbst geschaffenen Bio-Pod, es gibt keine abstrakten Vorstellungen einer Ordnung, die



die Spielmaschine in einen über sie hinausweisenden Zusammenhang stellt. Alles ist – für die Wahrnehmung der Protagonisten – entweder unmittelbar physisch präsent oder es existiert nicht. *eXistenZ* präsentiert damit populär/philosophische zeitgenössische Vorstellungen von sich auflösender oder multipler Identität und einem Begriff von Leiblichkeit, als einer physischen Präsenz, die nur mehr auf sich selbst verweist: der Bio Pod besteht aus Fleisch, sein “Leben” verdankt er den Gen- und Neuro-Wissenschaften. Dagegen kann man das Bild des Menschen in Quadrat und Kreis, so wie es Leonardo da Vinci in Anlehnung an Vitruvs Aussagen schuf (Abb. 5)¹² als Ausdruck eines älteren Glaubens an eine den

Abb. 4. *eXistenZ*, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) und Ted Pikul (Judd Law) kurz vor dem “Spiel”, andere Szenen zeigen das Paar mit geschlossenen Augen

8 Kolnai, (wie Anm. 7), 1974, S. 140 und S. 144.

9 Kolnai, (wie Anm. 7), 1974, S. 120.

10 Kolnai, (wie Anm. 7), 1974, S. 149.

11 Kolnai, (wie Anm. 7), 1974, S. 149.

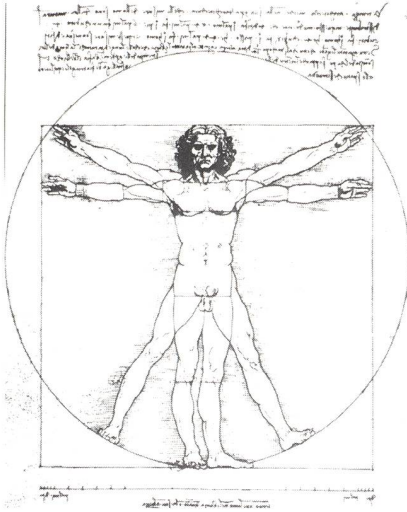


Abb. 5. Leonardo Da Vinci, Proportionsstudie, ca. 1485/90

Menschen umgreifende Ordnung verstehen, die in abstrakter Weise durch regelmässige geometrische Formen, beziehungsweise numerische Verhältnisse repräsentiert werden kann. Leonardos Bild repräsentiert nicht nur den Widerschein möglicher geometrischer und numerischer Ordnung im Leib, sondern auch den nach einer bestimmten Ordnung konstruierten Körper, dessen Schönheit Abglanz der Ordnung des Kosmos ist, einer zweckvollen von Gott geschaffenen Ordnung. Nicht umsonst heissen die regelmässig, geometrischen Platonischen Gebilde, die auch die Elemente des Kosmos repräsentieren: Körper.

Körper oder Leib der Architektur?

Es muss nicht mehr im einzelnen ausgeführt werden, dass der Architektur seit den ersten Versuchen der Einrichtung einer systematisch argumentierenden Theorie daran gelegen war, den Menschen nicht nur als Bauherrn und Bauherrin, sondern im umfassenden Sinne als Parameter des Entwurfs, als Inbegriff bestimmter Vorstellungen der Ordnung in den Mittelpunkt des Projektes zu stellen: Von Leonardos Mensch im Kreis und Quadrat bis hin zu Le Corbusiers Modulor sind konstruierte Körper Ausdruck entsprechender Strategien. Das zeitgenössische Interesse an "generic Architecture" und an nicht hierarchisch gesteuerten Entwurfsprozessen korreliert allerdings mit anderen Auffassungen. Ich gehe davon aus, dass die hinter den entsprechenden Entwurfsprogrammen stehenden Vorstellungen weniger den Körper im oben angedeuteten Sinne, nicht so sehr den Menschen im Quadrat und Kreis als vielmehr Vorstellungen des Leibes in einer Interpretation als organische Spielmaschine betreffen. Diese Vorstellungen beziehen ihre Kraft allerdings weniger aus einer tatsächlich dramatischen Veränderung unserer Lebensverhältnisse sondern aus selbstgeschaffenen Software Vorgaben und der auf diesen aufbauenden Repräsentationen im elektronischen Raum des Computers.

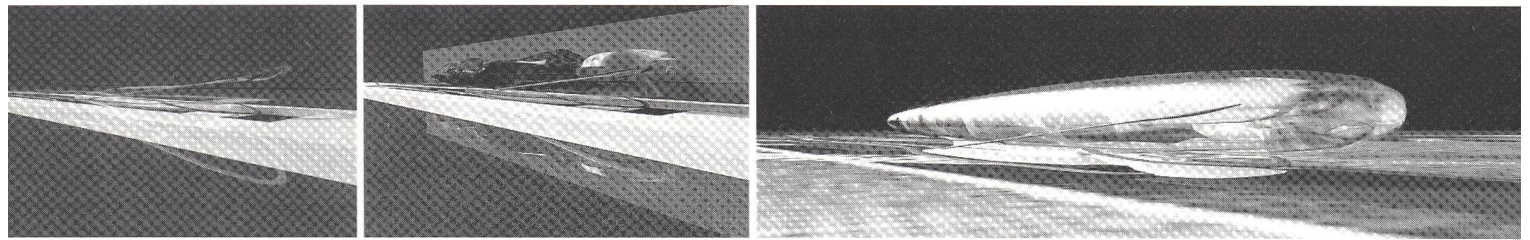


Abb.6. Yokohoma Terminal, Wettbewerbsprojekt, Ben van Berkel, Projektleitung Rob Hootsmans, Mitarbeit: Sanderlij Amsberg, Hugo Beschoor Plugm, Henri Borduin, Hana Euro, Caspar Le Fèvre, Cees van Giessen, Moriko Kira. Strukturelle Sequenz von links nach rechts: Das Kreuz, die Gärten, Gesamtkonstruktion, aus: ARCH+, 128, 1995, 33

Wachsen und Fliesen.

Ich zitiere Ben van Berkel aus einem Gespräch mit Greg Lynn in der Zeitschrift ARCH+ 1995: "Zu den bemerkenswerten Besonderheiten eines CAD gesteuerten Entwurfsprozesses gehört es, dass die Information den Output verändert, was sich wiederum auf den Input auswirkt, und so weiter; die Crux solcher Umwertung ist natürlich, dass alles unsicher wird, schwebend oder fliegend – es ist kein Zufall dass alle Cyberspace Metaphern in die gleiche Richtung weisen."¹³ Am Beispiel eines Wettbewerbsprojektes für den Yokohoma Terminal erläutert van Berkel in der gleichen ARCH+ Ausgabe den diesem Anliegen entsprechenden Wunsch, eine "fliessende Topologie" zu schaffen, einen "ständig mutierenden Ereignispark", eine Struktur die "so nahe wie möglich an eine Nichtstruktur"¹⁴ herankommt (Abb.6).

Ich gebe zu, ich habe Mühe zu verstehen, was eine "Nichtstruktur" sei. Ebenso unverständlich erscheint mir, dass "Strukturen heute ... ihre spezifischen, geordneten Eigenschaften (verlieren) und ... mehr dadurch definieren, wie sie sich zur Organisation des Ganzen verhalten und wie man sich selbst dazu verhält."¹⁵ Denn man könnte berechtigterweise einwenden, wenn es ein "Ganzes" gibt, dann gibt es auch Strukturen, die ein Ganzes bilden, die Idee der Organisation eines Ganzen widerspricht aber dem Wunsch nach einer "Nichtstruktur". Und weiter: was heisst es, dass die Struktur vom eigenen Verhalten abhängig ist? Vom Verhalten des

- 12 "Liegt nämlich ein Mensch mit gespreizten Armen und Beinen auf dem Rücken und setzt man die Zirkelspitze an der Stelle des Nabels ein und schlägt einen Kreis dann werden von dem Kreis die Fingerspitzen beider Hände und die Zehenspitzen berührt. Ebenso wie sich am Körper ein Kreis ergibt, wird sich auch die Figur des Quadrates an ihm finden. Wenn man nämlich von den Fußsohlen bis zum Scheitel Maß nimmt und wendet dieses Maß auf die ausgestreckten Hände an, so wird sich die gleiche Breite und Höhe ergeben, wie bei Flächen, die nach dem Winkelmaß quadratisch angelegt sind", Vitruv, Zehn Bücher über Architektur, ed. Fensterbusch, Darmstadt 1984, S. 139.
- 13 Beide Zitate aus: Entwurfsprozesse Greg Lynn im on line Gespräch mit Ben van Berkel, in: ARCH+, 128, 1995, S. 36,37.
- 14 Yokohoma Terminal, Ben van Berkel, Projektleitung Rob Hootsmans, Mitarbeit: Sanderlij Amsberg, Hugo Beschoor Plugm, Henri Borduin, Hana Euro, Caspar Le Fèvre, Cees van Giessen, Moriko Kira, in: ARCH+, 128, 1995, S. 32f.
- 15 Ben van Berkel, 1995 (wie Anm. 13), S. 33.

Architekten? Der Bürokraten, die den Flughafen verwalten? Der Flughafennutzer? Durch die Nutzung des "Ereignisparcs" soll sich derselbe ständig verändern, eine Vorstellung der physischen "Penetration" dynamischer Vorgänge (das Handeln der Personen) und prinzipiell statischer Konstruktion (des Gebäudes), die dem nahekommt, was als Ekel auslösend beschrieben wurde. Der Wunsch nach einer Zeichnung ohne Autor und nach Strukturen, die wie ein Perpetuum Mobile, einmal in Gang gesetzt, ständig mutieren, erscheint wie der Wunsch nach dem einem Spiel ohne fixe Regeln, wie sagte Pikul in *eXistenZ*, "wir stolpern hier durch eine unfertige Welt ... Man wird mir entgegengehalten, dass man der Beschreibung von Berkels genau entnehmen könne, dass es ihm letztlich um die "Organisation des Programms"¹⁶ gehe, dass es also Richtungen, Wege, Hierarchien auch in diesem Projekt gäbe, und dass man dies den Plänen und Zeichnungen anschaulich entnehmen könne. Das ist richtig, aber die Interpretation der Entwurfsprozesse verweist explizit immer wieder darauf, dass die Umsetzung gerichteter, hierarchischer, linearer Prozesse nicht beabsichtigt sei, sondern im Gegenteil ständig offene Energiefelder abgebildet werden sollen, deren Struktur, oder System, einem wie van Berkel es ausdrückte, "vieldimensionalen Graphen ähnelt."¹⁷

A more vital, evolving, biological model of embryological design and construction.

Um zum Beginn dieser Ausführungen zurückzukommen: ich möchte nicht behaupten, dass ein vieldimensionaler Graph ekelhaft sei, vielleicht aber die formalen Eigenschaften, die aus der Idee einer "Struktur ohne Geometrie"¹⁸ im Raum des Computers resultieren: die Glätte, das Geschmeidige, das Schmiegsame, das ständig Informationen in sich hineinzieht und sich deshalb verändert. Möglicherweise ist es auch diese Vorstellung einer unablässigen Veränderung von Formen, um "Bedeutung" (eine Wand, eine Decke, die Ecke, eine Öffnung) und damit Allusionen von zweckgerichteten Funktionen zu verhindern, die mich ablehnend reagieren lässt, eben die Vorstellung einer "in sich wogenden Vitalität", die einen gewissen — Ekel hervorruft. Wirft man nun ein, dass ich dem Prozess im Computer etwas zuspreche, was er tatsächlich (noch?) nicht hat, nämlich Vitalität, dann könnte ich erwidern, dass alle Beschreibungen zumindest die Vitalität suggerieren und damit Vorstellungen vom lebendigen Leib repräsentieren sollen. Greg Lynn hat die Varianten eines sogenannten Embryologic House in eben dieser Weise eingeführt: "The variations in specific house designs are sponsored by the subsistence of a generic envelope of potential shape, alignment, adjacency and size between a fixed collection of elements. This marks a shift from a Modernist mechanical kit-of-parts design to a more vital, evolving model of embryological design and construction"¹⁹ (Abb.7). Selbst wenn man zugesteht, dass die Biologie Modell ist, und das projektierte Haus eben nicht aus Fleisch und Knochen, sondern aus Glas und Stahl, Aluminium und MDF etc. konstruiert werden sollte, so steht doch die Flexibilität dieser Konstruktion im Sinne einer sanften Anpassung an jede gewünschte Funktion an oberster Stelle: "Window and door openings are not cut into the surface of the Embryological House. Rather an alternative Strategy of tears, shreds and offsets in their soft geometry is invented. Any dent or concavity of surface provides an opportunity for domestic occupation and the integration of apertures in the surface."²⁰

Um es zu beenden und — hoffentlich — eine Diskussion zu eröffnen: wenn nun noch einmal abschliessend Frau Geller über ihrem Bio Pod wacht (Abb. 8) und die formalen Ähnlichkeiten zwischen ihrem "Baby" und dem Embryological House in sehr polemischer Weise vorgeführt werden, dann soll damit meine ganz persönliche Reaktion zum Ausdruck kommen: Unverständnis für eine glatte, schmiegsame, sich immer anpassende Struktur, die vorgibt etwas zu besitzen, dass ich mir für meine hergestellte Umgebung nicht vorstellen kann und vielleicht nicht will: Vitalität.

Dr. Bettina Köhler ist Kunsthistorikerin und Assistenzprofessorin am Institut für Geschichte und Theorie der Architektur der ETH Zürich.

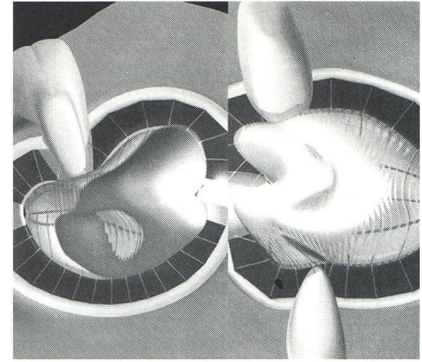


Abb. 7. Birds-eye view of [two] variations of embryologic houses, Greg Lynn FORM – Greg Lynn, Nicole Robertson (object designer), David Chow, Andreas Fröch, Jefferson Ellinger Consultant Garden design Jeffrey Kipnis, aus *Domus*, 822, Januar 2000, S. 9)

16 Ben van Berkel, 1995 (wie Anm. 13), S.32: „Der Vorschlag für den Yokohama Schiffsterminal Wettbewerb ist hauptsächlich der Organisation des Programms verpflichtet“.

17 Ben van Berkel, 1995 (wie Anm. 13), S.37.

18 Ben van Berkel, 1995 (wie Anm. 13), S. 37.

19 Greg Lynn in: *Domus*, 822, Januar 2000, S. 12.

20 Greg Lynn, 2000, (wie Anm. 19), S. 13.

Abb. 8: *eXistenZ*, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) träumt über ihrem Bio-Pod

