

**Zeitschrift:** Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am Departement Architektur der ETH Zürich

**Herausgeber:** Departement Architektur der ETH Zürich

**Band:** - (2004)

**Heft:** 12

**Artikel:** Hypertext: übersetzt, übersetzt, übersetzt : Tendenzen

**Autor:** Kurath, Stefan

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-919164>

#### **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**

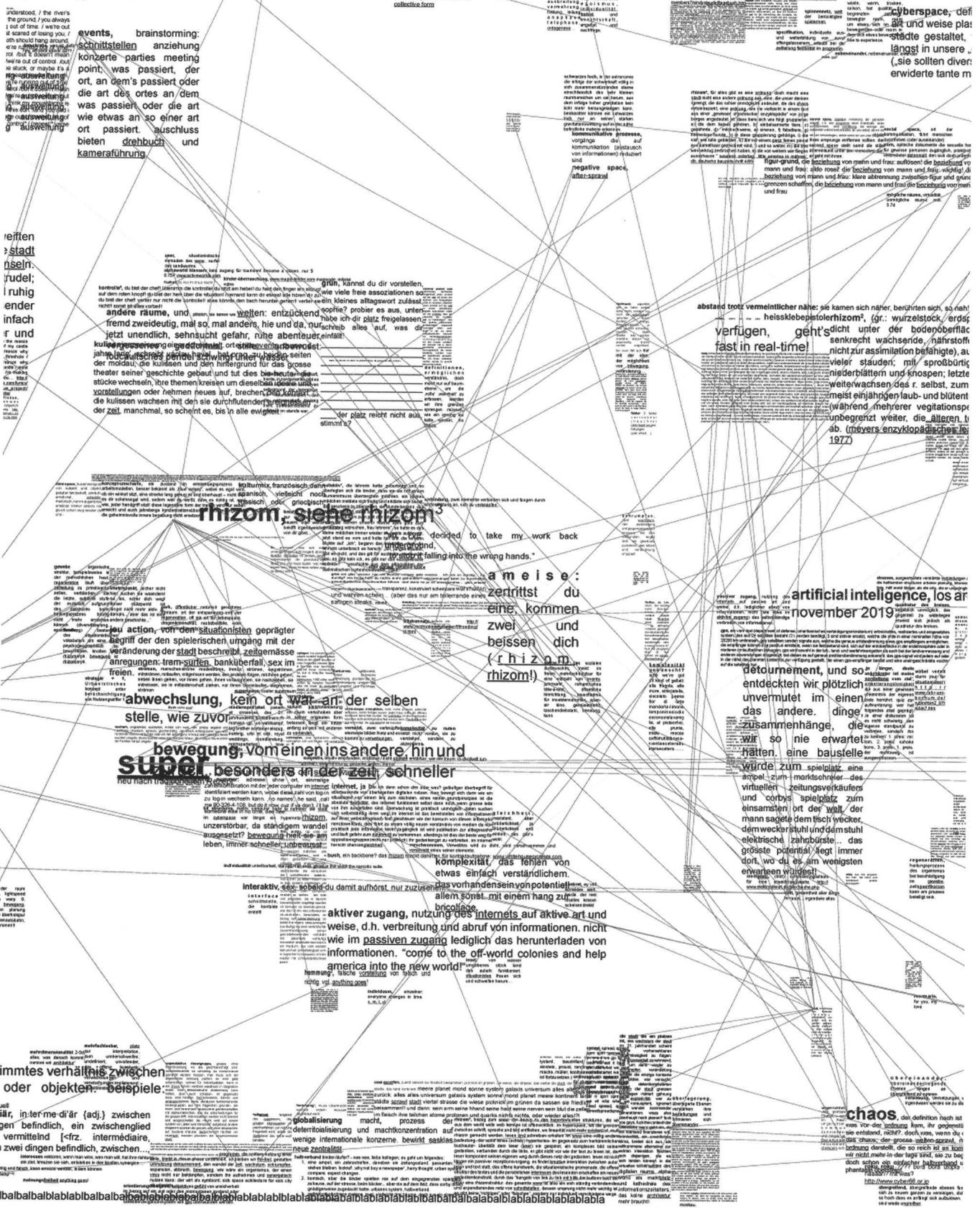
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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:** 14.01.2026

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



# Hypertext: übersetzt, übersetzt, übersetzt; Tendenzen

Stefan Kurath

Stadtplanung und Städtebautheorie hat sich in der Vergangenheit vorwiegend auf raumbildende Elemente konzentriert und dabei den dazwischen entstehenden Raum vernachlässigt. In theoretischen Arbeiten wie Corbusiers *Ville Radieuse*<sup>1</sup>, Collin Rowes und Fred Koettlers *Collage City*<sup>2</sup> oder Rem Koolhaas' *Retroaktiven Manifest Delirious New York*<sup>3</sup> spielt das „Dazwischen“ eine untergeordnete Rolle. Ihnen gemeinsam ist die Sichtweise des Erbauers der Stadt.

Eine neue Position bezieht der Schweizer Städtebautheoretiker André Corboz, indem er sich der Stadt aus der Sicht des Beobachters nähert und durch die Art und Weise wie er die Stadt wahrnimmt Parallelen zu einer Hypertextstruktur elektronischer Medien sieht. Er übersetzt die Strukturen der heutigen Stadt und deren Umgebung als *Hypertext*, und führt damit den Begriff der *Hyperstadt* ein.

Dabei spielt er besonders auf zwei Begriffe an: Das Aufzeigen einer Entwicklung hypertextueller Stadtkonzepte und eine Umkehrung der Sichtweise kombiniert mit einem hypertextuellen Konzept als Strategie, als eine mögliche Antwort auf Koolhaas' *Nicht-Planbarkeit* von Stadt.

## Hypertext – Hyperstadt

In dem Essay *Die Schweiz als Hyperstadt* in der Zeitschrift *anthos*<sup>4</sup>, stellt Corboz das Fehlen eines Wortschatzes für den Zustand einer ehemals Peripherie genannten Kondition fest. Während die Peripherie von einem Zentrum ausgeht, sei es durch den Verlust des Zentrums heutzutage nötig nach neuen Wörtern zu suchen. Der hier vorgeschlagene Begriff der *Hyperstadt* steht in einer Analogie zum Internet und der Sprache des *Hypertextes*, einer Ansammlung nummerierter Texte auf einem elektronischen Medium, welche man in beliebiger Reihenfolge lesen kann, und findet folgende Definition:

*Der Hypertext, wie auch die Hyperstadt ist auf verschiedenen Wegen zugänglich: Man kann sie an zahlreichen Punkten betreten oder verlassen – falls man überhaupt noch von Betreten und Verlassen sprechen kann. Man kann sich in ihr auf unterschiedlichste Arten fortbewegen. Die Aktivitäten sind innerhalb der Hyperstadt verstreut, sie hat kein Zentrum (jedenfalls nicht ein einziges Zentrum), sondern verschiedene Pole. Diese Charakteristika der Hyperstadt zwingt den Beobachter, in Netzwerken denken zu lernen und nicht mehr in Begriffen, die sich auf eine begrenzte Fläche beziehen.<sup>5</sup>*

Das Internet ist vereinfacht beschrieben eine Oberfläche, ein Medium, das mit Informationen und interaktiven Links programmiert werden kann. Übersetzt auf die Hyperstadt wird die Erdhaut zum Medium, Programmsequenzen der

1 Le Corbusier, *ville contemporaine, Oeuvre complète*, Paris, 1922

2 Collin Rowe und Fred Koetter, *Collage City*, Birkhäuser gta, Band 27, 1984 (1978)

3 Rem Koolhaas, *Delirious New York*, dt. Ausgabe ARCH+ 1999, (engl.) The Monacelli Press, 1978

4 *anthos*, Zeitschrift für Landschaftsarchitektur, „Urbane Landschaften“, Corcelles, 2003

5 ebd., S.8



O.M.A. und Rem Koolhaas,  
Masterplan Euralille, 1994

6 Raoul Bunschoten, CHORA, *Metaspaces*, London, aus *strategischer Raum, Urbanität im 21. Jahrhundert*, Anabas Verlag, 2000, S.109 ff.

7 Rem Koolhaas, *What ever happened to Urbanism*, in: *S,M,L,XL*, Rotterdam, Taschen Verlag, Übersetzung aus *ARCH+ 132*, S.41

8 ders., *The Generic City*, in: *S,M,L,XL*, Rotterdam, Taschen Verlag, 1994, S.1238

9 ebd. S.27

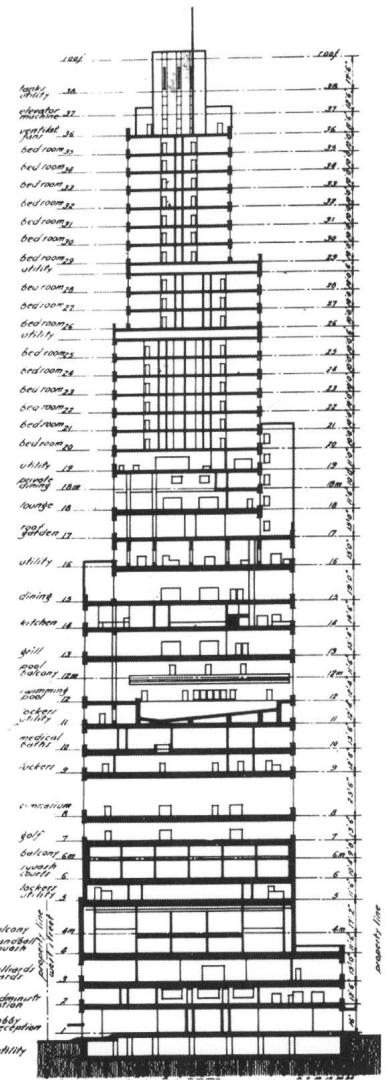
Stadt zum Text und interaktive Links zum verbindenden Element. Der Beobachter im Text orientiert sich innerhalb eines Netzwerkes. Gleichzeitig gibt das Netzwerk ihm die Möglichkeit Entscheidungen zu treffen, an welchen (städtischen) Aktivitäten er sich beteiligt und an welchen nicht. Er kann als Individuum mit dem *System* interagieren.

Der Text *Die Schweiz als Hyperstadt* beschreibt fünf Eigenschaften der Hyperstadt, die für die Diskussion wesentlich sind:

- Die Sichtweise auf die Stadt wird umgekehrt. Das Lesen erfolgt über die Verbindung von Text durch Interaktion und nicht durch eine vorgegebene Narration des Autors. Durch diese Sichtweise des Verbindens tritt der Leser in den Mittelpunkt. Das Individuum wird ernst genommen. Der Lesende wird zum Co-Autor.
- *Hyperstadt* braucht ein Medium, eine Oberfläche und Kontinuität. Raoul Bunschoten, unterscheidet dieses Medium in die *Erdehaut* als *first skin* im Gegensatz zu den Programmsequenzen der Stadt, genannt *second skin*.<sup>6</sup>
- Der Text wird auf das Medium programmiert und ist so unabhängig von der Umgebung.
- Die Kontinuität ersetzt nicht gleichzeitig die Verbindungen. Die Vernetzung, der interaktive Link, erfolgt nicht automatisch über die Oberfläche, diese bietet nur eine Möglichkeit hierfür. Der interaktive Link muss programmiert werden, was im Bezug auf die Stadt nicht bedeutet, dass die Verbindung zwingend physisch sein muss. Um dies zu verdeutlichen, hilft wieder die Analogie mit dem Internet. Eine Seite, die nicht mit anderen Seiten direkt über einen Link vernetzt ist, ist nur über das Eingeben einer Adresse einsehbar. Wichtig ist, dass vorbereitend auch eine leere Seite verlinkt werden kann, zum Beispiel durch das Reservieren einer Adresse oder durch das Programmieren eines Linkes, ohne dass er aktiv ist. Der Link und die Adresse dienen zur Navigation und Werbung.
- *Hyperstadt*, beziehungsweise *Hypertext* ist ein offenes System. Das Medium ist von verschiedenen Autoren immer wieder neu, zeitgleich, oder in zeitlicher Abfolge, unabhängig mittels Sequenzen und Links programmierbar. Die Landschaft, die sich abzeichnet, ist somit einem stetigen Wandel, das heisst einer stetigen Programmierung, unterzogen.

Corboz umschreibt mit *Hyperstadt* den heutigen Zustand der Stadt und so stellt sich die Frage, ob dieses hypertextuelle Verständnis als Entwurfskonzept angewendet werden kann.

Im Folgenden werden Projekte unter den Aspekten der Hyperstadt übersetzt und analysiert, um die angesprochene Sichtweise einzukreisen und zu veranschaulichen.



*Downtown Athletic Club, New York, 1931*

## *What ever happened to Urbanism?*<sup>7</sup>

Ein Ursprung hypertextueller Konzepte liegt bei O.M.A. und Rem Koolhaas, der sich wie Corboz mit dem gegenwärtigen Zustand der Stadt beschäftigt. In seinem Textbeitrag *Generic City*<sup>8</sup> führt er den Begriff der *eigenschaftslosen Stadt* ein. „Die Stadt gehört der Vergangenheit an.“<sup>9</sup> Dieser letzte Satz in *Generic City* führt über zu seinem Fazit in *What ever happened to Urbanism?*:

Sollte es einen „neuen“ Urbanismus geben, dann wird sich dieser nicht auf die Zwillingsfantasien von *Ordnung* und *Omnipotenz* stützen; er wird *Unsicherheit* stiften; er wird sich nicht länger mit der Planung mehr oder weniger dauerhafter Objekte befassen, sondern bestimmte Areale mit all dem düingen, was möglich sein könnte; er wird nicht mehr auf feste Strukturen zielen, sondern auf die Bereitstellung von Möglichkeitsfeldern für Prozesse, die sich dagegen sträuben, eine endgültige Form anzunehmen.<sup>10</sup>

Diese Schlussfolgerung ist das Ende der Planbarkeit von Stadt und hinterlässt durch die von Koolhaas radikal formulierte Aussage „fuck context“<sup>12</sup> in dem Text *Bigness*<sup>11</sup> eine schwere Last. Gleichzeitig aber läutet er das Zeitalter hypertextueller Konzepte ein, da er die Kontrolle konsequenterweise aufgibt. Koolhaas als Architekt konzentriert sich auf die Adresse als Link. Die Adresse, die Verortung ist das Einzige, was er im Prozess definieren und bestimmen kann. Koolhaas schreibt nummerierte Texte. Als Werbestrategie für die Adresse baut er auf Attraktivität. *Bigness*.

Der direkte Link, die Beziehung zum Anderen ist für Koolhaas durch das Nebeneinander latent vorhanden und braucht keine formale Annäherung. Aufgrund eines stetigen Wandels kann keine Verbindung aufgebaut werden. Zu was oder wem auch? Er passt seine Strategie der Wirtschaft und der Gesellschaft an, deren Labilität den stetigen Wandel verursachen.

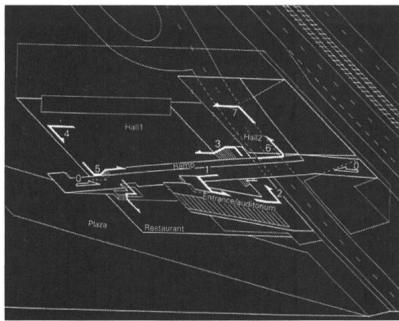
Das *Euralille-Projekt*<sup>13</sup> von O.M.A. und Rem Koolhaas in Lille ist ein Prototyp hypertextueller Konzepte. Die einzelnen Bauten sind als Archipele angeordnet und scheinen frei herumzuschwimmen, haben gleichzeitig jedoch eine klare Adresse, sie sind selbstreferenziell. Konfrontationen werden so nicht ausgeschlossen, sie steigern die Attraktivität. Der Massstabssprung sprengt den Rahmen. Die Beziehungen zueinander werden weniger vorgegeben und werden so die Angelegenheit der einzelnen Parteien. Das Lesen von Stadt wird jeweils dem Benutzer und der Benutzerin überlassen. In welcher Umgebung die Archipele schwimmen wird nicht thematisiert, es bleibt im Plan weiss. Das umgebene Weiss ist netzwerkartig und bindet die neuen Archipele mit den alten zusammen. Dem Potential dieses Bindegliedes wird keine Beachtung geschenkt.

10 ders., *What ever happened to Urbanism*, in: *S,M,L,XL*, Rotterdam, Taschen Verlag, 1994, Übersetzung aus *ARCH+* 132, S.41

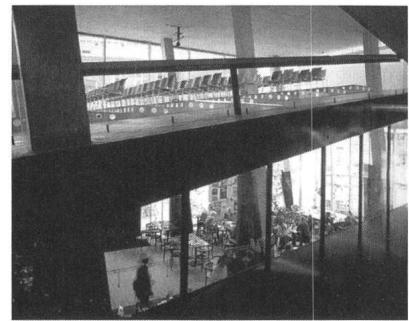
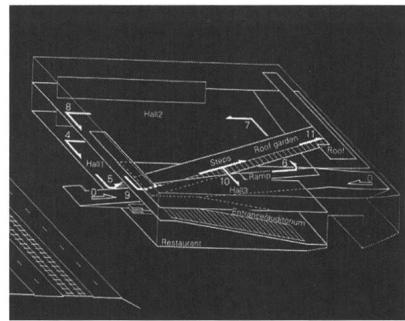
Übersetzung aus ARCH+ 132, S.41  
11 ders., *Bigness, or the Problem of Large*, in:  
*S, M, L, XL*, Rotterdam, Taschen Verlag, 1994,  
Übersetzung aus ARCH+ 132, S.494

Übersetzung aus ARCHIT 152, S.494  
12 ders. in *S, M, L, XL*, Rotterdam 1994: „fuck  
context“ als Infragestellung konventioneller  
Sichtweise

13 O.M.A. und Rem Koolhaas, *Euralille*, Lille, Projekt, 1994



O.M.A. und Rem Koolhaas, *Kunsthalle*, Rotterdam, Isometrie und Narration



Mit *Euralille* befolgt oder radikalisiert Koolhaas die Regeln seines Untersuchungsobjektes Stadt. Im zuvor zitierten Textausschnitt spricht er von „Möglichkeitsfeldern für Prozesse, die sich dagegen sträuben, eine endgültige Form anzunehmen“. Als Architekt liefert Koolhaas die Form und setzt sich selbst ans Ende des Prozesses. Er springt dabei auf den Zug des *Laissez-faire* der Peripherie auf, der sich rasant vorwärts bewegt - in die Sackgasse der Nicht-Planbarkeit.

#### *Narration - Hypertext*

O.M.A. und Rem Koolhaas verfolgen einen weiteren Weg. Nach dem räumlichen Schichten der Moderne und den Raumcollagen der Postmoderne führten sie die *Narration* als räumliche Verbindung in der Architektur ein. Die erzählende Struktur der Narration ist dem Medium des Films entlehnt worden, wobei durch diese aus der Sicht des Benutzers unterschiedlichste Räume zu einem Ablauf zusammengefügt und erlebbar werden können. Im Ansatz befindet sich der Besucher als *Konsument* der Narration in derselben Position, in der sich der Beobachter bei Corboz befindet. (Der Unterschied liegt einzig in der Struktur der Narration im Gegensatz zur Struktur des interaktiven Netzwerkes.)

Eine solche *narrative Struktur* ist beispielsweise im Gebäude der Rotterdamer *Kunsthalle*<sup>14</sup> intensiv erlebbar, indem dort vier unterschiedliche Ausstellungsräume durch einen kontinuierlichen Weg verbunden werden. Der Weg führt den Besucher sehr kontrolliert und inszeniert anhand verschiedener Szenen durch das Gebäude.

Dieses Thema erfährt im Projekt 2 *Bibliothèques Jussieu*<sup>15</sup> in Paris einen weiteren Höhepunkt. Hier wird der Bezug zum Film im Buch *S,M,L,XL*<sup>16</sup> durch die abgebildeten zusammengehängten Schnittsequenzen assoziierbar. O.M.A. und Rem Koolhaas fügen verschiedene Raumszenarien zu einer *heterogenen Kohärenz* zusammen, die Ebenen der Bibliothek werden aufgebrochen und durch einen durchgehenden Boulevard verbunden. Sie sprechen von einer „Stadt in der Stadt“, von „urbanisierter, intensivierter Landschaft“ und von „programmatischen Elementen“.

Auf dieser Ebene zeigt der Vergleich mit *Euralille* auf, dass in Jussieu eine direkte Verbindung der unterschiedlichen Textfragmente vorhanden ist, beziehungsweise programmiert wurde. In *Euralille* lässt Rem Koolhaas den direkten Link erstaunlicher- aber konsequenterweise beiseite. Er will oder muss das sinnleere Korsett der Kontrolle und Ordnung loswerden, und konzentriert sich auf die Architektur.

14 O.M.A. und Rem Koolhaas, *Kunsthalle*, Rotterdam, Projekt, 1992

15 O.M.A. und Rem Koolhaas, 2 *Bibliothèque Jussieu*, Paris, Projekt, 1993

16 Rem Koolhaas, *S,M,L,XL* Rotterdam, Taschen Verlag, 1994



### Parc de la Villette von O.M.A. und Rem Koolhaas

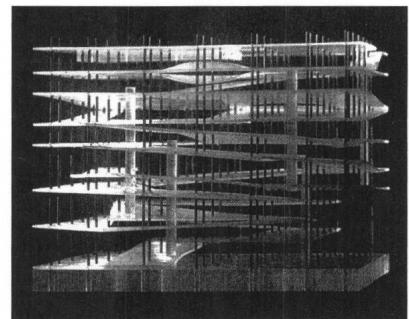
Ein für zeitgenössische hypertextuelle Konzepte wichtiger Beitrag ist der Wettbewerbsbeitrag für den Parc de la Villette<sup>17</sup> von O.M.A. und Rem Koolhaas. Ihrer Meinung nach ist das von der Stadt Paris vorgegebene Programm für das Gebiet zu gross gewesen und hätte keinen Platz für einen richtigen Park übrig gelassen. Aus diesem Grund wurde kein fertiger Park vorgeschlagen, sondern eine Methode die möglicherweise einen Park generieren könnte. Die Methode kann einfach gesagt als ein Kombinieren von „programmatischer Instabilität“ und „architektonischer Spezifizierung“ wiedergegeben werden. O.M.A. und Rem Koolhaas haben das Projekt nicht als einfachen Entwurf vermitteln wollen, sondern als strategischen Vorschlag.<sup>18</sup>

Die architektonische Spezifizierung gelang ihnen durch das Aufteilen der Fläche in ein Raster, ein Netzwerk. Durch die formale Festlegung eines orthogonalen Rasters wurde eine visuelle Konstante geschaffen. Sie ermöglicht ein einfaches Orientieren und Navigieren. Rem Koolhaas vergleicht das Raster des Projekts mit dem Schnitt eines Hochhauses, dessen einzelne Geschosse fähig sind, programmatisch unterschiedliche Events innerhalb des Gebäudes zu unterstützen. Die Summe aller Geschosse ist somit mehr als eine Ansammlung von Teilen, ist ein Hypertext. Dies gilt folglich auch für das Raster des Parks. Die einzelnen Schichten sollten allfällige Events im Park unterstützen und unterschiedliche Zusammenhänge herstellen lassen. Rem Koolhaas kommentiert dies in *S,M,L,XL* folgendermassen: „La Villette could be more radical by suppressing the three-dimensional aspect almost completely and proposing pure program instead, unfettered by any containment.“<sup>19</sup>

Zudem ermöglicht das Raster zwei Bewegungsrichtungen: Die Erste folgt den Streifen, als kontinuierliches, die Zweite quer zu den Streifen als inszeniertes, wechselhaftes Erlebnis.

Diese Inszenierung verweist auf den Film, auf die *Narration*. Der wesentliche Unterschied zu dem Projekt von Jussieu liegt allerdings im Einführen des Netzwerkes als einer Art *Mehrachnarration*. Die Entwerfenden arbeiten zwar mit narrativen Strukturen, verlieren allerdings aufgrund der Wahlmöglichkeit des Besuchers an den Kreuzungspunkten des Rasters die Kontrolle. Die Struktur, das heisst der Park, wird interaktiv erfahrbar.

Das angesprochene Problem der programmatischen Instabilität wird durch eine programmierbare Oberfläche, die durch das Raster verlinkt wird, gelöst. Zusätzlich sind dem Raster drei weitere Ebenen überlagert, die das räumliche Erlebnis unterstützen. Die Entwerfenden haben durch die programmierbare



O.M.A. und Rem Koolhaas, 2 Bibliothèques Jussieu, Modellfoto, 1993



O.M.A. und Rem Koolhaas, Parc de la Villette, Plan, Paris, 1982

17 O.M.A. und Rem Koolhaas, *Parc de la Villette*, Paris, Wettbewerb, 1982

18 Rem Koolhaas, *Parc de la Villette*, in: *S,M,L,XL*, Rotterdam, Taschen Verlag, 1994, S.895

19 ders., *Elegy for the vacant lot*, in: *S,M,L,XL*, 1994, S.937



Xaveer de Geyter, *After Sprawl*, Cover, 2002

Oberfläche mit einem hypertextuellen Ansatz gearbeitet, sind aber durch die Inszenierung der Wegführung nicht bereit gewesen, ihre Autorenschaft und somit die Kontrolle abzugeben. Trotzdem bildet das Projekt eine interessante Grundlage für zeitgenössische Strategien, die mit einer landschaftsarchitektonischen Basis arbeiten.

#### Raum – Strategie: Umkehrung der Sichtweise

Der belgische Architekt Xaveer de Geyter setzt sich in seinem Buch *After-Sprawl*<sup>20</sup> mit dem *kollektiven Raum*<sup>21</sup> auseinander. Aufgrund einer Untersuchung über die Zusammensetzung des *Sprawl* durch Isolierung unterschiedlicher Layer wie: gebauter Raum, Infrastruktur, Natur, Landwirtschaft und Wasser entdeckt er das Netzwerk des negativen Raumes, dem er die Funktion des kollektiven Raumes überträgt. Dieses Raumnetzwerk wird im letzten Teil des Buches dazu verwendet Gebiete zu strukturieren und zu verbinden.

Solche Verbindungen werden heute bereits für eine territoriale Strukturierung genutzt (bewusst oder unbewusst). Sie könnten allerdings mehr sein als reine Verkehrs-Infrastrukturen. Eine Umkehrung der Sichtweise hat zur Folge, dass nicht mehr einzig auf die Attraktivität des Objektes gesetzt wird, sondern dass durch die Vernetzung kollektiver Raum gewährleistet wird. Dieser Raum ist zugleich *biografischer Raum*, Raum, der mit der eigenen Biografie verbunden ist. Durch die Festlegung eines *biografischen Raumes* als relative Konstante wird ein grosser Teil zur Identität beigesteuert. Es ist somit sinnvoll in den von Koolhaas beschriebenen Prozess früher, beziehungsweise räumlich strukturierend, einzugreifen - die Vernetzung als interaktive, heterogene Kohärenz im Sinne einer Vorbereitung.

#### Hypertext – Konzept

Wie zuvor beschrieben ist Hypertext ein offenes System. Aufgrund einer zeitgleichen und zeitverschobenen Programmierbarkeit durch unterschiedliche Autoren, ist es flexibel und anpassungsfähig, der wesentlichste Aspekt ist aber die Interaktivität. So besteht nicht nur für Investoren die Möglichkeit durch eine Programmierung mit dem System zu interagieren, sondern auch der einzelne Benutzer kann seinen eigenen Text, seine eigene Stadt zusammenstellen oder programmieren. Der Bewohner, die Bewohnerin kann eine Beziehung zu seiner Umgebung aufbauen (Integration).

Ohne auf die formalen Qualitäten des in letzter Zeit viel diskutierten *International Port Terminals*<sup>22</sup> in Yokohama von FOA einzugehen, ist das Einführen einer kontinuierlichen Oberfläche, das Zusammenschmelzen von Architektur und Landschaft eine beachtliche Errungenschaft dieses Projektes. Der Entwurfsprozess ist bei der Organisation von Abläufen gestartet. Sie haben jedoch durch die Kontinuität der Oberfläche das Zwang-

20 Xaveer de Geyter Architects, *After-Sprawl*, Brüssel, NAI Publishers de Singel, 2002

21 Xaveer de Geyter Architects, *After-Sprawl*, Brüssel, NAI Publishers de Singel, 2002, S.29

22 Foreign Office Architects, *International Port Terminal*, Yokohama, 2002



hafte narrativer Strukturen verloren. Der Benutzer kann auf der mit Material und Funktionen programmierten Oberfläche „surfen“ und kann sich so individuell dem Terminal annähern. Fotos aus dem Buch *The Yokohama Projekt*<sup>23</sup> zeigen diese „Inbesitznahme“ auf.

#### Hypertext - Strategie

Die Kombination von kollektivem Raum mit Hypertext führen zu Hypertextstrategien. Sie haben das Ziel vor den Augen, die *Hyperstadt* zumindest strategisch planbar zu machen, mit der Ungewissheit als Rahmenbedingung. Dieses Thema hat Koje Pink<sup>24</sup> im Rahmen des ersten Teils des Sommersemesters 2003 an der Professur Prof. Dr. M. Angélil aufgenommen und hat versucht, so eine städtebauliche Strategie zu entwickeln. Der konventionelle Vorgang hätte zu Volumenstudien geführt, die auf der Form von Gebäuden oder auf Bilder beruhen. Meist ist allerdings zu diesem Zeitpunkt weder zukünftiger Nutzer noch zukünftige Nutzung bekannt. Das Unvorhersehbare ist heute ein wesentlicher Faktor. Konventionelle Vorgehensweisen über fertige Bilder machen in der heutigen Zeit keinen Sinn mehr.

Aus diesem Grund folgt das Entwurfsteam der Methode von Xaveer de Geyter mit dem Anlegen eines vernetzten Kollektiv-Raumes. Dieser Raum ist durch Infrastrukturen wie Straßen, Bahn, Wasserwege, Fußwege und für kollektive Freizeitanlagen und Aufenthaltsbereiche programmierbar. Das heißt, er kann auf den bebauten oder bebaubaren Raum je nach Nachfrage reagieren. Der kollektive Raum ist infolgedessen vorbereitet und wartet auf eine Aktivierung oder Umprogrammierung.

Der Ansatz fokussiert bewusst auf das „Dazwischen“ und lässt das architektonische Objekt in einem ersten Schritt beiseite. Die Felder in den Plänen weiss und im Modell leer belassen, sollten gemäß Rem Koolhaas als „Möglichkeitsfelder für Prozesse, die sich dagegen sträuben, eine endgültige Form anzunehmen“ offen bleiben.

Koje Pink, 1. Jahreskurs an der ETHZ,  
Programmatisches Modell, 2003