

# ***Das Architektursystem – eine Annäherung***

Seminararbeit SE Einführung in die Systemtheorie

Univ.-Prof. i.R. Dr. Jürgen Pelikan

Universität Wien // Sommersemester 2017

Fabian Arno Dietrich, BSc.

Wien, 28.07.2017

## // Architektur – gebaute Kommunikation?

Die Architektur (architectura = Baukunst) ist seit der Antike eine gesellschaftlich äußerst einflussreiche Disziplin – auf der ganzen Welt. Genauso, wie die Agora Griechenlands die öffentliche Kommunikation beeinflusste, taten dies auch die Tempelanlagen der Khmer in der Region Angkor. Mehr noch: aufgrund spärlicher schriftlicher Überlieferungen ist von vielen vergangenen Gesellschaften nicht viel mehr übrig, als ihr schützender und gleichzeitig beengender Mantel: ihre Architektur. Der gebaute Raum ist für HistorikerInnen demnach eine wichtige Quelle, um Rückschlüsse auf vergangene Lebensweisen und Herrschaftsformen zu ziehen.

Aber auch die Bautypen der Moderne – hochaufragende Türme, gigantische Sportarenen, industriell gefertigte, von vielen Vorgaben regulierte Wohnwaben – können als in Beton gegossene Belege rezenter Gesellschaftsstrukturen gelesen werden. Architektur, als das mittlerweile natürlich gewordene Habitat des Menschen, ist ein bisher noch zu wenig beleuchtetes Thema in der Soziologie und speziell der Systemtheorie.

In dieser Arbeit wird daher der grundsätzlichen Frage nachgegangen, ob Architektur als ein Funktionssystem im Sinne Niklas Luhmanns empirisch nachweisbar ist. Im ersten Teil wird das Kunstsystem und seine Merkmale auf Basis des Werks „Die Kunst der Gesellschaft“ (Luhmann 1995) betrachtet. Im zweiten Teil wird mithilfe aktueller Beiträge versucht, das Architektursystem als Funktionssystem darzustellen. Hierbei werden theoretische und empirische Ansätze miteinander verbunden.

-/-

### **Teil Eins – Das Kunstsystem**

In Luhmanns funktional-struktureller Gesellschaftstheorie nimmt das Kunstsystem eine Sonderstellung ein. Im zentralen Werk „Die Kunst der Gesellschaft“ entwickelt Luhmann durch zahlreiche Rückgriffe auf den reichen Fundus der Kunstgeschichte und –Theorie das Funktionssystem der Kunst, welches den Horizont der Weltgesellschaft umfasst.

Kunst hat gemäß Luhmann eine Reihe von speziellen Eigenschaften, eine davon ist beispielsweise ihre Nutzlosigkeit – oder genauer: das Fehlen eines externen Nutzens außerhalb des Kunstsystems. (vgl. Luhmann 1995: 77) Dennoch stellt das Kunstsystem anderen Funktionssystemen Leistungen – als Stützfunktion – zur Verfügung; das Kunstsystem ist mithilfe struktureller Kopplungen in den Gesellschaftszusammenhang eingebettet. Das ist beispielsweise an Phänomenen wie den „Islam-Karikaturen“ (Kopplung: Politik, Religion) oder den bis zu dreistelligen Millionenerlösen von Kunstwerken auf manchen Auktionen (Kopplung: Wirtschaft) sichtbar.

Besonders relevant für diese Arbeit ist jedoch die starke theoretische und empirische Beziehung, die Kunst und Architektur verbindet. Ob man wie Luhmann der Meinung sein muss, dass Architektur ein bloßer Bestandteil des Kunstsystems ist, sei hier dahingestellt. In jedem Fall muss jedoch zur gedanklichen Erschließung – und in weiterer Folge auch Abgrenzung – des Architektursystems das Kunstsystem sorgfältig betrachtet werden.

### ***// Wahrnehmung und Kommunikation in der Kunst***

Wahrnehmung und Kommunikation sind zwei voneinander zu unterscheidende Informations-Verarbeitungsstrukturen, die auf kognitive Operationen zurückgehen. Beide sind aufeinander angewiesen: „Das Bewusstsein kann nicht kommunizieren, die Kommunikation kann nicht wahrnehmen.“ (Luhmann 1995: 82)

Durch wahrnehmende Bewusstseinssysteme werden Phänomene, die außerhalb des gesellschaftlichen Kommunikationszusammenhangs existieren, in diesen eingespeist. Dies geschieht mithilfe der Kunst, die Bewusstseins- und Kommunikationssysteme strukturell koppelt. Fremdcodierte Information wird in lesbare Information umgewandelt: Irritation tritt ein. Ein Verständnisprozess tritt in Gang und erzeugt schließlich weitere Information, die in anderen Kommunikationsprozessen genutzt werden kann.

Bei künstlerischer Kommunikation (Betrachtung oder Herstellung eines Kunstwerks, Sprechen über Kunst) bildet – wie auch bei anderer Kommunikation – die Differenz von Information und Mitteilung den Ausgangspunkt für Anschlusskommunikation. Es wird quasi eine „Sinnsuche“ provoziert. Das Operieren und Beobachten, also die Verbindung von Kommunikation und Wahrnehmung, findet sowohl bei der Produktion von Kunst (konzipieren, skizzieren, erschaffen, retuschieren), als auch bei der Betrachtung (reflektieren, kritisieren) statt. Demnach sind für die künstlerische Kommunikation alle beteiligten Rollen (Künstler, Beobachter, Kunstwerk) gleich

bedeutend. Diese Begriffe stellen „Kondensate“ oder „Sedimente“ einer Dauerkommunikation dar. (vgl. Luhmann 1995: 87f)

### ***// Historie des Kunstsystems***

Kunstwerke definieren sich über ihre Vergangenheit; ihre Herleitung. Nur durch die Abgrenzung von anderen, früher entstandenen Werken legitimieren sie ihre Existenz – nur die eigene Geschichte ist für die Betrachtung eines Werks wesentlich. (vgl. Luhmann 1995: 332) Dieses differenztheoretische Konzept der Kunst impliziert eine radikalhistorische Betrachtungsweise: Kunstwerke müssen zeitorientiert produziert werden. (vgl. Luhmann 1995: 76f)

Genau deshalb ist die Stabilität des Kunstsystems eine dynamische – sie beruht auf dem ständigen Auswechseln ihres Bestands. Das geschieht entweder durch Neuheit (neue Kunstwerke oder Schaffensphasen, z.B. die „Blaue Periode“ Picassos) oder infolge von Variabilität der Beobachtungsdurchgänge (z.B. „Revivals“ in der Mode). (vgl. Luhmann 1995: 84f) Pointiert heißt das: „Sprache muss alt sein, Kunstwerke müssen neu sein.“ (Luhmann 1995: 40)

Es ist davon auszugehen, dass Kunst seit jeher eng mit Religion verbunden war. Belege hierfür finden sich unter anderem in der paläolithischen Venus von Willendorf, die heute als Fruchtbarkeitsgöttin interpretiert wird. Im Mittelalter ist Kunst primär Kirchen-Kunst. In der Renaissance ändert sich das langsam, da wohlhabende Bürger sich zunehmend eigene Künstler leisten. Das Kunstsystem emanzipiert sich von der Religion und entwickelt systemeigene Kriterien für die Bewertung von Kunstwerken. Mitte des 17. Jahrhunderts erfolgt eine Annäherung an die Wirtschaft – die Etablierung von Kunstmärkten schafft Unabhängigkeit vom bisherigen Patronagesystem. In der Aufklärung wird die Aufmerksamkeit des Systems erstmals auf die Identitätsprobleme der Kunst gelenkt, das Kunstsystem wird selbstreferentiell.

### ***// Form und Medium in der Kunst***

Kunst besteht laut Luhmann aus Form und Medium. Das Medium hat hier die Rolle des „schwachen“ Bestandteils inne; es wird von einem/r KünstlerIn ge-formt. Ein besonderes Beispiel für ein in der Kunst verwendetes Medium sind Worte. Wo Text in seiner sprachlichen Verwendung zur möglichst effizienten Kommunikation dient, ist seine Aufgabe als Medium konträr: nicht die Beschleunigung, sondern die Verzögerung des Verstehensprozesses wird angestrebt.

Obwohl Kunst ein funktionales Äquivalent zu Sprache darstellt, werden Worte in ihrer Funktion als Medium nicht in Hinblick auf eindeutig-denotativen Sinn verwendet. Das bedeutet, dass je nach Zusammenhang und Situation Worte und Sätze für die Vermittlung komplett unterschiedlicher Bedeutungen verwendet werden können. Ähnliches ist auch in anderen „Kunst-Gattungen“ wie Expressionismus, Dadaismus, Medienkunst, etc. beobachtbar, wo die Bedeutung von Farbe, Bewegung oder Ausdruck losgelöst von „normalen“ Bezügen auftritt.

Mit der Beobachtung einer diskriminierenden Operation wird ein Schaffensprozess erkennbar. Erst dann wird die Unterscheidung als Form relevant und wirkt auf das Medium. Ein abgegrenzter imaginärer Raum wird gegen den „unmarked space“ der Welt in Beziehung gesetzt. Ein berühmtes Beispiel ist das Werk „Fountain“ von Duchamp, ein industriell gefertigtes Urinal, das „nur“ durch seine Präsentation als Kunstgegenstand mit Sockel und Signatur einen künstlerischen (Kommunikations-)Wert entwickelt hat. Auch der Vorhang im Theater oder der Bilderrahmen illustrieren die Bedeutung der unterscheidenden, abgrenzenden Operation in der Konstituierung von Kunst.

### ***// Code und Programm in der Kunst***

Der Code eines Funktionssystems hat mehrere wichtige Aufgaben inne – sowohl innerhalb seines, als auch in Relation zu anderen Systemen. Die Wichtigste ist das Übersetzen der Funktion des Systems in eine prägnante Leitdifferenz in Form eines Präferenzcodes (positiv/negativ). Der Code ist in seiner Unterscheidung vollständig und muss selektiv nach außen und Informativ nach innen sein. Wichtig ist die Offenheit des Codes für Programme (oder auch: Supplemente), die die notwendigerweise allgemein gehaltene Leitdifferenz je nach Aufgabe spezifizieren. (vgl. Luhmann 1995: 302)

Im Code des Kunstsystems spiegelt sich das spezifische Problem wider, eine Präferenzformulierung ohne inhärente ethische oder ästhetische Verzerrungen herzustellen. In der Renaissance waren die Codewerte demnach noch mit schön/hässlich bezeichnet, was Schwierigkeiten aufgeworfen hat:

„Der Begriff der Schönheit wurde also doppelsinnig (und insofern paradox) angewandt: als Gegensatz zum Hässlichen und als Gesamturteil über das Verhältnis von schön und hässlich [...] Deshalb konnte man auch nicht zwischen Codierung und Programmierung unterscheiden.“ (Luhmann 1995: 309)

Die upgedatete Version des Kunstsystem-Codes besteht nun aus dem Begriffspaar passen/nichtpassen von gewählten Formen. (vgl. Luhmann 1995: 190) Diese Bezeichnung ist unempfindlicher gegenüber den tradierten, systemfremden Vorstellungen von „Schönheit“, was eine Zunahme an Präzision und begrifflicher Schärfe bedeutet. Die intuitive Leichtigkeit des geschichtsträchtigen Schönheitsbegriffs ist damit aber verloren.

Das Kunstsystem geht hinsichtlich seines Programms einen besonderen Weg – dieses ist nicht wie in den anderen Funktionssystemen (wie beispielsweise der Wirtschaft oder dem Recht) eine Sekundärcodierung, sondern ergibt sich aus jedem einzelnen Kunstwerk erneut. Jedes Kunstwerk ist sein eigenes Programm. Diese Programmatik durchdringt das Einzelwerk und erlaubt kein zweites, gleich ausgeführtes Werk. (vgl. Luhmann 1995: 328f)

Referenzprobleme – also die Frage nach der Zugehörigkeit von Objekten bzw. darauf basierender Kommunikation zum Kunstsystem – sind von Codierproblemen („passende“ Kunst-Kommunikation bzw. „nicht-passende“ Kunst-Kommunikation) zu unterscheiden. Der Verweis auf die Umwelt kann daher nicht als negativer Codewert fungieren. (vgl. Luhmann 1995: 306) Das Programm – also das Kunstwerk – verhindert ein Zusammenfallen dieser Unterscheidungen. (vgl. Luhmann 1995: 333f)

Durch die historische Betrachtung von Kunst werden scheinbar „Stile“ erkennbar. Diese eher losen Gruppierungen von Werken, die in einer ähnlichen Zeit und/oder nach ähnlichen formalen Kriterien entstanden sind, stellen eine im Kunstsystem prägende Differenz dar. Jedoch ist der Stilbegriff kein „Meta-Programm“, sondern nur einer von vielen Formbegriffen. (vgl. Luhmann 1995: 340)

-/-

## **Teil Zwei – Das Architektursystem**

Die Schlüsselbegriffe und –Mechanismen des Kunstsystems sind nun klar. Einige mögliche Differenzen zwischen den beiden Systemen wurden bereits angeschnitten – man denke an die Frage des externen Nutzens, die radikalhistorische Betrachtungsweise, die am Einzelwerk orientierte Programmatik oder an die Begriffe Form und Medium. Im nächsten Schritt wird nun versucht, anhand jener sichtbaren Bruchlinien eine erste Abgrenzung von Kunst- und Architektursystem vorzunehmen. Hierzu gehört auch die Beschäftigung mit dem Raumbegriff in der Systemtheorie sowie mit der Historie des Architektursystems.

## **// Architektur und Raum**

Luhmann hat nur wenig über die Architektur als gesellschaftlich relevantes Phänomen geschrieben. Er sieht die Architektur als Verwandte der Skulptur, da beide den Raum um sie herum definieren. (vgl. Luhmann 1995: 183) In der Architektur leitet die Grenze von „unmarked“ und „marked“ space die Aufmerksamkeit nach außen. (vgl. Luhmann 1995: 79)

Die Systemtheorie schließlich soll so formuliert sein, dass sie für die Bestimmung von Gesellschaftsgrenzen nicht auf Raum angewiesen ist. (vgl. Luhmann 1998: 30) Raum wird hierbei dadurch konstituiert, dass zwei verschiedene Dinge nicht zur gleichen Zeit die gleiche Raumstelle einnehmen können. (vgl. Luhmann 1987: 525) Diese simple Definition lässt an den Begriff des „Containerraums“ denken, der Raum nur als Koordinatensystem betrachtet und jegliche darüber hinausgehende phänomenologische Bedeutung negiert.

Das Begriffspaar Form/Medium ist schwierig von der Kunst auf die Architektur zu übertragen. Hierfür benötigt Luhmann die Begriffe „Stelle“ und „Objekt“. Er schreibt: „Stellen [können] unabhängig von den Objekten identifiziert werden, die sie jeweils besetzen.“ (Luhmann 1995: 180) Eine Stelle lässt sich demnach als Punkt in einem euklidischen Raum betrachten, dessen Wert unabhängig von seiner Position ist.

Und weiter: „Stellendifferenzen markieren das Medium, Objektdifferenzen die Formen des Mediums.“ (Luhmann 1995: 180) Die Differenz zwischen zwei Punkten in einem Koordinatensystem konstituiert demnach das Medium, aus dem die Architektur mit ihrem Raumbegriff schöpfen könne. Die verschiedenen, auf dem definierten Punkt zu errichtenden Strukturen seien demnach als Formen zu verstehen, die entstehen und wieder vergehen – ohne auf das Medium einzuwirken. Er lenkt zwar ein: „Ein besetzter Raum lässt Atmosphäre entstehen.“ (Luhmann 1995: 181) Jedoch zeichne sich diese „Atmosphäre“ durch ihre „Ungreifbarkeit“ aus. (vgl. Luhmann 1995: 181)

Im Bereich von Landschaftsplanung oder Infrastrukturarbeiten führen die Begriffe Form/Medium zu manifesten empirischen Problemen: wo wird die Grenze gezogen? Denn wenn Luhmanns Raumtheorie konsequent weitergesponnen würde, wäre sämtliche physische Materie unter dem Begriff „Form“ einzuordnen; auch magmatische Prozesse im Erdkern lassen Gestein zirkulieren – welches damit notgedrungen seine Position, seine kartesisch definierte „Stelle“ ändert. Viel

wichtiger: auch die Vorstellung von „Kontext“ im stadträumlichen Maßstab lässt sich schwer mit Luhmanns aus dem Kunstsystem herrührender objektzentrierter Sichtweise kombinieren.

An dieser „Stelle“ wird deshalb auf die ausgereiften Raumtheorien von Löw und Lefebvre verwiesen, die sich ausführlich mit den verschiedenen Dimensionen („relationaler Raum“) und der (kognitiven) Produktion von Raum auseinandergesetzt haben. Es wäre mit Sicherheit ein interessantes und lohnendes Experiment, die Grundlagen jener Raumtheorien mit einer systemtheoretischen Sichtweise zu verbinden.

### **// *Historie des Architektursystems***

Das Architektursystem blickt auf eine äußerst lange Geschichte zurück – man könnte sagen: die erste gebaute Hütte („Urhütte“ nach Laugier) markiert den Beginn der Architektur. Ein wichtiges Zeugnis der bereits im 6. Jh. v.Chr. außergewöhnlich hohen Ausführungsqualität ist die europäische Sakralarchitektur in Tempelform. Bereits damals wurden millimetergenaue Abweichungen von der Geraden (mittige Erhöhung langer Horizontalen, Entasis sowie Inklinaton von Säulen) zum Zweck der optischen Illusion als planerisches Mittel verwendet.

Diese und weitere der in Griechenland entwickelten Planungsmethoden wurden von römischen Baumeistern aufgenommen und weiterentwickelt. Eine wichtige Quelle in der Architekturforschung stellen die Schriften des Römers Vitruv dar, der der Ausbildung nach Militäringenieur war. Bis heute sehen viele die drei von ihm genannten Begriffe „venustas“ (Schönheit), „firmitas“ (Festigkeit) sowie „utilitas“ (Nützlichkeit) als grundlegende Konstituenten der Architektur.

Im europäischen Frühmittelalter waren Kleriker aufgrund ihrer hohen formalen Bildung und gesellschaftlichen Position in bedeutendem Ausmaß als Baumeister/Architekten tätig. Beinahe alle in dieser Zeit entstandenen Kirchen und Klöster gehen auf nicht-weltliche Planer zurück. Im Spätmittelalter änderte sich dies; verstärkt waren nun auch Handwerker – oft organisiert in Form einer „Bauhütte“ – die Erschaffer hochkomplexer Architekturen.

In der Renaissance waren erstmals auch Künstler – beispielsweise der Maler Raffael – als Architekten tätig. Diese „fachfremde“ Übernahme des Baubetriebs könnte aus heutiger Sicht als Beleg einer Ausdifferenzierung des Architektursystems gewertet werden. Anstatt eines aktiv mitwirkenden „obersten Bauarbeiters“, wovon – mehr oder weniger – von Antike bis Mittelalter ausgegangen wird, ist der Architekt nun wirklich ein „abstrakter Planer“ geworden.

In der Renaissance wurden große Fortschritte in der architektonischen Visualisierung erreicht – beispielsweise durch die Weiterentwicklung der Entwurfswerkzeuge Grundriss und Schnitt. In Anbetracht der hohen Qualität früherer Bauten, die auch ohne derart umfangreiches Planmaterial auskamen, kann in der Renaissance dennoch nur schwer von einer Verfeinerung der architektonischen Planung an sich ausgegangen werden.

Vielmehr gewann die Präsentation und Vermittlung eines Entwurfs an Gewicht: die Auftraggeber wollten bereits vor dem Bau wissen, was sie für ihr Geld bekommen. Architektur musste also schon vor ihrer Erstellung präsentiert werden. In der französischen Revolutionsarchitektur – beispielsweise in Form von Boullées Entwurf eines Kenotaphs – ist diese „Architektur im Konjunktiv“ an einer neuen Abstraktionsstufe angelangt: der Entwurf ist gar nicht mehr für die Ausführung konzipiert, sondern vielmehr zum Selbstzweck geworden.

Seither sind im Bereich der Baumaterialien und der Visualisierungstechnik große Fortschritte gemacht worden. Das Bild des kreativ-universalistischen Architekten hat sich aber bis heute wenig gewandelt. Wie in der Renaissance, liegt auch heute noch die Aufgabe des Architekten darin, einen Auftraggeber („Mäzen“) von der Qualität seines Entwurfs zu überzeugen.

### ***// Architektur und Funktion***

Die wichtigste Funktion des Kunstsystems ist die Einbeziehung von Wahrnehmung in den gesellschaftlichen Kommunikationszusammenhang. Für die Architektur jedoch scheint dies wenig zutreffend zu sein. Mit einer an der Kunst orientierten Sichtweise können zwar einige Elemente der Architektur (Fassadenschmuck, Proportionen, Inszenierung) erklärt werden. Die überwiegende Anzahl empirisch wahrnehmbarer Kommunikation, die mit der Art und Weise zu tun hat, wie Raum geplant bzw. gebaut wird, lässt sich mit der Funktion des Kunstsystems aber nicht erklären.

Architektur ist ein hochgradig in den Gesellschaftszusammenhang eingebundenes Funktionssystem, welches zahllose strukturelle Kopplungen zu anderen Funktionssystemen aufweist: Wohnbauförderung (Politik), Baurecht (Recht), Hypothek (Wirtschaft) oder Wohngemeinschaft (Intimsystem) sind nur einige Beispiele für Kopplungen, die mit der planvollen Gestaltung von Raum zusammenhängen.

Ein pragmatischer Ansatz wäre es, die Architektur – wenn sie nun offensichtlich kein Teil des Kunstsystems ist – dem Wirtschaftssystem zuzurechnen. Diese Überlegung hat auf den ersten Blick etwas für sich: die Funktion des Wirtschaftssystems, das Verteilen knapper Güter zu

managen, ist in Teilbereichen auch mit architektonischen Entwurfsaufgaben zu vergleichen. Im stark wachsenden Wirtschaftszweig der „Fertighäuser“ ist diese Nähe besonders spürbar: dem preisbewussten Käufer wird ein aus perfekt abgestimmten Modulen bestehendes Haus – auf Wunsch schlüsselfertig – verkauft. In der Premium-Variante besteht sogar die Wahl zwischen verschiedenen „Stilen“, unter anderem zwischen „italienischer Villa“ oder „Bungalow“.

Trotz der unlegbar effizienten Herangehensweise der innovativen „Fertighaus“-Unternehmen an das Problem der Wohnraumproduktion scheint deren Lösungsansatz bislang trotzdem keine größere Rolle im Wohnungs- und Hausmarkt zu spielen. Ist das lediglich auf die Individualisierungs- und Selbstverwirklichungswünsche von Penthouse-Bewohnern und Häuslbauern zurückzuführen?

Aber was ist mit anderen Bauaufgaben, die sich viel schwieriger standardisieren lassen: Museen, Stadien, Repräsentationsgebäude, Konzerthäuser? In diesen Bereichen ist eine komplett normierte Herangehensweise, ein skalierbares „copy-paste“ praktisch nicht anzutreffen. Es scheint also, dass das Wirtschaftssystem – trotz seiner unbestreitbaren Nähe zum Architektursystem – dieses nicht beinhaltet. Funktion, Code und Programm der Systeme sind wohl nicht ident – zum Glück: das Resultat wäre wohl kein lebenswertes, geschweige denn schönes.

Der Architekturtheoretiker Lippuner schreibt, dass die Funktion des Architektursystems „darin bestehen [könnte], dass sie in der Gesellschaft die Kompetenz zur Bearbeitung von Irritationen monopolisiert, die aus der Kopplung der Gesellschaft mit raum-zeitlich situierten (körperlichen) Individuen entstehen.“ (Lippuner, 2008) Anders formuliert beschäftigt sich das Architektursystem mit der Bearbeitung von Irritationen infolge der Platzierung von Körpern.

Diese Definition für die Funktion des Architektursystems scheint plausibel und ist offen genug für eine Vielzahl beobachtbarer architekturbezogener Phänomene – selbst das mithilfe von 3D-Brillen erstarkende Feld der „virtual reality“ ist damit beschreibbar. Die Platzierung von physischen Körpern ist ein traumatisches Unterfangen; das menschliche Habitat wird transformiert. Umso wichtiger ist es, diese hochkomplexen Prozesse mithilfe bedachter Planung zu konzipieren, moderieren und auszuführen: das ist die Funktion der Architektur.

### ***// Architektur und Programm***

Das Programm ist im Kunstsystem am Einzelwerk orientiert. Im Architektursystem lassen sich hierzu Analogien feststellen: im Kleinen – wer einen Architekten mit der Planung seines Hauses engagiert, möchte ein auf seine Wünsche zugeschnittenes Unikat – wie auch im Großen: wenn

eine Stadt beschließt, sich ein Opernhaus zu leisten, muss dieses selbstverständlich anders, als jenes in der Nachbarstadt aussehen.

Trotzdem bestehen Unterschiede zwischen Architektur und Kunst: denn auch wenn ein Museum besonders sein soll – sei es aufgrund ästhetischer Abgrenzung oder auch wirtschaftlichem Kalkül wie der erwünschten Reproduktion des „Bilbao-Effekts“ – muss es dennoch bestimmte, im Voraus eingehaltene Rahmenbedingungen erfüllen. Dazu gehört die Platzierung auf dem im Vorhinein definierten Grundstück, aber auch Vorgaben hinsichtlich Ausstellungsfläche. Im Wohn- und Bürobau ist hier insbesondere die GFZ (Geschossflächenzahl) zu nennen, welche die Relation von Gesamtnutzfläche zu Grundfläche wiedergibt. Auch die Gesetze der Schwerkraft sowie Vorschriften hinsichtlich Beschattung gehören zu diesen unausgesprochenen, aber für einen Entwurf sehr bestimmenden Parametern, ohne deren Beachtung Architektur notgedrungen fiktional bleiben muss.

Auch an dieser Stelle wird die scheinbare „Sandwich-Position“ von Architektur zwischen dem Kunst- und dem Wirtschaftssystem sichtbar. Etwas weniger manifest, aber nichtdestotrotz sehr einflussreich sind auch das Rechts-, Politik- und vielleicht auch Intimsystem (man denke an die Gestaltung von Wohnungsgrundrissen oder den Einfluss von Familienbildern auf die Wahl des Wohnorts – zB „im Grünen“). Ein rein an vergangener Architektur orientiertes Programm greift daher offenkundig zu kurz und wird der Komplexität einer realen Bauaufgabe nicht gerecht.

Der Architektursoziologe Dürfeld schlägt vor, die Programme der Architektur als „Entwurfsstrategien“ zu bezeichnen. (vgl. Dürfeld, 2008: 30) Lippuner ist hier ähnlicher Meinung:

„[Die Architektur] weist [...] eine Vielzahl von ausgefeilten und hoch spezialisierten Programmen (Theorien, Methoden, Vokabulare, Diskussionsformen und -foren, Präsentationsgewohnheiten usw.) auf, die die kommunikativen Anschlussmöglichkeiten festlegen. Durch den fortwährenden Bezug auf die eigenen Kommunikationsstrukturen grenzt sich die Architektur gegenüber äußeren Einflüssen ab.“ (Lippuner, 2008)

Auch hier findet sich der Verweis auf im weitesten Sinne als Entwurfsstrategien zu bezeichnende Programmformen. Mit seinem Hinweis auf die Abgrenzung der Architektur von äußeren Einflüssen in Form eines spezifischen Vokabulars sowie besonderer Diskussions- und Präsentationsformen weist Lippuner auf den hoch entwickelten, in sich geschlossenen Reflexionsapparat des Architektursystems hin.

Der Begriff von „Entwurfsstrategien“ als Programm der Architektur scheint empirisch tief im System verwurzelt zu sein. Nicht nur bildet das Entwerfen – sowohl in der Lehre, als auch in der

idealisierten Berufspraxis – einen zentralen Punkt des Tätigkeitsprofils von Studierenden und praktizierenden Architekten. Auch die „Herleitung“ oder – anders ausgedrückt „Strategie“ – eines Entwurfs ist zentral für dessen Qualität.

In der vorherrschenden narrativen Präsentationsform eines architektonischen Entwurfs ist die selbstgemachte Problemdiagnose ein wichtiger Ausgangspunkt. In weiterer Folge muss argumentativ nachgewiesen werden, dass der „eigene“ Entwurf die beste Lösung für zum Teil auch selbst definierte Planungsaufgabe darstellt. Beinahe jedes größere „Architekturbüro“ folgt hier einer „Philosophie“ oder „Theorie“; man denke beispielsweise an den „Parametrismus“ von Zaha Hadid Architects oder den „Minimalismus“ von David Chipperfield Architects. Auch im größeren Maßstab – im Bereich der Stadtplanung und Regionalentwicklung – existieren vergleichbare Strategien, die zum Teil nicht nur in formaler, sondern auch in ökologischer, sozialer oder wirtschaftlicher Hinsicht große Unterschiede aufweisen (Beispiele sind die Rolle des Automobils, der Bau isolierter Satellitensiedlungen, der Umgang mit informellen Siedlungen,...). Andere Entwurfsstrategien hängen von der bloßen Abfolge des Entwurfsprozesses ab – wird zuerst am Grundriss geplant, bildet das Modell den Ausgangspunkt, passiert die kreative Arbeit vor dem Computerbildschirm oder wird das Gebäude aus dem Schnitt erschlossen? Ähnlich wie in der Kunst beeinflusst die Wahl der Arbeitsweise das Endprodukt maßgeblich.

Ein dritter Aspekt der Entwurfsstrategien könnte auch die Einbeziehung bislang nicht als „architektonisch“ bekannter Theorien darstellen. In der Rückschau lässt sich feststellen, dass dieser Ansatz häufig sehr fruchtbare Lösungen erbracht hat – als Beispiel kann die Anwendung von Biologismen im Städtebau oder der auf Effizienz basierende Grundgedanke des „Funktionalismus“ gesehen werden. Auch die vom Architekten und Design-Theoretiker Alexander entwickelte „Pattern Language“, die als wandlungsfähiges Werkzeug für den Entwurf baulicher Strukturen von Stadt- bis Zimmergröße entwickelt wurde, kann als solches Beispiel – in diesem Fall an semantischen Strukturen orientiert – gesehen werden. (vgl. Alexander et al. 1977: xviii)

### ***// Architektur und Code***

Der aktuelle Code des Kunstsystems lautet passend/nicht-passend und bezieht sich auf die Passung von Formen. Es ist fraglich, ob dieser für die Kunst passende Code auch für die Architektur adäquat ist. Luhmann spricht hinsichtlich der Architektur von der Wichtigkeit einer Grenze, die die Aufmerksamkeit nicht nach innen, sondern nach außen leitet. (vgl. Luhmann 1995: 79) Ähnliche Gedanken sind bereits beim Architekten und Kunsttheoretiker Semper zu finden:

Charakteristisch für die Architektur ist die Umschließung eines Raumes, die Grenzziehung zwischen Innen/Außen, in die Öffnungen eingefügt sind, die geschlossen werden können. (vgl. Semper, 1851)

Demnach ist die Schaffung einer Grenze zwischen Innen und Außen für die Architektur konstitutiv. Der Architekturtheoretiker Baecker schreibt zum selben Thema:

„Auch ein Schatten, auch eine gedachte Linie, auch ein unbestimmtes oder bestimmtes Gefühl der Beengung oder eine Korrespondenz zwischen zwei Punkten im Raum kann bereits als eine Abschirmung fungieren, der architektonischer Wert zukommt. [...] Und auch ein Durchgang, eine Brücke, ein Winkel in einer Mauer erhält architektonischen Wert, sobald nur ein Innen vor einem Außen abgeschirmt wird, das als erreichbare Außenseite der Innenseite präsent gehalten wird.“ (Baecker, 1990: 95)

Es ist erkennbar, dass dem Gegensatz von Innen und Außen in der Architektur großer Wert zukommt. Wie Baecker ausführt, geht es nicht nur um tatsächlich geschlossene Strukturen; sämtliche Objekte oder Räume, die über ein irgendwie interpretierbares Innen und Außen verfügen, hätten demnach architektonischen Wert.

Für die architektonische Praxis besitzt das Gegensatzpaar Innen/Außen jedenfalls Relevanz. Leicht erkennbar ist dies an der Wichtigkeit, die die Fassade für ein Gebäude hat – es wird mit dem Rhythmus von Fenster- und Türöffnungen gespielt, mit der Beschaffenheit der Oberfläche, mit der Ausrichtung und Neigung. Aber auch auf einer abstrakteren Stufe behält die Leitdifferenz Innen/Außen ihre Kraft: die Privatheit eines Gebäudes oder eines Platzes lässt sich als Abstufung von Zonen verstehen, die von feinen Schichten getrennt sind: eine einzige Stufe kann einen großen Unterschied in der Wahrnehmung von Öffentlichkeit machen. In jenen Fällen funktioniert das Gegensatzpaar von „innen“ und „außen“ nicht obwohl, sondern gerade weil die beschriebenen Positionen nur relativ zueinander besetzt werden können. Die Offenheit für Programme ist somit gegeben: was genau „innen“ und was „außen“ ist, ist nicht fix – und je nach Entwurfsstrategie sogar austauschbar. Damit lässt sich auch die oft sehr unterschiedliche Rezeption von Architektur, bei der vergleichsweise homogene Expertengruppe komplett entgegengesetzte Meinungen aufweisen, erklären.

Die Voraussetzung für einen gut operierenden Präferenzcode scheint mit „innen/außen“ demnach erfüllt zu sein: die Funktion des Systems, sich mit der Irritation infolge der Platzierung von Körpern zu beschäftigen, wird in eine prägnante Leitdifferenz übersetzt.

-/-

In Hinblick auf die sich immer stärker diversifizierenden Tätigkeitsprofile in der Architekturproduktion erscheint es notwendig, das nach wie vor dominierende Rollenverständnis des Architekten als kreativen Planers zu hinterfragen. Die empirisch beobachtbare, annähernd segmentäre Organisation des Architektursystems nach Bauaufgaben („Industriebau“, „Wohnbau“,...) sowie die eher stratifikatorische Organisation der Planungstätigkeiten (Entwurfsplanung ist „kreativer“ – und damit besser – als Ausführungsplanung) spiegelt eine stetig an Komplexität zunehmende Disziplin wider. Neben der Arbeit der „klassischen“ Planungsbüros sind zudem wohl auch räumliche „Interventionen“ sowie die Praxis des BIM – Building Information Management – dem Architektursystem zuzurechnen.

Anders, als das Kunstsystem hat im Architektursystem noch kein niederschwellig zugänglicher Markt das alte Patronagesystem abgelöst, das noch heute in Form von Bauträgern oder Kommissionen fortbesteht. Eine Produktion von Architektur „auf Vorrat“ ist für einen Architekten aufgrund der enormen Herstellungskosten von Gebäuden schließlich nicht möglich. Ob sich dies in der nahen Zukunft ändert, ist fraglich. Lediglich im Rahmen virtueller Architektur ist eine Veränderung hin zu einem „freieren“ Schaffensprozess denkbar – eine Entwurfsidee muss schließlich nicht umsetzbar sein, um als Architektur zu gelten. Wo hier die Grenze zur Kunst verläuft, kann nur im Einzelfall anhand von Code und Programm des Architektursystems entschieden werden.

Das, was als wirtschaftlich gilt (Logistik), kann auch architektonische Dimensionen aufweisen (Raumplanung von Verkehrswegen). Auch im Recht (Baunormen), Intimsystem (Suburbs) und Politik (Neue Reichskanzlei) sowie in den Bereichen Militär (Festungen), Technologie (Materialeigenschaften) oder Krankenbehandlung (Barrierefreiheit) lassen sich wechselseitige Kopplungen beobachten.

Die Stärke des Architektursystems ist seine Fähigkeit, als einziges Funktionssystem mit Raum umzugehen. Wo das Kunstsystem eine Kopplung von Wahrnehmung und Kommunikation ermöglicht, ist das Architektursystem dafür zuständig, Irritationen infolge der Platzierung von Körpern zu verarbeiten – und erreicht damit eine Kopplung von Raum und Kommunikation.

-/-

## // Literatur

Alexander C., Ishikawa S., Silverstein M., Jacobson M., Fiksdahl-King I., Angel S. (1977): *A Pattern Language*, New York.

Baecker, D. (1990): *Die Dekonstruktion der Box – Innen und Außen in der Architektur*, in: Niklas Luhmann, Frederick D. Bunsen, Dirk Baecker. *Unbeobachtbare Welt. Über Kunst und Architektur*, Bielefeld, S. 67-104.

Dürfeld, M. (2008): *Das Ornamentale und die architektonische Form. Systemtheoretische Irritationen*, Bielefeld.

Lippuner, R. (2008): *Objekte und Stellen. Eine systemtheoretische Interpretation von Raum und Architektur*, [online] <http://www.cloud-cuckoo.net/journal1996-2013/inhalt/de/heft/ausgaben/207/Lippuner/lippuner.php> [04.06.2017]

Luhmann, N. (1987): *Soziale Systeme*, Frankfurt am Main.

Luhmann, N. (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main.

Luhmann, N. (1998): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main.

Semper, G. (1851): *Die vier Elemente der Baukunst*, Braunschweig.