

## Schwelle (2)

### Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio und Charles Renfro im Gespräch mit Kim Förster und Anh-Linh Ngo

*Ihre Arbeit scheint sich seit jeher in besonderer Weise mit Türen und Fenstern zu beschäftigen. Wann haben Sie damit angefangen, über Schwellen nachzudenken?*

**Ricardo Scofidio (RS):** Grundsätzlich habe ich mit Schwellen so meine Probleme, denn sie setzen ein Denken in Entweder-Oder-Kategorien voraus. Entweder man ist auf der einen oder auf der anderen Seite. Und die Bedingungen auf der anderen Seite würden sich von der Seite, auf der man sich selbst befindet, unterscheiden. Eine Schwelle ist also der Moment, in dem man vom Einen zum Anderen geht. Die Idee der Schwelle beinhaltet nicht die Möglichkeit der Kontinuität.

**Elisabeth Diller (ED):** Das Wort Schwelle habe ich seit sehr langer Zeit nicht benutzt. Die gewöhnlichste Beschreibung einer Schwelle im architektonischen Sinn ist der Moment des „Weder hier – noch dort“, das Dazwischen-Sein. Wenn ich nicht im architektonischen Sinne über Schwellen nachdenke, dann wird es schon interessanter, weil dann die Idee eines Schwellen-Moments entsteht, eines Kippmoments. Dann ist es eine zeitliche Vorstellung. Wenn ich die Schwelle als eine räumliche Idee begreife, dann sehe ich sie lieber als Schnittstelle.

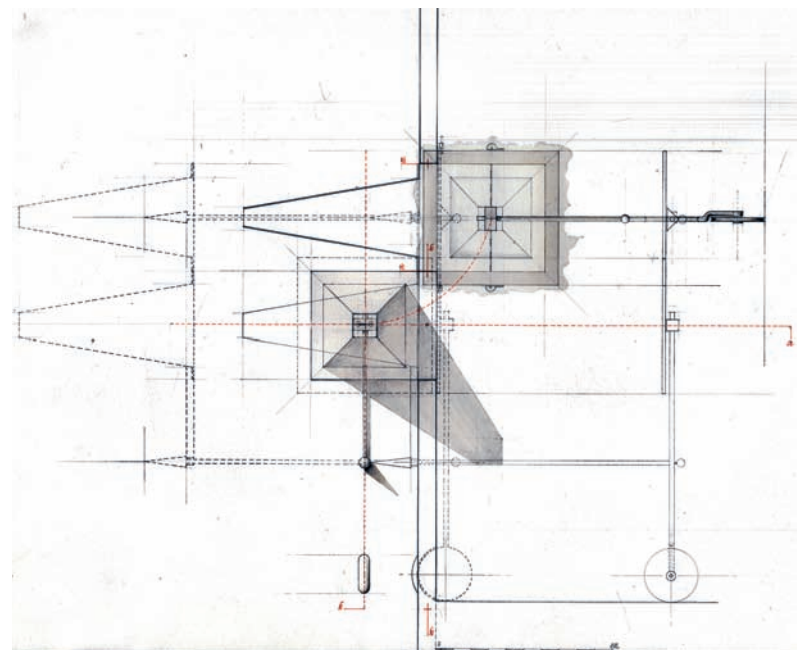
Vielleicht hat es mit der Sprache zu tun, im Deutschen könnte es anders sein. Wenn ich das Wort Schwelle höre, denke ich automatisch an die Architektur der Postmoderne. Damals sprach jeder von Torbögen, die den feierlichen Moment markieren, in dem man ein Gebäude oder einen Raum betritt. Daher reagiere ich auf den Begriff intuitiv mit Ablehnung. Wenn man das Wort hingegen durch Schnittstelle oder Interface ersetzt, steckt dahinter ein vollkommen zeitgemäßer Gedanke. Dann ergibt sich jedoch die Frage: Was ist eine räumliche Schnittstelle, was könnte ein solches Element in der Architektur sein? Mir fallen zwei unserer frühen Projekte ein, die sich mit diesem Thema beschäftigt haben:

Eines war für den Eingang zur Ausstellung „Art on the Beach“, die von Creative Time 1984 kuratiert wurde. Die Ausstellung fand auf einem aufgeschütteten Gelände in New York statt, auf dem später Battery Park City gebaut wurde. Unser Projekt „Gate“ bezog sich auf die Schwelle, an der zwischen der Institution und dem Besucher eine finanzielle Transaktion stattfindet. Wir gestalteten die Architektur so, dass die Beteiligten in dem Moment, in dem das Geld bezahlt wird, wirklich interagieren müssen. Wir haben mit diesem wichtigen Detail begonnen und das Projekt darum entwickelt. So gesehen war „Gate“ tatsächlich ein Transaktionsfenster. Im Gegensatz dazu haben wir das „Slow House“ insgesamt als Schwelle konzipiert. Es ging um die Verbindung zwischen einer Tür und einem Fenster. Das Gebäude war der Schwellenraum zwischen dem Eingang und der Aussicht.

*„Slow House“ scheint auf persönliche und psychologische Aspekte einer Passage, eines Weges zu verweisen. Am Ende eröffnet sich der Blick aus einem Fenster. Aber zusätzlich zur reinen Architektur wurde das Fenster beim „Slow House“ mit elektronischen und optischen Geräten ausgerüstet. Kann man das „Slow House“ als eine Art Seh-Maschine beschreiben? Und wenn ja, können Sie auf die Idee eines solchen „Fenster-Tunings“ eingehen, die Sie eine Weile lang beschäftigt hat?*

**ED:** Uns geht es darum, nicht nur ein verbales, sondern ein räumliches Statement abzugeben. In unserer Kultur wird im Allgemeinen zwischen authentischer und vermittelter Erfahrung unterschieden und erstere höher gewertet. Das hat auch in der Architektur Eingang gefunden: Einige Dinge werden als wichtiger angesehen als andere, eine Vorstellung, die wir ablehnen.

Beim „Slow House“ wird das besonders deutlich. Hier haben wir ein elektronisch erzeugtes Bild dem Blick durch ein Panorama-Fenster gegenübergestellt. Eine Sicht unterbricht die andere und beide stimmen nicht hundert-



*Suburban Window, Skizze von Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio zur Ausstellung Il Progetto Domestico, Triennale Mailand 1986*

prozentig überein. Wir wollen zumindest die Frage aufwerfen, welches Bild wirklich ist und welches nur vermittelt. Ist tatsächlich eines authentischer als das andere? Die eine Sicht ist mit architektonischen Mitteln gerahmt, wie bei der Bühne im Theater. Zwar ist der technische Aufwand gering, aber dennoch handelt es sich um ein mediatisiertes Bild. Dann gibt es noch das elektronische „Fenster“, das eindeutig vermittelt ist. Beide Ansichten sind interessant, beide haben ihre Qualitäten in der Echtzeit oder in der Verzögerung. Das technisch generierte Bild ist sogar virtuoser, es erlaubt uns vergangene Aufnahmen, etwa von gutem Wetter erneut abzuspielen, und man kann heranzoomen.

**RS:** Dennoch, der Blick aus dem Fenster ist technisch gesehen komplexer und raffinierter als das Fernsehbild. Denn ohne das Fenster gibt es keinen Ausblick. In dem Moment, in dem man etwas einrahmt, wird es bewertet und gewinnt Bedeutung. Für ein Panorama-Fenster in einem Wohnhaus bezahlt man viel Geld, man kauft sich gewissermaßen eine Aussicht. Am teuersten ist dabei der Meeresblick, denn niemand kann ihn verbauen. Das Fernsehen ist im Vergleich dazu eine einfachere Technologie, ein geschlossenes System.

*Bruno Latour argumentiert, dass menschliche und nicht-menschliche Akteure auf komplexe Weise miteinander interagieren. Die Technologie übernimmt menschliche Handlungen und ersetzt die Menschen. Auf der anderen Seite sind diese nicht-menschlichen Akteure Ausdruck einer bestimmten Sicht auf menschliches Verhalten. Auf eine gewisse Weise disziplinieren Maschinen.*

**RS:** Es ist erstaunlich, dass in den 1930er Jahren Roboter und Technologie als Erfüllungsgehilfen gedacht waren. Technik sollte das Leben einfacher und besser machen. Heute dagegen sind wir sonderbarerweise zu ihrem Erfüllungsgehilfen geworden. Wir müssen Dinge auf eine bestimmte Weise tun, festgelegte Handlungen tätigen. Wir müssen die Vorgaben der Maschine erfüllen, um etwas zu erreichen. Es ist ein wenig so, wie wenn man einem Hund seine Belohnung gibt, weil er Männchen gemacht hat. Ich finde es interessant, wie Technologie unsere Verhaltensmuster verändert.

**ED:** In Bezug auf den disziplinierenden Charakter von Schwellen denke ich an unser Projekt „Para-Site“ im MoMA. Wenn wir die Schwelle eines Museums überschreiten, verlassen wir den öffentlichen Raum und erlangen erst Zutritt, wenn wir den Eintritt bezahlt haben; dadurch erhalten wir unterschiedliche Privilegien und Rechte, müssen uns aber auch an bestimmte Regeln usw. halten. Wir waren uns dieser Aspekte sehr bewusst, daher haben wir an diesen Schwellen Kameras angebracht. Wir fanden die Handlungen spannend, die man vollzieht, sobald man weiß, dass man beobachtet wird. Es geht dabei nicht um die Überwachung durch eine wie auch immer geartete Autorität. Man wird in gewisser Weise zu einem selbst-reflexiven Beobachter seiner selbst.

*Sie sagen, dass durch Technologie immer eine Art Vertrag aufgesetzt wird, ein Rahmen, innerhalb dessen man sich verhalten muss. Sie scheinen jedoch die letzte Entscheidung an die Benutzer weitergeben zu wollen. Was ist Ihre Rolle in dem Spiel? In der Brasserie haben Sie z.B. Überwachungskameras verwendet, um das soziale Ereignis eines Abendessens im Restaurant zu inszenieren.*

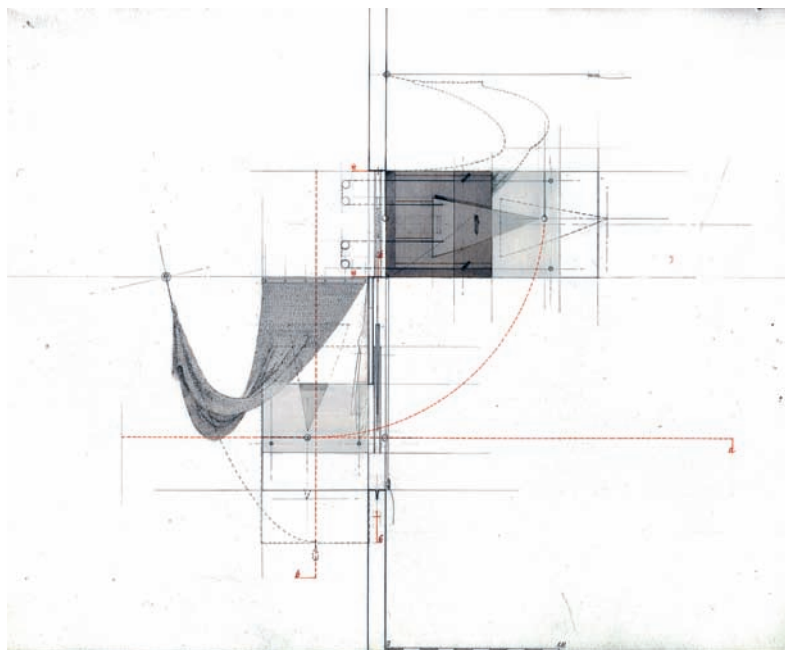
**ED:** Das ist genau das, worum es geht. Die Architektur bezieht einen Großteil ihres Potentials aus Dingen, die ursprünglich für etwas vollkommen anderes gedacht waren. Wir haben uns viel von militärischen und medizinischen Technologien abgeschaut. In einigen unserer Projekte, etwa den Post-Überwachungsprojekten, haben wir die Möglichkeiten der Überwachungstechnologie übersteigert und sie so auf die Machtfrage ausgerichtet. Das ist ein großer zusätzlicher Vorteil. Es ist ja nicht so, als sei eine solche Technik brandneu und unkodiert, sie sind selbstverständlich kodiert. Gerade das macht es so faszinierend, diese Kodierung aufzubrechen und die Technik gegen sich selbst anzuwenden.

**Charles Renfro (CR):** Unser ursprüngliches Konzept für die Brasserie sah einen Laufsteg auf Höhe der Tische vor; die Gäste hätten beim Eintreten über die Tische laufen müssen. Wir haben damit die Tatsache bewusst gemacht, dass man im Zentrum der Aufmerksamkeit steht, wenn man ein Restaurant betritt und dadurch automatisch eine Show abliefern, egal ob es eine Kamera gibt oder nicht.

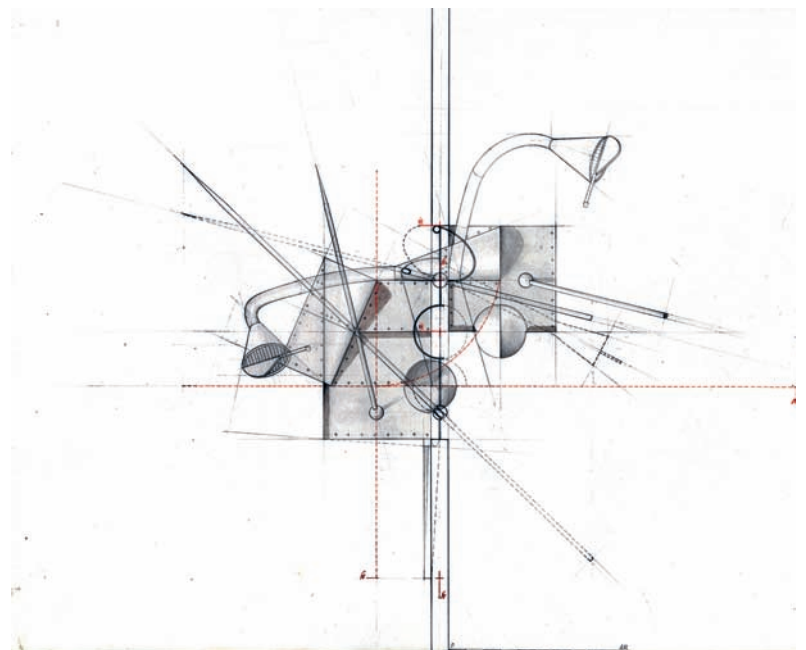
**RS:** Wir hatten es mit einem Restaurant zu tun, das sich im Keller eines der ersten Gebäude mit Vorhangfassade befindet, dem Seagram Hochhaus von Mies van der Rohe. Wegen der Lage gibt es keine Fenster nach draußen. So haben die Überwachungskameras auch die Eindrücke der Straße von außen nach innen geholt.

**ED:** Zusätzlich wird von jeder Person, die durch die Drehtür hereinkommt, ein Videostill gemacht. Die Bilder werden dann auf Monitore über der Bar projiziert und jeder, der hereinkommt, wird gesehen. Zusätzlich haben wir den Eingang, die Schwelle zwischen Straße und Innenraum, mit einem Laufsteg mitten im Restaurant räumlich in die Länge gezogen. Die Gäste werden zweifach angekündigt, zuerst elektronisch, dann physisch. Am Anfang waren die Leute nicht so selbstsicher, aber mit der Zeit fanden die, die öfter kamen, richtig Spaß daran und inszenierten ihren Eintritt, so dass die Technologie wirklich begann, ihr Verhalten zu beeinflussen. Manche Leute gingen mehrfach im Kreis durch die Drehtür, um sich wiederholt abbilden zu lassen. Die Technik ist spielerisch geworden und zielt auf den Exhibitionismus der Leute.

**RS:** In Wirklichkeit bilden die Monitore die Eintretenden verschwommen ab, so dass es sich nicht um klassische Überwachungsfotos handelt. Die Restaurant-Besitzer hatten sich nämlich Sorgen gemacht, die Leute könnten sich unwohl fühlen, wenn sie ihre Bilder sehen und merken, dass sie aufgezeichnet werden. Aber sie lieben es.



*Rural Window, Skizze von Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio zur Ausstellung Il Progetto Domestico, Triennale Mailand 1986*



*Urban Window, Skizze von Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio zur Ausstellung Il Progetto Domestico, Triennale Mailand 1986*



**ED:** Das Ganze sollte man nicht als reine Kritik missverstehen. Wir versuchen den Gebrauch neu zu denken und eignen uns vorhandene Systeme an. Wir leben in einer post-paranoiden Kultur leben. Selbst wenn wir uns alle beschweren, dass unsere Aktivitäten im Internet Spuren hinterlassen und wir ununterbrochen überwacht werden, haben wir dennoch Möglichkeiten gefunden, in einem solchen Raum zu leben und zu arbeiten und uns darin sogar subversiv zu verhalten.

**CR:** Ich würde sagen, dass man genötigt wird, sein eigenes Verhalten zu überprüfen. Wir wollen niemandem bestimmte Verhaltensweisen aufzwingen, sondern wollen die Souveränität des Nutzers aufrecht erhalten. Einige unserer neueren Projekte versuchen auch, zu vermitteln. Das ICA in Boston beispielsweise hat einen Raum, der Mediathek heißt und der eigentlich nur aus einem Panorama-Fenster besteht, eine Idee, die auf das „Slow House“ zurückgeht. Wir haben hier keine Technik verwendet, es ist einfach nur ein Fenster. Allein durch die Art, wie der Horizont eingerahmt wird, verändert es die Wahrnehmung des Raumes um einen herum.

*Das „Blur-Building“ ist das perfekte Beispiel eines Schwellen-Gebäudes. Peter Sloterdijk deutet dieses „unscharfe Gebäude“ in seiner Sphären-Trilogie als Beispiel für eine „makro-atmosphärische Installation“, die in ihrer Gesamtheit eine Schwellen-Erfahrung darstellt. Man muss darin eintauchen, muss Teil des Entwurfs werden, statt einfach nur drinnen oder draußen zu sein.*

**ED:** Das Blur-Building hat keine Wände, es gibt nicht wirklich einen Raum, es gibt nur ein Gerüst und Wasserrohre. Man kann es als vollkommene Schwelle bezeichnen, oder als deren vollkommene Abwesenheit. Es ist ein Spezialeffekt: Beginnt es dort, wo man die Feuchtigkeit zu spüren beginnt oder wo die Sicht so beeinträchtigt wird, dass man die Orientierung verliert? Das Blur Building verändert sich ständig, es hat eine amorphe Form. Manchmal, wenn der Wind weht, löst es sich buchstäblich in Luft auf, wird ganz transparent, und von einem Augenblick zum anderen ist die Illusion verschwunden. Im Bezug auf seinen Maßstab ist es sehr von der Umwelt abhängig. Letztendlich sind seine Grenzen nicht definiert; aber auf diese Weise wird ein fremdartiger sozialer Raum geschaffen.

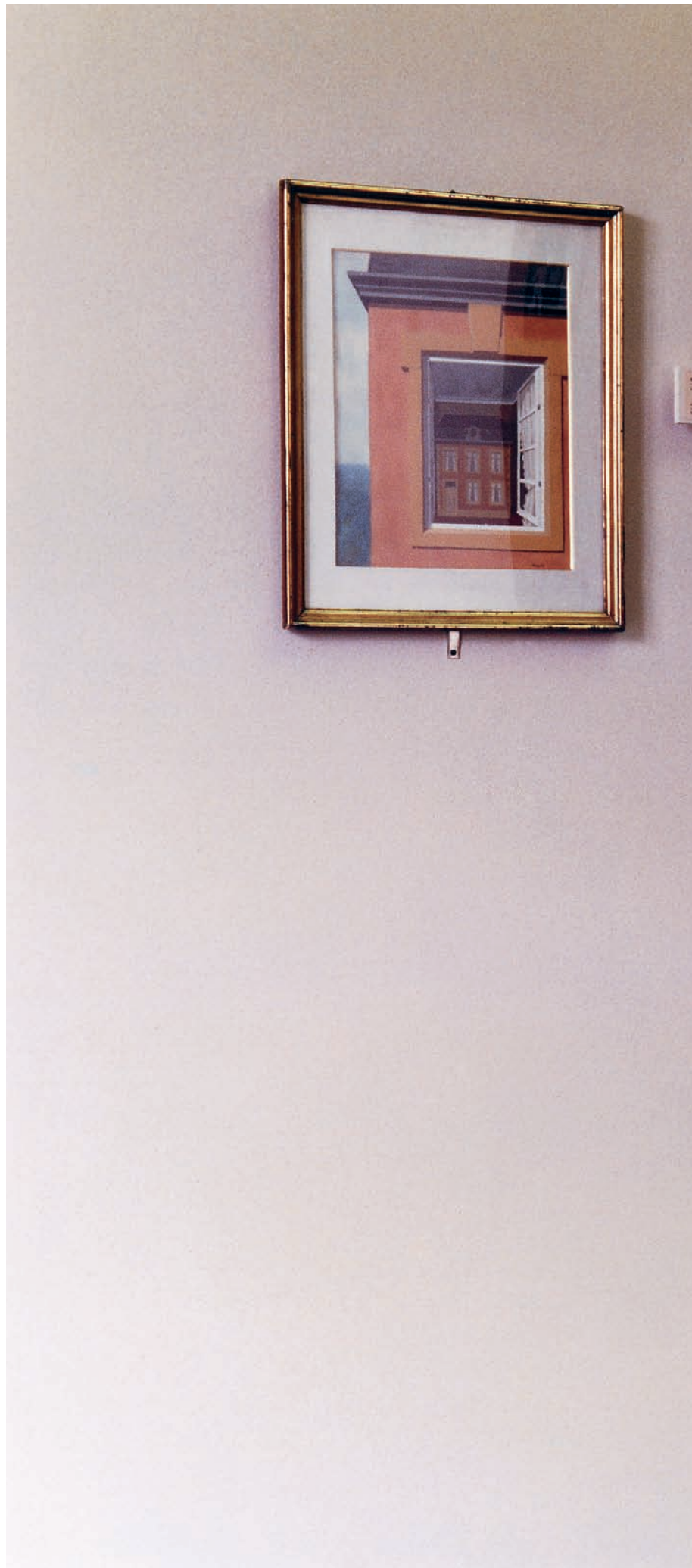
Das Großartige am Blur-Building ist, dass es so viele verschiedene Deutungen möglich macht. Manche sind religiös, spirituell, fast surreal.

*Aber die Art, wie der Besucher in der Wolke eintaucht, dabei aber gleichzeitig ein isoliertes Individuum bleibt, hat tatsächlich eine religiöse oder spirituelle Dimension. Peter Sloterdijk liefert mit seiner Schaum-Metapher das passende Gesellschaftsbild dazu. Für ihn liegt die Aufgabe der Designer oder Architekten heute darin, jene „übergreifenden Formen“ zu entwerfen, innerhalb derer die Isolierten zu „interaktiven Einheiten“ zusammenfassbar werden. Das sei auch der Grund, warum „Kommunikation“ in den zeitgenössischen Diskursen einen gleichsam „evangelischen Klang“ erhalte – ein „Rettungswort“ für diejenigen, die das Heil im Zusammenhang suchten. Ist das für Sie lediglich eine weitere surreale Interpretation oder sehen Sie eine Verbindung zu Ihrer Arbeit?*

**ED:** Ich denke da vor allem an den so genannten „Brain Coat“, den wir für die Besucher des „Blur Buildings“ entworfen haben. Es war ein Mantel, der die Kontaktaufnahme zwischen ihnen ermöglichen sollte, ohne dass sie wie sonst durch Gesten oder Worte kommunizierten. Wir wollten die Idee des Spektakels, bei dem es ein Publikum gibt, das ein Kollektiv bildet und einer theatralisch produzierten Zeit gehorcht, umkehren. Das Publikum sollte aufgelöst und die Besucher vereinzelt werden.

**RS:** Auf die Idee kamen wir, weil das Projekt von einem Telekommunikations-Unternehmen gesponsert wurde und wir deshalb Mobiltelefone verwenden sollten. Aber es war nicht möglich, in dem Nebel elektronische Geräte einzusetzen. Zu Beginn des Projekts dachten wir also über technische Kommunikation nach, aber auch über nicht-verbale Kommunikationsformen.

**ED:** Was uns besonders interessiert hat, war unbeabsichtigte Kommunikation: Die Art, wie wir einander begegnen, wie wir die Arme verschränken oder uns

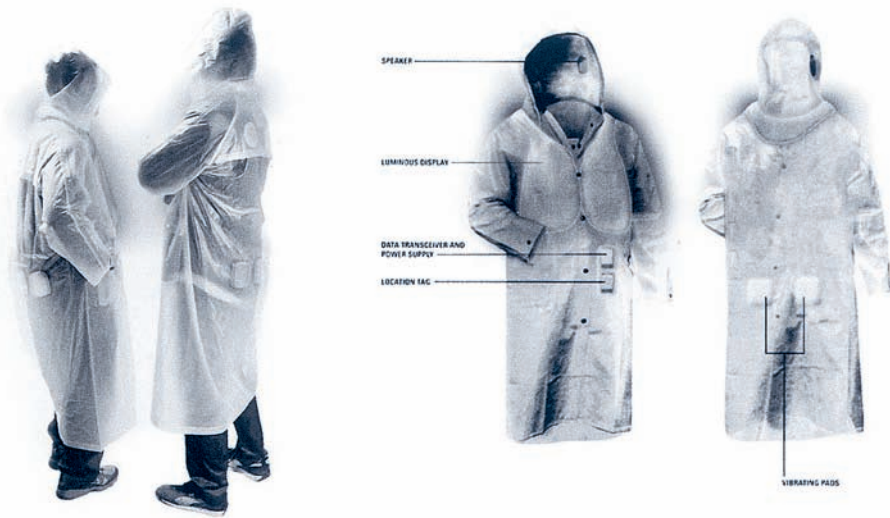




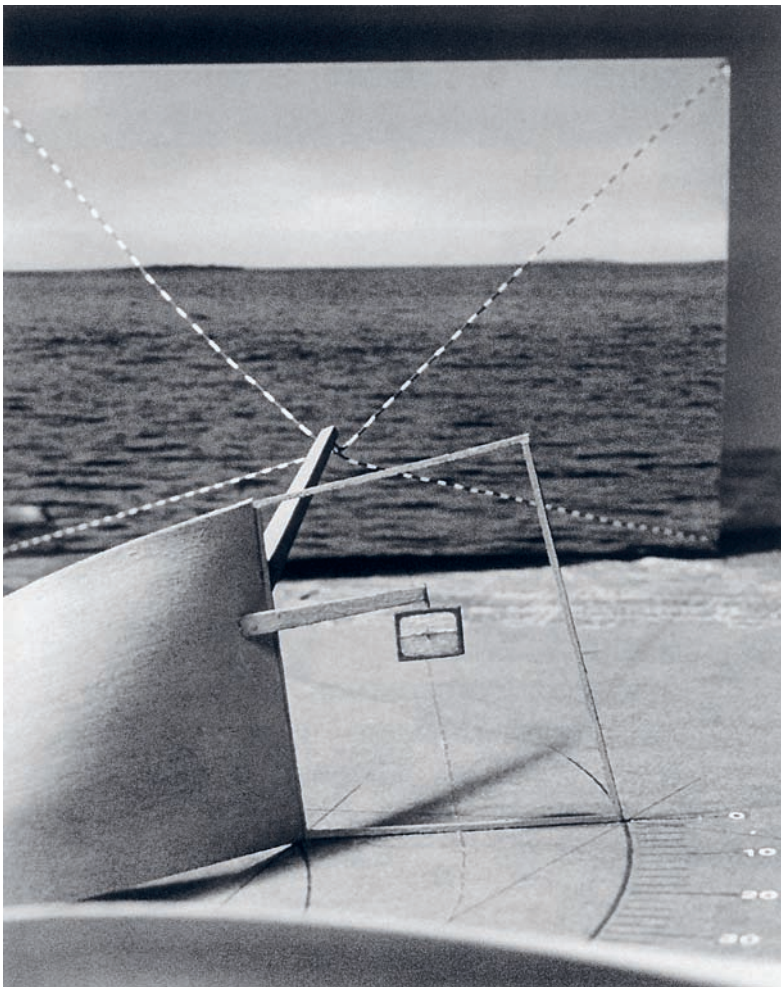


*Urban Window*, Installation von Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio in der Ausstellung *Il Progetto Domestico*, Triennale Mailand 1986, Fotografie: Luigi Ghirri





Diller Scofidio + Renfro:  
Blur Building, Yverdon-les-Bains,  
Schweiz (2002).  
Oben: Studie des „Brain Coat“,  
eines mit Elektronik ausgestatteten  
Regenmantels für den Besuch des  
Blur Building.



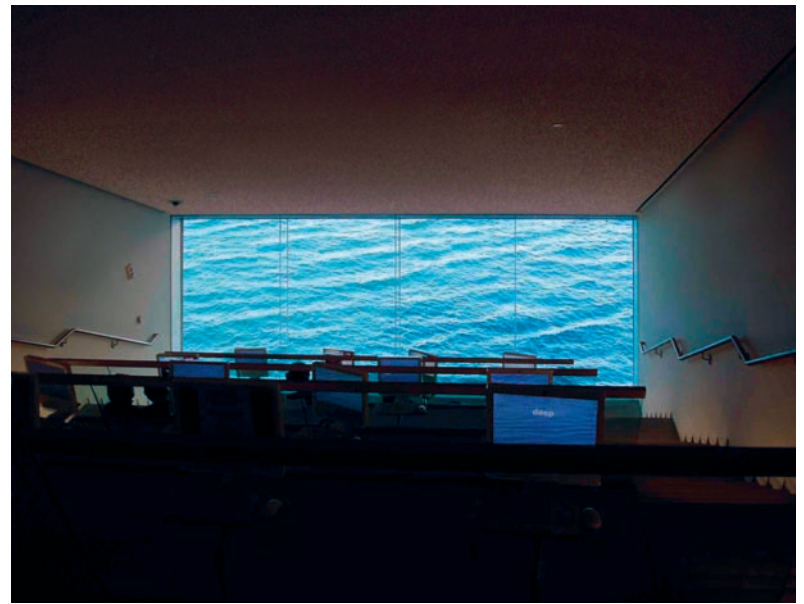
Diller + Scofidio: Konzeptmodell Slow House, Long Island (1990)

umdrehen, das Erröten, wie sich die Haut verändert, all diese körperlichen Reaktionen, über die wir keine Kontrolle haben. Wir wollten herausfinden, wie wir mit diesen Verhaltensweisen räumlich und architektonisch arbeiten können.

*Sie arbeiten derzeit an zwei städtebaulichen Projekten für New York: Der Neugestaltung der „Highline“ und dem Umbau des Lincoln Centers. Im soziologischen Diskurs wird kritisiert, dass Stadträume in Inseln zerfallen, in einen Archipel aus räumlich klar voneinander getrennten sozialen Gruppen. Offensichtlich verfestigen sich diese Grenzen mehr und mehr. Wie sind Sie mit den Grenzen und Grenzziehungen umgegangen, mit denen Sie in diesen Projekten konfrontiert worden sind?*

**ED:** Jetzt, wo Sie es sagen, fällt mir auf, dass wir uns in unserer Arbeit tatsächlich immer in der einen oder anderen Weise mit Schwellen beschäftigt haben. Das war schon immer so. Aber bei diesen Projekten sind wir uns dessen sehr bewusst gewesen. Das Lincoln Center war ursprünglich sehr hermetisch, es wurde als eine Insel für die Elite in Manhattan entworfen. Es war das Ergebnis des *urban renewal* unter Robert Moses. Viele Blöcke wurden zerstört, um dieses akropolisartige Kulturzentrum zu bauen. Es ist groß und makellos. Es besitzt ringsum Mauern, die es nach außen abschließen. Die Eintrittskarten sind sehr teuer. Unsere Arbeit dreht sich darum, diese Grenzen aufzubrechen und dabei einige der großen städtebaulichen Sünden der 1960er Jahre zu korrigieren, etwa die Loslösung vom städtischen Raster. Die Straßen haben durch die Anhebung des Sockels auf ein anderes Höhenniveau die Anbindung an die Umgebung verloren. Vieles davon wollen wir rückgängig machen. Wir versuchen, diesen städtischen Raum zu demokratisieren und stärker mit der Stadt zu vernetzen, seine Ränder im wahrsten Sinne des Wortes aufzubrechen, das Innere nach Außen zu bringen, die Kultur in die Straßen überlaufen zu lassen und die Straßen ihrerseits in das Lincoln Center hineinzuführen.

**RS:** Ränder sind immer sehr interessant. Viele Grundstücke entlang von Ufern wurden industriell genutzt. Jetzt versuchen wir diese Räume endlich für öffentliche Nutzungen zurückzuerobern. Die Hochbahn, die ein industrielles Artefakt ist, nahm ein unglaublich großes Gebiet mitten in Manhattan ein. Jetzt,



Diller Scofidio + Renfro: Mediathek im Institute of Contemporary Art, Boston (2006)

wo wir es nutzen können, sehen wir diesen zentralen Ort mit ganz anderen Augen. Unser Ziel ist es, die Highline als ruhigen und beschaulichen Ort zu erhalten, als eine aufgeständerte Landschaft, zu der man hinaufgehen kann. **CR:** Die Highline wird ein Park sein, der sich durch fünf oder sechs unterschiedliche Nachbarschaften zieht. Es gibt zehn verschiedene Zugänge. Allein dadurch wird es schon zu einem sehr demokratischen Ort. Wir haben uns außerdem energisch dagegen gewehrt, dass dort oben kommerzielle Firmen angesiedelt werden. Es gibt also nichts dort oben. Keine Geschäfte, nichts, was den Ort zu einem Machtzentrum werden lassen könnte. Es handelt sich nicht um eine große Mall, es gibt keine schicken Restaurants. Es soll ein unverfälschtes Erlebnis entstehen, das nicht einer bestimmten Gruppe vorbehalten oder kitschig ist.

*Damit machen Sie deutlich, dass die Definition und der Gebrauch von Stadt an Fragen des Eigentums gebunden sind. In Bezug zum Raum ist es die Frage der Zugänglichkeit.*

**ED:** In unserer Arbeit versuchen wir daher immer, Durchlässigkeit zu erzeugen, entweder physisch, visuell oder elektronisch; wir bedienen uns dabei verschiedenster Hilfsmittel. Beim Lincoln Center handelt es sich um eine Art Umstülpung, bei der das Innere nach Außen gewendet wird. Es ist eine Art architektonischer Striptease, wir öffnen die ganze Steinfassade der Straßenebene und machen den Raum zugänglich, sowohl visuell als auch physisch.

Ein anderes Projekt, an dem wir gerade arbeiten, beschäftigt sich mit der globalen Kommunikation eines bestimmten Unternehmens. Leider kann ich noch nicht viel darüber sagen. Es ist eine Art neu interpretiertes Second Life; die Probleme von Second Life sind ähnlich denen des suburbanen Raumes, ein ins Unendliche erweiterbarer Raum, in dem es lediglich Inseln der Interaktion gibt, wo jede Kommunikation verarmt. Wir versuchen diese digitale Welt in einen eher städtischen „vertikalen“ Raum zu übersetzen. Es geht ebenfalls um ein Schwellen-Erlebnis, um das Interface, nämlich darum, wie man das Büro, den Büroraum durch den Computer-Bildschirm verlässt und wie man in diese Welt eintritt.

Venedig, 13. September 2008

Aus dem Englischen von Kristina Herresthal

Das Architekturbüro Diller Scofidio wurde 1979 in New York gegründet. Charles Renfro kam 2004 als Partner hinzu. [www.dillerscofidio.com](http://www.dillerscofidio.com)

