Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Herausgeber: Bund Schweizer Architekten
Band: 88 (2001)
Heft: 5: Im Fluss = Fluidité = Flux

Artikel: Kommunikation als Landschaft : die Mediathek in Sendai von Toyo Ito
Autor: Bideau, André
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-65758

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

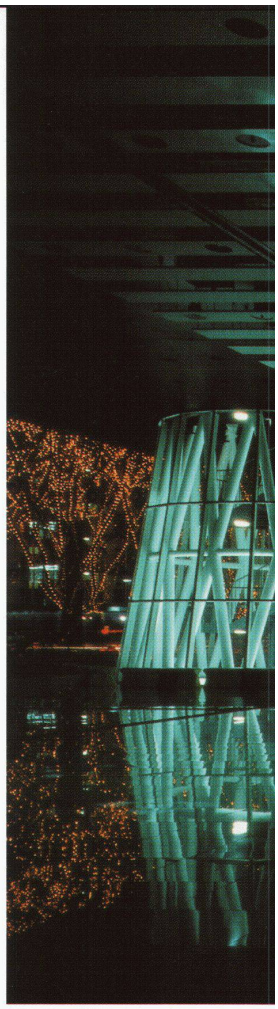
Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on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

Download PDF: 14.07.2025

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

Français/English:
p. 62/p. 68

Autor: **André Bideau** Fotos: **Hiro Sakaguchi**



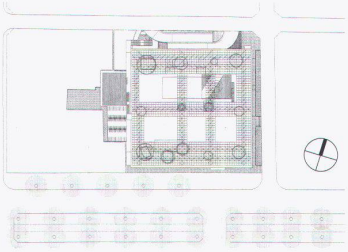
| 1

Kommunikation als Landschaft

Die Mediathek in Sendai von Toyo Ito

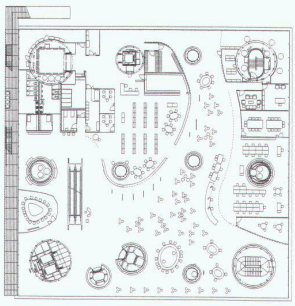
| 2

Sendai, eine grosse, aber unscheinbare Stadt zwei Bahnstunden nördlich von Tokio, hat mit der Mediathek einen wahrhaft «spektakulären» Ort erhalten. Entstanden ist dort einer der wohl bedeutendsten Bauten der Gegenwart, der eine Vielzahl von Interpretationen erlaubt: als poetische Form einer gegenstandslos gewordenen Kommunikation, als Erlebnisraum für eine Freizeitgesellschaft, deren Interaktion mit kulturellen Angeboten spielerisch und von neuen Technologien überformt ist. In der vertikalen Raumfolge findet zudem eine spezifisch japanische Form von synthetischer Öffentlichkeit statt. Durch Infrastrukturen definiert, hat öffentlicher Raum in Japan mit Bewegungs- und Funktionsdiagrammen mehr zu tun als mit den Figuren und Setzungen des Städtebaus. Die Mediathek ist ein Gebäude, das diese Bedingungen nach aussen osmotisch, nach innen elastisch umsetzt – eine urbane Rauminstallation.

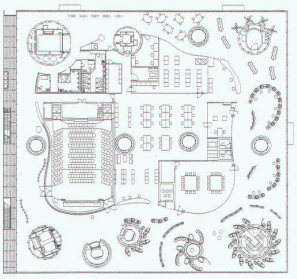


1 | Polyfunktionales Erdgeschoss, Megastruktur als öffentliche Attraktion

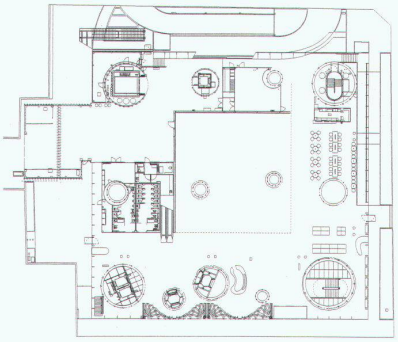
2 | Informationsbereich und Kinderbibliothek im 1. Obergeschoss



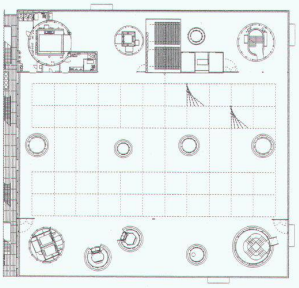
1. Obergeschoss



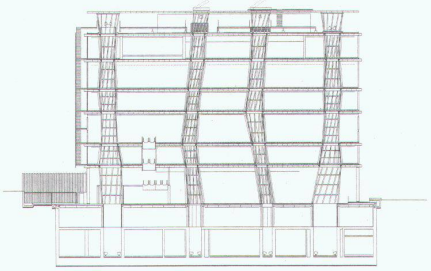
6. Obergeschoss



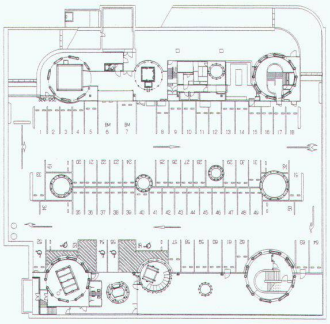
Erdgeschoss



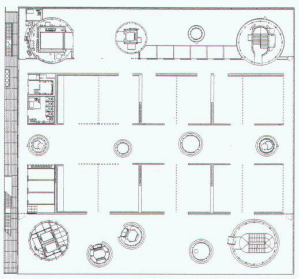
5. Obergeschoss



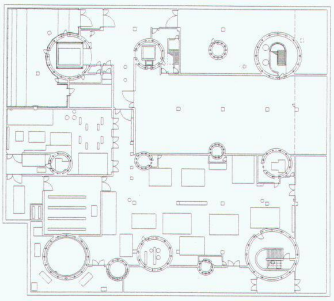
Schnitt mit Anlieferung



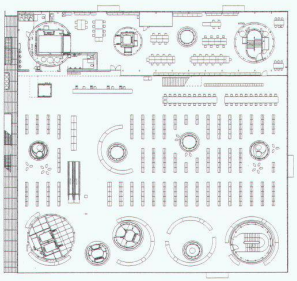
1. Untergeschoss



4. Obergeschoss



2. Untergeschoss



2./3. Obergeschoss

|3

Mediathek der Stadt Sendai (Miyagi)
Architekt: Toyo Ito & Associates, Tokio
Bauingenieur: Sasaki Structural Consultants, Tokio
Wettbewerb: 1995
Bauzeit: 1997–2000
Innenausstattung: Karim Rashid (EG, 4., 5. OG), Kazuyo Sejima & Associates (1. OG), KT Architecture (2., 3. OG), Ross Lovegrove (6. OG)
Fotografie: Hiro Sakaguchi (ausser 3–5, 8, 9)

3 | Ausblick im 1. Obergeschoss

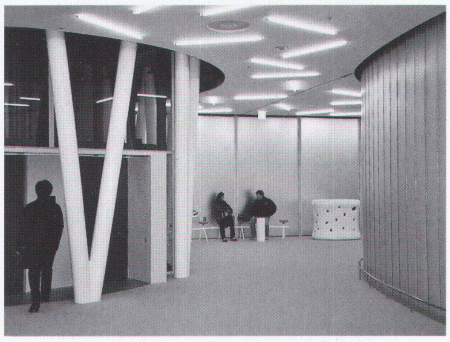
4 | 6. Obergeschoss, rechts das Studiokino

5 | Bibliothek im 2. Obergeschoss

(Fotos: A. B.)

Die Stapelung der Nutzungen erfolgt auf einer quadratischen Fläche von 50 m Seitenlänge, mit der die Parzelle annähernd besetzt wird. Das Raumprogramm ist auf sechs Hauptebenen verteilt. Etagenweise werden bei der Organisation des Quadrats Bewegungs- und Raumfiguren durchgespielt, um unterschiedlichste Formen der Interaktion zwischen Besuchern und Medien zu thematisieren. Diese Differenzierung wird über die Raumhöhe, Lichtstimmung und Farbe atmosphärisch weiter vertieft. Eine Folge davon ist, dass man das Gebäude bei der Fahrt durch die transparenten Liftschächte wie einen Film erlebt, in dem die Bilder und Stimmungen der einzelnen Etagen durch abrupte horizontale Schnitte getrennt sind.

Im Erdgeschoss sind die unterschiedlichen Beziehungen des Gebäudes mit der Aussenwelt zu funktionalen Zonen zusammengefasst: Empfangsbereich, Vertikalerschliessung, Shop, Café und – hinter einer Glaswand – Anlieferung. Als Grossraum vermag das Erdgeschoss flexibel auf Nutzungen und Jahreszeiten zu reagieren und unterschiedliche Gestalten anzunehmen: In seinem Zentrum lässt sich auf einer Fläche von 20 20 m durch Faltwände ein Veranstaltungssaal ausscheiden. Durch seine bewegliche Strassenfassade verwandelt sich das Erdgeschoss in einen gedeckten Aussenraum, wobei die körperhaften Tragwerke unmittelbar in Kontakt mit den Stämmen der Kayaki-Bäume im Strassenraum treten.
Über eine Rolltreppe zu erreichen sind das erste und zweite Geschoss, die der Bibliothek vorbehalten sind und den grössten Publikumsverkehr aufweisen. Die untere dieser Ebenen dient der allgemeinen Orientierung und einer Kinderbibliothek. Halbtransparente Gazevorhänge schwingen als Raumteiler durch die Publikumsbereiche und betonen die Horizontalität der Etage zusätzlich. Dagegen ist das zweite Geschoss – wie das Erdgeschoss – von einer monumentalen Überhöhe, in der sich die Tiefe des Baukörpers voll entfaltet. Hier befinden sich der eigentliche Lesesaal und die Freihandmagazine der Bibliothek, während ein Mezzanin mit Arbeitsplätzen den rückwärtigen Teil einnimmt.
Ein weiteres «Doppelpaket» bilden das vierte und fünfte Geschoss, die dem Ausstellungsbetrieb vorbehalten sind. In der gegenwärtigen Raumaufteilung sind beide Ebenen in Schichten unterteilt: Eine vordere Schicht, durch welche die Röhren der Vertikalerschliessung führen, orientiert sich auf die Strasse und die Baumkronen. Sie ist jeweils als Lounge mit dunklem Holzfussboden möbliert. Die beiden dahinter liegenden Schichten werden für Ausstellungen genutzt. Wenn hier Tageslicht und Aussicht durch Einbauten ausgeblendet sind, taucht die Tragstruktur als überraschendes Moment in neutralen, weissen Raumfolgen auf; im Fall einer Bespielung der Ausstellungsgeschosse als offene Hallen wird der Grossraum durch die 13 Röhren lose strukturiert.
Mit einem längs der Fassaden verlaufenden, schmalen Publikumsbereich ist das oberste, sechste Geschoss in seinem Kern der Verwaltung des Ausstellungs- und Medienzentrums vorbehalten. Dieses Grossraumbüro wird indirekt mit Tageslicht versorgt, das die Röhren über ein in der Dachebene installiertes Spiegelsystem weiterleiten. Rund um die Verwaltung sind eine Videothek, ein Studiokino und Tonstudios angelagert, die wiederum von Profilitwänden als Nutzungspaket zusammengefasst werden. An den «Ufern» dieser amöbenhaften Insel befinden sich, mit Aussicht auf die Stadt, die unterschiedlichen Funktionsbereiche, die mit dem Gebrauch von elektronischen Medien zu tun haben.

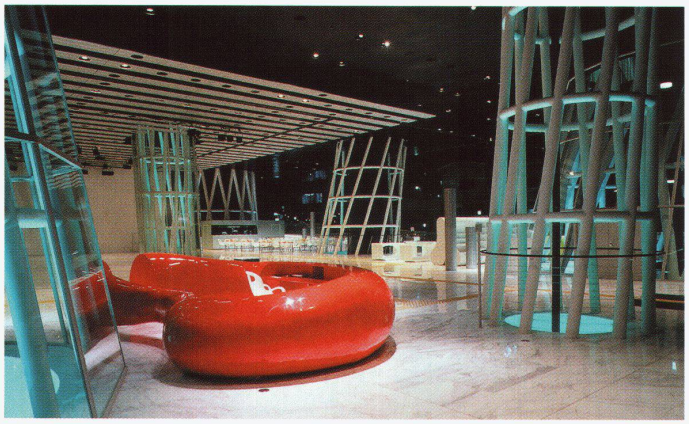


|4

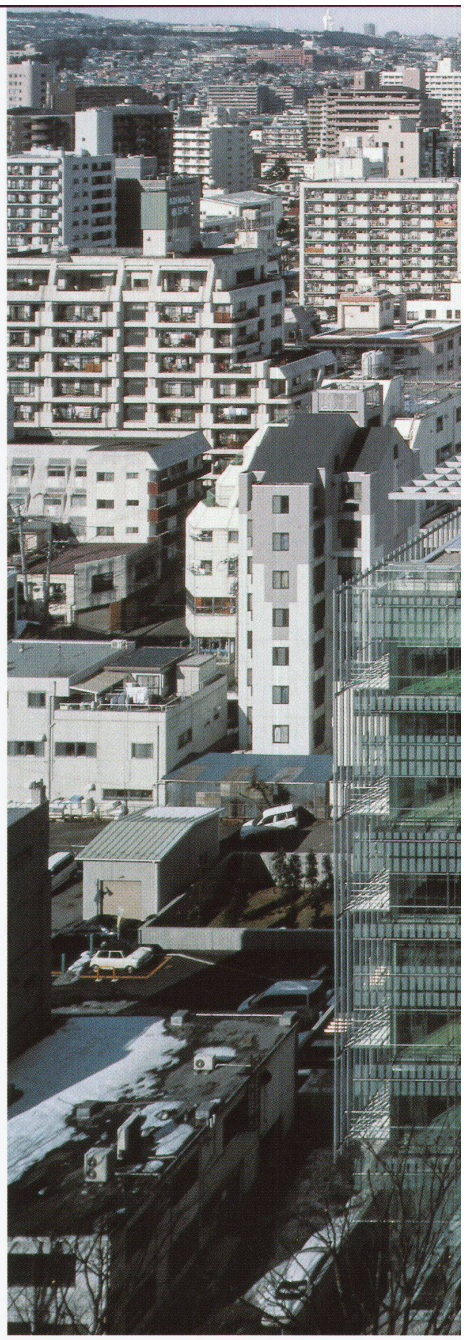
|5

6 | Informations-Desk von Karim Rashid am Haupteingang

7 | Südfassade mit vorgehängter, geätzter Glashaut als Sonnenschutz



| 6



| 7

Für japanische Grossstädte ungewöhnlich ist das grosszügige Strassenraster, auf dem Sendai nach seiner Zerstörung im Zweiten Weltkrieg neu entstand. Typisch japanisch ist hingegen die völlig heterogene Bebauung, welche die Parzelle der Anfang 2001 eröffneten Mediathek umgibt. Als öffentliches Gebäude hat sie keine bedeutendere Vorzone als etwa eine benachbarte Tankstelle. Die Aussenwelt strömt gefiltert durch das ungerichtete, verglaste Volumen, dessen reiches Innenleben wie eine vertikale Tranche aus dem städtischen Nebeneinander erscheint. Der aus bunten Interieurs bestehende Stapel wird durch ein pulsierendes System vertikaler Verbindungen zusammengehalten: 13 röhrenartige Stahlpfeiler mit unterschiedlichen Durchmessern schaffen einen Makroraum mit grossen Spannweiten, vernetzen statisch und räumlich die scheinbar beziehungslosen Ebenen und Funktionen miteinander. In der Tiefe der Mediathek tritt dieses Tragwerk figurativ wie in einem gläsernem Gefäss in Erscheinung. Nachts manifestiert sich der Röhrenwald hinter dem Curtain Wall im Strassenraum – als Licht führendes Medium und poetische Grossform im Stadtraum.

Nachmoderne Bildfindung

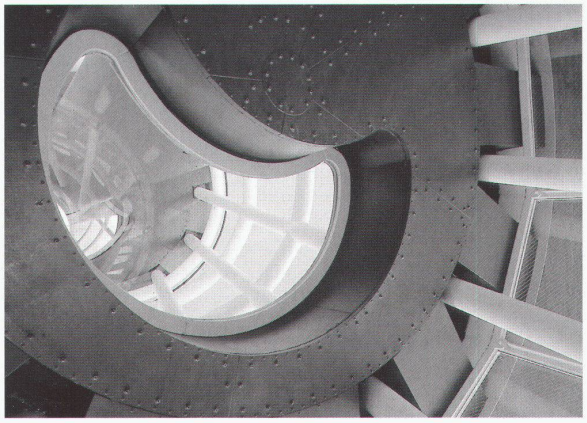
Im Essay «Blurring Architecture» diskutierte Toyo Ito vor einigen Jahren die «elektronische» vor dem Hintergrund der «mechanischen» Moderne. Im Zeitalter von zunehmend unsichtbaren, allgegenwärtigen Technologien fragt er nach ihrer Sinn stiftenden Bedeutung bei der Definition von Öffentlichkeit und Raumwahrnehmung. In seinem Bestreben, an den radikalen konzeptionellen Gehalt der «alten» Moderne anzuknüpfen, stellt Ito fest, dass ihre Themen (Repetition, Immaterialität, Kommunikation, Transparenz usw.) von der Gesellschaft kulturell und ökonomisch «assimiliert» worden sind, als Erfahrungswerte also abrufbar und entradikalisiert sind. Wie der Begriff blurring erahnen lässt, setzt Ito in seiner Abhandlung auf die unscharf gewordenen Ränder der Disziplin Architektur.

Nachdem diese in den Siebzigerjahren mit Zeichensystemen, anschliessend mit neuen Technologien und Wahrnehmungsangeboten konfrontiert und befrachtet worden ist, bemüht er sich nun darum, Naturphänomene auf atmosphärische, bildhafte oder strukturelle Weise in die Architektur einzubeziehen. Dabei wird der (klassisch) moderne Topos vom nomadischen Individuum in einem kontinuierlichen Raum reaktiviert. Ein frühes Beispiel für Itos nachmoderne Bildfindung war der 1986 realisierte «Turm der Winde» in Yokohama. Dieses zylindrische, mit Leuchtdioden übersäte Objekt überhöht ein natürliches Ereignis elektronisch im urbanen Raum, indem es die Windschwankungen mit variierenden Farbkonstellationen zur Schau stellt.

Das Tragsystem der Mediathek in Sendai schlängelt sich wie die Stiele eines Algenteppichs im Wasser. Als Institution dient eine Mediathek der Erforschung von Kommunikation und den damit zusammenhängenden Prozessen der Wahrnehmung – Anlass für Ito, die Phänomene des Fliessens im physischen wie im übertragenen Sinn zu untersuchen. Indem er den Rauminhalt dieses öffentlichen Gebäudes wie Wasser in einem Aquarium behandelt, verweist er metaphorisch auf das Urmedium aller Lebensformen, aber auch auf den Beginn jeglicher Form von Besiedlung, Handel und Kommunikation. So wie es einst den Flussläufen entlang zur «natürlichen» Entstehung von Siedlungsräumen kam, erkennt Ito heute in der grenzenlosen Vernetzung und Verfügbarmachung von Information räumliche Themen. Er ist nicht allein, wenn er die Stadt der Gegenwart als einen Bewegungsraum mit ständig mutierenden Bildern und Nutzungen auffasst. Doch zugleich sind seine diesbezüglich geführten – und nun in einem einzigen Gebäude verdichteten – Untersuchungen eng mit dem japanischen Kontext verbunden.

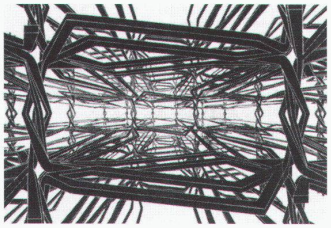
Von Wachsmann zum Warenhaus

Bereits zu Beginn des Entwurfsprozesses, im Wettbewerb von 1995, brachte eine Skizze Itos die Metapher des Fliessens

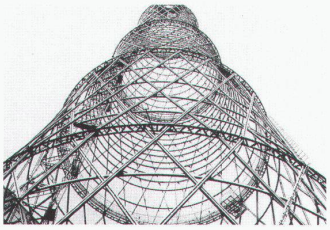


| 10

Die Umsetzung des strukturellen Themas erfolgte durch den Ingenieur Mutsuro Sasaki (Tokio). In Anlehnung an Tragwerke und Infrastrukturbauten des russischen Ingenieurs Vladimir Schukhow, aus dem ersten Drittel des 20. Jahrhunderts, entwickelte Sasaki gitterartig aufgelöste Stahlkonstruktionen, die in der Vertikalen mit einer hyperboloiden Krümmung versehen sind – und dadurch stabilisiert werden. Die Positionierung und Ausformulierung dieser frei stehenden «Türme» ging aus Simulationsmodellen am Computer hervor. Die vier Tragwerke an den Ecken des Grundrissfeldes gewährleisten mit ihrem grösseren Durchmesser (bis 9 m) die eigentliche Aussteifung und Erdbebensicherheit. Die anderen neun Röhren, die in erster Linie Vertikalkräfte übernehmen, weisen kleinere Durchmesser auf (zum Teil nur 2 m). Ihr orthogonales Fachwerk ist zum Parallelogramm verzogen, jenes der Röhren an den Ecken diagonal aufgebaut. Das Röhren-Fachwerk wurde in scheinbar willkürlich aufgeteilten Paketen auf die Baustelle geliefert. Teilvorfabriziert setzt es sich aus Rohrprofilen zusammen, deren Durchmesser zwischen 140 und 240 mm variiert. Eine Darstellung und Dimensionierung der geometrisch verzogenen Fachwerkelemente war nur über CAM-Verfahren möglich. Für ihren Herstellungs- und Montageprozess galten Anforderungen wie im Maschinenbau – auch aufgrund der hoch komplexen Verbindung zwischen den Röhren und der Deckenplatte, die ihrerseits aus vorgefertigten Stahl-Sandwichelementen besteht.



| 8



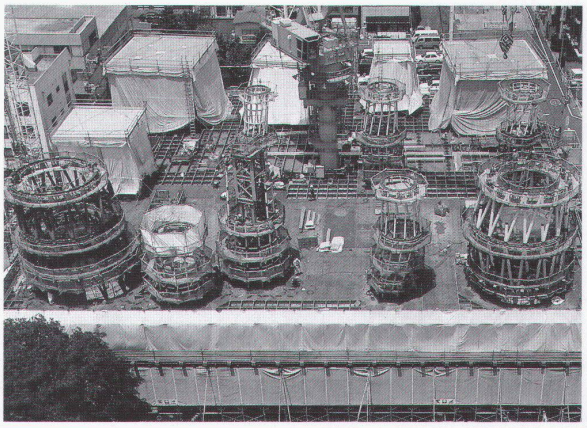
| 9

zum Ausdruck: In der Strassenansicht kreuzen röhrenartig sich windende Gebilde vertikal die gestapelten Bodenplatten. Dieselbe Skizze setzt das organische Zusammenfallen von Vertikalerschliessung, Tageslichtzufuhr und Haustechnik in den raumhaltigen Tragwerken fest. Auch in Bezug auf die Kräfte, die auf das Gebäude einwirken, übernehmen diese 13 «Röhren» unterschiedliche Funktionen. Den variierenden Knochenformen eines Skeletts vergleichbar, sind die unterschiedlichen plastischen Zustände der fliessenden Konstruktion auf verschiedene Aufgaben spezialisiert.

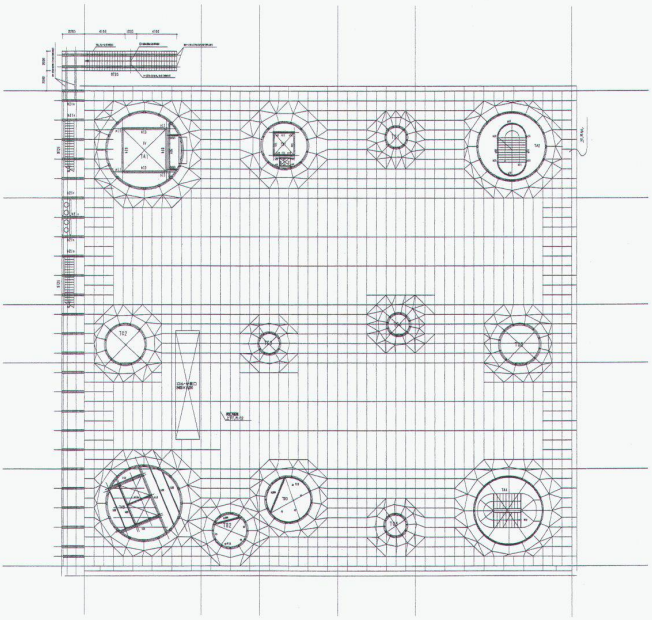
Handelt es sich also um die Verwirklichung der Utopie Konrad Wachsmanns aus dem Jahr 1953, als dieser sein Tragsystem aus verdrehten Stahlträgern vorlegt und produktions- und darstellungstechnische Entwicklungen des industrialisierten Bauens vorwegnimmt? Damals lässt Wachsmann die verschiedenen Kräfteverläufe sich gegenseitig in einem organischen Stabwerk durchdringen und überlagern: Dreischenklige, polygonal in sich verdrehte Stahlträger wachsen zum Netzwerk zusammen, das den abstrakten Raum der Moderne zu einer «endlosen» Infrastruktur radikalisiert. Von Wachsmann, der während der Fünfzigerjahre mit Mies van der Rohe an weit gespannten Hallenprojekten arbeitet, gehen im darauf folgenden Jahrzehnt entscheidende Anregungen für die Fun-Welten von Archigram aus. Jene Entwürfe verbinden erstmals das emanzipatorische Potenzial weit gespannter Strukturen mit nomadischen Programmen und hedonistischen Ereignissen: In einer technologisch definierten Hardware entfalten Archigram informelle und auswechselbare «Landschaften» der Popkultur, wie sie auch das Interieur der Mediathek kennzeichnen werden.

Toyo Ito und sein Bauingenieur Mutsuro Sasaki haben bei der Planung der Mediathek Neuland betreten. Ihr Zugang zur technologischen Innovation dient jedoch nicht dazu, einer rückständigen Baukultur zum Anschluss an den technischen Fortschritt zu verhelfen, so wie es die Gruppe der Metabolisten (Kikutake, Kurokawa, Tange) im Japan der Sechzigerjahre mit wachsenden und interaktiven Strukturen versucht hatte. Denn im Kräfteverhältnis zwischen Architektur, Bauwirtschaft und den Mechanismen der Planung gibt es in Japan noch weniger zu ändern als andernorts. Ebenso lautlos verhallt dort jegliche «kritische» Position gegenüber der schrankenlosen Dichte und den hinfälligen Planungsinstrumenten der Grossstadt. So greift Toyo Ito jenseits aller Dialektik den – viel

| 11



| 12



| 13

8 | Konrad Wachsmann: Tragsystem aus verdrehten Stahlträgern (Entwurf 1953)

9 | Vladimir Schukhow: Fernmeldeturm aus hyperboloiden Fachwerk-Zylindern (Moskau 1922)

10 | Röhren-Innenraum mit Lüftungskanal auf Deckenhöhe

11 | Vorgefertigtes Stahlelement der Deckenplatte

12 | 13 unabhängig voneinander «wachsende» Röhren

13 | Horizontale Verstrebungen der Deckenplatte

faszinierenderen – «wilden» Infrastrukturalismus der japanischen Stadt auf. Ihr buchstäblich organisches Nebeneinander von miteinander konkurrenzierenden Programmen und Netzwerken wird in einem einzigen Architekturobjekt verdichtet.

In Itos Worten soll die Mediathek wie ein «Warenhaus» der Kultur funktionieren. Wenn ihm ein Kulturzentrum vorschwebt, das 24 Stunden täglich offen ist und auf jeder seiner Etagen etwas anderes bietet, ist dies entsprechend wörtlich zu nehmen – ganz wie die vertikale Öffentlichkeit der Konsumtempel, die man in Tokio aufgrund ihrer räumlichen und ökonomischen Verknüpfung mit den Netzwerken des öffentlichen Verkehrs als urbane Brennpunkte erfährt.

Innereien in ständiger Erneuerung

Schon um 1970 beschreibt Roland Barthes in «L'Empire des signes» die Bahnhöfe Shinjuku und Shibuya, wo Tokio im fliessenden Übergang vom Vorortszug zur Schuhabteilung der Warenhäuser beginnt. Im gleichen Sinn erscheint Itos eigene Wahrnehmung der Mediathek weniger einem hermetischen Ort der Kontemplation und Forschungsbezirk zu entsprechen. In Sendai ist vielmehr ein auf das Flanieren zugeschnittener Bewegungsraum entstanden, in dem die sechs öffentlich zugänglichen Etagen die Anziehungskraft – und Vergänglichkeit – von «Boutiquen» haben dürfen. Die Mediathek ist von heterogenen Innenarchitekturen gekennzeichnet, die sich zwischen den abstrakten Horizontalen der Geschossplatten abwechseln. Denn in den einzelnen Abteilungen lagen – mit Ausnahme der Signaletik – Ausbau und Möblierung in den Händen von unterschiedlichen Designern und Architekten. Das Joint Venture, das Ito dabei mit bekannten Namen eingeht, reicht weiter als etwa das Aufsehen erregende Zusammenspannen von HdeM und OMA für ein Hotelprojekt in Manhattan. Auch besteht ein taktischer Unterschied zu den – gewiss bemerkenswerten – Kollaborationen von OMA mit Künstlern wie Petra Blaisse oder dem Atelier van Lieshout: Bei Congrexpo, Lille, oder der

14 | Raumschichten in der Kinderbibliothek (Möbel und Raumteiler: Kazuyo Sejima)

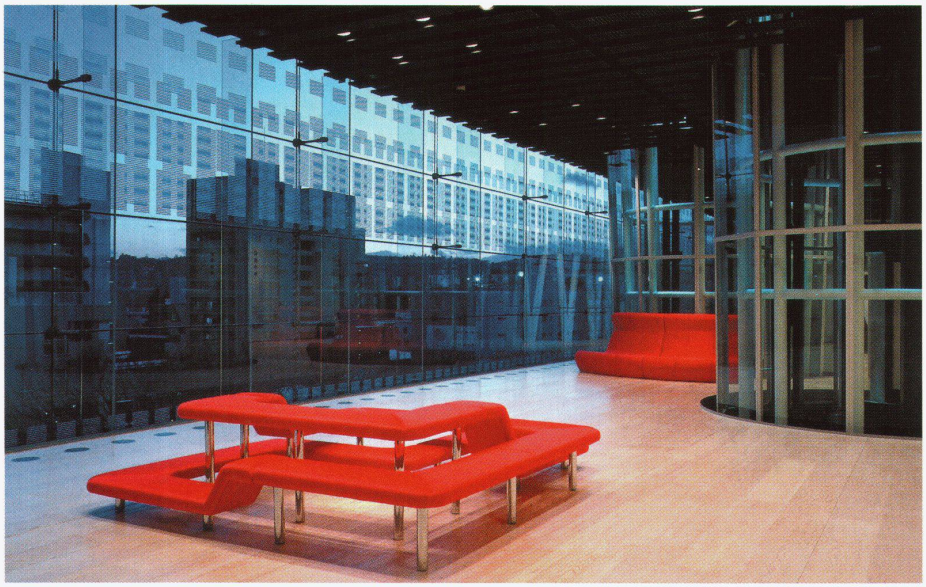
15 | Foyer und Liftschächte im Ausstellungsgeschoss (Ausstattung: Karim Rashid)

16 | Nordfassade

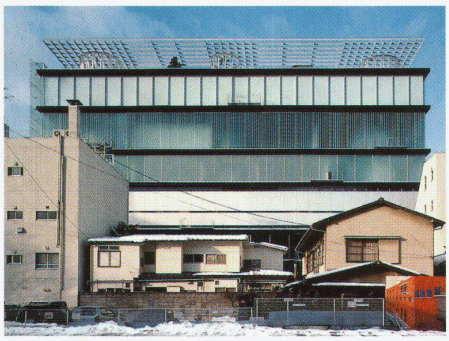
17, 18 | Vernetzung gestapelter Nutzungen durch «Röhrenwald»

16

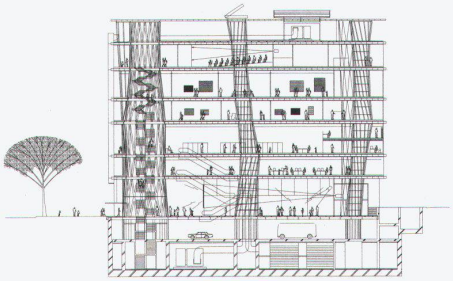
| 14



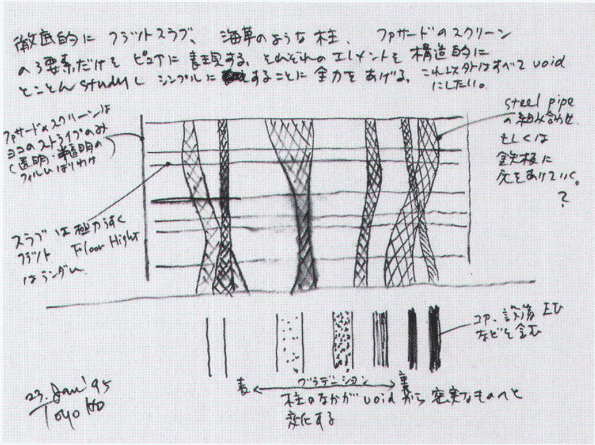
| 15



| 16



| 17



| 18

Rotterdamer Kunsthalle offenbart sich immer noch eine konstruktive Didaktik des Ausbaus sowie das Bestreben von OMA, der Architektur durch Einverleibung von Werken einer beigezogenen Avantgarde zusätzliche Impulse zu geben.

In Sendai loten die knallroten Signal-Objekte eines Karim Rashid (EG, 4., 5. OG), die Design-Landschaften eines Ross Lovegrove (6. OG), die textile Intervention einer Kazuyo Sejima (1. OG) Grade der Dauerhaftigkeit zwischen modischer Ausstattung und nacktem Raum aus. Zwar sind diese Innereien, die vom White space zur Lounge mit Eichenparkett reichen, vergänglich, doch spielt ihre Ästhetik für Itos Rauminszenierung eine taktische Rolle: Der Zusammenprall von Handschriften bewirkt im Makroraum der Mediathek eine Art Spurenverwischung und Desorientierung. Weil auch die 20 m grossen Spannweiten nur vereinzelt zu einem Erlebnis werden, kommt eine dem Centre Pompidou vergleichbare Kraftmeierei gar nicht erst auf. Innenraum ist hier, wie im Fall der kommerziell organisierten Vertikale Tokios, ein performatives Gefäss. Einbauten, Verhüllungen, Verschalungen, aber auch eine raffinierte Lichtregie machen ihn zu einer Bühne, deren Bespielung jederzeit ändern kann.

Selbst der «überdrehte» Stahlbau scheint in diesen Aggregatszustand übergangen zu sein. Er ist eine elastisch pervertierte Infrastruktur. Der weisse Röhrenwald erzwingt – trotz der Zuordnung von Funktionen und Medien – aufgrund seiner informellen Geometrie keine Lektüre von dienenden und bedienten Gliedern. Deshalb bleibt Itos Architektur auch bei einem ausserordentlichen bautechnischen Thema und Aufwand fern aller konstruktiven – oder gar organischen – Rhetorik.

Formloses Japan: verschiedene Lesarten

Ist die Mediathek also ein alltägliches Gebäude? Eine Eigenheit japanischer Grossstädte liegt darin, dass das Nebeneinander von künstlichen und materiellen Realitäten im Unterschied zu Europa kein reines Phänomen der Gegenwart ist. Man kann Haltungen, die wie diejenige Itos auf die mediale Herausforderung der Architektur reagieren, ebenfalls im Licht der kulturellen Traditionen Japans sehen. Im Grunde genommen kommen die von der Avantgarde in ihrer Praxis selbstverständlich besetzten Themen wie Künstlichkeit, Entmaterialisierung, Vergänglichkeit in der historischen Baukunst und Gartenarchitektur seit jeher vor. Verankert ist dort auch das Konzept des transformierbaren, performativen Raumes, der mit fliessenden Übergängen ausgestattet ist. Ähnliches gilt für die über dünne Schichten artikulierte Beziehung von Innen- zu Aussenraum, einem weiteren Entwurfsthema in der Mediathek.

Dort, wo Ito auf jenes historische Dispositiv der Klassischen Moderne vom formlosen Raum zurückgreift, holt ihn die Realität der Bauaufgabe und des Ortes gleich zweifach ein – und gibt ihm Recht. Denn einerseits setzt sich eine Mediathek als Institution gerade mit den neuen, immateriellen Erscheinungsformen von Öffentlichkeit und Kommunikation auseinander, anderseits existiert in Japan gar keine urbane Öffentlichkeit, der sich eine feste «Gestalt» zuordnen liesse. Begriffe wie Kontext und Ort haben dort schon immer anders als in Europa funktioniert – insofern eine vergleichbare Wahrnehmung für solche Phänomene überhaupt existierte. Eine vollkommen andere Beziehung der Teile zum Ganzen kommt allein schon im japanischen Verhältnis zwischen dem einzelnen Haus und der Stadtinfrastruktur zum Ausdruck.

Itos Interesse an den Erscheinungsformen des Flüssigen, Nomadischen und Transitorischen ist aktuell. Doch erschliesst die europäische Perspektive, trotz global verhängter Diskurse und Handschriften, nur eine «westliche» Lektüre seines Werkes. So wie die Arbeiten der Künstlerin Mariko Mori verweist Itos Umgang mit Technologie und Narration auch auf den japanischen Alltag – auf die künstlichen Bilderwelten, den selbstverständlichen, spielerischen Zugang zu den Gadgets und Spielzeugen, die von der nationalen Konsumgüterindustrie fortwährend ausgestossen werden. Dieser Zustand wird nicht durch eine Avantgarde beschworen und projiziert, er existiert vielmehr real und aufgrund einer Bereitschaft zu beispiellosen Formen der Modernität, der Dichte, Interaktion und Simulation. **A.B.**

Français

André Bideau (pages 8–17)
Traduction de l'allemand: Jacques Debains

La communication vue comme paysage

La médiathèque de Toyo Ito à Sendai

Avec sa médiathèque, Sendai, une ville importante mais sans éclat à deux heures de train au nord de Tokio, s'est enrichie d'un lieu véritablement spectaculaire. Il s'y est edifié l'un des bâtiments les plus significatifs de notre époque qui permet un grand nombre d'interprétations: forme poetique d'une communication devenue abstraite, espace événemental pour une société des loisirs dont l'interaction avec des offres culturelles est amplifiée de ludisme et de nouvelles technologies. En plus, une suite d'espaces verticale concrétise une forme spécifiquement japonaise d'un domaine public synthètique. Défini par des infrastructures, l'espace public se réfère plus en Japon à des diagrammes de mouvements et de fonctions qu'à des figures et des compositions urbanistiques. Cette médiathèque est un édifice exprimant ces conditions osmotiquement vers l'extérieur et élastiquement vers l'intérieur.

Le réseau de rues généreusement tracé sur lequel fut reconstituée Sendai après sa destruction lors de la seconde guerre mondiale, est inhabituel pour les grandes villes japonaises. Par contre, l'hétérogénéité des constructions qui entourent la parcelle de la médiathèque ouverte au début de l'année 2001 est typiquement japonaise. Même comme bâtiment public, elle ne comporte aucun dégagement d'accès plus important que par exemple une station-service voisine. Le monde extérieur s'engouffre dans le volume de verre indirectionnel, dont la vive animation interne semble former une tranche verticale taillée dans le désordre urbain ambiant. Un empilement d'intérieurs diversifiés est tenu par une faisceau de circulations verticales dynamiques. 13 piliers tubulaires en acier de diamètres variés créent un macroespace composé de grandes portées et connectent statiquement et spatialement des niveaux et des fonctions semblant sans lien réciproque. Dans la profondeur de la médiathèque, cette structure portante apparaît figurativement comme dans un récipient de verre. La nuit, dans l'espace de la rue, la forêt de tubes derrière le mur-rideau se manifeste comme un médium conduisant la lumière et comme une grande forme poétique dans la ville.

Recherche d'image après-moderne

Voici quelques années, dans son essai «Blurring Architecture», Toyo Ito parlait d'un moderne «électronique» sur l'arrière-plan du moderne «mécanique». A l'époque de technologies omniprésentes toujours plus invisibles, il s'interroge sur leur capacité à créer du sens dans la définition du domaine public et de la perception spatiale. Désireux de se rattacher au contenu conceptuel radical du moderne «ancien», Ito constate que ses thèmes (répétition, immatérialité, communication, transparence, etc.) ont été «assimilés» culturellement et économiquement par la société. Déradicalisés, ils peuvent donc, en tant que valeurs d'expérience, être simplement rappelés. Ainsi que la notion de blurring le laisse présumer, Ito mise dans son exposé sur les limites devenues floues de la discipline architecturale. Après les années soixante-dix, après que celle-ci fut mise en présence et chargée de systèmes de signes que suivirent des technologies et des offres de perception nouvelles, Ito s'efforce donc maintenant d'intégrer à l'architecture des phénomènes naturels d'une manière atmosphérique, imagée ou structurelle. Ce faisant, la notion moderne (classique) de l'individu nomade se voit réactivée dans un espace continu. La «Tour des vents» réalisée en 1986 par Ito à Yokohama, fut un premier exemple de recherche d'image après-moderne. Cet objet cylindrique constellé de diodes lumineuses amplifie électroniquement un événement naturel dans l'espace urbain en mettant en scène les variations du vent à l'aide de constellations colorées changeantes.

Le système porteur de la médiathèque de Sendai serpente comme les lanières d'un tapis d'algues dans l'eau. En tant qu'institution, une médiathèque sert à étudier la communication et les processus qui s'y rattachent, une occasion pour Ito d'aborder ici les phénomènes de fluidité au sens physique comme au sens figuré. Dans la mesure où il traite l'espace contenu dans ce bâtiment public comme de l'eau dans un aquarium, il évoque métaphoriquement le médium primitif de toutes les formes de vie, de même que le début de toutes les manières d'habiter, de commercer et de communiquer. Ainsi que jadis, le cours des fleuves donnait «naturellement» naissance à des colonies d'habitat, Ito décèle aujourd'hui des thèmes spatiaux dans l'interconnexion et la mise à disposition illimitées d'informations. Il n'est pas seul à considérer la ville actuelle comme un espace de mouvement avec des images en mutation perpétuelle. Mais les recherches menées par Ito et maintenant condensées dans un seul bâtiment s'insèrent aussi étroitement au contexte japonais.

De Wachsmann au grand magasin

Dès le début du processus de projet, dans le concours de 1995, une esquisse de Ito exprimait déjà la métaphore de fluidité: Dans la façade sur rue, des formations tubulaires ondulantes croisaient verticalement les dalles de plancher superposées. La même esquisse fixait dans les structures spatiales portantes la convergence organique de la desserte verticale, de l'apport de lumière du jour et des installations techniques. De même, en ce qui concerne les forces

qui sollicitent le bâtiment, ces 13 «tubes» jouent des rôles différents. A l'image des formes variées des os d'un squelette, les diverses situations plastiques de la construction fluide sont spécialisées pour des fonctions diversifiées.

S'agit-il donc d'une concrétisation de l'utopie que proposa Konrad Wachsmann en 1953, avec son système porteur en poutres d'acier déformées qui anticipait les développements des techniques de production et de représentation de la construction industrialisée? A l'époque, Wachsmann faisait s'interpénétrer et se superposer diverses lignes de force en un treillis de barres organiques. Des poutres en acier trilobées, polygonales, gauchies le long de leurs axes, se développaient en un réseau faisant de l'espace abstrait du moderne une infrastructure «sans fin» radicalisée. Wachsmann qui, lors des années cinquante, travailla avec Mies van der Rohe sur des projets à grande portée, inspira de manière décisive les mondes amusants d'Archigram dans la décennie suivante. Pour la première fois, ces projets alliaient le potentiel émancipatoire des structures à grande portée à des programmes nomadisants et des événements hédonistes: Dans un système structurel technologiquement défini, Archigram développait des paysages informels et interchangeables de la culture pop, ceux-là même qui caractérisent l'intérieur de la médiathèque.

En planifiant la médiathèque, Toyo Ito et son ingénieur en statique Mutsuro Sasaki ont fait œuvre de pionnier. Pourtant, leur accès à l'innovation technologique ne consiste pas à aider une culture architecturale retardataire à rejoindre le progrès technique comme le tentèrent les métabolistes (Kikutake, Kurokawa, Tange) dans le Japon des années soixante avec des structures croissantes et interactives. En fait, dans la situation des forces entre architecture, économie du bâtiment et mécanismes de planification, le Japon offre encore moins de possibilités de changement qu'ailleurs. Toute position «critique» contre la densité extrême et l'obsolescence des instruments de planification de la grande ville, reste également sans écho. C'est pourquoi Toyo Ito, au delà de toute dialectique, attaque l'infrastructuralisme «sauvage» bien plus fascinant de la ville japonaise. La contiguité littéralement organique de programmes et de résaux en concurrence réciproque qui y règne se voit ici focalisée dans un objet architectural unique.

Selon Ito, la médiathèque doit fonctionner comme un «grand magasin» de la culture. Lorsqu'il propose un centre culturel ouvert 24 heures par jour et offrant quelque chose de différent à chacun de ses étages, il faut le comprendre au mot – de la même manière qu'à Tokio, les temples de consommation verticaux publics sont ressentis comme des foyers de vie publique en raison de leur enchainement spatial et économique aux réseaux de transport en commun.

Des intérieurs en rénovation constante

Déjà vers 1970, dans «L'Empire des signes», Roland Barthes décrivait les gares ferroviaires de Shinjuku et Shibuya où, dans une transition insensible, Tokio commence dès le train de banlieue pour aller jusqu'au département chaussures des grands magasins. De la même manière, dans la propre perception de Ito, la médiathèque n'est pas pensée comme un lieu hermétique de contemplation et comme domaine de recherche. A Sendai, il s'agissait plutôt de créer un espace de mouvement propice à la flânerie dans lequel les six étages accessibles devaient avoir l'attrait et la temporalité de «boutiques». La médiathèque est caractérisée par des architectures intérieures hétérogènes qui alternent entre les horizontales abstraites des dalles d'étage. La signalétique mise à part, l'aménagement et l'ameublement de chaque département furent confiés à différents designers et architectes. Le Joint Venture tenté ici par Ito avec des noms connus va en fait plus loin que l'attelage très remarqué entre Herzog/de Meuron et OMA pour le projet d'hôtel à Manhattan. Il existe également une différence tactique avec les collaborations, certes remarquables, entre OMA et des artistes comme Petra Blaisse ou l'Atelier van Lieshout: A Congrexpo, Lille, ou à la Kunsthalle de Rotterdam s'exprime encore une didactique constructive de l'aménagement, ainsi que la volonté de OMA de susciter des impulsions supplémentaires pour l'architecture en faisant appel à des œuvres de l'avant-garde.

A Sendai, les éléments-signal rouge vif de Karim Rashid (Rez, 4., 5. ét.), les paysages-design Ross Lovegrove (6. ét.), les interventions textiles de Kazuyo Sejima (1. ét.) mesurent l'écart de durée entre l'aménagement à la mode et l'espace nu. Ces inclusions allant du White space au salon avec parquet de chêne sont certes ephémères mais leur esthétique joue un rôle tactique. Dans le macroespace de la médiathèque, la collision des écritures tend à brouiller les traces et à désorienter. Et comme même les grandes portées de 20 mètres font rarement événement, toute fanfaronnade rappelant le Centre Pompidou est exclue. A l'image du commerce organisé verticalement à Tokio, l'espace intérieur est ici un contenant de performances. Les éléments incorporés, les enveloppes, les revêtements, mais aussi une régie d'éclairage raffinée en font une scène où le spectacle peut varier à tout moment.

Dans cet agrégat, même l'exubérance de la structure métallique semble s'effacer comme une infrastructure élastique pervertie. Malgré son articulation selon les fonctions et médias, la forêt de tubes blancs n'autorise aucune lecture d'éléments desservant ou desservis en raison de sa géométrie informelle. En ce sens, l'architecture de Ito reste à l'écart de toute rhétorique structurelle ou même organique, en dépit de l'investissement technique complexe.

Lectures diverses d'un Japon sans forme

La médiathèque est-elle donc un bâtiment courant? Une caractéristique des grandes villes japonaises réside en ce que la contiguité de réalités artificielles et naturelles n'est pas un phénomène purement contemporain comme en Europe. On peut aussi expliquer des attitudes telles que celle de Ito qui réagissent au défi médiatique de l'architecture, dans l'optique de la tradition culturelle japonaise. A vrai dire, les thèmes comme artificiel, dématérialisé, éphémère évidemment revendiqués par l'avant-garde dans sa pratique, sont présents depuis toujours dans l'architecture historique et l'art des jardins. On y trouve également ancré le concept de l'espace performant, transformable, comportant des transitions continues insensibles. Il en va de même pour la relation articulée en minces couches entre l'espace intérieur et extérieur, un autre thème du projet de la médiathèque.

Là où Ito fait appel au dispositif historique de l'espace sans forme du moderne classique, la réalité de la tâche architecturale et du lieu le rejoint doublement et lui donne raison. Car d'une part en tant qu'institution, une médiathèque se préoccupe des nouvelles manifestations immatérielles du domaine public et de la communication et d'autre part, il n'existe au Japon aucun domaine public urbain qui pourrait correspondre à une «forme» définie. Pour autant qu'une perception existe pour de tels phénomènes, des notions telles que contexte et lieu ont toujours fonctionné là bas d'une manière autre qu'en Europe. Une relation totalement différente des parties au tout s'exprime déjà dans la situation japonaise de la maison particulière envers l'infrastructure urbaine.

L'intérêt porté par Ito aux manifestations du fluide, du nomade et du transitoire est actuel. Pourtant, malgré le rapport global des discours et des écritures, la perspective européenne n'est qu'une lecture «occidentale» de son œuvre. Tout comme les travaux de l'artiste Mariko Mori, la manière dont Ito traite la technologie et la narration renvoit aussi au quotidien japonais – aux mondes imagés artificiels, à l'accès naturellement ludique aux gadgets et aux jeux dont le flot est généré par l'industrie de consommation nationale. Cette situation n'est pas appelée et projetée par une avant-garde, mais existe bel et bien réellement en raison d'une acceptance unique de formes de modernité, de densité, d'interaction et de simulation.

Jesse Reiser: RUR Architecture, New York
Nanako Umemoto: RUR Architecture, New York
Chris Duisberg: architecte, Berlin
Hans Drexler: architecte, Frankfurt a. Main
(pages 18–23)
Traduction de l'allemand: Paul Marti

Usages, situations et conditions de l'espace

Les tentatives de dissoudre la matérialité de l'espace ont une longue tradition. Différents courants d'avant-garde n'ont cessé de réactua-

English

André Bideau (pages 8–17)
Translation from German: Michael Robinson

Communication as Landscape

Toyo Ito's Mediatheque in Sendai

Sendai, a large but unspectacular town two hours north of Tokyo by train has acquired a truly "spectacular" place in the form of the Mediatheque. A building that is probably one of the most significant in the present day has gone up there, permitting a large number of interpretations: as the poetic form of a kind of communication that has become non-representational, as a space where a leisure society can experience its interaction with a range of cultural activities in its own playful, technology-dominated way. A particularly Japanese form of synthetic public quality is also to be found in the vertical spatial sequence. Public space in Japan has more to do with movement and function diagrams than with the figures and propositions of urban development. The Mediatheque is a building that implements these conditions osmotically on the outside, elastically on the inside.

The spacious street grid on which Sendai was rebuilt after being destroyed in the Second World War is unusual for Japanese cities. But the completely heterogeneous development surrounding the plots of land in which the Mediatheque, opened in 2001, has been erected is typically Japanese. As a public building it has no more important space in front of it than a nearby petrol station, for example. The outside world is filtered as it streams through the glazed volume, which faces in no particular direction, its rich interior life appearing like a vertical slice out of tightly packed urban surroundings. The stack consists of colourful interiors and is held together by a pulsating system of vertical connections: 13 tube-like steel piles of different diameters create a macro-space with large spans, linking the apparently unrelated levels and functions together structurally and spatially. This supporting structure appears figuratively as in a glass vessel in the depths of the Mediatheque. At night the forest of tubes behind the curtain wall can be seen from outside in the street – as a lit medium and a poetic form in the urban space.

Images after Modernism

In his essay "Blurring Architecture", written a few years ago, Toyo Ito discussed "electronic" against the background of "mechanical" Modernism. In the age of increasingly invisible, omnipresent technologies, he enquires about the meanings they create in defining the public realm and spatial perception. In his attempt to connect up with the radical conceptual content of "old" Modernism, Ito establishes that its themes (repetition, immateriality, communication, transparency etc.) have been culturally and economically "assimilated" by society, and have thus become retrievable and deradicalized as experience values. As the idea of blurring suggests, Ito commits himself to the peripheries that have become unfocused in the discipline of architecture. After this has been confronted and freighted with systems of signification in the seventies, and subsequently with new technologies and modes of perception, he is now concerned to include natural phenomena in architecture in an atmospheric, pictorial or structural way. Here the (classically) Modern topos of the nomadic individual in a continuous space is reactivated. An early example of Ito's Postmodern way of finding images was the "Tower of the Winds" in Yokohama, realized in 1986. The cylindrical object, scattered with glowing diodes, heightens a natural event electronically in the urban space by displaying wind variations in the from of changing colour combinations.

The Sendai Mediatheque's support system wriggles like a carpet of algae in the water. As an institution, the role of a mediatheque is to conduct research into communication and the processes of perception associated with this – a reason for Ito to examine the phenomena of flow in the physical as well as the transferred sense. By treating the spatial content of this public building like water in an aquarium he is referring metaphorically to the primary medium of all life forms, but also to the beginnings of all forms of settlement, trade and communication. Just as settlements once established themselves "naturally" along rivers, Ito now recognizes spatial potential in the limitless linking and availability of information. He is not alone in seeing the modern city as a space for movement, with constantly mutating images and uses. Yet, the investigations that Ito has conducted so far – and now distilled within a single building – are also closely linked with the Japanese context.

From Wachsmann to the department store

At the very beginning of the design process, in the 1995 competition, a sketch by Ito expressed the metaphor of flow: in the view from the street, tube-like structures winding vertically cross the piled floor slabs. The same sketch establishes the organic coincidence of vertical access, daylight provision and technical equipment within the space-containing support structures. These 13 "tubes" also play different parts in relation to the forces acting on the building. Rather like the various shapes of bones in a skeleton, the changing three-dimensional conditions of the flowing structure specialize in different tasks.

And so is it a realization of Konrad Wachsmann's 1953 utopia, when he presented a support system of twisted steel girders and anticipated production and representational-technical developments in industrialized building? At that time Wachsmann had the various lines of force penetrate and overlap each other within an organic system of bars: three-legged, polygonal steel girders twist within themselves and grow together into a network, radicalizing Modern space into an "infinite" infrastructure. Wachsmann, who worked with Mies van der Rohe in the fifties on broad-span projects, provided some crucial ideas for the fun-worlds of Archigram in subsequent years. Those designs combine for the first time the emancipatory potential of wide-span structures with nomadic programmes and hedonist events: Archigram use a technologically defined hardware to develop informal and interchangeable "landscapes" of pop culture, of the kind that will also characterize the interior of the Mediatheque.

Toyo Ito and his structural engineer Mutsuro Sasaki moved into new territory when planning the Mediatheque. But their access to technological innovation is not meant to help an antiquated building culture to connect up with technological progress, as attempted by the Metabolist group (Kikutake, Kurokawa, Tange) in sixties Japan with growing and interactive structures. For Japan has even less to change than other places regarding the power relationship between architecture, the building industry and planning mechanisms. Any "critical" voices about the limitless density and frail urban planning instruments are not heard. So Toyo Ito goes beyond all dialectic and takes up the – much more fascinating – "wild" infrastructuralism of the Japanese city. Its literally organic juxtaposition of programmes and competing networks is distilled into a single architectural object.

In Ito's words the Mediatheque is intended to function as a cultural "department store". If he has in mind a culture centre open 24 hours a day and offering something different on every floor, this is to be taken correspondingly literally – just like the experience of the vertical public quality of the temples of consumption in Tokyo where urban focal points emerge out of spatial and economic links with the public transport networks.

Colliding signatures

As early as 1970, Roland Barthes described the stations of Shinjuku and Shibuya in "L'Empire des Signes", where Tokyo begins in a fluent transition from the suburban train to the shoe departments of the department stores. In the same way, Ito's own perception of the Mediatheque does not seem very much like a hermetic place for concentration and research. It is much more about a space tailored to strolling around, the six floors open to the public being allowed to appear as attractive – and as transient – as "boutiques". The Mediatheque has characteristic interior architectures, alternating between the abstract horizontals of the floor slabs. For, with the exception of signaletics, different designers were responsible for the

structure and furnishings of the individual departments. The joint venture that Ito entered into with some well-known names here goes further than, for example, Herzog/de Meuron's and OMA's spectacular teaming up for a hotel project in Manhattan. There is also a tactical difference between the – certainly remarkable – cooperations between OMA and artists like Petra Blaisse or Atelier van Lieshout: Furnishing and detailing at Congrexpo Lille or the Kunsthal Rotterdam somehow still appear to respect constructive didactics and reflect OMA's search for additional stimuli by including work by an avant-garde drawn into the architectural project.

In Sendai, the bright red signal objects by Karim Rashid (ground, 4th, 5th floor), Ross Lovegrove's design landscapes (6th floor), Kazuyo Sejima's textile intervention (1st floor) explore the degrees of durability between fashionable furnishings and open space. Certainly these innards, extending from a White Space to a lounge with oak parquet are transient, but their aesthetic plays a tactical role for Ito's controll of space. The collision of individual signatures blurs traces and disorientates to an extent in the macro -space of the Mediatheque. And also because the 20 metre spans only become an experience on isolated occasions, a display of muscle comparable to the Centre Pompidou does not come about. Here interior space, as in the case of Tokyo's commercially organized verticals, is a performative vessel. Fittings, coverings, linings, but also sophisticated handling of light, make it into a stage that can be played in different ways at any time.

Even the "overwound" steel structure seems to have shifted into this condition – as an elastically perverted infrastructure. Because of its informal geometry, the white forest of tubes does not compel us – despite the allocation of functions and media – to embark on a reading of servant and served elements. For this reason Ito's architecture also avoids any sort of structural - or even organic – rhetoric, even given its extraordinary theme in terms of building technology.

Formless Japan – various readings

So is the Mediatheque an everyday building? One of the unusual qualities of Japanese cities is that the juxtaposition of artificial and material realities is not merely a contemporary phenomenon, unlike the case in Europe. It is also possible to see approaches like Ito's to the media challenge of architecture in the light of Japan's cultural traditions. Essentially, the themes adopted as a matter of course by the avant-garde in their practice like artificiality, dematerialization, transience have formed a part of historical architecture and garden design from time immemorial. The concept of transformable, performative space, equipped with fluent transitions, is anchored there as well. And something similar applies to another Mediatheque design theme, the relating of interior and exterior space through thin layers.

At the point where Ito goes back to classical Modernism's historic dispositive of formless space, he is caught up twice over by the reality of the building commission and of the place – and they allow that he is right. This is because on the one hand the Mediatheque as an institution is addressing precisely the new, immaterial phenomena of the public realm and communication, and on the other hand Japan does not have any urban public spaces to which a fixed "gestalt" could be assigned. Concepts like context and place have always functioned differently from the way they do in Europe – to the extent that a comparable perception of such phenomena existed at all. A completely different relation of the parts to the whole is expressed simply by the Japanese relationship between the house and the urban infrastructure.

Ito's interest in the phenomena of the fluent, nomadic and transitory is in tune with the times. But the European perspective, despite globally imposed discourses and signatures, opens up only a "Western" reading of his work. Like the work of artist Mariko Mori, Ito's handling of technology and narration also applies to everyday life in Japan – to the artificial imagery, to the playful handling of the gadgets and toys constantly turned out by the national consumer goods industry and taken for granted. This condition is not invoked and projected by an avant-garde, on the contrary, it exists in reality and on the basis of an acceptance of unparalleled forms of modernity, density, interaction and simulation.

Jesse Reiser: RUR Architecture, New York
Nanako Umemoto: RUR Architecture, New York
Chris Duisberg: architect, Berlin
Hans Drexler: architect, Frankfurt a. Main
Original version of pages 18–23

Uses, Situations and Conditions of Space

Attempts to break down the material quality of space have a long tradition. They were one of Modernism's basic reflexes, and have been updated by a number of avant-garde movements, most recently in the nineties against the background of digitalized spatial representation and form generation. Reiser & Umemoto's projects investigate a force-field superimposing use programmes, traffic diagrams unpredictable processes and movements. But their urban landscapes populated with nomadic individuals – compared with the Utopias of the fifties and sixties – are less concerned with subversion and a desire for emancipation. Instead, Reiser & Umemoto's fluid event spaces are concerned with the controlled public space that is a particular quality of contemporary consumer and event culture. And at the same time, as endless infrastructures, they endow global streams of data and capital with vivid, monumental form.

Drexler, Duisberg: Architectural theory, especially at Columbia University, where you have been teaching, has shifted away from questions of representation and issues of meaning towards the effects of architectural form. What triggered this paradigm shift?

RUR: At one point there was a real hope that we might achieve truly transformative architecture through complex manipulations of representation. This came out of Deconstruction and the whole legacy of semiotics in architecture. These issues formed a central part of our projects from the mid-eighties up to the early nineties, but there was always a schizophrenic aspect to our design process. We wanted to make collage the engine of design, but never entirely succeeded. We went through a kind of crisis; I could, actually pin it down to the work we showed in a publication called "Semiotexte Architecture". We came to the conclusion that this kind of process was not really productive, that one was invariably going back to a more modernist way of composing or organizing, using bubble diagrams and then embellishing the project with image-based secondary material. Inevitably, the basic principals of organization would not and could not be linked to collage. This happened over and over again. We realized that we were just banging our heads against a wall. At that point we decided that there had to be other ways of working. We were not the only ones frustrated by the process; across the board, people were becoming increasingly interested in projects that would engender change and difference within a coherent and integral system.

Drexler, Duisberg: Has this had an influence on the role of perception in your work?

RUR: The semiotic approaches, of which collage is a part, primarily involved working with issues of perception and legibility. We realized that the perceptual condition was properly a by-product of the system rather than the generator of it. The claim we would make is that one doesn't have to worry about perception, especially perception tied to the communication of a meaning; you will still get all the phenomena, all the perceptual effects, but you shouldn't start with those as a basis of a design. The question of perception within space follows from organization. So we're not denying meaning, but rather making it the project of the user rather than of the architect.

Drexler, Duisberg: Claude Parent and Paul Virilio stated in their theory of the "Function of the Oblique" that: "Architecture must never be neutral or indeterminate. It must be active; it must continuously engage people, draw them into action, involve them in public events." How can architecture have a potential for activity and how can time become operative within a built space?

RUR: There is a parallel to this question about Claude Parent and Paul Virilio in their interest in creating a literal potential in terms of oblique and