



vanPlus > archspace > netpool > arch.ponatal > reinterfiuma > swap™ > startbild the (w)hole thing > urban entertainment > name.com.wien > stadt.d'arain

Christoph Falkner, Rainer Froehlich, Thomas Grasl, Georg Unterhohenwarter, Simon Zoppoth

# swap<sup>plus</sup> – Momentaufnahmen

Eine neue Art von Staatsbürgerschaft, „citizen-ship“, entsteht. Entwickelt aus einem spezifischen Umgang mit Transport, Kommunikation und Kommerz. Im Magazin „Wired“ wurden diese Bürger „netizien“ genannt. Diese Gruppe entwickelt sich zum prominenten Promotor ihrer eigenen Ideen. Im Lexikon findet man: „Swappler der; (Jargon) jmd., der Partnertausch betreibt“. In ihrer Methode arbeitet die Gruppe „swap<sup>plus</sup>“ mit wechselnden Partnerschaften und mit der techno-romantischen Flexibilität von Stadtnomaden.  
Redaktion: Oliver Schürer realityCheck@gmx.net

realityCheck3 stellt jüngste Architekturschaftslands von ihren Arbeiten werden mit dem Blick auf das pure Entwicklungs-Potenzial in der Verstrickung mit der Praxis gesehen: Haltung: Garaus wird das vorläufige Bild eines sich in Entwicklung befindlichen Architekturbegriffes entzogen: „Diskurs“, der nicht nach seiner eigenen Realität fragt, vermeidet den Realitätsreflex.“  
ARCHITEKTUR & BAU FORUM 014 2001. Artikel zum Start der Serie „realityCheck“

## Ein Name mit Programm

Der Name entstand aus einem umfangreichen Projekt [swap™], in dem wir visionäres Leben im urbanen Raum behandelten. Unsere Arbeit basiert auf seismographischen Aufnahmen die in unterschiedlichsten Experimenten ausgetestet werden. Tatsachen werden auf ihre Substanz untersucht und mit neuen Systemen verglichen. Mittels Interaktionen, die im Stadtnomadendasein, über neue Medien und über andere Kommunikationswege stattfinden, werden laufend Aspekte bzw. Verbesserungen zu unserer Arbeit geliefert. Diese Interaktionen liefern keine Modelle, vielmehr entwickeln sich daraus Pro-

zessparameter, die sich projektspezifisch verändern und daher nicht übertragbar sind. Die Impulse bzw. Ergebnisse aus Experimenten werden addiert, überlagert und verschmelzen so zu einem mehrdimensionalen Gefüge, das durch sezieren bzw. überhöhen scheinbar nebensächlicher Aspekte neue Strukturen entstehen lässt. Unsere Arbeitsplatzstruktur ähnelt neuronalen Netzen. Es gibt kein swapoffice, wir arbeiten an verschiedenen Orten in der Stadt. Kommuniziert wird in laufenden Diskussionen bzw. einer Newsgroup, in die jeder von uns ortsunabhängig Aktuelles bzw. seine Ideen postet.

der raum bin ich



pool your experience

**pool your experience**

LEBEN IN EINEM URBANEN SUBSYSTEM...  
WIRTSCHAFTLICHE UND SOZIALE VERBUNDENHEIT...  
WOHNUNGSAUSTAUSCH IM LIVINGPOOL...  
pool your experience!

„tankstellen“ zum andocken und aufladen

stadtnomaden

frische waren durch „just-in-time“ system

**U5**

ankommen-offnen-stoßern-herausnehmen-erfahren-tasten-leeren-herren-durch die staad-bewegung sehen-ergänzen-spielen-finden-begreifen...-stadt verlassen-abgeben-o d e r-mitnehmen...

poolaccessoire: hoch und lebendig  
wtravagant  
hochwertig  
reflektierend  
wetterfest  
formstabil

pool bag

- enterpool
- urbanpool
- livingpool
- artpool
- workpool
- socialpool
- publicpool
- technicpool

## Willkommen im netpool>>

Pool steht für eine Gemeinschaft, die Kräfte, Wissen, Erfahrungen etc. austauscht bzw. vermittelt. netpool stellt dir diese Oberfläche zur Verfügung, um deine Ideen, Projekte, etc. im öffentlichen bzw. virtuellen Raum zu präsentieren und diskutieren. netpool ist Teil einer Reihe von Pools, die über das Internet hinaus Aktionen im öffentlichen urbanen Raum setzen, netpool dient dabei als Informator und Kommunikator. Du besuchst Wien und klinkst dich z. B. am Südbahnhof mittels poolbag in das urbane Subsystem pool-vienna ein. Auf den Spuren deiner Vorgänger bzw. auf eigenen Wegen lernst du die Stadt aus neuen Perspektiven kennen. Im poolbag sind die Aktivitäten der Pool dokumentiert. Du findest auch Vorschläge über Schlafmöglichkeiten, Nightlife usw.

## wohnungen@hama.net>>

swap™ stellt ein weitreichendes Experiment dar, das zunächst das primäre Bedürfnis des Wohnens reflektiert und schließlich das gesamte städtische Umfeld erfasst. Klassische Wohnformen und tradierte Gewohnheiten werden überwunden, man entwickelt das Modell eines modernen Stadtnomadentums. Die Idee rekurriert auf die Experimente der Wohnkommunen der sechziger Jahre und zeigt dennoch einen eigenständigen, unserer Zeit adäquaten Gestus. In einem ersten Experiment wird zwei Wochen lang innerhalb einer bestimmten Gruppe ständig die Wohnung gewechselt. Selbsterfahrungs- und Gemeinschaftsprozesse rücken in den Mittelpunkt. Durch den permanenten Wechsel legt sich ein vielfältiges Netzwerk über die Stadt. Indem man leerstehende Wohnungen in den Kreislauf einbezieht, werden die Raumpotenziale intensiver genutzt. Das Experi-

ment erfasst schließlich den gesamten städtischen Raum, nützt ganz allgemein Leerstellen oder verdichtet bestimmte Orte. Der distanzierte Mensch ist überall und nirgends zu Hause. Mittels der Verteilung der Infrastruktur belebt man den öffentlichen Raum und stellt die Singularität der Stadt als Zentrum urbanen Lebens sicher. Grundlage für die komplexe Organisation bildet die Informationstechnologie, über den swapmaten klinkt man sich ins swapsystem ein, swapcom liefert als Telekommunikationsnetz die nötige Information. swap™ lässt repräsentative, ans Eigentum gebundene Wohnvorstellungen auf radikale Weise hinter sich und experimentiert sowohl mit neuen Lebensmodellen als auch mit einer unkonventionellen Aneignung der Umwelt. Der Stadtnomade löst den früheren „Betreiber“ ab. (Beschreibung des Werbewerbeitrages zu „Tima vision housing“ von Margit Hama)

## Durchs Kino schnorcheln>>

Teile der Stadt werden aus dem Kontext gerissen, abstrahiert und digitalisiert. Die Fragmente werden überlagert, Teile verschmelzen und Grenzen werden aufgehoben. In reduzierten Schnittmodellen entstehen neue Qualitäten, welche durch das Verschmelzen mit dem virtuellen Raum erste reale Momentaufnahmen ermöglichen. Durch eine Neuinterpretation von Decken, Boden und Wänden erhöht sich die Bewegungsfreiheit. Die entstandene Struktur wird bespielt, das flexible Raumgefüge lässt ein Ändern der Funktionen zu. Architektur wird zum Entertainment. Der Benutzer ist Akteur und Regisseur – er prägt die zeitliche Entwicklung, indem laufend neue Nutzungsmöglichkeiten entstehen oder diese verändert werden.



urban entertainment





## Architektur >> << Auffassung

Wir produzieren Mehrwertarchitektur. Durch unsere Experimente, die sich meist mit soziologischen Themen beschäftigen, hat die Architektur mit fast allen Facetten des Lebens zu tun. Die Ergebnisse unserer Arbeit kann man vielmehr als Momentaufnahmen sehen – fertige Produkte liefern wir nicht. So soll bei gebauter Architektur der Benutzer zur Interaktion angeregt werden und eine Alternative zur Katalogarchitektur haben. Experimentelle Arbeiten wie **pool** oder **swap™** sollen neue gesellschaftliche Entwicklungen aufspüren, interpretieren und erweitern.

Als Architekten haben wir nicht nur die Aufgabe, die Welt zu gestalten oder zu dekorieren, das passiert auch ohne uns. Wir können Impulse geben, die in der rasanten Entwicklung unserer Gesellschaft

marginale Spuren hinterlassen. Marginal deshalb, weil es unserer Auffassung nach um individuell handelnde Benutzer und nicht um aufgesetzte Architektenstile geht.

Wir arbeiten in 3\_plus\_n-dimensionalen Matrizen. Architektur lebt nicht nur von der Vorstellung des Architekten. Vielmehr geht es um Systeme, die sich durch verschiedenste Parameter generieren. Beim Projekt "urbanE" haben wir basierend auf CAAD einen Entwurfsansatz gefunden, der in einer offenen Struktur resultiert. Funktionen werden dabei nicht mehr an Räume gebunden, auf übliches Vokabular wie Ort, Proportion oder Maßstab wird verzichtet und durch flexible Nutzungsüberlagerungen bzw. zeitliche Entwicklungen ersetzt.

## Architektur als Medium (netzwerke statt seilschaften)

Architektur ist kein reduzierter Informationsträger. Die Zeiten der gewissen Zeichenhaftigkeit als Sprache des Umfelds werden abgelöst von Strukturen, die aus un gelenkten Informationsflüssen entstehen. Architektur besteht letztendlich aus Information, die zwischen Benutzer und Umwelt ausgetauscht wird. Man sieht Bauwerke auch als ein Medium, das noch immer über einen zumeist langen Zeitraum auf seine Umgebung einwirkt. Architektur geht für uns über den gebauten Umräum oder die dritte Haut hinaus und stellt für uns einen wesentlichen Aspekt des Zusammenlebens dar.

## Plug and Play

Das Werkzeug ist Mittel zum Zweck und prägt natürlich unsere Arbeit mit. Daher versuchen wir in der Gruppe ein möglichst breites Spektrum an konventionellen Werkzeugen und Programmen zu beherrschen, um uns möglichst frei zu bewegen. Wir arbeiten an verschiedenen Orten und finden dort Hard-, Software und Menschen, die unsere Projekte beeinflussen und erst in der von uns angestrebten Form ermöglichen.

am stillen ortgang windfang spielen

## Einfluss >> Entwurf >> Projekt

Wir möchten dies gerne an einem konkreten Beispiel erläutern, wissend, dass wir damit ein gut gehütetes Betriebsgeheimnis preisgeben:

### spielraum

**Architektur macht Schule >> << Schule macht Architektur**  
(Wettbewerbsbeitrag „Haus der Zukunft“ SOS-Kinderdorf Altmünster)

In Zusammenarbeit mit dem Stadtschulrat Wien und der Volksschule Pantucekgasse wurden Kinder im Rahmen eines mehrtägigen Workshops angeregt, ihr „Haus der Zukunft“ zu bauen. Dieses Experiment fand in einem Klassenzimmer mit circa 20 Kindern statt, als Materialien wurden Dämmstoffplatten, Folien, Papprollen und Karton verwendet. Es entstand ein Netzwerk von Bäumen, in dem man offene Strukturen sowie geschlossene Räume fand, welche für den einen ein Schlafzimmer für andere nur das Klo waren.

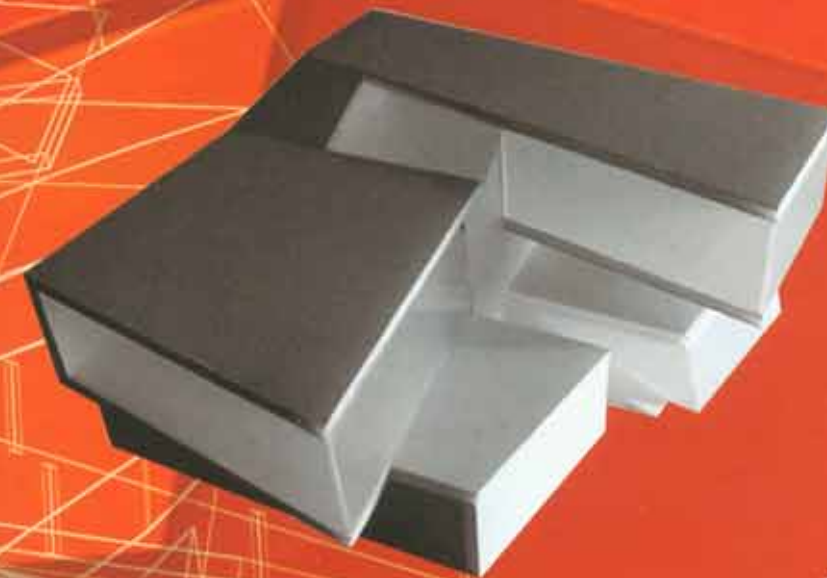
- Maßstab:** Dachhöhen bedeuten Raumhöhen
- Höhe:** eine Mehrgeschossigkeit wurde immer wieder gefordert, denn zum Spielen gehört auch Klettern
- Öffnungen:** Wände werden zu Türen, Schlitze werden als Türöffnungen, Löcher als Fenster interpretiert. Ausblicke und Kommunikation sind von fensterbänken und -höhen unabhängig.
- Dichte:** Es entstand ein sehr dichter Bereich, parallel dazu aber auch offene, freie Bereiche.

Das Haus in der Schule vorer für die Kinder schnell die übliche Interpretation und wurde funktionstreu erbaut. In späteren Gesprächen konnte man feststellen, dass es den Kindern egal ist, wo man schläft, isst oder spielt. Eine Flexibilität war fast schon Voraussetzung. Multipliziert man diese Erkenntnisse mit neuen Anwendungsbereichen für klassische Baumaterialien, sind die Entwicklungsmöglichkeiten für Haus und Kind unerschöpflich.

## Sascha + Silvia >>

Bauherrenwünsche können Vorstellungen von französischen Landhausstilen und riesigen Garagen auf Grundstücken, die alles andere als französisch oder riesig sind, sein. Das ist der pragmatische Aspekt von Architektur.

In einem solchen Fall sind Ergebnisse nur auf Grund der Kommunikation zwischen Architekten, Bauherren und allen Beteiligten möglich. Das Produkt ist in diesem Sinne materialisierte Information.



### Kurzer Abriss der Referenzliste

- 1992 „sachse“ heft
- 2001 Auszeichnung „Humboldtpreis“ Stuttgart
- 2001 Ausstellung „Studentwork“ Teheran
- 2000 Auszeichnung Wettbewerb „future vision housing“
- 2000 2. Preis Wettbewerb „Park an 80quardern“
- 1999 Korrespondenz und Aufbau der Ausstellung „urbanE“
- 1999 Ausstellung „urbanE“ Künstlerhaus Wien
- 1998 Ausstellung „Traumstadt Wien“ Museumsquartier
- 1998 „urban compression“ Planungswerkstatt Wien
- 1998 Ausstellung „urbanE“ Nostal, Salzburg



... mit schwung über wände tanzend!



Rainer Froehlich | geb. 1974  
Christoph Falkner | geb. 1975  
Thomas Grasl | geb. 1977  
Georg Unterhohenwarter | geb. 1973  
Simon Zoppoth | geb. 1974

[://turn.to/swapplus](http://turn.to/swapplus)

Fotos: Brigitte Baumgärtel und swap™