**Interview mit Petra Čeferin**

Letzten November hatte die Architektin und Architekturkritikerin Petra Čeferin beim 20. Architekturkongress „Am Ende: Architektur. Zeitreisen 1959 – 2019“ im AzW einen Vortrag zum Thema „Zurück zur Materialität der Architektur“ gehalten. Zurzeit arbeitet sie an einer Publikation zu Fragen nach den Möglichkeiten der Architektur als kreative Praxis in Zeiten eines globalen Kapitalismus. Am Rande des Kongresses führte FORUM dieses Gespräch.

*Ihre kritischen Fragestellungen faszinieren besonders durch eine philosophische Perspektive. Sie sprechen von einem „ontologischen Ansatz" gegenüber architektonischen Fragen und beziehen sich auf eine Definition, die besagt: „Architektur ist wie eine Idee, die in ein Objekt transferiert wird." Und: „Architektur ist ein Denkprozess*."

Die Hauptfrage, die ich an den Beginn dieser Überlegungen gestellt habe, war recht naiv: Wie kann Architektur die Welt verändern? Bald stellte sich heraus, dass man erst ein paar Schritte zurück machen musste, um die grundsätzlichere Frage zu stellen: Was ist Architektur überhaupt? Was für eine Art Praxis ist sie? Darauf folgte die Frage: Was tut diese spezielle Praxis tatsächlich in der Welt? Erst dann kann man sich die Frage stellen: Kann Architektur die Welt verändern? Und wenn ja - auf welche Weise?

Die Antwort auf die erste, grundsätzliche Frage ist, dass Architektur ein kreativer Prozess ist. Architektur arrangiert nicht einfach die Gegebenheiten - also den sozialen, kulturellen, ökonomischen und politischen Kontext, in dem sie stattfindet, neu. Sie kann diesen Kontext rekonstruieren, transformieren und neu definieren. Architektur kann einen Raum in etwas völlig Neues verwandeln: in einen passenden Ort für denkende, kreative Wesen. Viele Architekten argumentieren damit, dass Architektur nichts sei als ihre Gegebenheiten. Damit meinen sie, dass eine architektonische Lösung, etwa ein Gebäude, immer eine adäquate Antwort auf spezifische Gegebenheiten ist: die Besonderheiten, eines Ortes, Ansprüche von Klienten, geltende Baugesetze, aktuelles architektonisches Wissen etc. Ein Architekt sollte diese Bedingungen analysieren und eine passende Lösung entwickeln. Obwohl diese Analyse sehr wichtig ist, kann sie aber nur eine Etappe im Designprozess sein. Sie genügt nicht für eine architektonische Lösung. Diese kann nicht aus der Analyse von Gegebenheiten deduziert werden. Es braucht den sogenannten kreativen Akt, die Intervention in die Gegebenheiten, um sie neu zu rekonstruieren. Der kreative Prozess gleicht einem Sprung ins Ungewisse. Mit diesem Akt wird Architektur in ihren eigenen Gegebenheiten erfunden. Im Grunde erfindet sich Architektur mit jedem Projekt neu.

*Es scheint aber ein gewisser Widerspruch darin zu liegen, wenn Sie sagen, Architektur sei ein Denkprozess, denn philosophisch gesehen arbeiten viele Denkprozesse deduktiv und mit logischen Folgerungen. Sie sagen „Architektur ist auch ein kreativer Prozess".*

Ich würde argumentieren, dass Denken einem kreativen Prozess gleichkommt und tatsächlich ein kreativer Prozess ist. Dieses Verständnis von Denken basiert auf der Arbeit des französischen Philosophen Alain Badiou und des slowenischen Philosophen Rado Riha. Badiou entwickelt ein Konzept von Praktiken, das er Prozeduren der Wahrheit nennt. Er definiert vier solcher Prozeduren. Liebe als Begegnung, Kunst als Kreation, Wissenschaft als Erfindung und Politik als emanzipatorische Praxis. Riha zeigt, dass diese Praktiken auf spezielle Art, als Untrennbarkeit von Denken und Agieren wirken. Architektur funktioniert auf diese Weise. Sie gründet sich auf einen kreativen Akt, der immer einen Bruch mit dem vorgegebenen Wissen bedeutet. Architektur kann die etablierte Weise, wie wir die Welt sehen, verstehen und erklären, aufbrechen und öffnen.

*Tut sie dies tatsächlich oder sollte sie dies tun?*

 Als kreative Praxis ausgeführt tut sie das tatsächlich. Sie produziert Objekte, wie Gebäude, die uns zum Denken anregen. Ein gutes Beispiel ist der „Fun Palace" von Cedric Prize und Joan Little­wood. Dieses Projekt brachte andere Architekten dazu, grundlegende Fragen zu überdenken, was Architektur ist oder sein wollte. „Fun Palace" ist auch deswegen interessant, weil er nie gebaut wurde, und doch würde ich sagen, das bedeutet nicht, er sei nie realisiert worden.

*Wie ist er realisiert worden? In Skizzen und Plänen?*

 In Form von Zeichnungen und Texten. Cedric Prize war, obwohl er wenig baute, ein sehr einflussreicher britischer Architekt, und Joan Littlewood war Theaterdirektorin und Gründerin des innovativen Theatre Workshop in East London. Zusammen entwickelten sie den „Fun Palace" als ein Laboratorium für Vergnügen. Sie wollten eine Struktur zur Unterstützung des Potenzials zu Kreativität und unabhängigem Denken jedes Einzelnen entwickeln. Prize und Littlewood suchten allerdings vergeblich nach einem Investor und einem Bauplatz. Die Idee war jedoch in Zeichnungen und Texten formuliert worden und inspiriert seither Architekten.

Aber wie konnte ein nicht realisierter Bau Einfluss nehmen? Er änderte das Verständnis davon, was Architektur tut und tun sollte. „Fun Palace" war eine Haupt-Inspirationsquelle für das Centre Pompidou. Es hat, obwohl weniger radikal als der „Fun Palace", einen wichtigen Einfluss darauf, wie wir die soziale Rolle von Kunst und Kulturinstitutionen sehen. Der symbolische Abstand zum täglichen Leben wurde reduziert.

*So entstehen statt bloßer Symbole also Inhalte, die, wie Sie sagen, eine Voraussetzung für Architektur sind. Was bedeutet das bezogen auf den internationalen Wettbewerb? Es scheint ja immer noch sehr wichtig zu sein, höhere, spektakulärere Gebäude zu entwerfen. Würden diese Projekte dann an Ihrem Architekturbegriff vorbeigehen, weil sie keine Inhalte haben, sondern bloße Symbole sind?*

 Solche Gebäude sind der Widerhall und das Ergebnis einer instrumentellen Logik des Marktes, die die Welt heute maßgeblich bestimmt. In dieser - ehrlich gesagt etwas langweiligen - Logik muss immer etwas „Neues" produziert werden. Gebäude werden behandelt als wären sie technologische Gadgets: So wie andauernd neue Modelle von I-Phones produziert werden, sollen neue, das heißt interessantere, spektakulärere, größere, höhere Modelle von Gebäuden entwickelt werden. Hierbei ist zu beachten: Was der Markt an Neuem verlangt, ist etwas anderes, als das Neue, das durch kreative Praktiken wie Architektur produziert werden kann. „Neu" wird als das Fasznierendste betrachtet, das Gewagteste, Spektakulärste, immer in Bezug auf bereits Bestehendes. Was bereits existiert wird so zum Kriterium für das Neue. Es geht also nicht wirklich um etwas Neues, sondern nur um eine andere Version des bereits Bestehenden. Gemäß der Logik von Kreativität wird jedoch das tatsächlich Neue als das­jenige gesehen, das in bereits bestehende Kriterien interveniert. Es stellt die Gültigkeit der etablierten Kriterien infrage.

*Wie würde denn dann eine Stadt der Zukunft aussehen? Wie kann man sich dieser Aufgabe annähern, wenn man nicht auf bereits Bestehendes rekurrieren will? Wenn man die Idee von Stadt, wie sie allgemein verstanden wird, kritisch sieht?*

Als kreative Praxis sucht Architektur nach guten Lösungen, in Bezug auf das Schaffen von Bedingungen für ein angemessenes Leben. Was die richtige Lösung ist, kann man nicht im Vorhinein wissen. Es ist wichtig, in die Stadtplanung die Anliegen derjenigen Menschen miteinzubeziehen, die in diesem speziellen urbanen Umfeld später leben sollen.

Meinen Sie damit, dass Projekte zur Mitbestimmung hin geöffnet werden sollen? Genau. Es ist notwendig zu beachten, was gewünscht wird und klar zu machen, was Architektur hier anbieten kann. Architektur ist nicht nur ein funktionales oder schönes Gebäude, sondern ein Bezugsrahmen, der unsere Erfahrungen beeinflusst. Architektur kann und soll so einen Rahmen für echtes Leben zur Verfügung stellen, nicht nur einen mehr oder weniger hübschen Unterschlupf zum funktionalen Überleben. Und zwar für alle. Manchmal wird der Ausdruck „sozialer Wohnbau für Unterprivilegierte" verwendet - dieser Ausdruck ist sehr problematisch. Einen Job zu haben, eine Sozialversicherung und einen angemessenen Lohn, ist kein Privileg, es ist vielmehr ein Recht und sollte deswegen für alle möglich sein. Gute Wohnmöglichkeiten können dazu beitragen. Wenn sie gut designed sind, können sie ärmeren Menschen die Gelegenheit geben, so in der Welt zu sein wie andere, so dass sie erkennen können, dass sie die gleichen Möglichkeiten haben sollen, dass es ihnen zusteht, die gleichen Bedingungen zu haben, angemessene Jobs, Bildung, öffentliche Dienste. Dies ist ein Aspekt von Partizipation, wenn man über Architektur nachdenkt.

*Wie stehen Sie etwa zur Aussage über das „Ende der Architektur", von dem Rem Koolhaas spricht, oder generell zur dystopischen Idee, dass alles zusammenbricht? In Ihrem Vortrag (youtube) gewinnt man den Eindruck, Sie seien ein wenig ungeduldig, als hätten Sie es mit kleinen Jungs zu tun, die versuchen, einander zu übertrumpfen, indem sie höher und toller bauen. Mehr von dieser Art Kritik wäre sicher produktiv, gerade auch in Bezug auf die verbreitete Haltung, dass es heute wichtiger ist, wer etwas baut, nicht was. Wie kann man diese Fragen in einer größeren Öffentlichkeit verbreiten?*

Wenn ich schreibe, und wenn ich lehre, versuche ich zu betonen und sichtbar zu machen, dass Architektur unsere Art zu leben, wie wir sind und agieren, beeinflussen kann. Dass sie eine produktive Kraft ist und dass es sich lohnt, sich darin zu engagieren. Architektur ist nichts objektiv Gegebenes, sie braucht jemanden, der sie sieht, der sie erfährt - im gleichen Maße, wie andere Kunst dies braucht: Wie Musik die Zuhörer braucht und produziert, so wie ein Gemälde einen Betrachter braucht und erschafft, so braucht und erschafft ein Gebäude jemanden, der es bewohnt, beobachtet und verwendet.

*Wie kann man denn die Idee von „Star-Architektur", die meist von weißen - älteren und jüngeren - Herren produziert wird, ein wenig dekonstruieren?*

Die Architekturszene ist immer noch sehr männlich und weiß dominiert. In den letzten 50 Jahren kommen auch verheiratete, männliche oder weibliche Paare hinzu.

*Dies spiegelt sich etwa im Ergebnis des internationalen Hochhaus-Wettbewerbs 2016. Projekte eines skandinavischen Architektur­büros und zweier amerikanischer Architekten in New York wurden ausgezeichnet und zwei Projekte in Singapur, das in der Thematik Mega-­City führend ist. Es gibt viele Ansätze zur Verschönerung der gebauten Umwelt, mit der Idee einer funktionierenden Umgebung.*

Weil Technologie diese Konstruktionen erlaubt, wird diese Art von Stadtplanung auch in Zukunft stattfinden. Es geht um eine Machtdemonstration. Als Kritikerin hinterfrage ich logische Folgerungen von technischen Möglichkeiten, besonders blinde Folgerungen. Viele Architekten sind Opfer ihrer eigenen Faszination durch Technologie. Sie denken, wenn es möglich ist, ist es auch gut. Sie sagen: Die Entwicklungen passieren so schnell, wir müssen folgen. Aber warum müssen wir folgen? Man kann sowieso nicht Schritt halten. Architektonische Strukturen brauchen Jahre, um designed und gebaut zu werden. Außerdem steckt zu viel Geld in Technologien und zu wenig in Architektur, als dass diese auf der Höhe der Zeit sein könnte. Wenn Innovationen auf Architektur angewendet werden, weiß man noch nicht, was sie bringen. Man kann also nicht blindlings Möglichkeiten ausprobieren, wenn man nicht weiß, was ihr Nutzen ist.

*Manchmal hat man beim Anblick schwindel­erregend hoher Bauten den Eindruck, man müsse in solch eine Hochhaus-Gesellschaft hineingeboren sein, um sich darin wohl zu fühlen. Gibt es hier einen Human-Scale-Effekt? Braucht es Alternativen?*

Vielleicht genießt man das Leben in solch einer Umgebung, wenn man daran gewöhnt ist. Die Höhe selbst und die technologischen Möglichkeiten an sich sind weniger das Problem als das blinde Folgen solcher Entwicklungen. Ich habe nie in einem solchen Gebäude gelebt - ich lebe in Ljubljana, da sind sechs Stockwerke schon hoch.