



Xaver Pankraz Maurizio Burkart, BSc.

ZOOM OUT

Vergleich von 3 utopischen Raumstrukturen

MASTERARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

Diplom-Ingenieur

Masterstudium Architektur

eingereicht an der
Technischen Universität Graz

Betreuer

Univ.-Prof.Dipl.-Arch.Dr.sc.ETH, Urs Leonhard Hirschberg

Institut für Architektur und Medien

Graz, August 2019

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt, und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Das in TUGRAZonline hochgeladene Textdokument ist mit der vorliegenden Masterarbeit identisch.

Datum

Unterschrift

Eine Weltkarte in der das Land Utopia nicht verzeichnet ist, verdient keinen Blick, denn sie lässt die eine Küste aus wo die Menschheit ewig landen wird. Und wenn die Menschheit da angelangt ist, hält sie Umschau nach einem besseren Land und richtet ihre Segel dahin.

Oscar Wilde

Ich danke Herrn Professor Hirschberg, David Weiß und Aaron Haase für die wichtigen Ratschläge und Motivation zu dieser Arbeit. Besonderer Dank gilt meinen Eltern für die Unterstützung während meines gesamten Studiums.

Inhaltsverzeichnis

I Einleitung	8
II Analyse	12
Raumstrukturen	14
Broadacre City	16
Text	18
Dimensionen	24
Raumstruktur	32
New Babylon	36
Text	38
Dimensionen	44
Raumstruktur	52
No Stop City	56
Text	58
Dimensionen	64
Raumstruktur	72
III Statistik	76
150	78
Gesellschaftsstruktur	80
Stadtbausteine	84
BroadacreCityX	94
NewBabylonX	96
NoStopCityX	98
IV Extrapolation	106
Zoom Out	108
BroadacreCityX	110
NewBabylonX	147
NoStopCityX	183
V Conclusio	208
Literaturverzeichnis	214
Bilderverzeichnis	216



I

UTOPIE

EINLEITUNG

1/ Titelholzschnitt
der Erstausgabe des Romans
Utopia von Thomas Morus,
1516

Einleitung

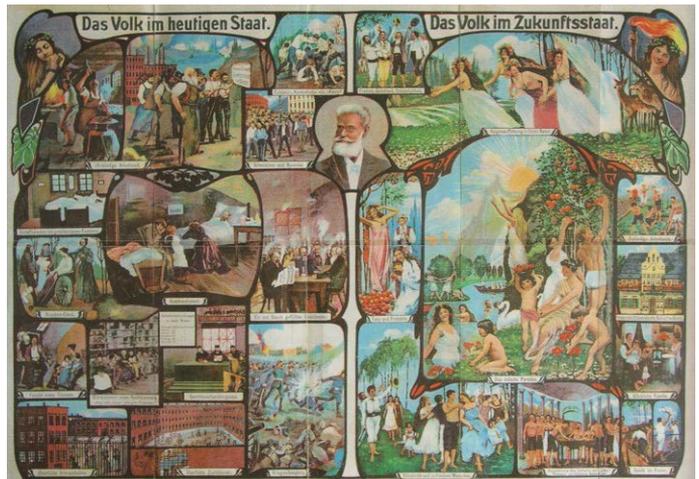
Das altgriechische Wort *Utopia* setzt sich zusammen aus dem Wort *oy* das *nicht* bedeutet und *topia*, das mit *Ort* oder *Landschaft* übersetzt werden kann. *Utopia* bedeutet also *Nicht-Ort* oder *Nirgendwo*. Der englische Staatsmann und Schriftsteller Thomas Morus verwendete *Utopia* als Titel für seinen 1516 erschienen Roman, der ein ideales Staatssystem auf einer fiktiven Insel beschreibt. In Anlehnung an diesen Roman werden heute Gedankenmodelle, die alternative Gesellschaftsformen konstruieren, als *Utopien* bezeichnet. Frühe *Utopien*, wie die von T. Morus, können der Kategorie der *Raumutopien* zugeordnet werden.¹ Sie existieren zeitgleich mit der realen Gegenwart des Autors und sind nur räumlich von dieser abgetrennt. Solche *Utopien* befinden sich oft auf einer imaginären Insel, die die räumliche Trennung versinnbildlicht. Durch den technischen Fortschritt seit Mitte des 18. Jahrhunderts und der damit einhergehenden, starken gesellschaftlichen Umwälzungen, bekam die *Utopie* in der westlichen Welt einen Aufschwung. Die schnell voranschreitenden realen Entwicklungen gaben den Autoren Anlass ihre *Utopien* nicht mehr von ihrer Herkunftswelt räumlich zu trennen, sondern diese zeitlich getrennt in der Zukunft zu verorten. Die neue Kategorie der *Zeitutopie* kennzeichnet sich durch eine progressive Haltung gegenüber einer nicht determinierten Zukunft. Sie will diese aktiv gestalten. Die Konjunktur der *Zeitutopie* hielt bis ins zwanzigste Jahrhundert an. Sie ist eng verbunden mit dem Fortschrittsglauben und bleibt dabei trotzdem ein wichtiges Werkzeug der kritischen Reflexion unserer Gesellschaft. Die erste der drei in dieser Arbeit behandelten *Utopien* lässt sich mit großer Sicherheit der Kategorie der *Zeitutopie* zuordnen. Es handelt sich hierbei um die *Broadacre City* von Frank Lloyd Wright, deren erste Fassung aus den dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts stammt. Sie beschreibt einen Entwicklungsverlauf in naher Zukunft und versucht dabei die Potentiale der Veränderungen durch eine neue räumliche Strukturierung auszunutzen.

Als zweite *Utopie* wird *New Babylon* von dem Künstler Constant untersucht. Constant arbeitete von 1956 bis 1976 an *New Babylon*, ein Abschnitt der Geschichte in dem zahlreiche Ereignisse, wie die Ölkrise, das Wettrüsten der Großmächte und dem Mauerbau in Deutschland, den Glauben an den Fortschritt infrage stellen und den Beginn einer tiefen Krise der progressiven *Utopie* einläuten. *New Babylon* weißt Eigenschaften von beiden Kategorien auf, Constant beschreibt mit ihr ein Zukunftsszenario, gleichzeitig trennt sich die schwebende Struktur von *New Babylon*

1 Vgl. Brockhaus 2006, 488

3 Utopien

auch räumlich von der existierenden Welt ab. Die No Stop City von Archizoom Associati, einer italienischen Gruppe von Architekten, ist die letzte der hier behandelten Utopien. Sie entstand Ende der sechziger Jahre und wird als einzige der Drei von ihren Verfassern selbst als Utopie bezeichnet. Die No Stop City ist keine Zeitutopie, sie ist nicht explizit in der Zukunft verortet sondern kann als in sich geschlossenes System eher der Kategorie der Raumutopien zugeordnet werden. Die Gemeinsamkeit der drei Utopien besteht darin, dass sie in ihrer Größe nicht begrenzt sind. Ihre Strukturen können sich immer weiter ausdehnen. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es sie auf diese Eigenschaft hin zu vergleichen. Dazu werden die Utopien abstrahiert, kontextualisiert und schließlich extrapoliert. Am Ende der Arbeit soll die Frage gestellt werden, inwieweit die Ergebnisse dieser Transformationen, selbst Eigenschaften von Utopien aufweisen.



2/ *Das Volk im Zukunftsstaat*
Zeitutopie, Illustration
von Friedrich Eduard Bilz,
1904



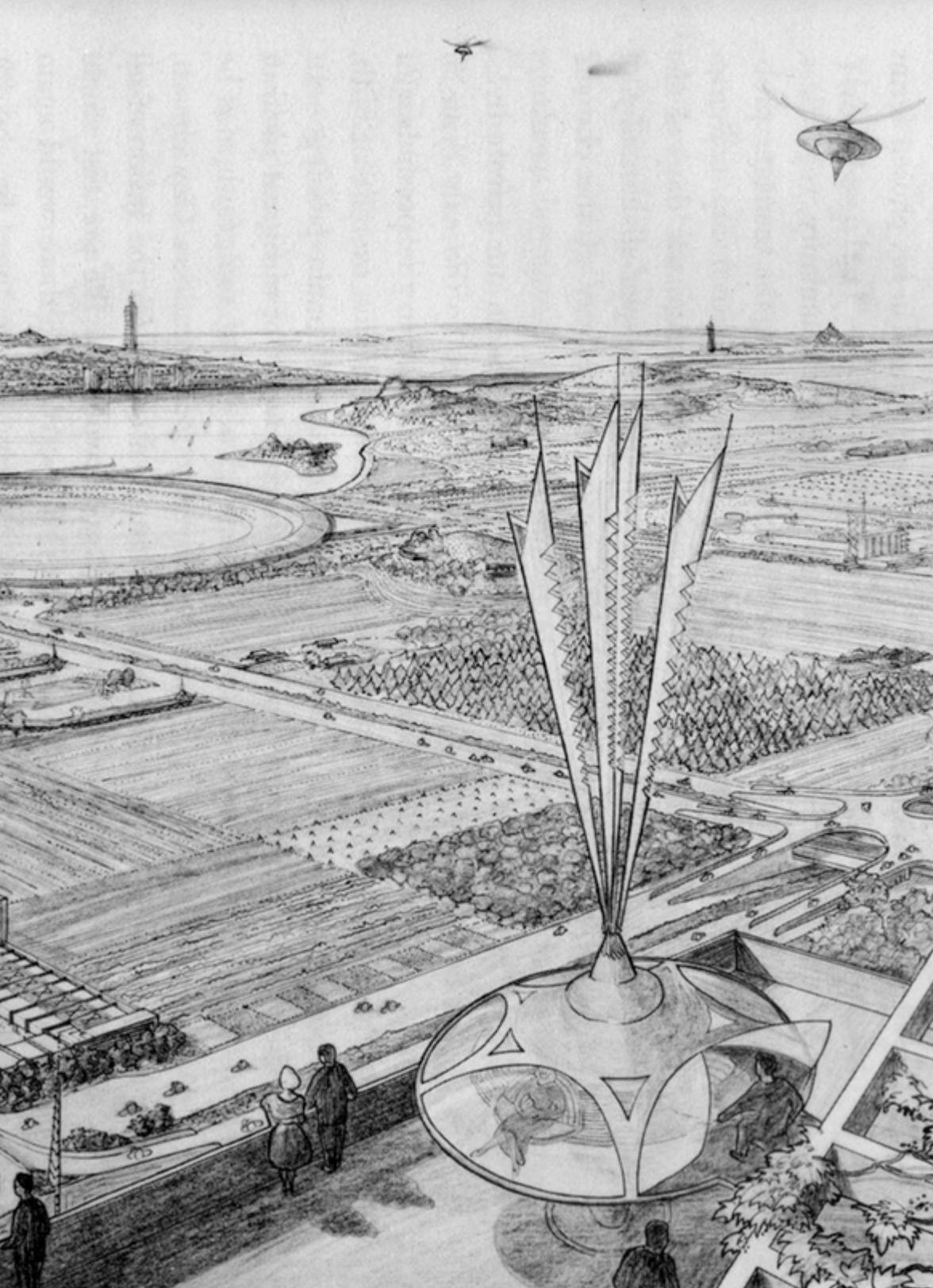
II

RAUM- STRUK- TUREN ANALYSE

3/ *Böhmische Landschaft*,
Ölgemälde von Caspar David
Friedrich, 1810

Die drei Utopien, Broadacre City, New Babylon und No Stop City, werden in einer chronologischen Reihenfolge analysiert, um die wesentlichen Merkmale und Absichten zu extrahieren. Die Analyse beginnt mit dem ersten schriftlichen Teil, der sich mit der Darstellung der Utopie beschäftigt und über die Intentionen der Autoren informiert. Der zweite Teil ist eine Untersuchung der Darstellung von Darstellungen der Utopie und ihrem Verhältnis zu ihrer Umgebung. Der dritte Teil analysiert die chronologische Anordnung der Utopien, um zu sehen, ob eine stimmige Abfolge ergibt. Die Bevölkerungsdichte beträgt 239 Personen pro Quadratkilometer in Deutschland. Für New Babylon wurde eine Bevölkerungsdichte von 3979 Einwohnern pro Quadratkilometer bestimmt, zum Vergleich mit der Bevölkerungsdichte von 29178 Bewohnern pro Quadratkilometer in der bevölkerungsdichtesten Stadt Europas, Paris. Räumlich entziehen sich die Utopien der Einordnung. Während die Broadacre City noch als ländliche Utopie betrachtet werden kann, ist die No Stop City als völlig künstlich und urban zu beschreiben.

New Babylon und No Stop City werden in die-
analysiert. Ziel ist es ihre strukturellen Eigen-
yse gliedert sich dabei jeweils in drei Teile, ei-
ich mit der Entstehungsgeschichte der Utopie
en der jeweiligen Verfasser aufklärt. Der zwei-
dimensionen mithilfe einer grafischen Auswer-
en. Im dritten Teil wird explizit auf die Struktur
umgebung eingegangen. Es wird deutlich, dass
r Utopien auch hinsichtlich anderer Kategori-
Die ermittelte Dichte der Broadacre City be-
meter, das entspricht fast exakt der Dichte von
urde eine Dichte von 4179 Personen pro Qua-
gleich Wien hat eine Bevölkerungsdichte von
meter. Zuletzt wurde für die No Stop City eine
Quadratkilometer festgestellt. Paris, die be-
s, kommt auf 21.781 Einwohner pro Quadrat-
h die Utopien immer weiter ihrer Umgebung.
fest mit der Landschaft verbunden ist, grenzt
ntlicher Raum scharf von ihr ab.



II

**BROAD-
ACRE
CITY**

**FRANK
LLOYD
WRIGHT**

4/ *Living City*,
Bleistiftzeichnung,
von Frank Lloyd Wright, 1958

Analyse

Frank Lloyd Wright

Zur Identitätsfindung der noch jungen Vereinigten Staaten am Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts, hatten die drei Architekten, H. Richardson, Louis Sullivan und Frank Lloyd Wright einen nicht ganz unbedeutenden Beitrag geleistet, indem sie der nordamerikanischen Architektur ein eigenes Gesicht verliehen, das sich bewusst von der europäischen Baukultur unterscheidet. Richardson und Sullivan waren kultivierte Bürger aus der höheren Schicht und hatten beide an der *Ecole des Beaux-Arts* in Paris studiert. F. L. Wright dagegen betonte immer wieder, dass seine wichtigsten Lehrjahre die waren, die er als Kind auf dem Bauernhof seines Onkels verbrachte. Dort hatte ihn seine Mutter untergebracht, weil ihr Sohn bereits in jungen Jahren zu sehr mit musischen Aktivitäten beschäftigt war und sie ihm als Ausgleich das praktische Landleben näher bringen wollte. F. L. Wright lernte bei seinem Onkel auf der Farm im Südwesten von Wisconsin die Natur und das Leben in Einklang mit ihr kennen. Gleichzeitig beeinflussten ihn seine Eltern stark in dem Drang eines eigenen kreativen Schaffens, seine Mutter war Lehrerin und brachte ihm vor allem die Literatur und Philosophie nahe. F. L. Wright las bereits als Heranwachsender Shakespeare, Blake und Goethe, Schriftsteller die den Weg seiner Entwicklung zu einem eigensinnigen kreativen Menschen sicherlich mit bereiteten. Von seinem Vater bekam er die klassische Musik näher gebracht, Bach auf der Orgel und Beethoven am Klavier.¹ Zu dieser Mischung aus Kunst und Natur die seine Kindheit prägte gesellte sich eine rasante gesellschaftliche Umwälzung die durch die industrielle Revolution, dem technischen Fortschritt und der ungebrochenen Einwanderungsströme bedingt wurde. Amerikanische Städte boomten, auch F. L. Wright zog nach einem abgebrochenen Ingenieurstudium von Wisconsin nach Chicago, eine der bedeutendsten und am schnellsten wachsenden Metropolen Amerikas. Dort fand er eine Anstellung bei dem Architekturbüro *Adler und Sullivan* und begann seine berufliche Laufbahn als Architekt.²

1 Vgl. Pfeiffer 1991, 11 - 20.

2 Vgl. Lampugnani 2010, 503.

Präriehäuser

Nach seiner Tätigkeit bei Adler und Sullivan machte sich F. L. Wright selbstständig und verdiente sein Geld zunächst überwiegend mit der Planung von Einfamilienhäusern in den Vorstädten von Chicago, er selbst lebte ebenfalls in dem bürgerlichen Vorort Oak Park. In dieser Zeit entwickelte F. L. Wright einen bestimmten Haustyp der heute

Broadacre City

als *Präriehaus* bezeichnet wird. Neben der ruhigen und natürlichen Schlichtheit die diese Gebäude besitzen zeichnet sie vor allem eine neuartige räumliche Struktur aus. Die Räume setzen sich um einen als Hausmittelpunkt definierten Kamin und trennen sich eher durch ihre Anordnung als durch Wände voneinander ab. Von außen gesehen gehen sie durch die Betonung der Horizontalen, ihren flach geneigten Dächer und ihrer geringe Höhe eine Verbindung mit der noch weitgehend unbauten, flachen Landschaft der Chicagoer Vororte ein.³ F. L. Wright schrieb in seiner 1932 erstmals erschienenen Autobiographie über die Prärie: „I loved the prairie by instinct as great simplicity - the trees, the flowers, the sky itself, thrilling by contrast. I saw that a little height on the prairie was enough to look like much more - every detail as to height becoming intensely significant, breadths all falling short [...] I had an idea that the horizontal planes in buildings belong to the ground. I began putting this idea to work.“³ Zum Erreichen seines Zieles die Innenräume des Hauses mit dem Außenraum in eine fließendere Beziehung zu setzen, zog F. L. Wright die tragenden Stützen unter den horizontalen Deckenplatten zurück und machte die Außenwände zu nichttragenden Elementen die er *Schirme* nannte. Er beging damit einen grundlegend wichtigen Schritt auf dem Weg der Architektur in die Moderne. Seine Mission eine Architektur in Harmonie mit der Natur zu schaffen führte F. L. Wright aber nicht nur strukturell in die Moderne, er entdeckte die Vorzüge von neuen Materialien wie Stahl und Beton für seine auskragenden Konstruktionen und verwendete diese ihren Eigenschaften entsprechend. Die Mischung aus fortschrittlichem Denken und Besonnenheit auf den Ursprung und die Natur ist es, die F. L. Wright zu einem bedeutenden Architekten macht. Von der Kontinuität der Innenräume untereinander über das Fließen von Innenraum in Außenraum, bis hin zu dem Einzelnen das er immer in Beziehung zum Ganzen setzte, folgte Wright konsequent einer Idee die mehr als nur eine architektonische Haltung, einer philosophischen Überzeugung entspringt. Seine Bauten sind stets Teil eines ganzheitlichen Ansatzes und ergeben eine Architektur, die zur Vermittlerin zwischen dem Menschen und der Natur wird. Bereits mit den Präriehäusern manifestierte F. L. Wright die Idee, dass der Mensch und all das was er erschafft, ein Teil der Natur sein soll und nicht dieser als übergeordnetes Lebewesen entgegenstreben darf.

3 Vgl. Pfeiffer 1991, 21.

4 Wright 1943, 139 f (Übers.: „Ich liebte die Prärie in ihrer großartigen Schlichtheit instinktiv - die Bäume, die Blumen, der Himmel selbst, ein erregender Kontrast. Ich sah, dass schon eine geringe Höhe in der Prärie sehr groß erscheint - jedes aufragende Bauteil eine enorme Bedeutung erhielt und die Breite weniger wichtig wurde [...] Ich hatte die Vorstellung dass die horizontalen Flächen der Häuser zum Erdboden gehören. Ich begann, diese Idee umzusetzen.“)

Analyse

Broadacre City

Heute lassen sich viele Dinge, für die es ansonsten urbane Strukturen bräuchte, mit Hilfe des Internets vom Küchentisch aus erledigen. Eine technische Entwicklung, die F. L. Wright sicherlich in seiner Theorie von der Auflösung der Stadt bekräftigt hätte. Anzeichen für diese Auflösung erkannte er vor allem in den stark wachsenden Vorstädten. Bedingt durch die zunehmende Motorisierung in der amerikanischen Bevölkerung wurden die überwindbaren Distanzen zum Arbeitsplatz, zur Kirche oder zur/m nächsten BäckerIn* immer größer. Wright sah darin den Auslöser für eine gesellschaftliche Revolution, denn diese Entwicklung brachte auch große Probleme mit sich. Neben den Unmengen an natürlichen Landschaften, die durch die Ausdünnung der Städte verschlungen wurden, war es vor allem das neue Phänomen des *Autostaus*, das den Stadtplaner Frank Lloyd Wright dazu bewegte, das Ende der zentralistisch organisierten Stadt auszurufen. Er sah die Zukunft der Stadt in einem weitmaschigen Netz aus öffentlichen Einrichtungen und privaten Häusern, die sich gleichmäßig über das Land verteilen würden und durch Autobahnen miteinander verbunden sein würden. In seinem 1932 erschienenen Buch *The Disappearing City* beschrieb er erstmals eine solche Stadt. Wright formulierte darin die Struktur seiner Vision durch ein hypothetisches Gesetz, das jeder Familie in den USA einen Acre Land zusprechen sollte. Außerdem sollte für jede/n BewohnerIn* im Umkreis von 150 Meilen (241 Km) das gesamte Programm einer Stadt erreichbar sein.⁵ Damit waren die Grundsätze seines revolutionären städtebaulichen Konzeptes für die gesamten Vereinigten Staaten festgelegt. F. L. Wright plante zunächst keine Konkretisierung seiner theoretischen Stadtutopie, sondern war viel mehr an ihrer direkten Umsetzung interessiert. Erst auf drängen eines Auftraggebers ließ er seine SchülerInnen* ein Modell bauen, das vier Quadratmeilen der Idealstadt im Maßstab 1:900 wiedergab. Dieses Modell wurde zusammen mit anderen Detailmodellen zunächst im Rockefeller Center in New York ausgestellt. Das Modell stellte keinen konkreten Entwurf dar sondern veranschaulichte seine persönliche Interpretation von den gesellschaftlichen Veränderungen in Amerika. F. L. Wright war es dabei aber sehr wichtig zu betonen, dass es sich um keinen konkreten Entwurf handele sondern nur um eine bildliche Verdeutlichung seiner Vision. Er verstand die Broadacre City vor allem als Interpretation der gesellschaftlichen Veränderungen, die in Amerika stattfanden.⁶ Für F. L. Wright war die Freiheit

5 Vgl. Wright 1932, 17-19.

6 Vgl. De Long 1932, 17-19.

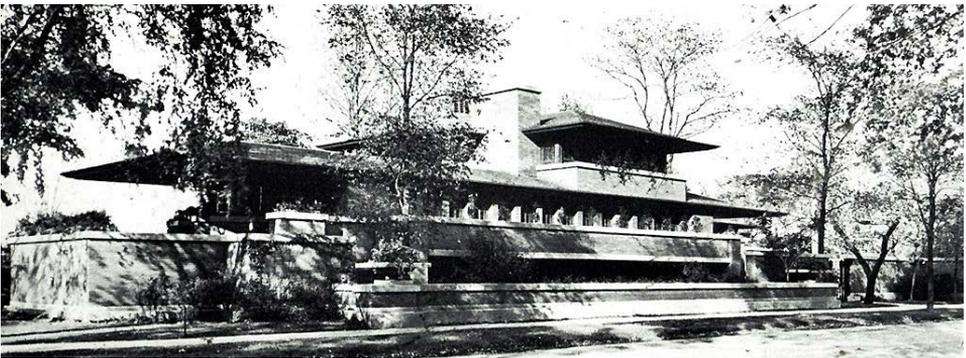
Broadacre City

des Individuums ein wichtiger Grundsatz, der durch eine zu detaillierte Ausformulierung der Broadacre City in den Modellen und Grundrissen bedroht wirkte. Trotzdem abstrahierte Wright in den Darstellungen der Broadacre City nichts, sondern versuchte ganz im Gegenteil einer Verallgemeinerung und Vereinheitlichung der Gebäude entgegen zu wirken indem er einfach seine eigenen unverwirklichten und gebauten Entwürfe verwendete und auf dem Stadtplan arrangierte. Dadurch vermitteln vor allem die physischen Modelle eine Varianz, die die Pluralität und Freiheit des Individuums versinnbildlichen sollte, gleichzeitig entwickelte sich F. L. Wrights Stadtutopie zu einem Katalog seiner Entwürfe, die hier in einem idealistischen Kontext ihren Platz fanden. Broadacre City ist nicht nur die Vision einer neuen Stadt, sondern eine Ideal-Welt für F. L. Wrights Architektur. In einer zweiten überarbeiteten Fassung von *Disappearing City* die unter dem Titel *When Democracy Builds* 1945 erschien, erklärte F. L. Wright, dass er durch seine Entwürfe und deren bauliche Umsetzung bereits mit der Errichtung der Broadacre City begonnen habe.⁷ Das Modell dieser Idealstadt stellt für ihn eine Zusammenfassung seiner architektonischen Grundprinzipien dar. Gleichzeitig sah er die Berechtigung für seine Utopie ganz klar in den tatsächlich stattfindenden Entwicklungen der urbanen Strukturen. Für ihn stand es außer Frage, dass es eine Dezentralisierung der Stadt geben wird. Broadacre City war somit nur eine Reaktion mit dem Argument, dass die voranschreitende Ausdehnung der amerikanischen Städte geplant vonstatten gehen sollte um ihr Potential voll auszunutzen zu können. Trotz dieses realen Ansatzes und des vermeintlichen Versuchs am Ende nur eine existierende Aufgabe lösen zu wollen, lässt sich F. L. Wright bei den Mutmaßungen über unsere zukünftige Gesellschaft und vor allem die technischen Entwicklung zu Science Fiction-artigen Weissagungen hinreißen. Neben dem Automobil, sieht er die Zukunft des Individualverkehrs auch in der Luft: mit sogenannten *Aerotoren*, kleine kreiselartigen Helikoptern die in Zukunft das fliegende Pendant zum Auto darstellen würden. Eine technische Entwicklung die schon oft als der nächste Schritt unserer Mobilität vorausgesehen wurde aber bis heute Zukunft geblieben ist. Dieser Glauben an die Technik und den Fortschritt ist ein typisches Merkmal der Moderne in einer Zeit vor der Ölkrise, Tschernobyl oder dem Klimawandel. Trotzdem erkannte F. L. Wright bereits, dass dieser Fortschritt der modernen Welt auf Kosten der Umwelt vorangetrieben wird. Die Zerstörung der Natur-

⁷ Vgl. De Long 1932, 36.

Analyse

räume und die Entfremdung der Menschen von der Natur durch ihr Leben in einer immer künstlicheren urbanen Umgebung sind Probleme die er zu lösen versuchte. Die Broadacre City ist eine radikale strukturelle Idee die in ihrer praktischen Umsetzung zu recht gescheitert ist, als theoretischer Ansatz aber einen bis heute interessanten Beitrag zum architektonischen und städtebaulichen Diskurs liefert. In vielerlei Hinsicht stellt sie einen Gegenentwurf zu der aktuellen Entwicklung dar. Anders als von Wright erwartet haben sich die Metropolen dieser Welt nicht aufgelöst sondern sind immer weiter gewachsen und konzentrieren den Lebensraum der Menschen auf wenige extrem dicht bewohnte Gebiete. Gleichzeitig verbraucht der für unser Wirtschaftssystem grundlegend wichtige Wachstum immer mehr Landmassen und natürliche Ressourcen. Die digitale Revolution und der Klimawandel werden zu extremen gesellschaftlichen Veränderungen führen und bergen dabei jedoch auch neue Potentiale, zu deren Ausnutzung solche radikalen Gedankenmodelle, wie es die Broadacre City ist, beitragen können.



5/ *Präriehaus*,
C. Robie House
von Frank Lloyd Wright,
1910

Analyse

Dimensionen

Zur Broadacre City existieren bereits verschiedenen Studien die sich mit einer möglichen Bevölkerungsdichte und der Realisierbarkeit der Stadt beschäftigen. Als Grundlage diente dabei vorwiegend das 1933 angefertigte Holzmodell das einen vier Quadratmeilen großen ausschnitt der Broadacre City wiedergibt. Eine sehr ausführliche Analyse aus jüngerer Zeit bietet die Dissertation *Broadacre City und die Zwischenstadt* von Stephanie Bremer. Sie unterteilt den im Modell dargestellten Bereich in verschiedene Abschnitte die unterschiedliche strukturelle und funktionale Qualitäten aufweisen, im Modell Zentral gelegen, befindet sich der von Bremer als Rasterstadt bezeichnete Sektor, welcher die räumliche Grundidee von Wrights Utopie beschreibt. Es handelt sich um in verschieden große, unterteilte Flächen die von freistehenden Einzelhäusern besetzt sind.

Die folgende graphische Auswertung behandelt einen besonders Homogenen Teilbereich der Rasterstadt. Die Größe des Bereiches wurde durch die Angaben über die Dimension des Gesamtmodelles ermittelt. Die Unterteilung der einzelnen Grundstücke folgt den auf den Fotografien des Modells erkennbaren verschiedenartigen Oberflächen und wurde so vorgenommen, dass zu je einem Grundstück ein Gebäude zugeteilt werden kann. Die Anzahl der Bewohner wurde dann durch den von Frank Lloyd Wright als Grundfläche definierten 1 Acre (4046 m²) Pro Person ermittelt.



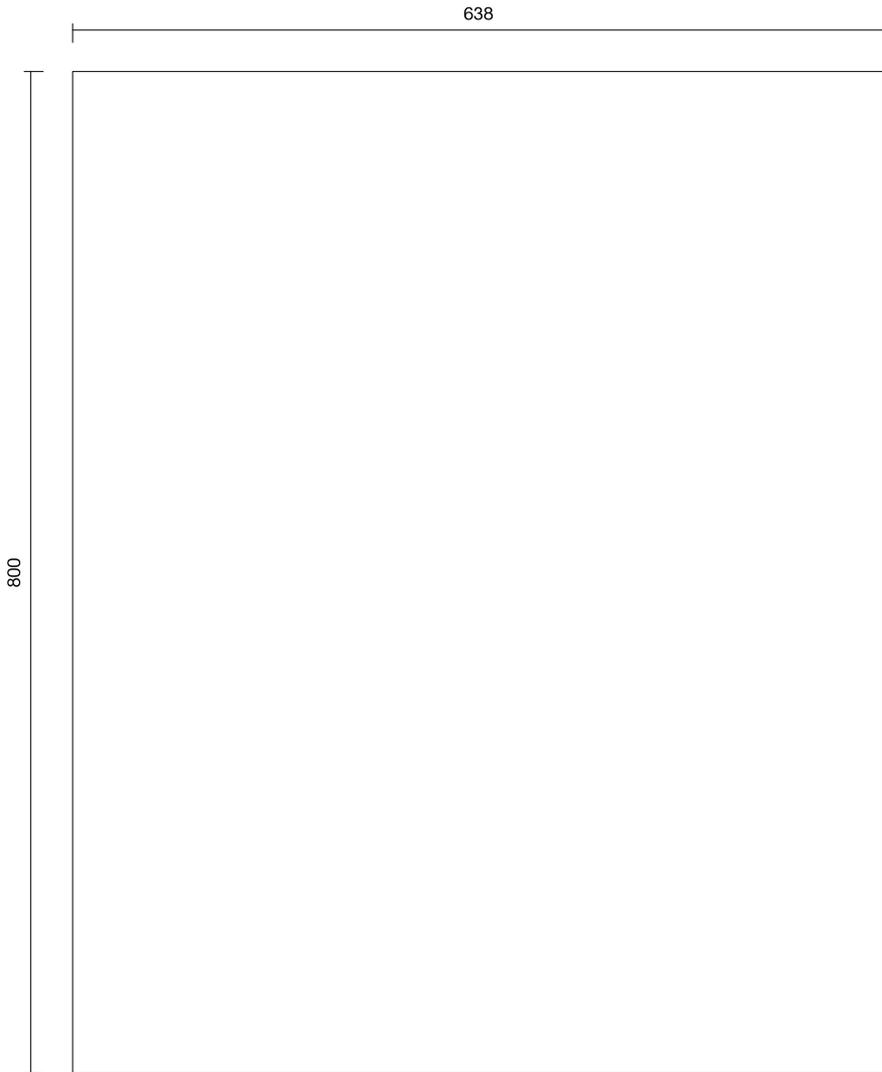
7/8/ *Broadacre City*,
Holzmodell
von F.L. Wright und Schülern,
1934

Broadacre City



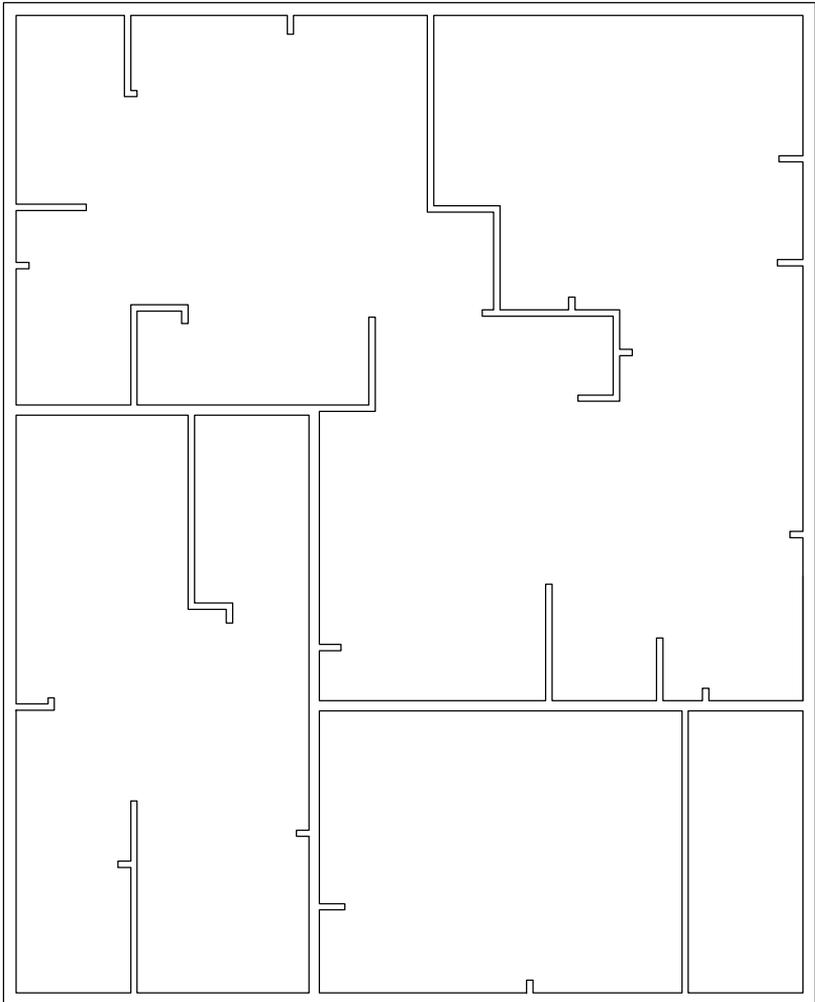
Analyse

Grundfläche



510400 m²
100%

M 1:6000



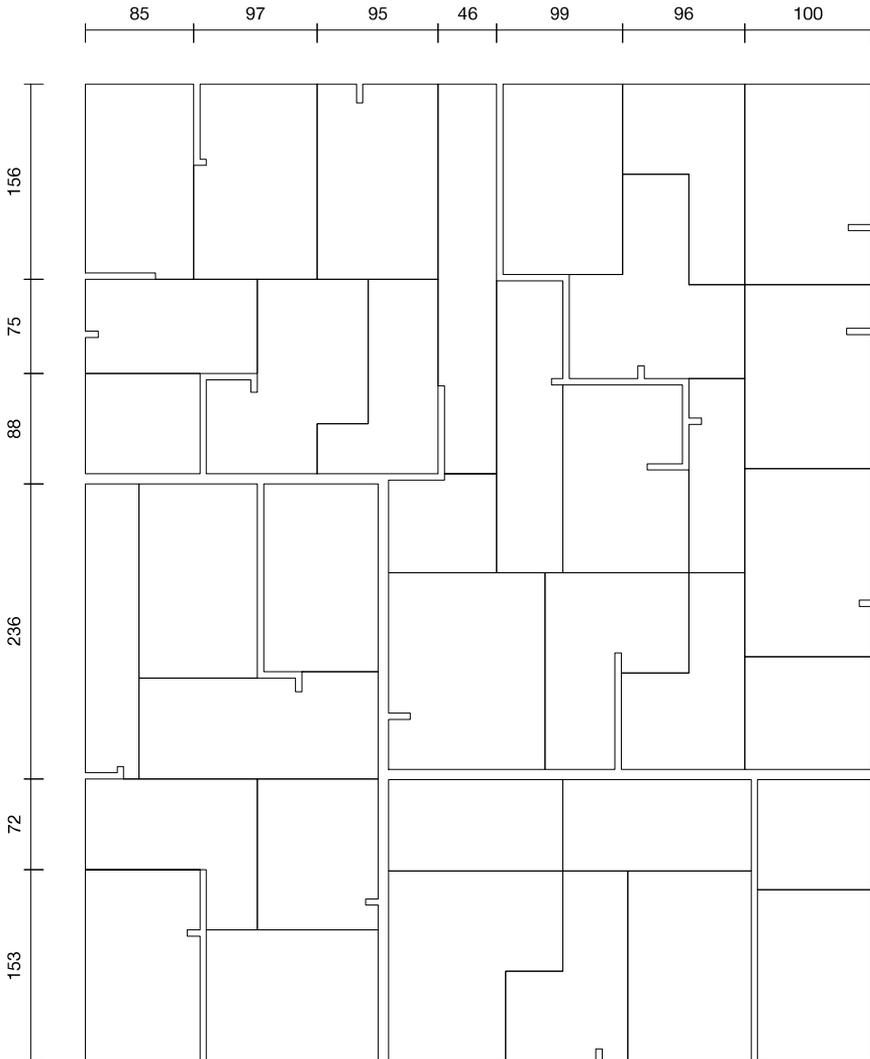
45909 m²
9%

M 1:6000

Analyse

Grundstücke

Anzahl: 37
Durchschnittliche Größe: 12568m²



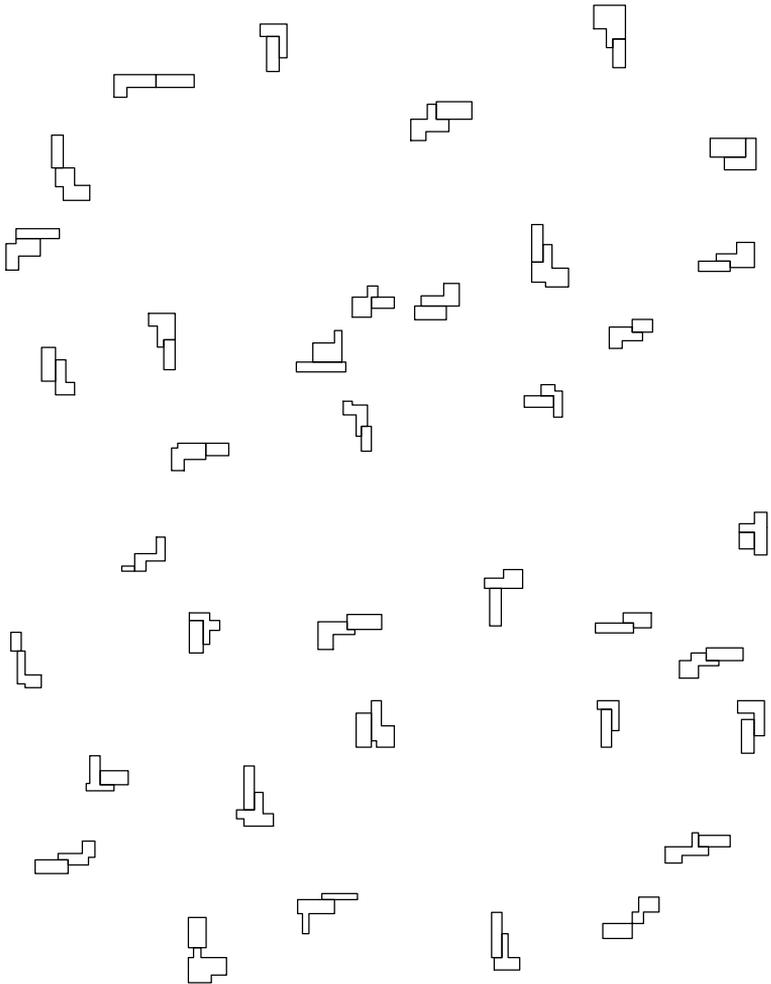
465019 m²
87%

M 1:6000

Broadacre City

Häuser

Anzahl: 37
Durchschnittliche Größe: 618m²



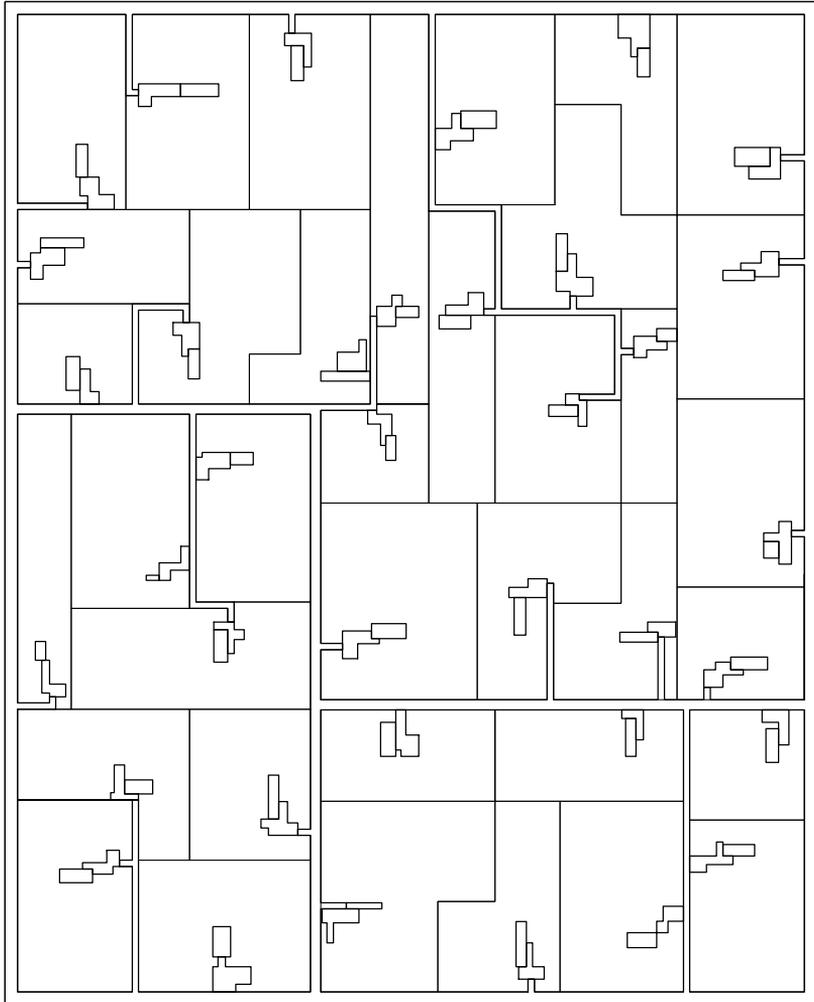
22848 m²
4%

M 1:6000

Analyse

Gesamt

Bewohner: 115
Bevölkerungsdichte: 225 Personen/km²



510400 m²
100%

M 1:6000

Broadacre City



9/ Frank Lloyd Wright mit
Modell am Broadacre City
Fotografie, 1935

Das Automobil machte es möglich der Stadt zu arbeiten. Dadurch ent suburbanen Raum. Frank Lloyd Wright City (1932) einer der ersten Arch beschäftigten. Er selbst wohnte für Oak Park. In einer Vorlesung an der bereits von einer Auflösung der C darin eine verheißungsvolle Zukun in Einklang mit der Natur zu leben forderte er einen Acre Land pro F formulierte damit das Konzept zur Br Jahre vor der Veröffentlichung von Wisconsin in dem F. L. Wright au den zu besitzen fremd, sie lebten a durch die landwirtschaftliche Nut diese zu unterteilen und zum Eige griff ist stark agrarisch geprägt, di City vorstellt ist weitgehend vom tisches Bild von unberührter Natu gerastertes und effizient organisie nur die Stadt in der Landschaft au eine städtische Strukturierung.

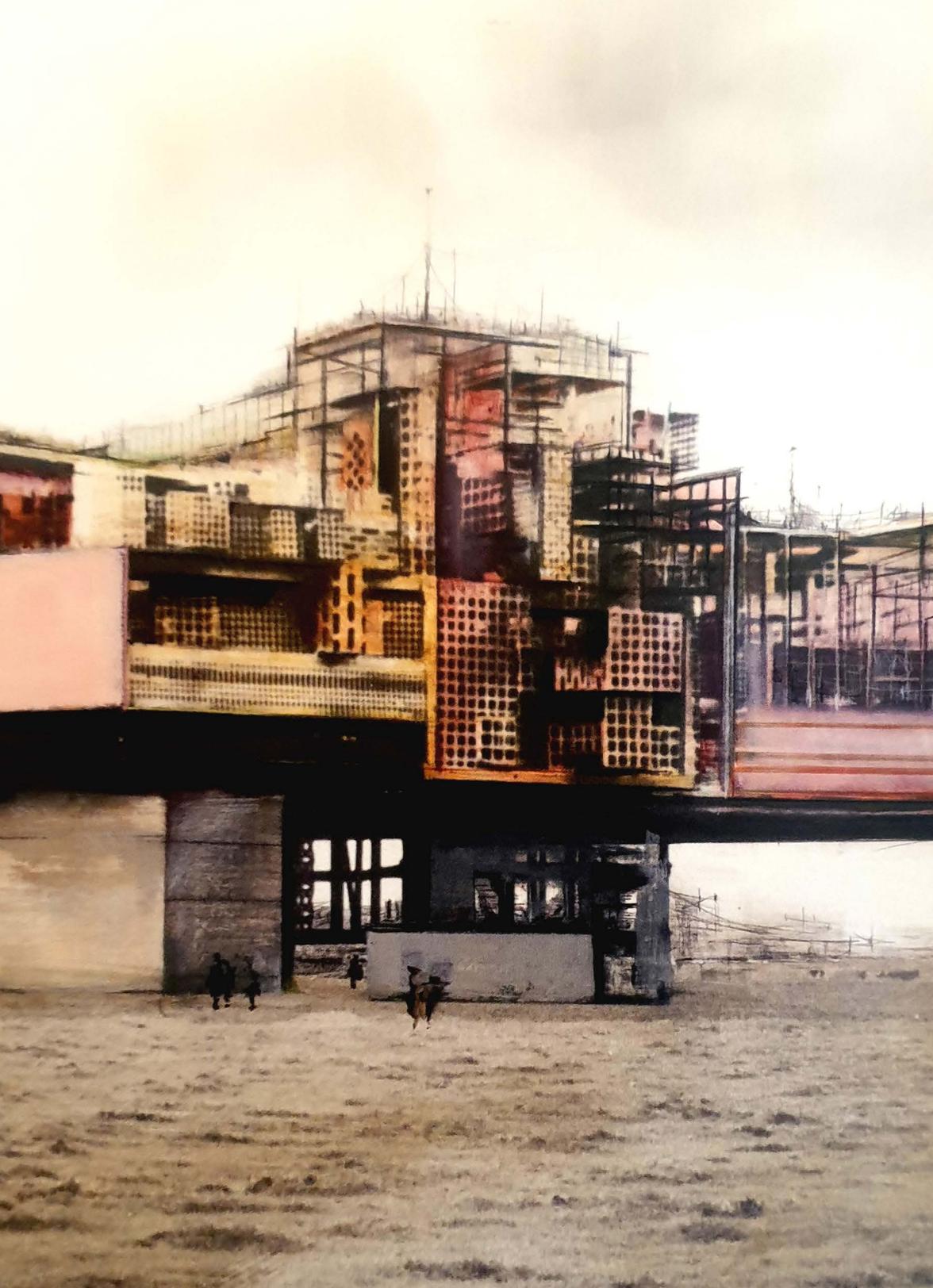
außerhalb der Stadt zu leben und trotzdem in
stand eine neue Form von Siedlungsgebiet im
Wright war mit seinem Text *The Disappearing*
Architekten die sich theoretisch mit der Vorstadt
für fast zwanzig Jahre in dem Chicagoer Vorort
an der Princeton University 1930 sprach F. L. Wright
Großstädte in polizentrische Gebiete. Er sah
hofft die es den Menschen ermöglichen würde
zu sein. Zur Grundlage einer solchen Raumordnung
die Familie als demokratisches Minimum und for-
Broadacre City. Für die Indianer, die nur hundert
aus *The Disappearing City* aus dem Bundesstaat
aufwuchs, vertrieben wurden war die Idee Bo-
als Nomaden hauptsächlich von der Jagd. Erst
Nutzung von Flächen entsteht die Notwendigkeit
von Individuum Einzelner zu erklären. Wrights Naturbe-
die Landschaft die er im Modell von Broadacre
Menschen transformiert. Es ist kein roman-
für das er vermittelt, sondern ein pragmatisch
geordnetes System. Dementsprechend löst sich nicht
auf, sondern die Landschaft erfährt gleichzeitige

Analyse



Broadacre City





II

NEW BABYLON CONSTANT

10/ *Zeichnung von
New Babylonischen Sektoren*
von Constant, 1971

Analyse

Constant

Einen ersten großen Einfluss auf den noch jungen Maler Constant Nieuwenhuijs hatte Asger Jorn dem er 1946 auf einer Ausstellung in Paris begegnet war. Von da an arbeiteten der Niederländer Constant und der Däne A. Jorn gemeinsam an der theoretischen Grundlage für eine neue internationale Avantgarde Bewegung. Zusammen mit weiteren KünstlerInnen* gründeten sie im November 1948 die Künstlervereinigung *Cobra*. Der Zusammenschluss von KünstlerInnen* zu einer Gruppe war Anfang der fünfziger Jahre überall in Europa zu beobachten und diente dazu weite oft internationale Netzwerke zu schließen. Die Avantgarde Kunst dieser Zeit war stark politisch geprägt und man beschäftigte sich in vielerlei Weise mit der Neuordnung der Gesellschaft, die in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts durch die Moderne und durch zwei Weltkriege fundamental erschüttert wurde. Dabei kam es gerade in den Künstlergruppen zu heftigen Disputen und Meinungsverschiedenheiten die zu Ausschlüssen, Spaltungen und Auflösungen führten. Die Freundschaft von Constant und A. Jorn litt zudem aus privaten Gründen: Constants Frau verließ ihn, da sie ein Verhältnis mit A. Jorn hatte und fortan mit ihm zusammen sein wollte. Nach dieser schmerzhaften Erfahrung suchte Constant eine neue Richtung für sein kreatives Schaffen und entdeckte sie in der Architektur: „I just needed to jump the fence and potter around in that cold abstraction, because I realized that, while we had been busy with Cobra, all around us entire neighborhoods had been built that were part of that ‚abstraction froide‘: straight lines, steel frames, huge concrete surfaces. I wanted to explore that terrain for myself, in an aesthetic sense. That eventually brought me to New Babylon.“¹ Als theoretische Grundlage studierte Constant die Bücher seines Freundes Aldo van Eyck, einem niederländischen Architekt der heute als einer der Gründerväter des Strukturalismus gilt. Constant und er konnten sich noch aus der Zeit von *Cobra* und begannen nun gemeinsam Projekte zu verwirklichen. Er sah von nun an die Aufgabe seiner Kunst darin eine Synthese mit der Architektur einzugehen, um sich gegen den Funktionalismus der Moderne zu wenden. Eine Ablehnung die Constant und A. Jorn nach wie vor einte und sie trotz der privaten Schwierigkeiten in Kontakt bleiben lies. 1956 lud A. Jorn Constant nach Alba auf eine Konferenz ein, er sollte dort ‚nun als Spezialist für Architektur, einen Vortrag halten. Constant blieb daraufhin für einige Zeit in Alba bei dem Künstler Pinot Gallizio zu Gast. Inspiriert von einem Sinti

1Constant, zit. n. Stamps 2016, 228 f.
(Übers.: „Ich musste nur die Grenze überschreiten und mit der kalten Abstraktion arbeiten, denn ich realisierte, dass während wir mit Cobra beschäftigt waren, ganze Nachbarschaften um uns herum gebaut wurden, die Teil dieser ‚abstrakten Unterkühlung‘ waren: gerade Linien, Stahlrahmen und riesige Beton- Flächen. Ich wollte selbst dieses Gebiet in seiner Ästhetik Sinn erkunden. Das führte mich wahrscheinlich zu New Babylon.“)

New Babylon

2 Vgl. Van der Horst 2016, 232.

und Roma Camp nahe des Flussufers der Stadt, fertigte Constant ein Modell für ein permanentes Camp der Sinti und Roma an.² Zu der *Mélange* aus Kunst und Architektur in Constants Werk gesellt sich damit der Widerspruch zwischen den sich ständig in Bewegung befindlichen Noma-dInnen* und Constants statischen Modellen die ihnen eine neue Heimat bieten sollten. Die Kommune von Alba lehnte den durchaus ernst gemeinten Entwurf von Constant zwar ab, der aber hatte damit ein Projekt gefunden das ihn mehr als zehn Jahre beschäftigen wird und sich als New Babylon in der Kunst und Architekturwelt einen Namen gemacht hat. In Alba lernte Constant auch Guy Debord kennen, der französische Filmmacher, Schriftsteller und Aktivist war begeistert von dem städteplanerischen Ansatz Constants und gemeinsam entwickelten sie ihre Theorie zum *Unitären Urbanismus*. Guy Debord gründete zu einer effektiveren Verbreitung dieses Ansatzes die Situationistische Internationale. Constant schloss sich dieser nur zögerlich an, da er nach seiner Zeit bei *Cobra* grundsätzliche Zweifel an solchen Gruppierungen hatte, die letztendlich von den KünstlerInnen* nur als Plattform genutzt wurden um ihre individuelle Kunst zu vermarkten. Constant und G. Debord ging es jedoch nicht um ihre eigene Weiterentwicklung in der Kunstwelt sondern um die tatsächliche Umsetzung ihrer Ideen, um eine echte Revolution der Gesellschaft.

Unitärer Urbanismus

3 Debord 2002, 300.

„Heute besteht das Hauptproblem, das der Urbanismus zu lösen hat, im ungestörten Ortswechsel einer rapide wachsenden Anzahl von Autos“³ schrieb G. Debord im Jahre 1955 in der Zeitschrift der von ihm gegründeten *Lettristischen Internationale* aus der später die *Situationistische Internationale* hervorgegangen ist. Er drückte damit seine Unzufriedenheit mit der funktionalistischen Herangehensweise der Stadtplanung in den Nachkriegsjahren aus. Durch die Konzentration auf den Autoverkehr verkam der öffentliche Raum in den Städten zusehends zu einer Distanz die es nur zu überwinden gilt. Die Stadt wurde als ein System wahrgenommen das sich durch Grundrisse und Modelle vor allem möglichst effizient planen lässt, dem stellten sich Constant und G. Debord entgegen, sie näherten sich der Stadt nicht aus der Vogelperspektive wie es die modernen Architekten taten sondern erforschten den Raum aus der Sicht des Subjekts das sich in dem Raum bewegt. Dazu begründeten sie die *Psychogeografie*, eine Wissenschaft die sich mit der Wirkung von Räumen auf das Ge-

Analyse

fühlsverhalten von Individuen beschäftigt. Auf den Erkenntnissen die sie durch die Psychogeografie gewannen, bauten Constant und G. Debord ihre Theorie zum Unitären Urbanismus auf. Es ist ein anti-rationaler Ansatz der sich auf die Gefühlswelt der Stadtbewohner stützt, dabei wird der Raum in den Vordergrund gerückt und die Zeit verliert ihren Status als Maß aller Dinge. Nicht mehr die Geschwindigkeit, also Distanz durch Zeit, sondern die Gleichzeitigkeit und Beziehung von vielen Dingen bestimmen den Raum. „Der Unitäre Urbanismus lässt sich erstens als die Anwendung aller Kunstrichtungen und Techniken definieren, die für eine umfassende Komposition des Milieus zusammenwirken.“⁴ In diesem Zitat aus dem von G. Debord verfassten Text zur Gründung der *Situationistischen Internationale* kann man auch das Bestreben Constants erkennen, die Alleinherrschaft der Architektur über die Gestaltung der Umwelt zu beenden und die Trennung zwischen Architektur und Kunst auf zu heben. Die Stadtplanung erweitert sich dadurch wesentlich über die Gebaute Realität hinaus. Debord und Constant wollten Situationen gestalten, beziehungsweise die Gestaltung von Situationen selbst zu dem wichtigsten städtebaulichen Element machen, denn für den *Unitären Urbanismus* ist es entscheidend, dass die Gestalt der Stadt so wenig vorgegeben ist wie möglich. Das heißt dass die Gestaltung der Stadt von allen und in einem ständigen Fluss betrieben wird. Dazu soll die Stadt flexibel und transformativ bleiben, Situationen immer nur temporär entstehen und Räume in ständiger Veränderung begriffen sein. Der *Unitäre Urbanismus* ist deshalb vor allem der Entwurf einer neuen Gesellschaft, die sich mit größtmöglicher Freiheit an der Gestaltung ihrer Umwelt aktiv beteiligt.

4 Debord 1957,
360.

New Babylon

Constant wollte mit seinen Modellen und Bildern der Theorie des *Unitären Urbanismus* eine Gestalt geben. Den Namen *New Babylon* steuerte Guy Debord bei, der Vorschlag gefiel Constant. Babylon steht für eine vorchristliche, hedonistische und fantastische Stadt.⁵ Genauso wie der Namen sollen auch die Werke von New Babylon vor allem die Fantasie ihrer BetrachterInnen* anregen. Mark Wigley bezeichnete New Babylon als *huge atmosphere Jukebox*.⁶ Diese Metapher funktioniert auf zwei Ebenen, einmal könnte man sie auf das Kunstwerk New Babylon beziehen, das seine BetrachterInnen* dazu stimuliert sich das Leben in dieser fantastischen Vision von Constant vorzustellen und andererseits ist es New Babylon selbst das von

5 Vgl. Van der Horst 2016,
236.

6 Wigley 1998,
12 (Übers.: „eine große
Atmosphären Jukebox“)

New Babylon

seinen Bewohnern wie eine Jukebox gespielt werden soll um immer wieder neue Situationen/Atmosphären aus ihr hervorzubringen. Constant behandelt in gewisser Weise die BetrachterInnen* seiner Kunst genau so wie seine Stadt mit ihren BewohnerInnen* umgehen soll. Seine Modelle und Darstellungen sollten nur eine vage Idee von New Babylon vermitteln und damit viel Raum für die eigene Fantasie lassen. Genau diese Unbestimmtheit ist sozusagen auch das grundlegende städtebauliche Konzept. Seine BewohnerInnen* würden möglichst frei an der Gestaltung der Stadt beteiligt sein, so wenig wie möglich dürfte dabei vorgegeben oder fixiert sein, so viel wie möglich sollte transformierbar und temporär bleiben. Dazu bedarf es vor allem auch einer gesellschaftlichen Aktivierung, Constant bezeichnete den New Babylonier als *Homo Ludens*, den spielenden Menschen, inspiriert wurde er dazu von dem Buch *Homo Ludens* von Johan Huizinga. Huizinga stellte aus anthropologischer Sicht den *Homo Ludens* dem von Max Frisch geprägten *Homo Faber*, dem arbeitenden Menschen, entgegen.⁷ Er ging davon aus, dass sich unsere Kultur aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt hat und sich damit Sinnhaftigkeit weniger durch zielgerichtetes Vorschreiten als durch zweckfreies Umherwandern ergibt. Wie bereits erwähnt haben die Sinti und Roma Constant zu New Babylon entscheidend inspiriert, er stellte sich den *Homo Ludens* ebenfalls als NomadInnen* vor, der/die sich ständig in Bewegung befindet und dessen Ziel die Reise selbst ist. Räumlich versinnbildlicht New Babylon dies durch seine labyrinthartigen Strukturen. Nachdem Constant die Stadt für den spielenden Menschen entwarf, könnte man New Babylon auch als einen einzigen Großen Spielplatz betrachten. Aldo Van Eyck, Constants Freund und erster Lehrmeister in Sachen Architektur, hat zwischen 1948 und 1978 über 700 Spielplätze in Amsterdam errichtet, die äußerlich Ähnlichkeiten mit den Modellen von Constant aufweisen. Diese Spielplätze waren aber auch aus theoretischer Sicht im Sinne der *Situationisten* frühe urbane Interventionen die sich gegen die funktionale Stadt stellten.⁸ Wenn Constant New Babylon als einen einzigen großen Spielplatz geplant hat, dann tat er das auch aus der Schlussfolgerung heraus, dass Arbeit in Zukunft ein eher zweitrangiges beziehungsweise gar kein Thema mehr sein würde. Damit lies er sich zu der Übertreibung eines Phänomens seiner Zeit hinreißen, ähnlich wie Frank Lloyd Wright aus der Landflucht Anfang des 20. Jahrhunderts die totale Auflösung der Stadt folgerte, kam Constant wegen der stetig zunehmen-

7 Vgl. Stamps 2016, 12.

8 Vgl. Ligtelijn 1999, 68

Analyse

den Bedeutung der Freizeit zu dem Schluss, dass Arbeit in Zukunft der Vergangenheit angehören wird. New Babylon gibt damit Aussicht auf eine neue gesellschaftliche Ordnung und beschäftigt sich mit der kulturellen Revolution die durch sie vorangetrieben werden soll. Eine Revolution die mehr fordert als soziale Gerechtigkeit und Gleichstellung, sie fordert eine höhere Qualität des Lebens durch die aktivere Beteiligung aller an der Gestaltung der Umgebung in der dieses Leben stattfindet. Für diese Revolution stellte Constant folgendes Szenario vor, das letztendlich zum Erfolg von New Babylon führen würde: Zu Beginn wird es nur einzelne Punkte innerhalb der bestehenden Städte geben die als erste isolierte Pole ihre Anziehung auf die Bevölkerung ausüben, durch den Rückgang der Zeit die für Arbeit aufgewendet werden muss, werden die bestehenden alten Stadtstrukturen immer instabiler. Die Bedeutung der einzelnen Sektoren von New Babylon wird deshalb zunehmen und mit der Bedeutung auch ihre Anzahl, bis diese zu einer zusammenhängenden Struktur verwachsen sind. Dieses Netzwerk aus *Sektoren* stellt den Anfang der New Babylonischen Zeit dar und wird von nun an in ständigem Wachstum Begriffen sein, es wird sich als mäanderndes Geflecht um den gesamten Globus ziehen. Die Sektoren sind dabei die kleinste Einheit von New Babylon, ihre Größe ist von dem Kontext abhängig, in ländlicheren Gegenden orientiert sie sich an der Größe eines Einfamilienhauses in industriellen Großstädten umfassen die Sektoren wie städtische Blocks eine größere Anzahl an Wohneinheiten und auch öffentlichen Flächen, wobei beachtet werden muss, dass die *Sektoren* niemals eine raumtrennende Struktur ausbilden sondern immer ein flexibles Raumkontinuum ergeben.⁹ Letztendlich würde sich daraus ein Netz, das „wide world web“¹⁰ wie es Constant nannte herausbilden das die gesamte Menschheit miteinander verbindet. Darstellungen eines solchen Weltweiten Netzes lassen sich bereits aus der Zeit vor New Babylon finden. Zum Beispiel eine Weltkarte von Telefunken die die geplanten und bereits verwirklichten Vernetzungen durch die Technologie des Radios abbildet.¹¹ New Babylon versinnbildlicht dieses Phänomen, das durch das Internet heute zu einem elementaren Bestandteil unserer Gesellschaft geworden ist. Die Struktur von New Babylon die sich einfach über die existierende Welt setzt und neue Räume eröffnet, materialisiert dabei eine Parallelwelt die auf geradezu visionäre Weise Aspekte unserer heutigen digital vernetzten Gesellschaft beschreibt.

9 Vgl. Constant 1965, 161.

10 Constant, zit. n.: Wigley 2016, 39

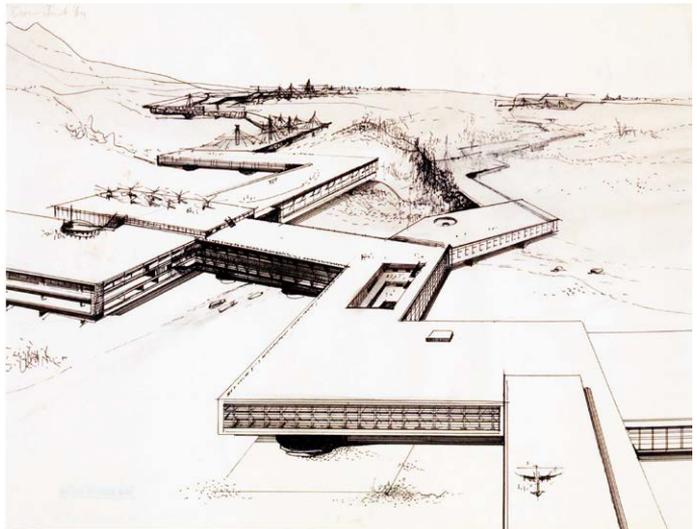
10 Vgl. Wigley 2016, 40.

New Babylon

11/ *New Babylon - Paris*,
mit Tinte übermalte Straßen-
karte von Constant, 1963



12/ *Vogelperspektive einer
Gruppe von Sektoren*,
Tuschezeichnung
von Constant, 1964



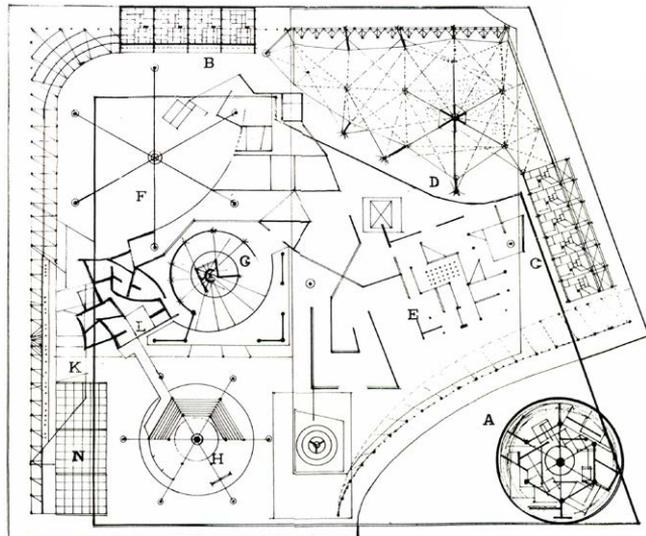
Analyse

Dimensionen

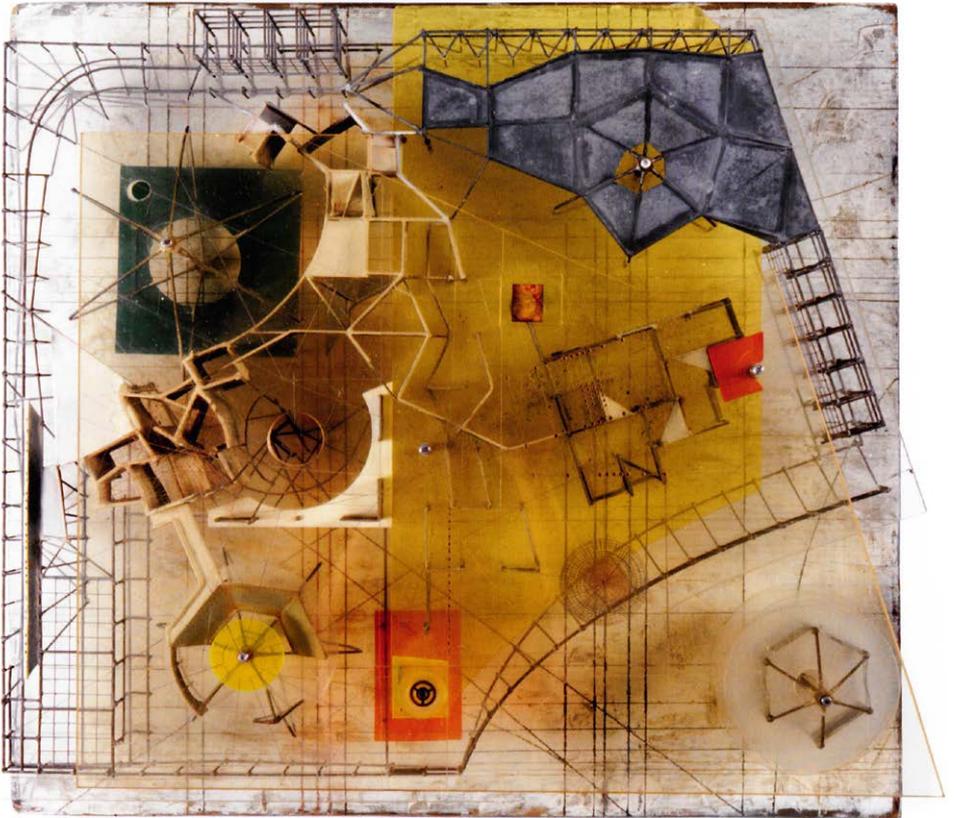
Das Modell des *Gele sector* (*Gelber Sektor*) entstand im Jahre 1958 und befindet sich in der Sammlung des Gemeentemuseum Den Haag. Als Grundlage zur Bestimmung der Größe und Dichte von New Babylon eignet es sich deshalb gut, weil Constant selbst eine dezidierte Beschreibung des Gele sector in der vierten Ausgabe der *Internationale Situationniste* veröffentlichte. In Kombination mit einem beschrifteten Grundriss benennt Constant darin die einzelnen Funktionsbereiche. Neben verschiedenen Labyrinth und Räumen für Spiele, z.B. radiophonic speaker games, cinematic games, erotic games, definiert Constant zwei jeweils vierstöckige Bereiche am oberen und rechten Rand des Sektors als Wohngebäude. Anhand des Grundrisses lässt sich auch die Unterteilung dieser Gebäude in einzelne Wohnungen erkennen. Die Größe des gesamten Gele sectors wurde mit Hilfe der Schätzung der Geschosshöhen sowie einer Angabe von Constant nach der sich die Konstruktion von New Babylon auf Stützen getragen ca. 15 bis 20 Meter über dem Boden befindet, bestimmt. Zur Ermittlung der Dichte wurde dann abhängig von der Größe der einzelnen Wohnungen eine gewisse Anzahl von Bewohnern angenommen und diese summiert.

13/ *Gelber Sektor*,
Grundriss, Zeichnung
von Constant, 1958

14/15/ *Gelber Sektor*,
Modell
von Constant, 1958



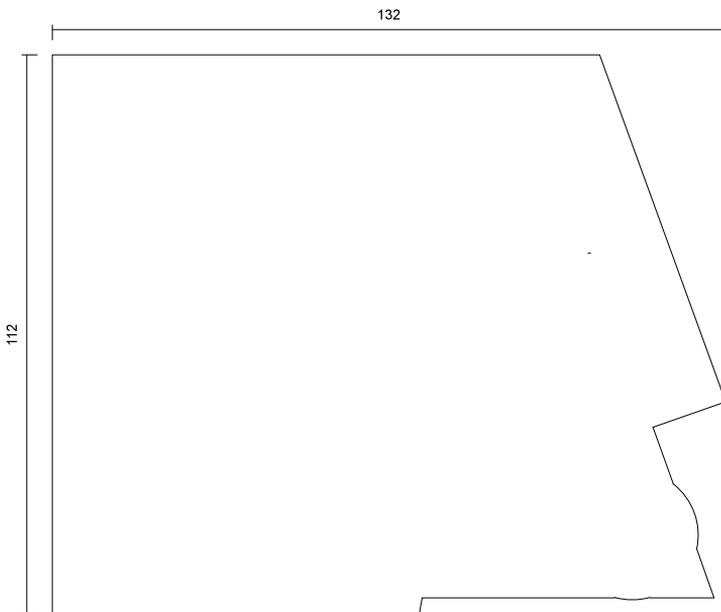
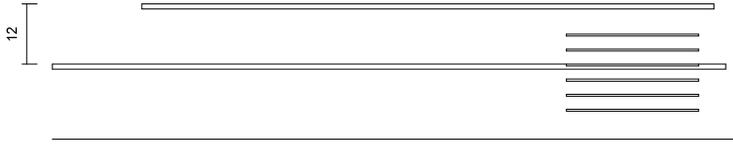
New Babylon



Analyse

Gesamtfläche

Grundfläche: 13400m²
62%



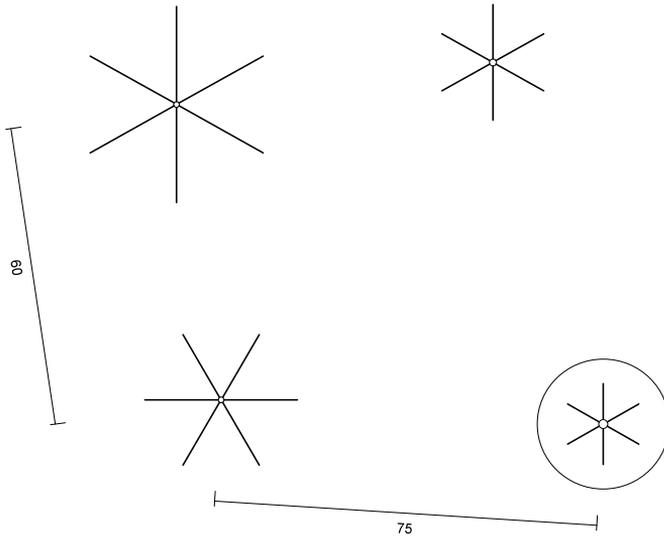
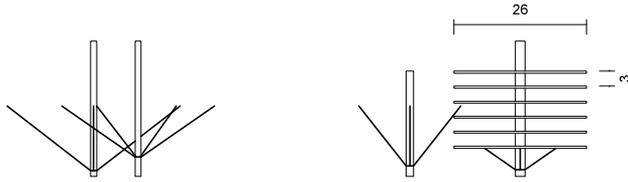
21593 m²
100%

M 1:1500

New Babylon

Stützen

Anzahl: 4
Spannweite: ca. 62m



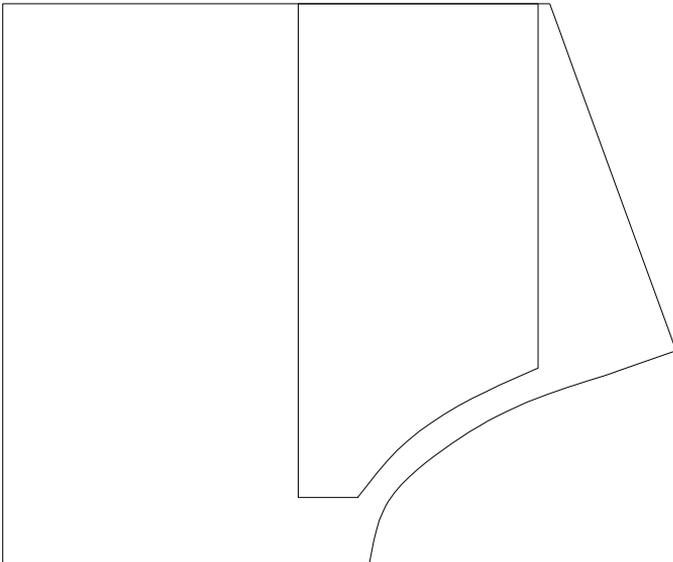
3186 m²
15%

M 1:1500

Analyse

Öffentliche Flächen

Ebenen: 2



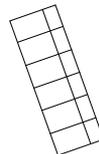
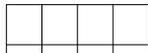
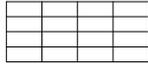
16207 m²
75%

M 1:1500

New Babylon

Wohnen

Ebenen: 4
Wohnungstyp 1
Anzahl: 16
Fläche: 70m²
Bewohner: 2
Wohnungstyp 2
Anzahl: 24
Fläche: 43m²



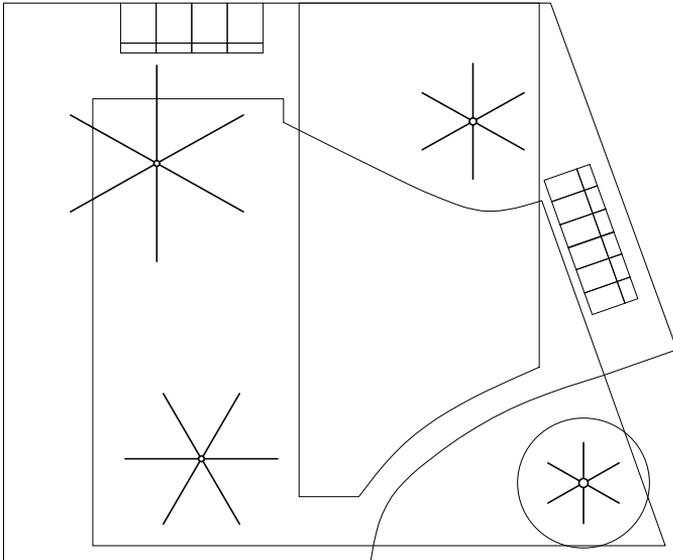
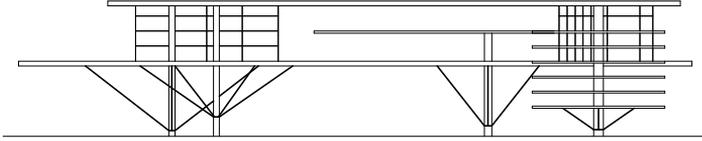
2200 m²
10%

M 1:1500

Analyse

Öffentliche Flächen

Bewohner: 56
Bevölkerungsdichte: 4179 Personen/km²

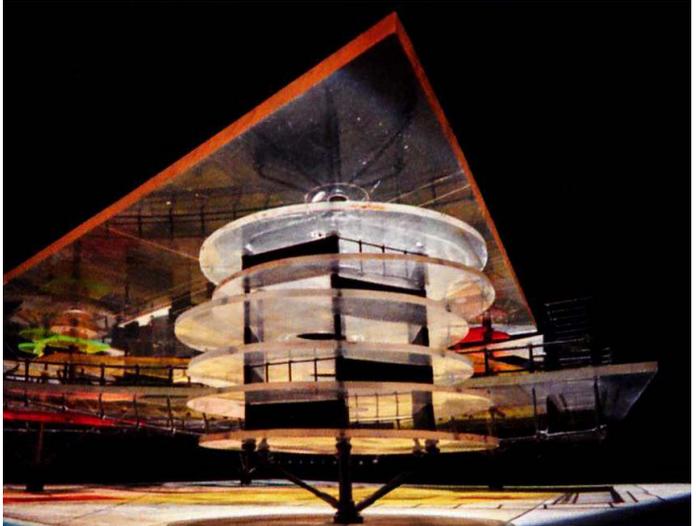


21593 m²
100%

M 1:1500

New Babylon

16/ *Gelber Sektor*,
Modell
von Constant, 1958

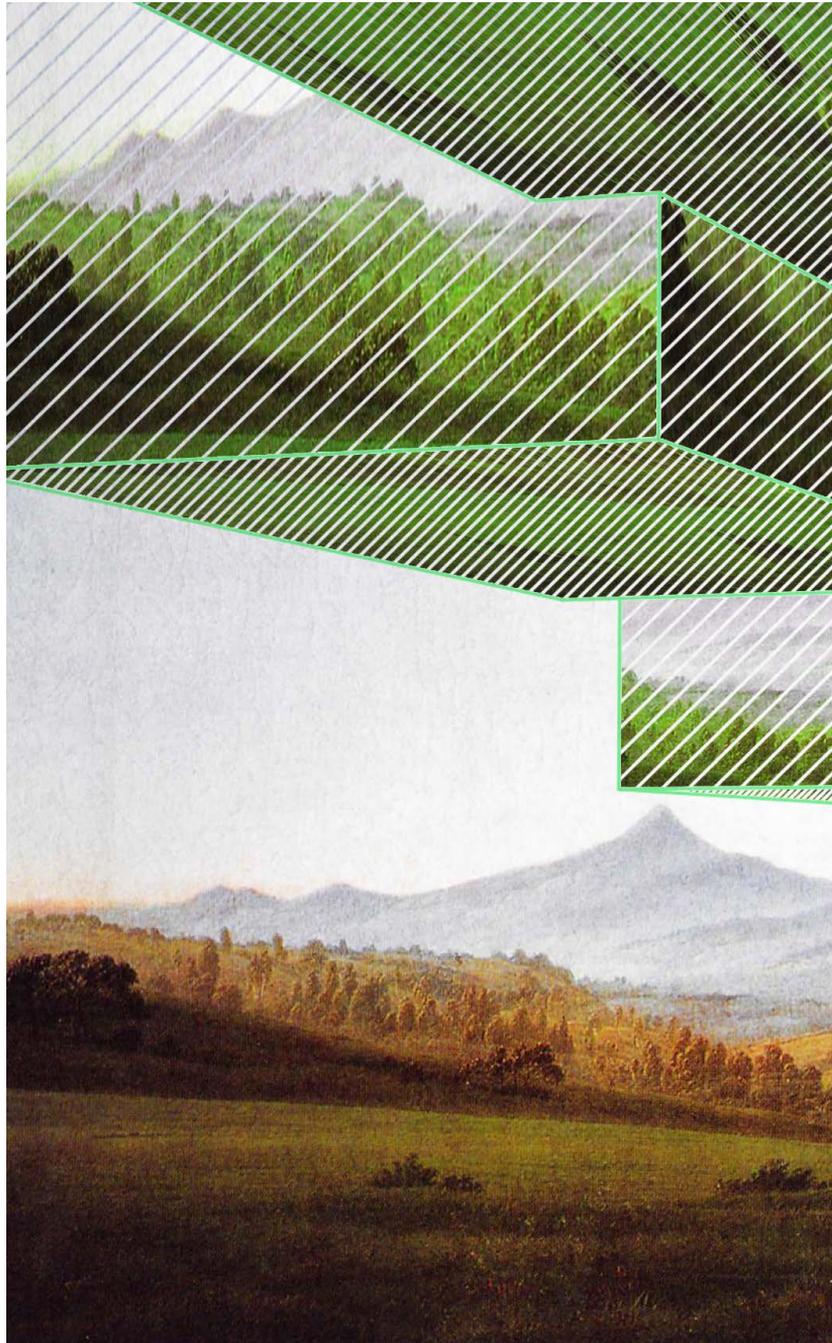


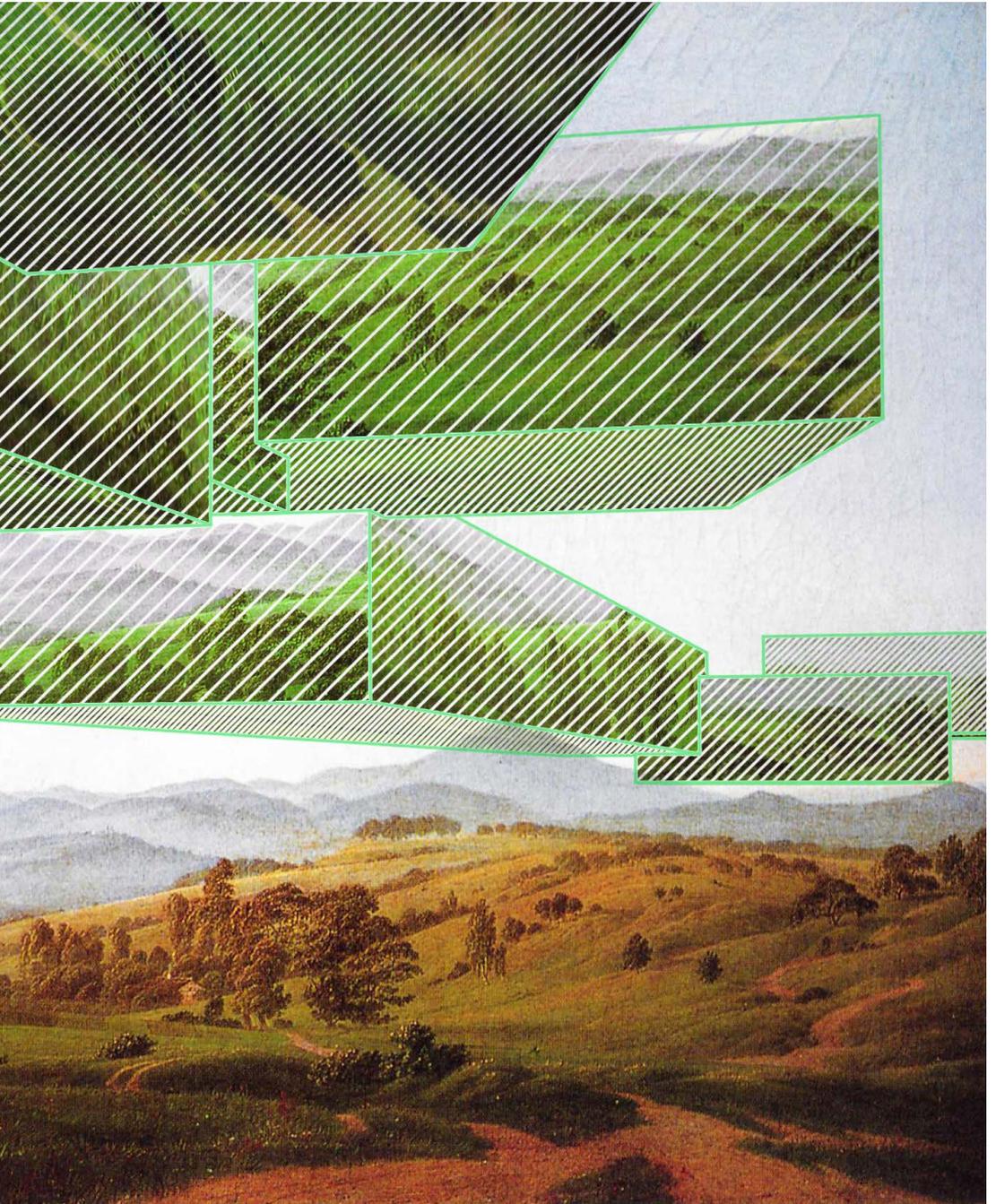
17/ *Gelber Sektor*,
Modell
von Constant, 1958

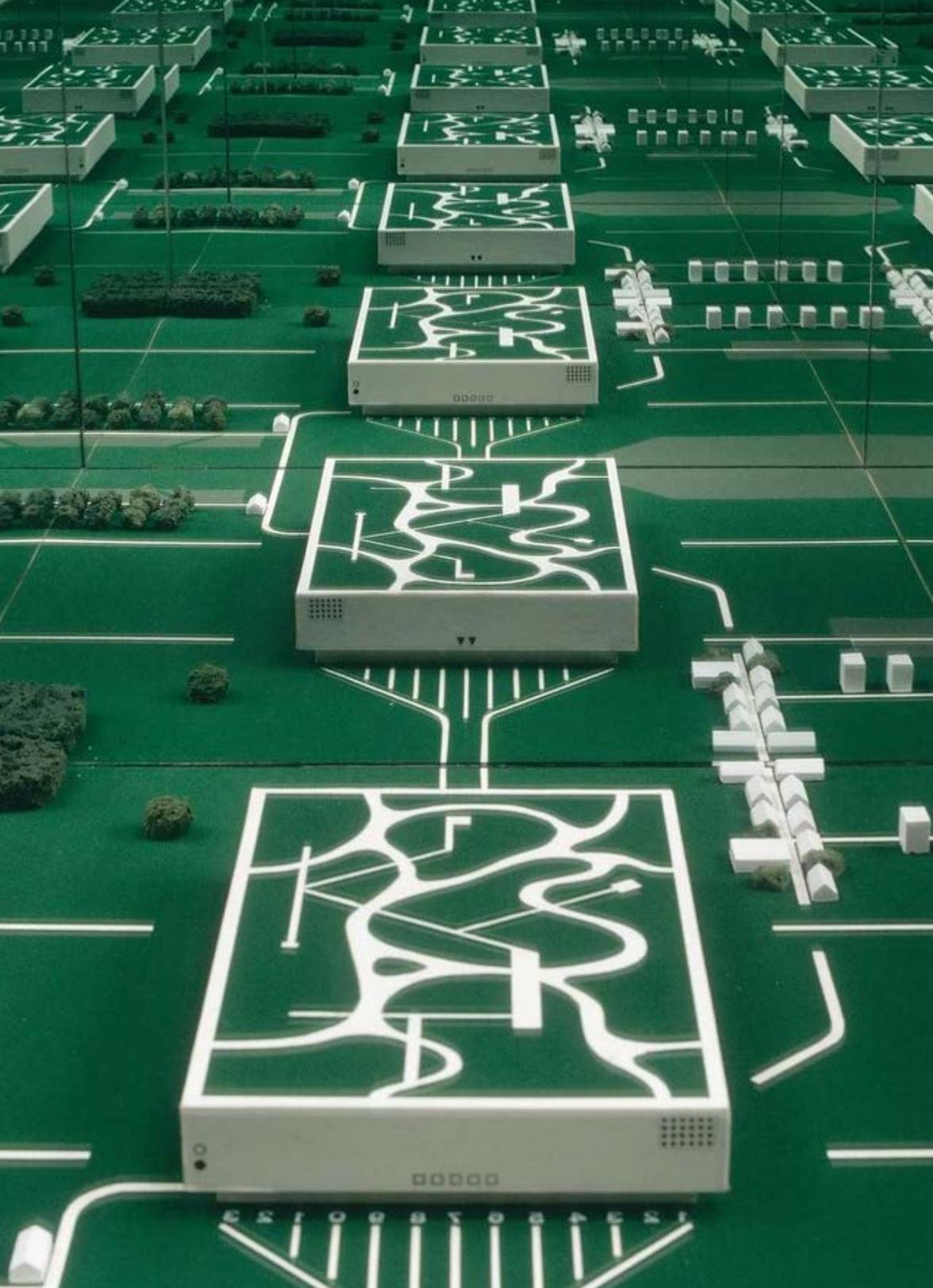


New Babylon ist als ein Netz gedach-
schiedenste Landschaften durchläuft.
Nomaden beschrieben und in gewis-
sie ist nicht fest mit ihrer Umgebun-
schaft und scheint durch ihre mäand-
sein. Dadurch entsteht ein fast scho-
einnehmenden Struktur mit ihrer Um-
Transparenz die Constant zum Beisp-
zeugt. New Babylon geht kaum Verb-
als die Broadacre City, die Natur wei-
den Raum, umgeht alle Hindernisse
befindet sich in vielen perspektivisch
von der Landschaft aus auf New Bab-
nicht betreten haben und die wie ein-
Ersatzwelt geschaffen, die nicht in ih-
native besteht. Im inneren von New-
verkörpert selbst eine künstliche Lan-
aneinander sondern ist eine kontinuier-
formen die ineinander greifen. Es en-
durchwandert zu werden. Wie in eine
niert, architektonische Elemente füg-
zusammen.

Das sich um die ganze Welt zieht und somit ver-
ft. Die New Babylonier werden von Constant als
ser Weise ist die Stadt selbst auch ein Nomade,
ng verwurzelt sondern schwebt über der Land-
ernde lineare Ausrichtung selbst in Bewegung zu
on flüchtig wirkender Dialog der durchaus Raum
gebung. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die
piel mithilfe von Plexiglas in seinen Modellen er-
bindungen mit ihrer Umwelt ein und lässt, anders
itgehend unberührt. Angehoben gleitet sie durch
e und verschwindet am Horizont. Der Betrachter
nen Darstellungen außerhalb der Stadt und blickt
bylon, die Stadt der Zukunft die wir bis jetzt noch
n Raumschiff vor uns liegt. Constant hat eine art
rer Umgebung aufgeht sondern parallel als Alter-
Babylon ergibt sich eine Dopplung: Die Struktur
dschaft, sie reiht keine geschlossenen Einheiten
erlich weiterziehende Abfolge von offenen Platt-
tsteht ein künstliches Terrain dessen Sinn es ist
er Landschaft werden hier keine Funktionen defi-
en sich lediglich zu einer abstrakten Geographie







**NO
STOP
CITY
ARCHI-
ZOOM**

18/ Wettbewerbsbeitrag zur
neuen Universität von Florenz,
Modell von Archizoom Asso-
ciati, 1970

Analyse

Archizoom Associati

Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello und Massimo Morozzi lernten sich an der Universität von Florenz kennen, wo sie an der Fakultät für Architektur studierten. Bereits an dem ersten gemeinsamen Projekt, das die vier Studenten vorstellten, *La Città Etrusa* 1964, kann man die starke politische Haltung erkennen, die ihre zukünftigen Arbeiten prägen sollten. *La Città Etrusa* schlägt eine Zusammenfassung der Piana di Firenze, einer großen weitgehend urbanisierten Ebene zwischen Florenz und Prato, zu einem einzigen architektonischen Komplex vor. Als theoretisches Fundament für diesen Ansatz diente der Text *La Fabbrica e la Società* von dem marxistischen Philosophen Mario Tronti. Tronti stellt darin die These auf, dass die Produktion nicht länger auf die Fabrik beschränkt sei, sondern sich auf alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens ausgeweitet habe. Grund dafür ist ein Phänomen, das in den 1930er Jahren in Amerika entstanden war und nach dem Krieg verstärkt nach Europa expandierte: der Massenkonsum, nur durch ihn konnte, laut Tronti, das Kapital den Klassenkampf überleben. Indem das Proletariat zum Konsumenten wurde entstand ein Kreislauf der die Fabriken die Löhne die sie auszahlten selbst wieder einnehmen ließ, weil ihre Angestellten zu ihren eigenen Kunden wurden. Daraus folgerte Tronti, dass die Fabrik nicht mehr nur ein Ort der Arbeit sei, sondern alle gesellschaftlichen Bereiche zu einem Teil der Fabrik geworden waren.¹ Der städtebauliche Entwurf *La Città Etrusa* setzte diese Folgerung auf sehr direkter Weise architektonisch um und sollte vor Allem als Systemkritik verstanden werden. Nach Beendigung des Studiums gründeten die vier jungen Architekten 1966 *Archizoom Associati* und behielten ihre Methode architektonische Entwürfe als gesellschaftskritische Kommentare zu benutzen bei. Sie wendeten sich damit bewusst gegen die praktische Umsetzung ihrer Arbeiten um mit ihren Entwürfen eine kompromisslose und radikale Position im politischen Diskurs beziehen zu können. Zusammen mit den Gruppen *Superstudio*, *UFO* und *9999* u.a., die zu dieser Zeit ebenfalls in Florenz entstanden waren, bildeten sie eine Bewegung die als *Architettura Radicale* bekannt wurde.² *Archizoom* und *Superstudio* richteten 1966 eine erste gemeinsame Ausstellung mit dem Namen *Superarchitettura* aus. *Superstudio* veröffentlichte daraufhin in der Zeitschrift *Domus* ihr städtebauliches Projekt mit dem Namen *Il monumento continuo*, das eine Gitterstruktur zeigte die sich über den Globus ausbreitet und in der die gesamte Erdbevölkerung

1 Vgl. Coles 2013, 148 -151.

2 Vgl. Lampungnani 2010, 774 f.

No Stop City

untergebracht werden sollte. Den Kern der Arbeit von Archizoom Associati bildete ihre Stadtutopie *No Stop City*, die sich mit demselben Thema befasste, sich allerdings in Grundrissen Schnitten und Perspektiven dem Innenraum einer solchen Megastruktur zuwendete.

Massenkonsum und Pop

Archizoom wurde trotz ihrer Bezugnahme und politischen Nähe zur italienischen Linken, aus genau diesem Lager heftig kritisiert. Grund dafür war die Affinität ihrer Arbeiten zur Popkultur. Der damals neue Begriff *Pop* bezeichnet ein Phänomen des Massenkonsums der von den marxistischen Bewegungen strikt abgelehnt wurde. In gewisser Weise erliegt Archizoom jedoch jener leuchtend bunten Welt die von den USA aus, über England, ihren Siegeszug nun auf dem europäischen Festland angetreten hatte. Natürlich war das Aufgreifen der Ästhetik der neuen Konsumwelt von Archizoom in hohem Maße ironisch gemeint, trotzdem ist es das oberflächliche Spiel mit diesem Stil das den ästhetischen Reiz vieler Darstellungen der *No Stop City* ausmacht. Vorbild dazu war die Pop Art, die sich ähnlich schizophren zwischen Kritik und Verherrlichung des Massenkonsums bewegte. Für Andrea Branzi war die Pop Art durchaus mit einer marxistischen Haltung vereinbar: „The originality of the Archizoom group lay precisely in the fact that it connected social realism and Pop Art [...]. Working classism and consumerism, Mario Tronti and Andy Warhol: opposite worlds but not so remote from another, because both obeyed the materialist logic of ‚more money and less work‘.“³ Archizoom waren nicht die ersten die sich mit der Bedeutung von Pop in der Architektur beschäftigt hatten, Ausgang für einen breiteren Diskurs dieser Thematik waren die Treffen einer Gruppe von englischen KünstlerInnen*, Kreativen und Intellektuellen in London von 1952 bis 1956 gewesen. Sie beschäftigten sich mit der Welle an kommerziellen Konsumgütern die in dieser Zeit Großbritannien überflutete und erkannten das ästhetische Potential das von solchen eigentlich banalen Alltagsgegenständen ausging.⁴ Richard Hamilton der ebenfalls an den Treffen teilnahm erschuf 1956 mit dem Bild *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* eine Ikone der Pop Art. R. Hamilton drapierte in seiner Collage Konsumgüter, die er aus Werbeanzeigen ausgeschnitten hatte, zu dem Interieur einer privaten Wohnung. Für Archizoom war dieses Werk, das den Konsum in Zusammenhang mit der Frage nach Privatheit und Öffentlichkeit hinterfragt,

3 Branzi 2006, 144. (Übers.: „Die Originalität der Gruppe Archizoom lag genau in dem Umstand, dass sie Neue Sachlichkeit mit Pop Art, Arbeiterklasse mit Konsum, Mario Tronti mit Andy Warhol verbanden. Entgegengesetzte Welten aber nicht so fern von einander, denn beide folgten der materialistischen Logik von ‚mehr Geld und weniger Arbeit.‘)

4 Vgl. Lampugnani 767.

Analyse

eine wichtige Inspiration zur No Stop City. 1961 erschien zum ersten mal die Zeitschrift *Archigram* der gleichnamigen Gruppierung deren Sitz die Wohnung von Peter Cook in London war. Archigram prägte mit seinen Collagen und Comicartigen Darstellungen die Pop Architektur nachhaltig. In der Aufbruchsstimmung der sechziger Jahre produzierten seine Mitglieder unablässig neue Architekturbilder die als Mischung aus Baustruktur und bunter Konsumwelt ein optimistisches Bild der Zukunft zeichneter.⁵ Die Ähnlichkeit der Namen Archigram und Archizoom dürfte kein Zufall sein, wobei es sich bei Archizoom sowohl um eine Nachahmung als auch um eine Parodie ihres englischen Vorbildes handelte. Beide waren stark beeinflusst von der Pop Art, der pure Optimismus von Archigram schlug bei Archizoom jedoch um in eine kritischere Haltung gegenüber den gesellschaftlichen Entwicklungen der Nachkriegszeit.

⁵ Vgl. Lampugnani 2010, 772.

No Stop City

Erste Entwürfe zur No Stop City fertigte Andrea Branzi mit einer herkömmlichen Schreibmaschine an, zunächst erstellte er ein Grundraster aus Punkten in dem er dann in einem bestimmten Abstand Buchstaben eingab. Daraus ergab sich ein Grundriss der ein Raster aus Stützen, dargestellt durch eine Überlagerung der Buchstaben X und M, wiedergibt. Diese einfache Methode genügte um das strukturelle Grundprinzip der No Stop City zu verbildlichen. Auf diesem Prinzip aufbauend erstellten Archizoom zwischen 1969 und 1971, eine Vielzahl von weiter ausgearbeiteten Grundrissen, Schnitten, perspektivischen Darstellungen und Modellen. Wobei das Projekt nie den in sich geschlossenen Entwurf einer Stadt verkörpern sollte, sondern lediglich einen groben Rahmen für die einzelnen Illustrationen bot. Durch die strukturelle Einfachheit und Reduktion der No Stop City bleiben die Darstellungen jedoch trotzdem in einem logischen Zusammenhang. Das Stützenraster und das nicht vorhandene sein von Raumdefinierenden Begrenzungen sind dabei der gemeinsame Nenner auf dem Archizoom ihre No Stop City aufbauten. Die Architektur der No Stop City beschränkt sich darauf ein Minimum an Infrastrukturellen Anforderungen zu erfüllen um den Rahmen für ein Maximum an verschiedenen Funktionen bieten zu können. Eine Struktur die lediglich die Grundversorgung eines Gebäudes stellt und dann flexibel ausgebaut werden kann, ist eine Idee die sich in zahlreichen städtebaulichen Ansätzen dieser Zeit, wie zum Beispiel dem Metabolismus aus Japan, der Plug in City von Archigram oder der Ville Spatial von Yona

No Stop City

Friedmann, wieder finden lässt. Im Gegensatz zu diesen Beispielen, ging es Archizoom aber nicht darum technische Möglichkeiten auszureizen und über ihre Grenzen hinweg eine Architektur der Zukunft zu entwerfen. Sie begnügten sich mit der völlig banalen baulichen Struktur von Supermärkten oder Fabriken ihrer Zeit. Zu einer Utopie wird die No Stop City vor allem durch ihre Unendlichkeit, sie ist ein allumfassender Innenraum der zwar banal aber unendlich groß ist. Archizoom sah darin die einzige Möglichkeit einer Utopie: „Nowadays the only possible Utopia is quantitative.“⁶ Sie stützen diese Aussage auf das dritte Entwicklungsgesetz der materialistischen Dialektik von Karl Marx und Friedrich Engels, das besagt, dass es bei einer stetigen quantitativen Veränderung zu einer sprunghaften qualitativen Veränderung kommen wird. Ein physikalisches Beispiel dafür wäre Wasser das man erhitzt und das sich bis zu einem gewissen Punkt gleich verhält wenn man aber genügend Temperatur hinzufügt kommt es am Siedepunkt zu einem plötzlichen qualitativen Sprung in dem Wasser seinen Aggregatzustand von flüssig zu gasförmig wechselt. Neben der gesellschaftlichen und politischen Veränderung die sich Archizoom durch die quantitative Übertreibung der No Stop City erhoffte, lässt sich auch eine Veränderung der architektonischen Qualität in der No Stop City beobachten: Nicht nur durch die Reduktion der Architektur, sondern auch durch die unendliche Addition des immer gleichen Systems, löst sich die Architektur letztendlich auf. Oder anders gesagt wenn alles Architektur ist dann gibt es keine Architektur mehr.

Rem Koolhaas stellte eine ähnliche These in seiner Theorie zur *Bigness* auf. *Bigness* ist ein Phänomen, dass sich bei Erreichen einer bestimmten kritischen Masse eines Gebäudes erkennen lässt: „Bigness ist der Ort wo Architektur so architektonisch und zugleich so wenig architektonisch ist, wie es nur geht: ersteres wegen der Größe des Objekts; letzteres wegen des Autonomieverlusts - sie wird zum Werkzeug anderer Faktoren, sie hängt ab.“⁷ Analog zu diesem Autonomieverlust beschrieb Archizoom, dass die No Stop City nicht mehr wie herkömmliche Städte ein System repräsentieren würde, sondern selbst das System geworden wäre.⁸ Die Architektur der No Stop City macht also einen qualitativen Sprung und wird zur Umwelt, Kontext, Bedingung und letztendlich Natur. Gleichzeitig rücken andere Elemente nach und besetzen die Position der Architektur neu. Die No Stop City wird auch als Interior City beschrieben.⁹ Eine urbane Struktur ergibt sich in ihr

6 Archizoom 1971, 51.

7 Koolhaas 1995, 580.

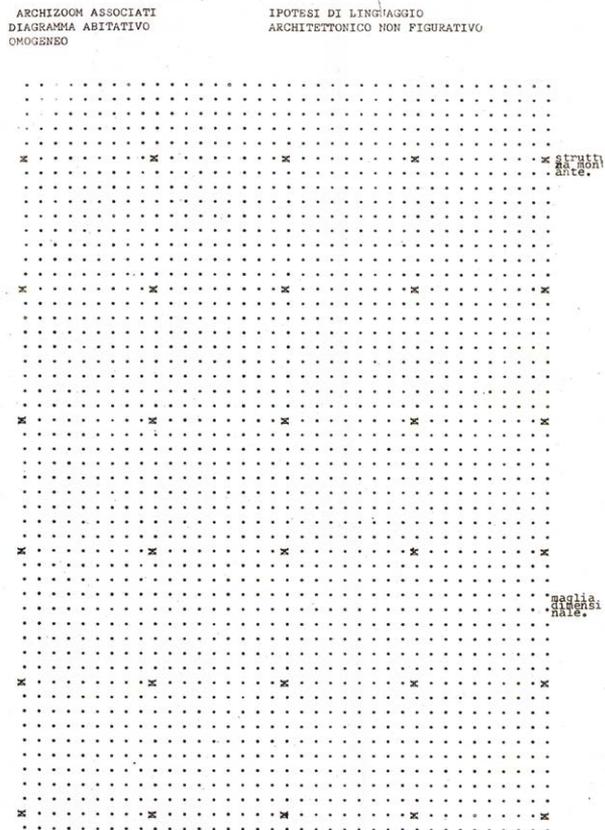
8 Vgl. Archizoom 1971, 51.

Analyse

9/ Vgl. Capdevila 2013,
130.

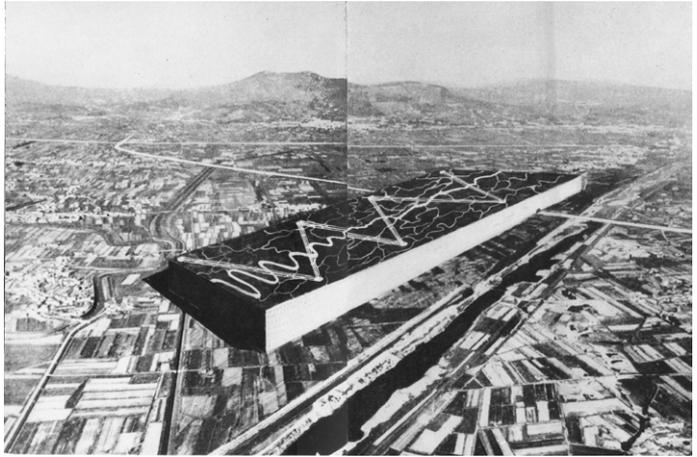
durch die Anordnung von Möbeln und Gegenstände im Raum. Im Sinne der Pop Art gingen aus dem Sichzurücknehmen der eigentlichen Architektur in der No Stop City, die Objekte der Konsumwelt als die neuen den Stadtraum bildenden Elemente hervor. Archizoom beschäftigte sich in der Konsequenz daraus intensiv mit dem Design von Möbeln und sogar auch eigener Kleidung, die speziell an die Anforderungen der No Stop City angepasst waren. Der Enthusiasmus mit dem sie die Staffage ihrer Architektur gestalteten führte die Mitglieder von Archizoom auf ihren späteren Schaffensweg als Designer, gleichzeitig ließ es die Frage aufkommen ob die No Stop City als systemkritischer Gegenentwurf Bestand haben konnte oder nicht einfach nur eine simple Bejahung der kapitalistischen Konsumgesellschaft ist. Eine Kritik die sich vor Allem auch auf den kommerziellen Erfolg der Mitglieder als Designer beruft.

19/*Bewohnbares Diagramm*,
Grundrisschema mit Schreib-
maschine erstellt
von Andrea Branzi, 1969



No Stop City

20/ *No Stop City*,
Außenansicht, Collage von
Archizoom Associati, 1970

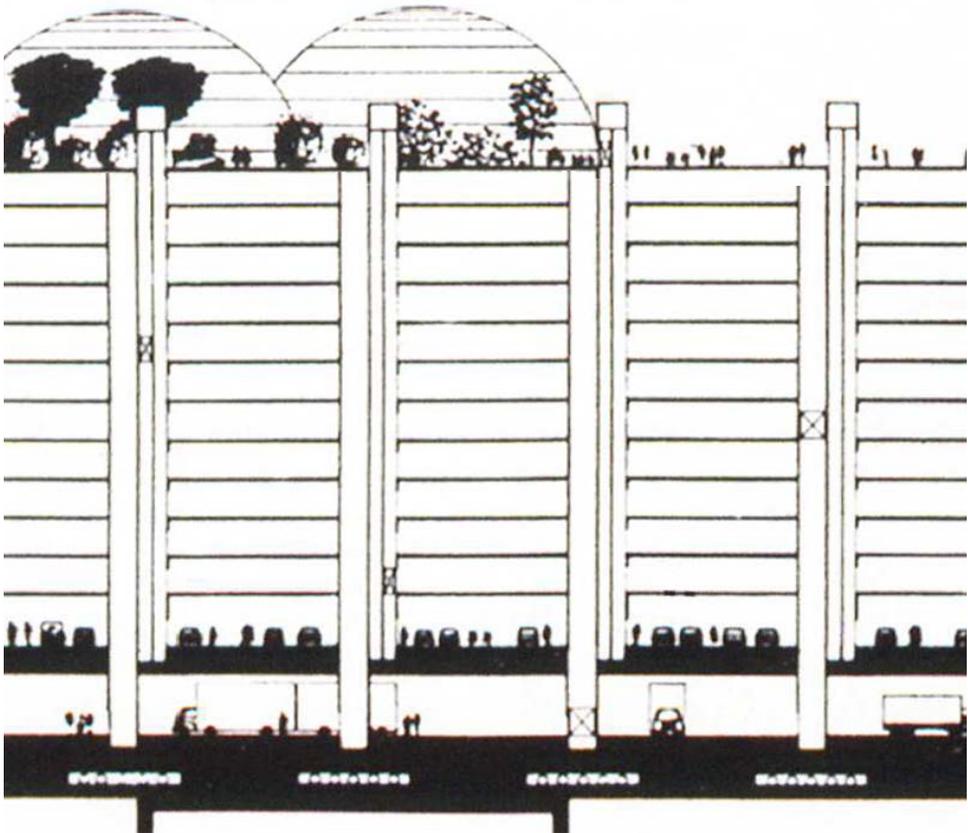


21/ *No Stop City*,
Innenansicht, Modellfoto von
Archizoom Associati, 1970

Analyse

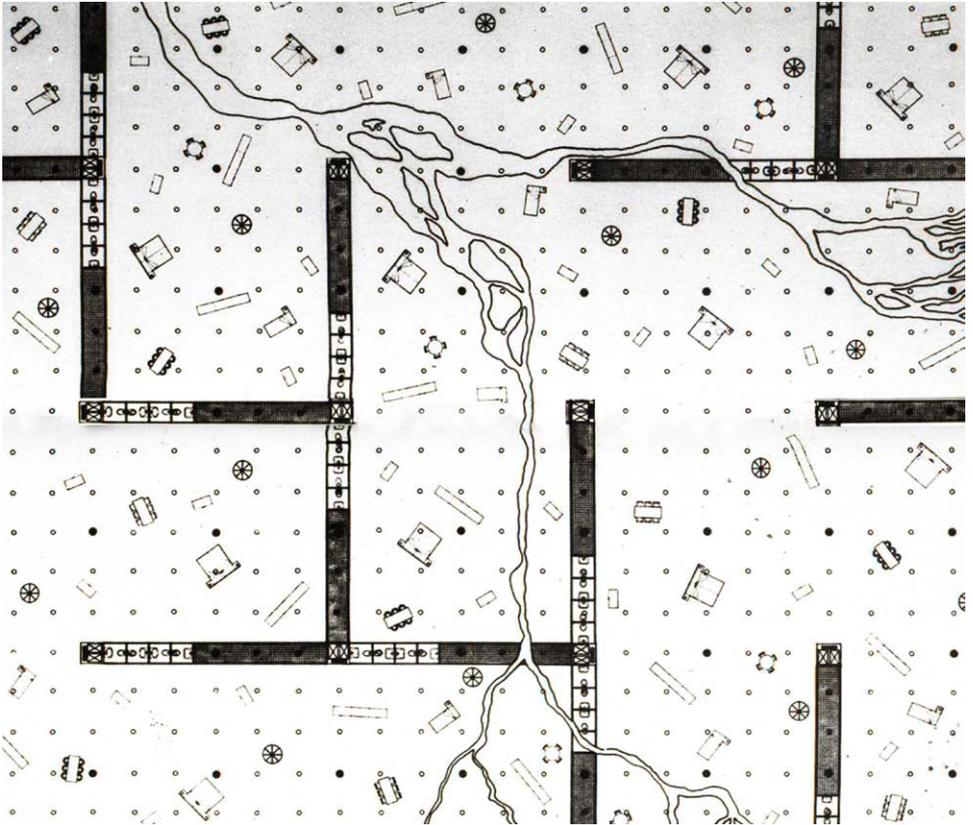
Dimensionen

Der ausgewählte Grundriss und Schnitt zur Analyse der No Stop City stehen eigentlich in keiner direkten Verbindung zueinander, da die bauliche Struktur in dieser Utopie jedoch kaum wechselt können sie durchaus als zusammengehörend angenommen werden. Der Grundriss wurde aufgrund seiner Möblierung ausgewählt. Tische, Stühle, Schränke und Betten lassen auf eine Wohn-Nutzung schließen. Das einzige Wohnungsfremde Element ist ein Fluss der sich, Möbel, Stützen und Kerne missachtend durch den Raum zieht. Die Bevölkerungsanzahl wurde durch die Anzahl der Betten ermittelt welche dann mit der Anzahl der Stockwerke die im Schnitt gezeigt werden multipliziert wurden.



22/ No Stop City,
Schnitt, 1970

No Stop City

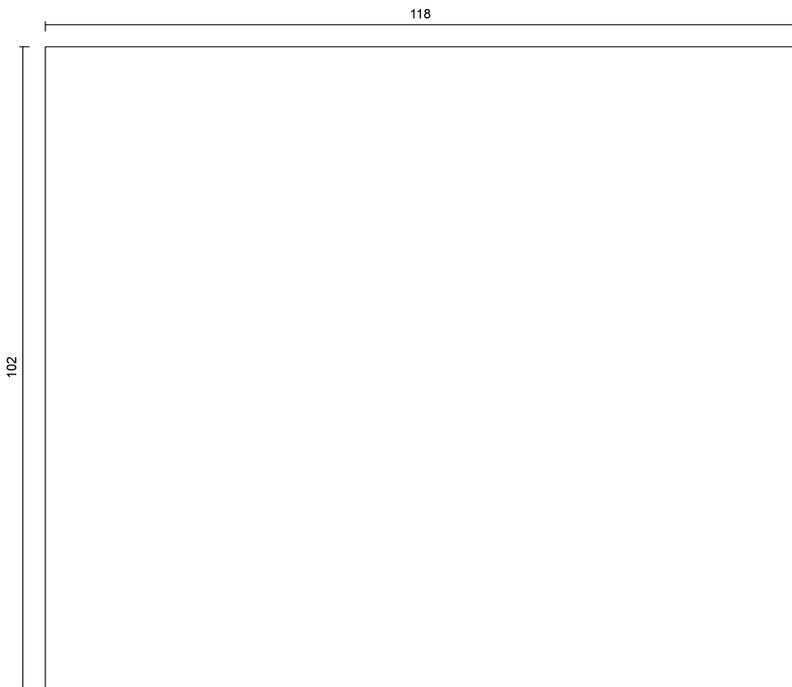
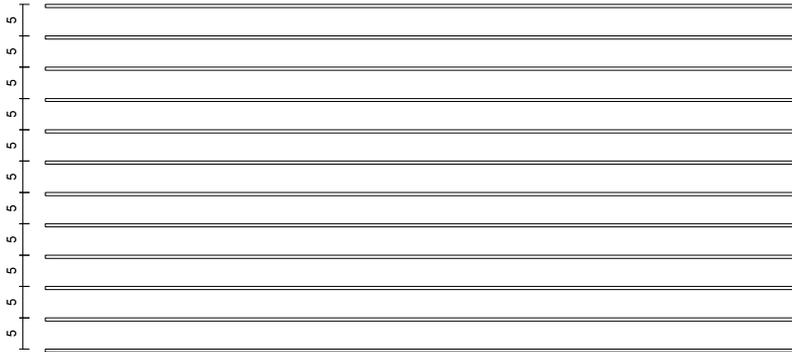


23/ No Stop City,
Grundriss, 1970

Analyse

Ausschnitt

Stockwerke: 11
Gesamtfläche: 132704 m²



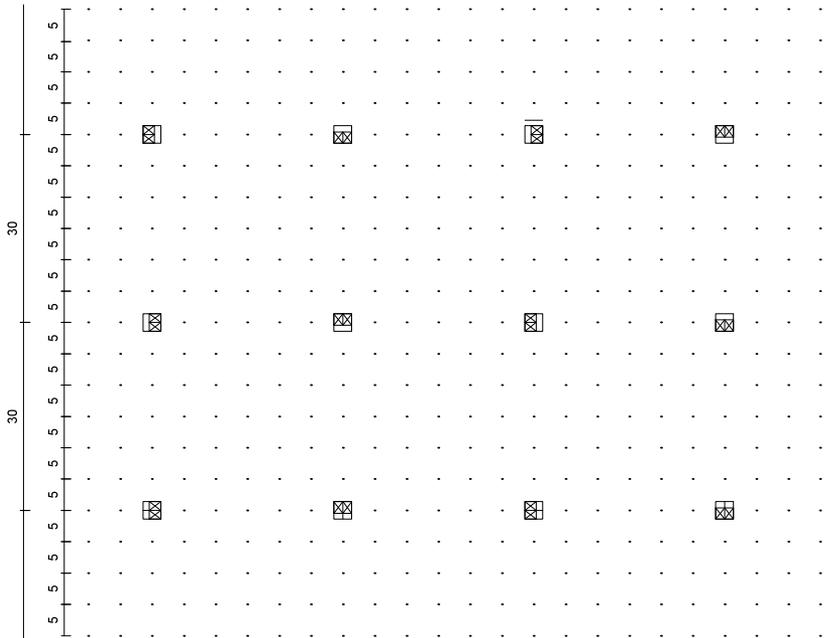
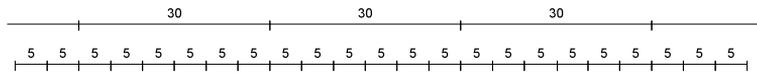
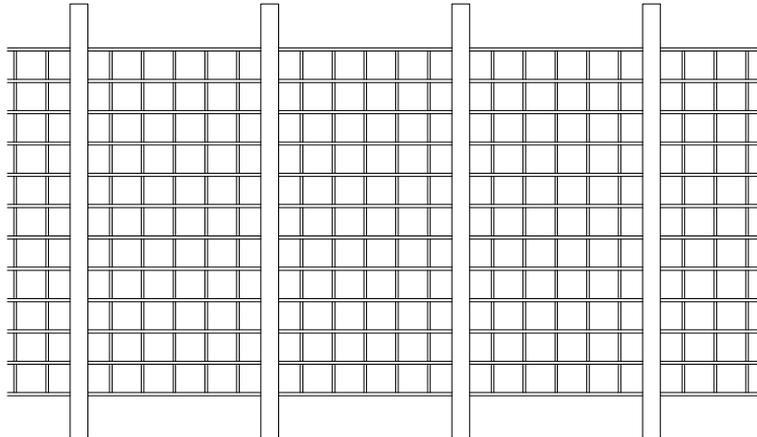
12064 m²
100%

M 1:1200

No Stop City

Stützen und Kerne

Stützenraster: 5x5m
Abstand Kerne: 30m



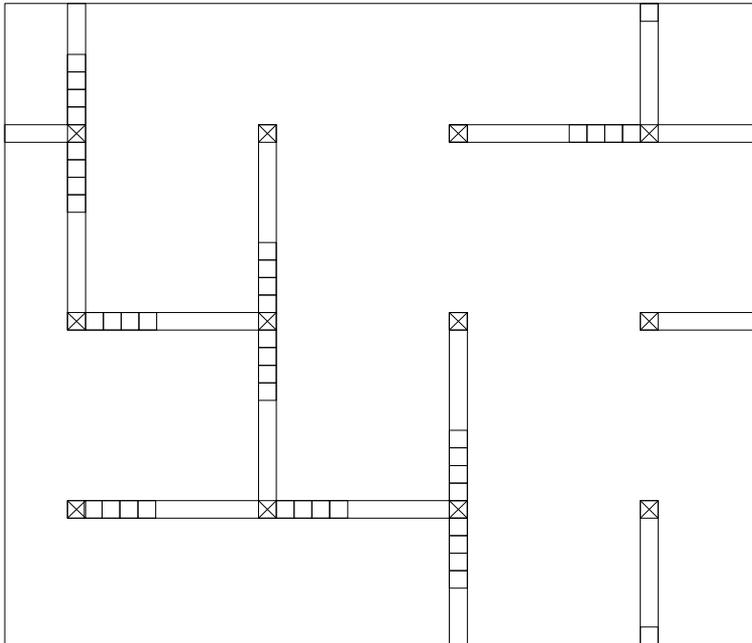
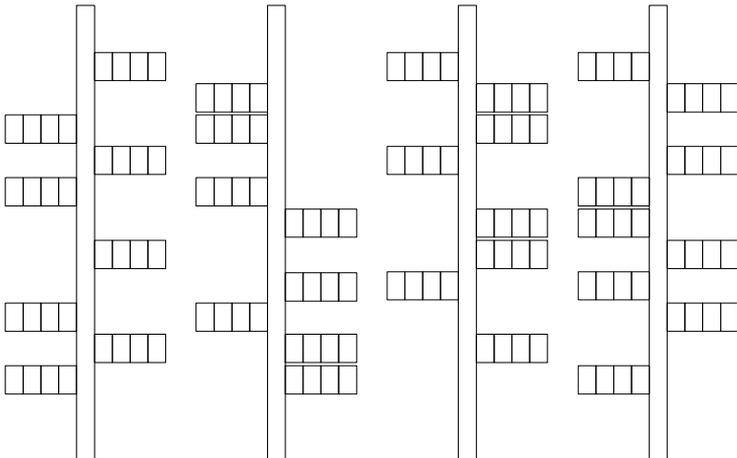
251 m²
2%

M 1:1200

Analyse

Erschließung u. Sanitär

Aufzüge: 24
Toiletten: 42



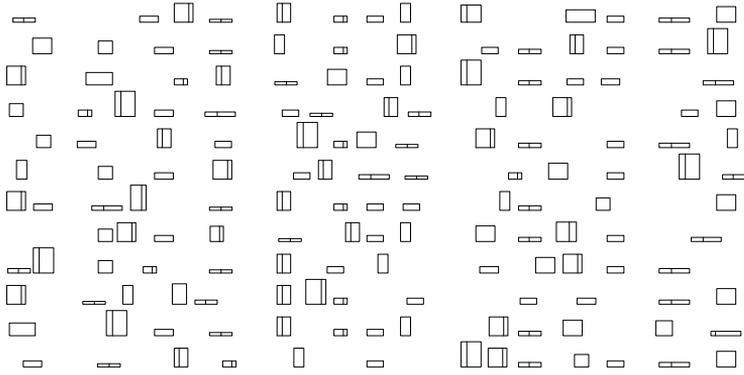
329 m²
3%

M 1:1200

No Stop City

Möbel

Doppelbetten: 11
Einzelbetten: 10

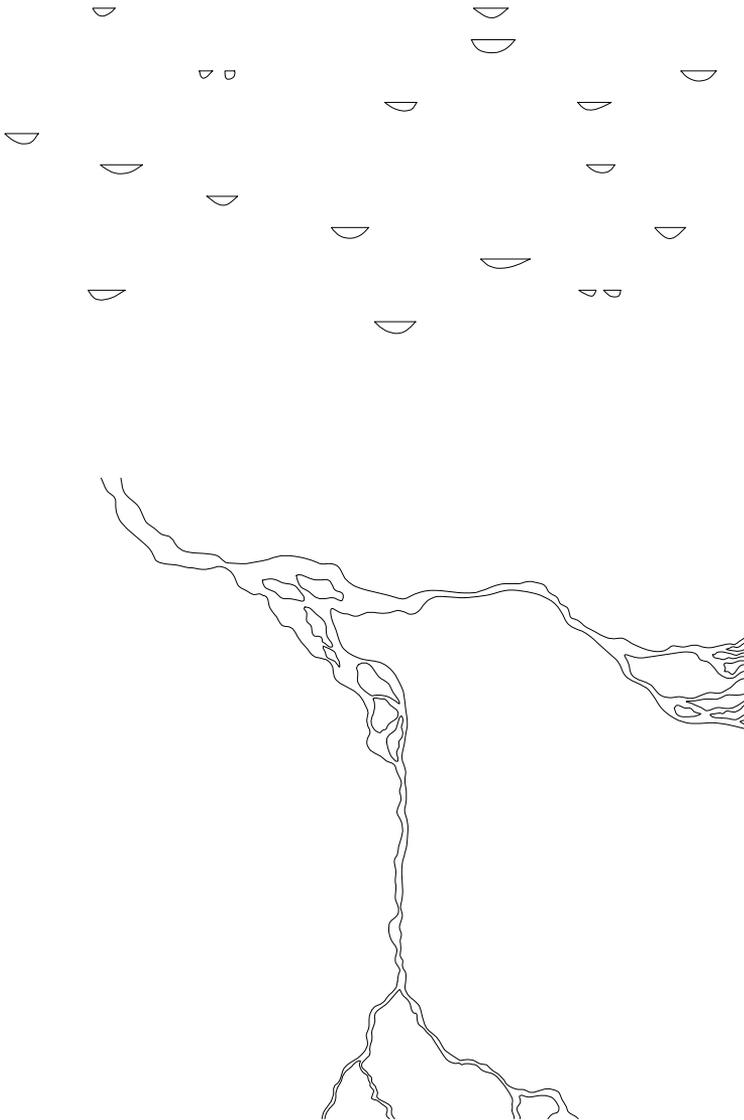


354 m²
3%

M 1:1200

Analyse

Fluss



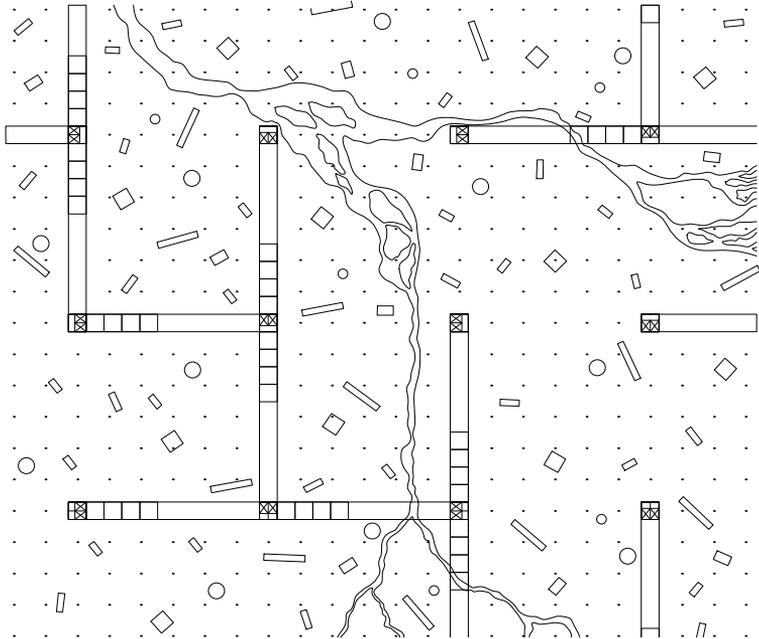
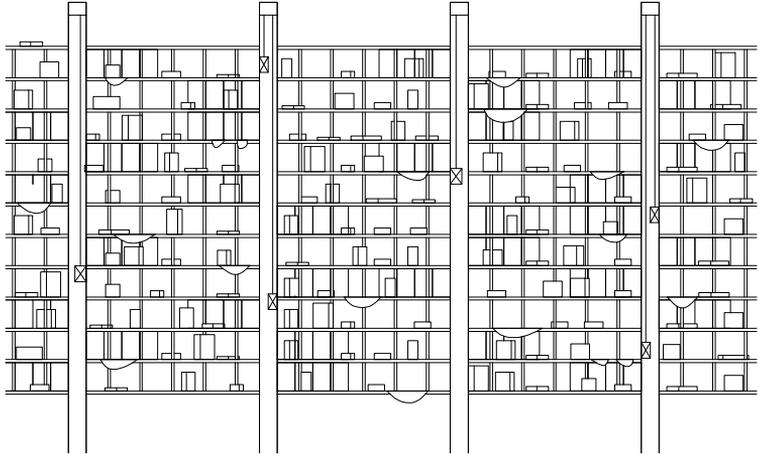
533 m²
4%

M 1:1200

No Stop City

Gesamt

Bewohner: 352
Bevölkerungsdichte: 29178 Personen/km²



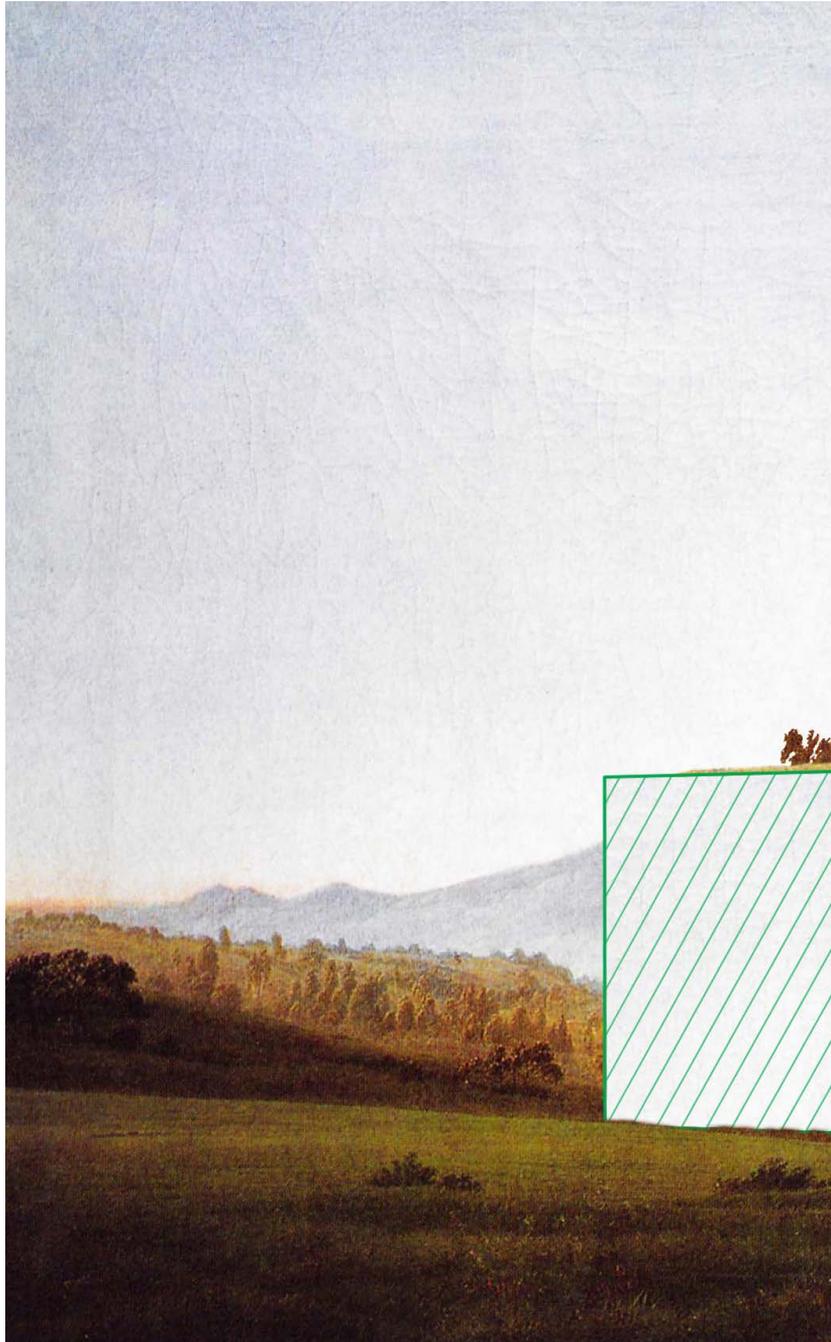
12064 m²
100%

M 1:1200

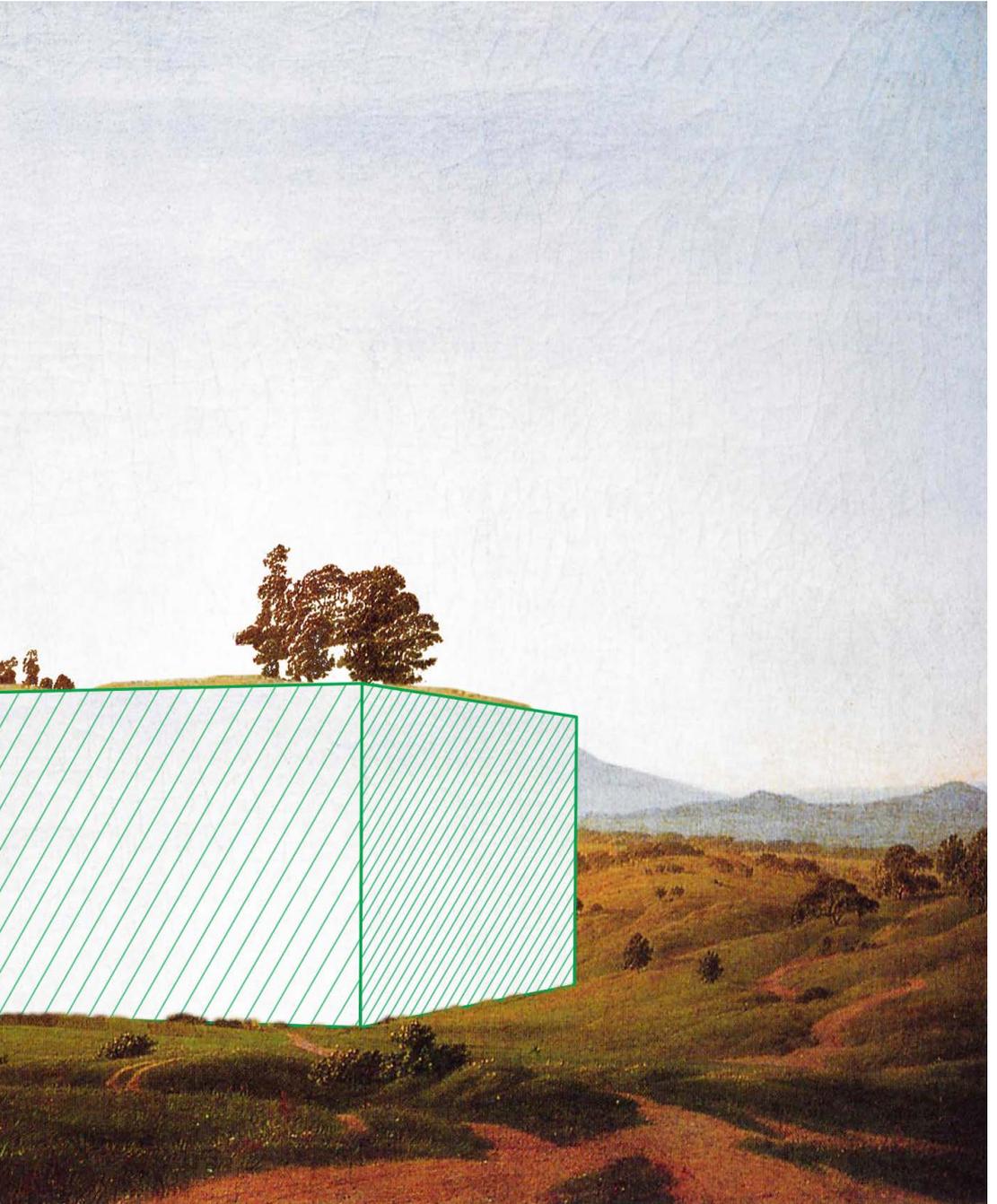
Während New Babylon als eine ge-
werden will, stehen sich bei der N-
schaft „als scharf unterschiedene
wenigen Außendarstellungen bilde
dessen geschlossene Fassade kein
Das Flachdach scheint, begrünt un
umliegenden Landschaft als zu der
die überbaute Fläche der Natur wi
im Zwischenraum den Platz für di
Stadt immer weiter ausbreiten kan
Strategie, die deshalb von Bedeute
sonsten keine Beachtung schenkt
Innenraum betrachtete. Wie das Ä
einer strengen rationalen Schlichte
chen Elementen ebenfalls mit der
sich hier die Stadt nicht in der Lan
schaft in der Stadt. Als eine Art kü
die eigentlich äußeren Bedingung
körpernt ein System, in dem die te
etc., einen genau so hohen Stellen
Stadt verkörpert mehr eine immat

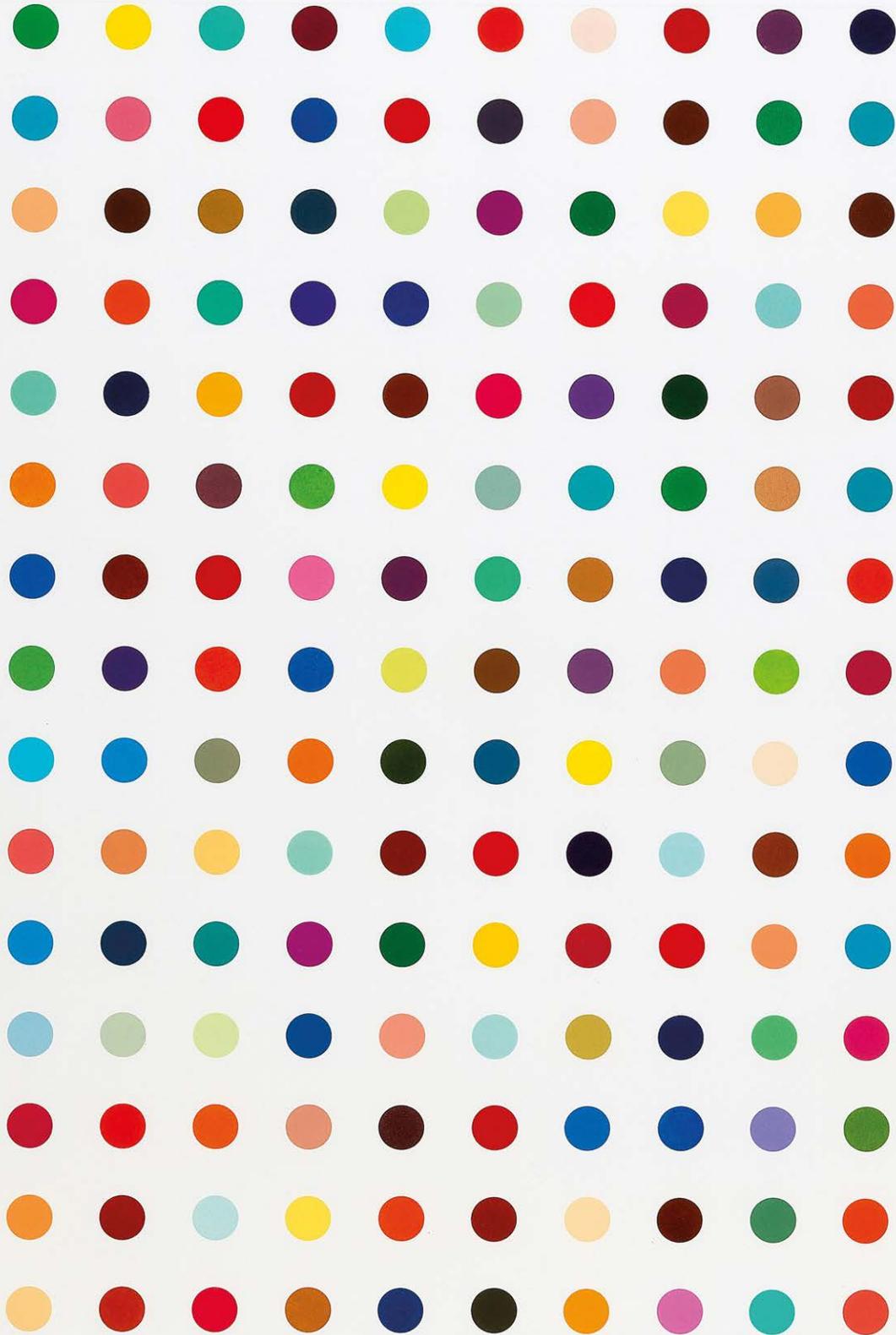
ewachsenen Organische Struktur verstanden
o Stop City, Architektur und natürliche Land-
Bereiche antagonistisch gegenüber.“¹ In den
et die No Stop City einen rechtwinkligen Block
nen Aufschluss auf sein Innenleben preisgibt.
d mit kurvigen Wegen durchzogen, eher zu der
m Gebäude zu gehören. Damit gibt Archizoom
eder zurück, sie wurde lediglich extrudiert um
e No Stop City zu schaffen, wodurch sich die
nn, ohne dass Freiflächen verloren gehen. Eine
ung war, weil Archizoom dem Außenraum an-
te, sondern ihre Stadt als einen unendlichen
ußere der No Stop City folgt auch das Innere
heit, die durch das Platzieren von landschaftli-
Natur kontrastiert wird. Allerdings positioniert
dschaft sondern es liegt umgekehrt die Land-
nstliche Atmosphäre reguliert die Architektur
en der Stadt. Der unendliche Innenraum ver-
chnische Ausstattung, Lüftung, Beleuchtung
wert wie die Gebäudestruktur selbst hat. Die
erielle Bedingung als eine physische Realität.

Analyse



No Stop City





150 STATISTIK

*Ethidium Bromide Aqueous
Solution*, Gemälde von Damien
Hirst, 2005

Eine Gruppe von 150 Individuen wird
nächst wird dabei auf gesellschaftliche
zweiten Teil werden dann die Größen
che ermittelt. Als Nennwerte und statisti-
len herangezogen Ziel ist es dabei
Abbild einer bestimmten Gesellschaft
Wege Dimensionen und Eigenschaften
Zahl 150 wurde deshalb gewählt, weil
menschlicher Gesellschaften gesehen
und benennt die Menge an Individuen
alen Verhältnis stehen kann. Der We-
lichen Neo Cortex, einem Teil des G-
rektem Zusammenhang mit der Größe
des Kapitels werden die Ergebnisse
ten Dimensionen der Utopien ange-
der strukturelle Grundbaustein für die
Grundbausteine sind eigene Entwürfe
und diese abstrahieren. Sie werden
NewBabylonX und NoStopCityX bez-

¹ Vgl. Gamble, 2016,
13 -16.

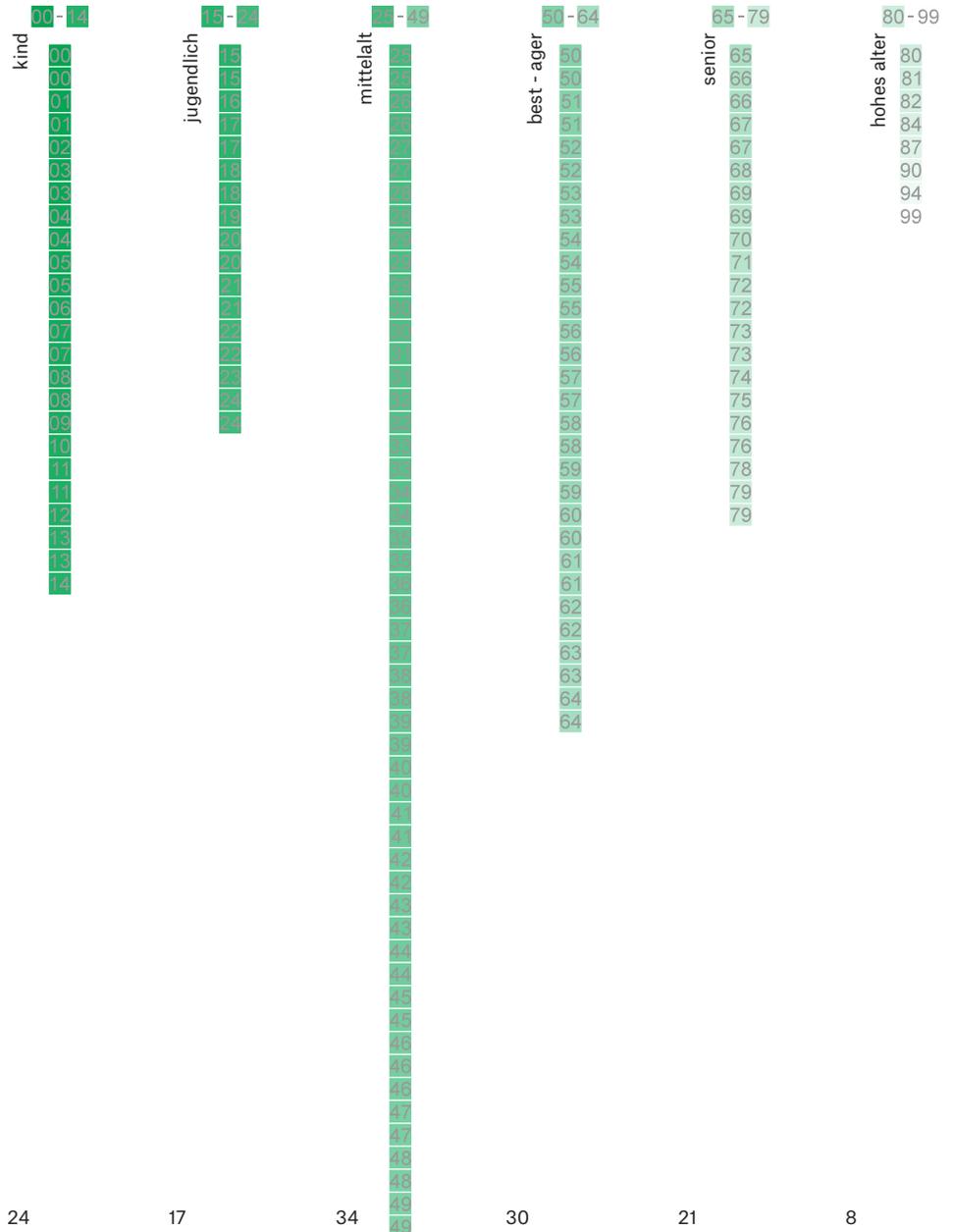
wird nach statistischen Werten beschrieben. Zu-
 welche Verhältnisse eingegangen werden. in einem
 von Flächen unterschiedlicher Funktionsberei-
 statistische Grundlagen wurden verschiedene Quel-
 nicht eine möglichst zutreffendes und genaues
 oft zu erzeugen. Sondern auf nachvollziehbarem
 ten einer fiktiven Gemeinschaft zu ermitteln. Die
 weil sie aus soziologischer Sicht als Grundbaustein
 en werden kann. Sie ist als Dunbar Zahl bekannt
 en mit denen ein Mensch in einem engeren sozi-
 ert beruft sich dabei auf die Größe des mensch-
 ehirnes, der bei Affen und Menschenaffen in di-
 ße ihrer sozialen Gruppen steht.¹ Im letzten Teil
 der statistischen Untersuchung auf die ermittel-
 wendet und in Grundrissen dargestellt. Sie sind
 e folgende Extrapolation der drei Utopien. Diese
 rfe die sich an der jeweiligen Utopie orientieren
 in dieser Arbeit von nun an als BraodacreCityX,
 zeichnet.

Geschlecht

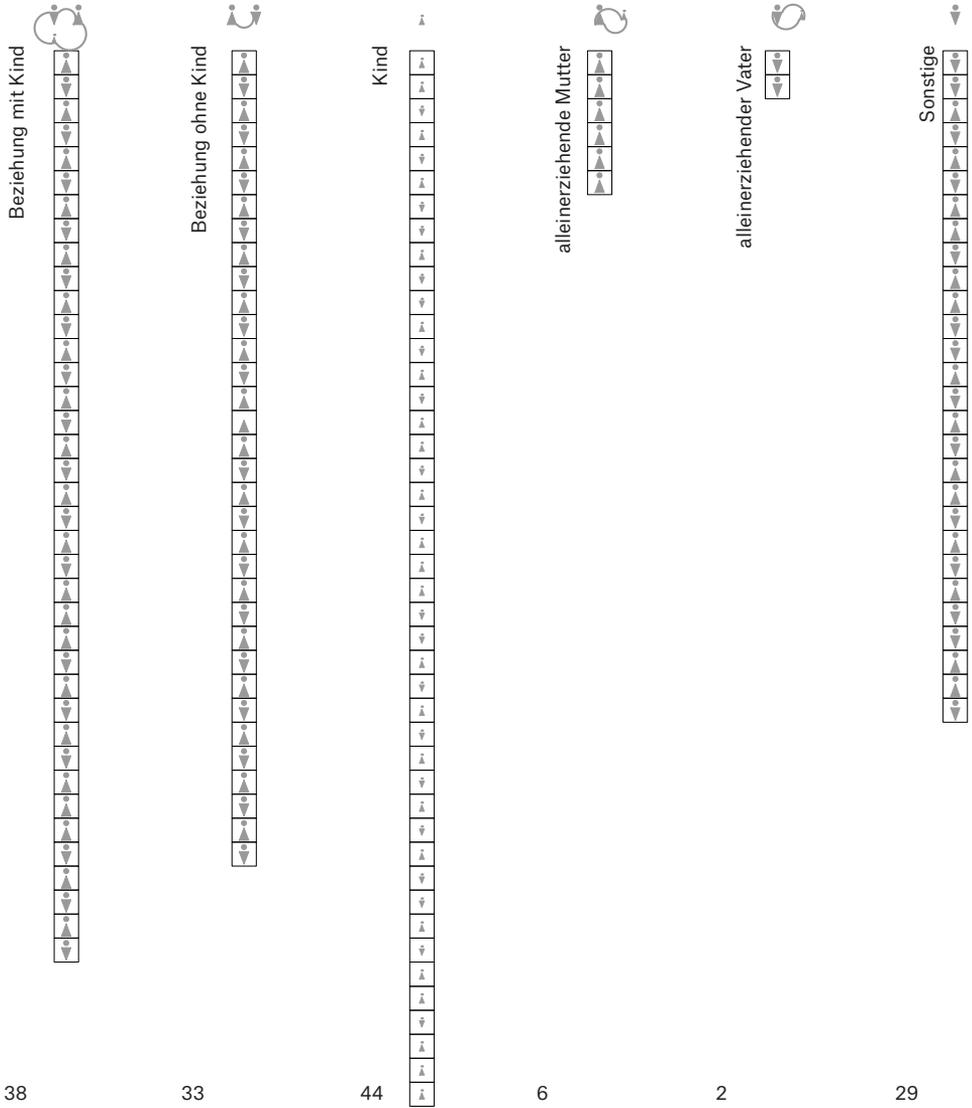


Gesellschaftsstruktur

Alter

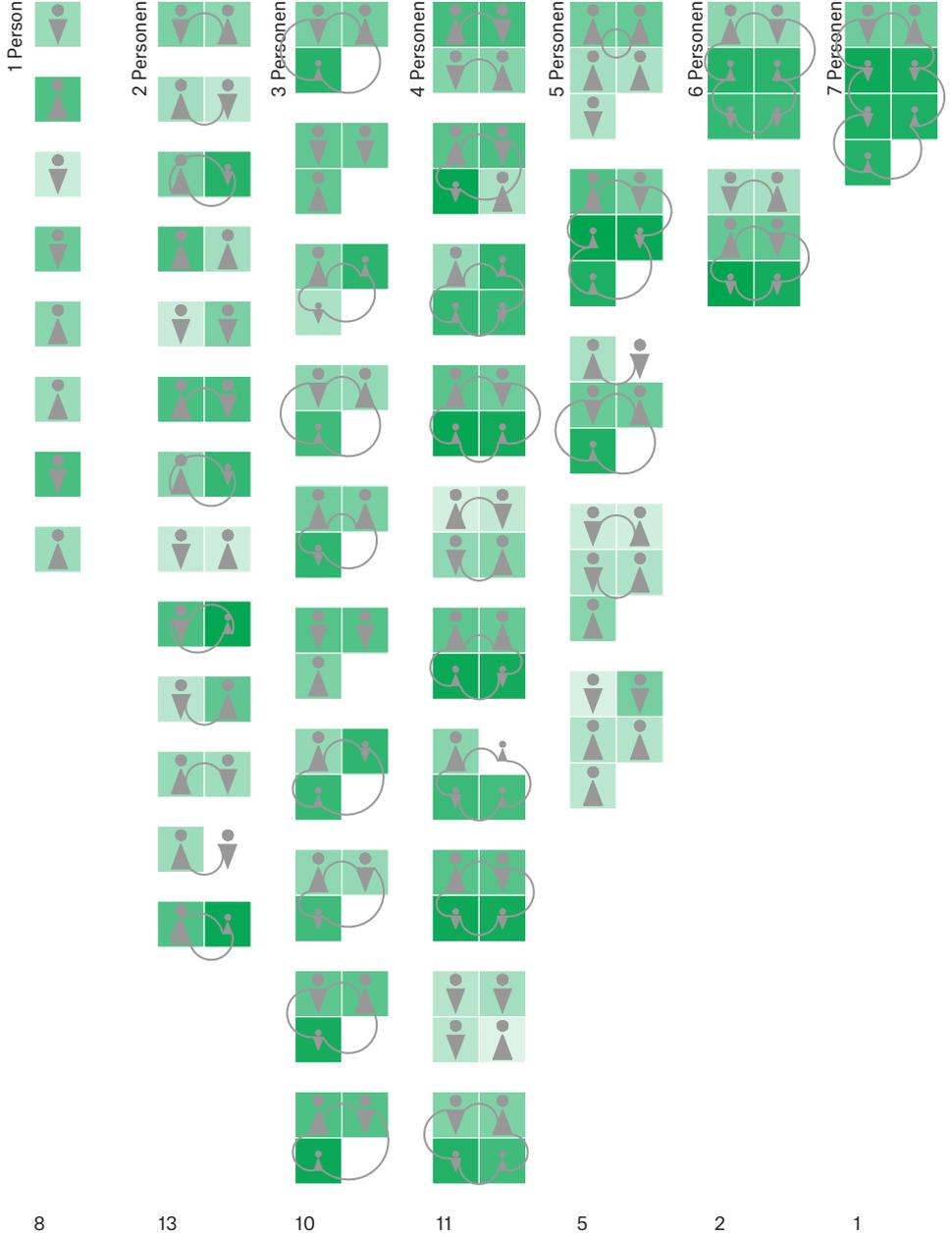


Beziehungsstatus



Gesellschaftsstruktur

Haushalte



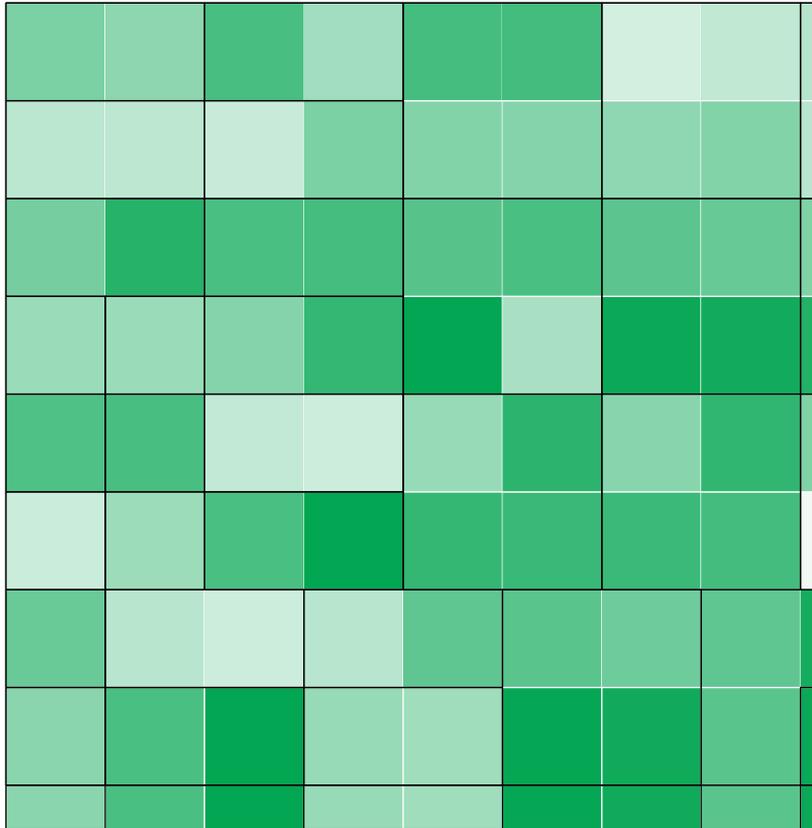
Statistik

Funktionsflächen

150
M 1:500

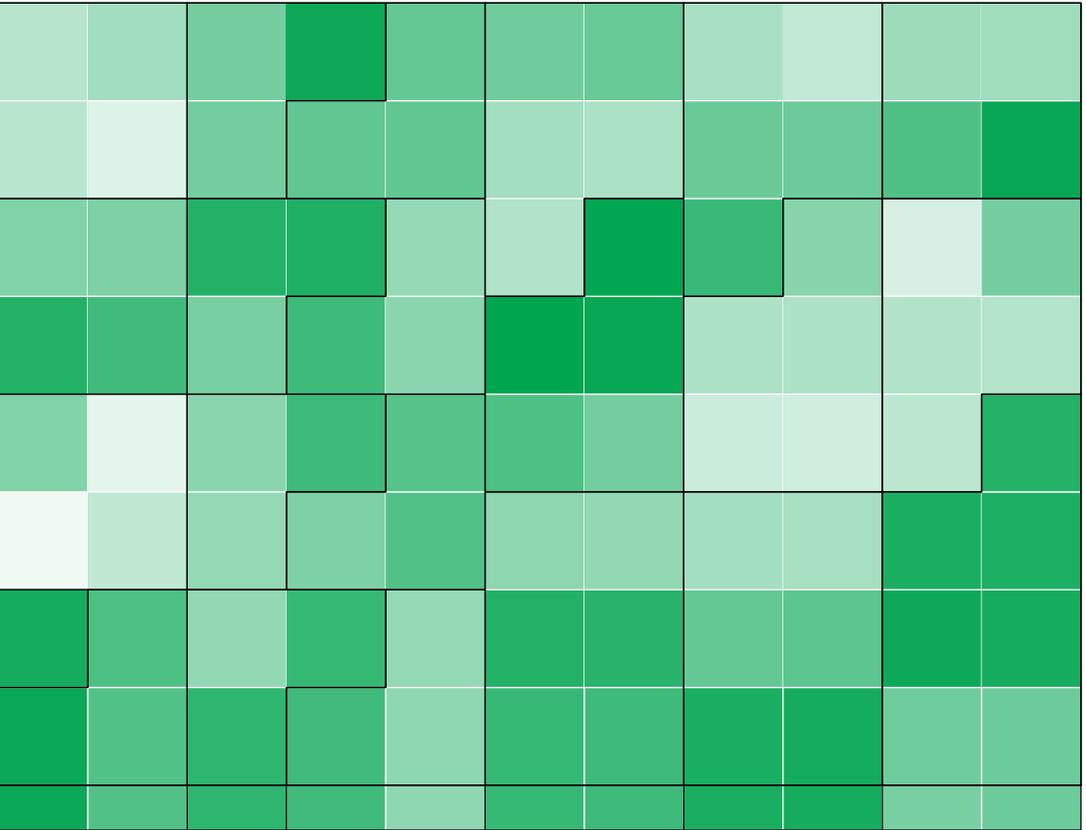
Wohnen

Fläche pro Person 42 m²



Stadtbausteine

Fläche: 6300 m²



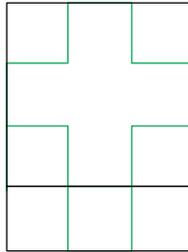
Höhe: 3m

Funktionsflächen

150
M 1:500

Krankenhaus

1 Bett auf 131 Personen
128 m² pro Bett

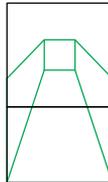


Fläche: 128 m²

Höhe: 4,3 m

Kirche

Besucher von Gottesdiensten
10,4% der Bevölkerung
3 m² Fläche pro Besucher

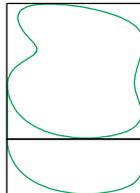


Fläche: 47 m²

Höhe: 5 m

Kindergarten

Kinder im Kindergartenalter:
5,3% der Bevölkerung
10 m² Fläche pro Kind

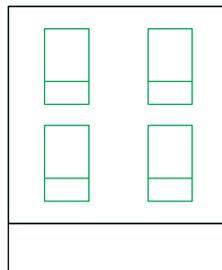


Fläche: 81 m²

Höhe: 3,7 m

Schule

Schüler:
13,7% der Bevölkerung
10 m² Fläche pro Schüler



Fläche: 207,9 m²

Höhe: 3,7 m

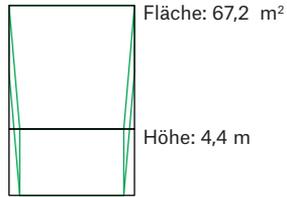
Stadtbausteine

Funktionsflächen

150
M 1:500

Universität

Studenten:
3,4 der Bevölkerung
13 m² Fläche pro Student



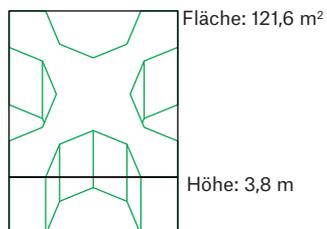
Produktion

3,54 m² Fläche pro Person



Reperatur

0,8 m² Fläche pro Person

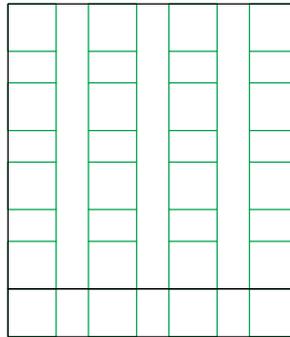


Funktionsflächen

150
M 1:500

Einzelhandel

2,36 m² Fläche pro Person



Fläche: 359 m²

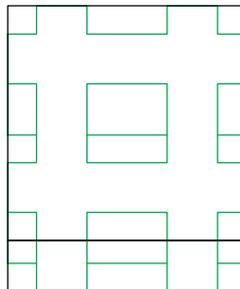
Höhe: 3,2 m

Büro

In Büros arbeitende Personen:

17,8%

Fläche Pro Bürojob 9m²



Fläche: 243,5 m²

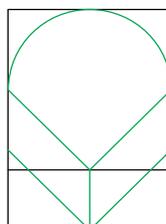
Höhe: 3,4 m

Gastronomie

1 Betrieb auf 123 Personen

Durchschnittliche Fläche:

48 m²



Fläche: 59,1 m²

Höhe: 3,5 m

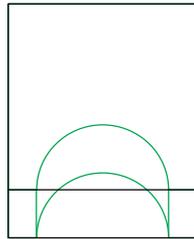
Stadtbausteine

Funktionsflächen

150
M 1:500

Hotel

1 Bett auf 9 Personen
Fläche pro Bett 8 m²

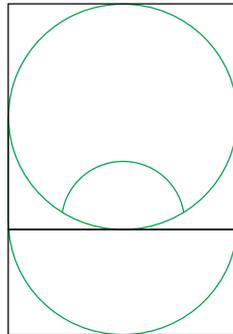


Fläche: 152 m²

Höhe: 3,2 m

Sport

Sportflächen Graz 433290 m²
1,5 m² pro Person

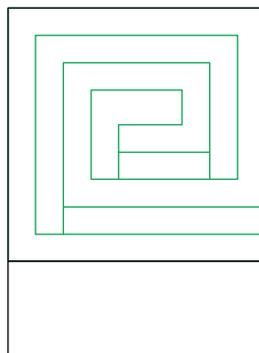


Fläche: 228 m²

Höhe: 7 m

Park

Parkflächen in Graz:
538700 m²
Fläche Pro Person 1,9 m²



Fläche: 152 m²

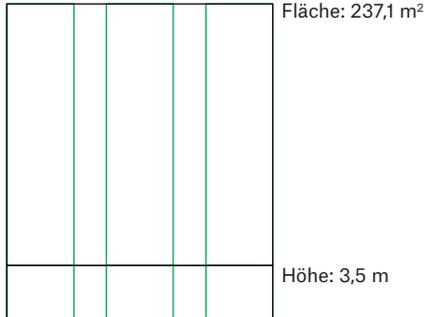
Höhe: 6,5m

Funktionsflächen

150
M 1:500

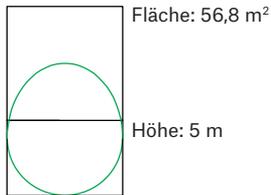
Verwaltung

Fläche Pro Person 1,58 m²



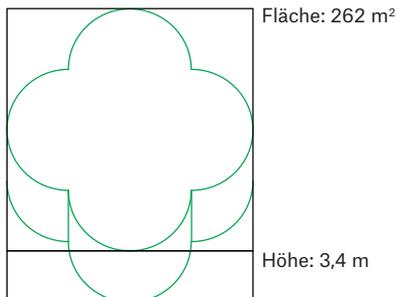
Kultur

Fläche Pro Person 0,37 m²



Pflege

Pflegebedürftige Menschen
2,2% der Bevölkerung
Platzbedarf pro
Pflegebedürftigem 75,19 m²



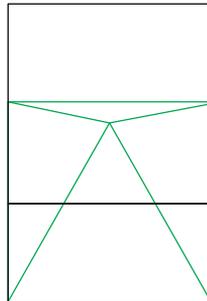
Stadtbausteine

Funktionsflächen

150
M 1:500

Friedhof

Fläche Pro Person: 1,17 m²



Fläche: 175,5 m²

Höhe: 6,5 m

Wasseraufbereitung

Kläranlage Graz Gössendorf:

14 Hektar

Einzugsgebiet mit 500000

0,28 m³ pro Person

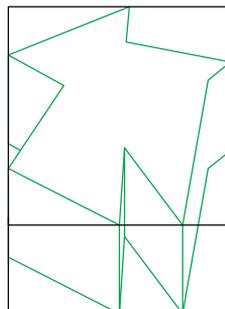


Fläche: 42 m²

Höhe: 6,2 m

Abfallentsorgung

Fläche pro Person: 1,14m²



Fläche: 211,5 m²

Höhe: 4,6 m

Statistik

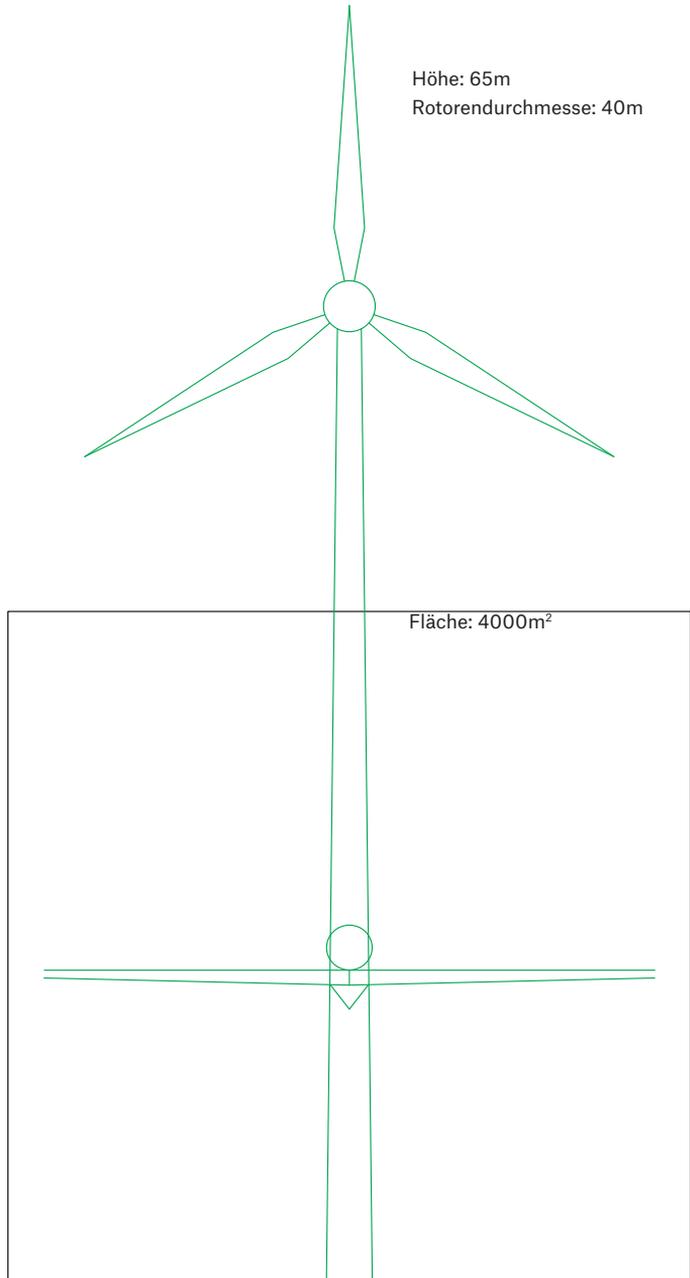
Funktionsflächen

150
M 1:500

Energie

Verbrauch pro Person:
6201 Kwh pro Jahr
Produktion pro Windrad
1.000.000 Kwh pro Jahr

Höhe: 65m
Rotorendurchmesse: 40m



Stadtbausteine

Funktionsflächen

150
M 1:1000



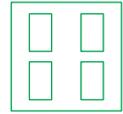
Krankenhaus



Kirche



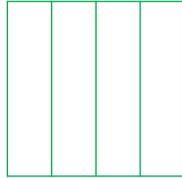
Kindergarten



Schule



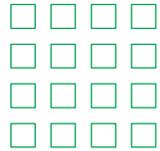
Universität



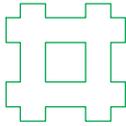
Produktion



Reparatur



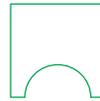
Einzelhandel



Büro



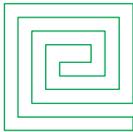
Gastronomie



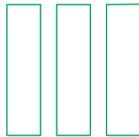
Hotel



Sport



Park



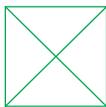
Verwaltung



Kultur



Pflege



Friedhof



Wasseraufbereitung



Abfallentsorgung



Energie

Statistik

BroadacreCityX

Dichte

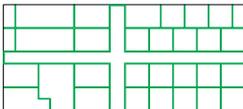
225 Personen pro km²

Fläche

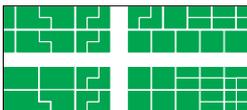
665.445 m²



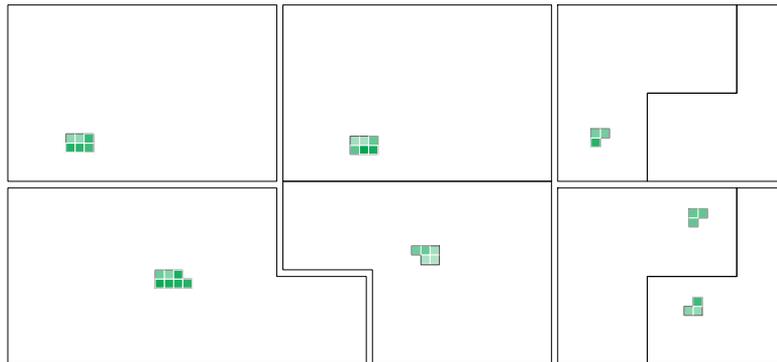
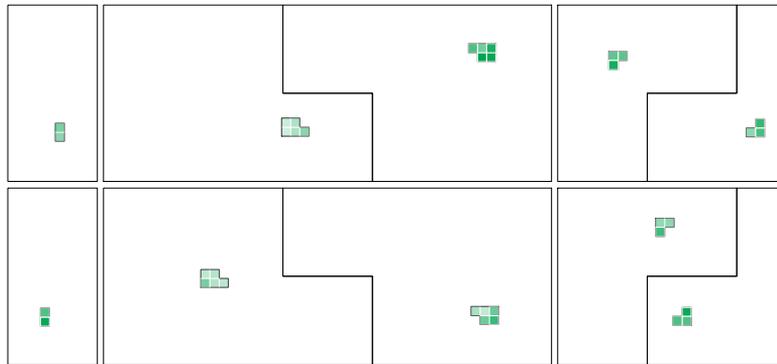
Hauptachsen mit Funktionsflächen



Straßen für Individualverkehr



Private Grundstücke
3440 m² Pro Person



Krankenhaus 

Uni 

Büro 

Park 

Friedhof 

Kirche 

Produktion 

Gastro 

Verwaltung 

Wasser 

Statistik

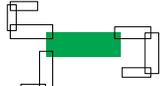
BroadacreCityX

Dichte

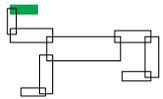
4.179 Personen pro km²

Fläche

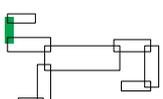
35.894 m²



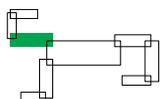
Energiesektor



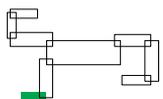
Bildungssektor



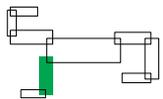
Versorgungssektor



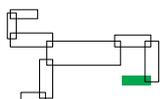
Industriesektor



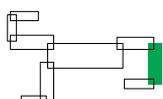
Spiritualitätssektor



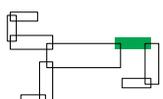
Rekreatiionssektor



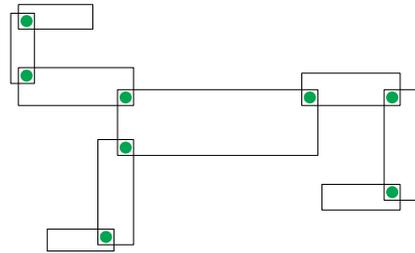
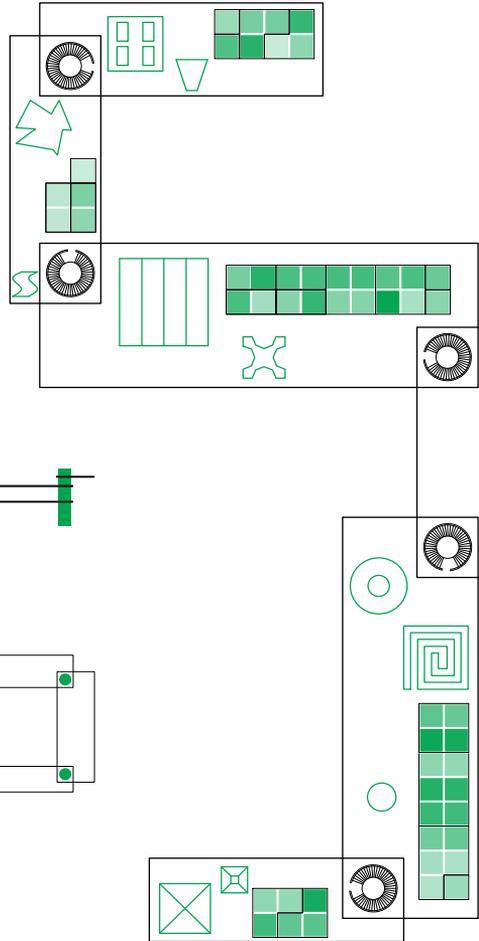
Erhaltungssektor



Konsumsektor



Verwaltungssektor



Pylonen mit Erschließungskernen als Verbindungsgelenken zwischen den Sektoren

Krankenhaus +

Uni ∇

Büro [grid icon]

Park [square with spiral icon]

Friedh...

Kirche [cross with X icon]

Produktion [vertical bars icon]

Gastro [diamond icon]

Verwaltung [vertical bars icon]

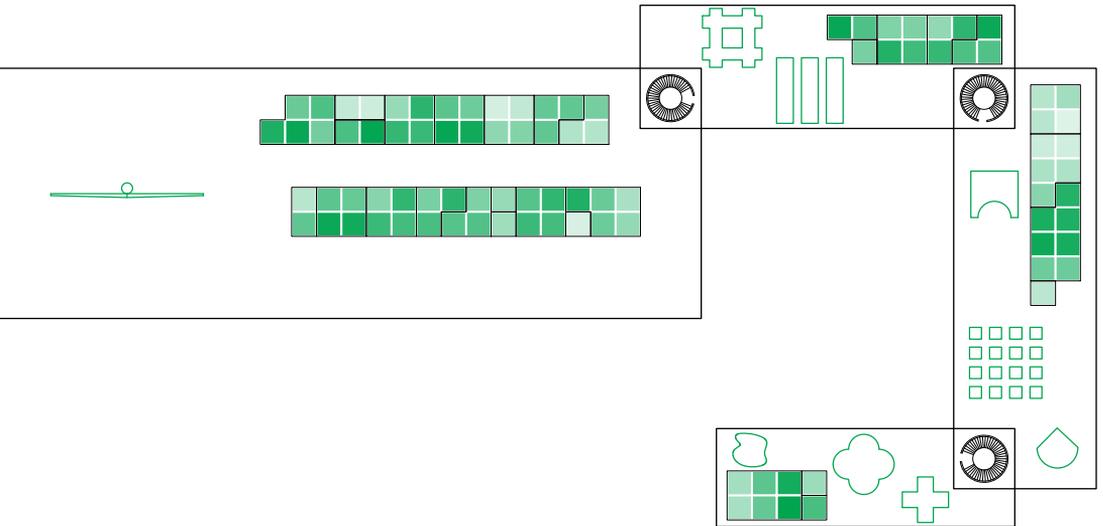
Wasse...

NewBabylonX

150

GRUNDRISS

M 1:2000



M 1:2000

of ☒

Kindergarten ☺

Reperatur ✂

Hotel 🏠

Kultur ○

Abfall ♻️

er ☞

Schule 🏫

Einzelhandel 🏬

Sport Ⓞ

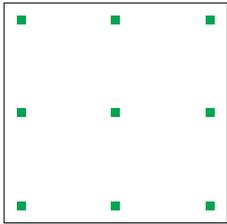
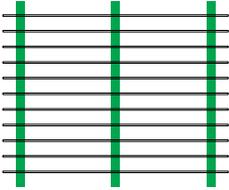
Pflege ☼

Energie ⚡

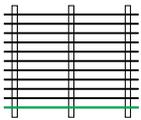
Statistik

BroadacreCityX

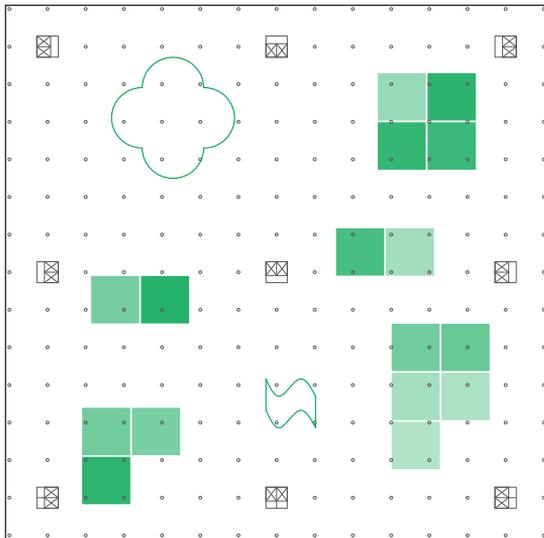
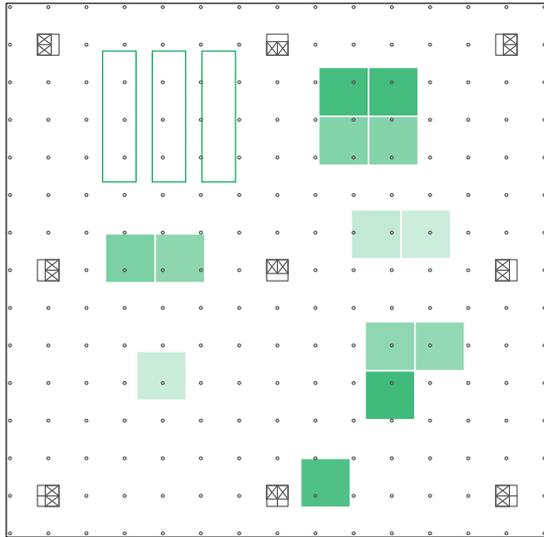
Dichte
225 Personen pro km²
Fläche
665.445 m²



Vertikale Erschließung
2 Aufzüge pro Kern



1. OG



Krankenhaus +

Uni ▽

Büro [grid icon]

Park [square icon]

Friedh...

Kirche [cross icon]

Produktion [vertical bars icon]

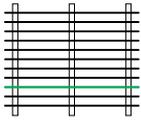
Gastro [diamond icon]

Verwaltung [vertical bars icon]

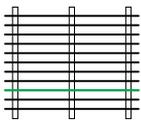
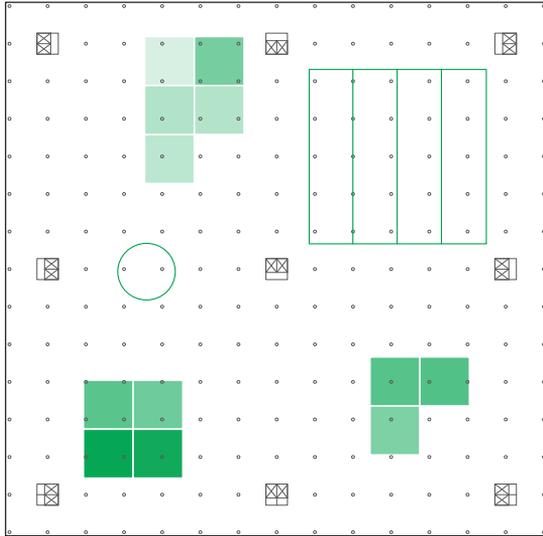
Wasse...

NoStopCityX

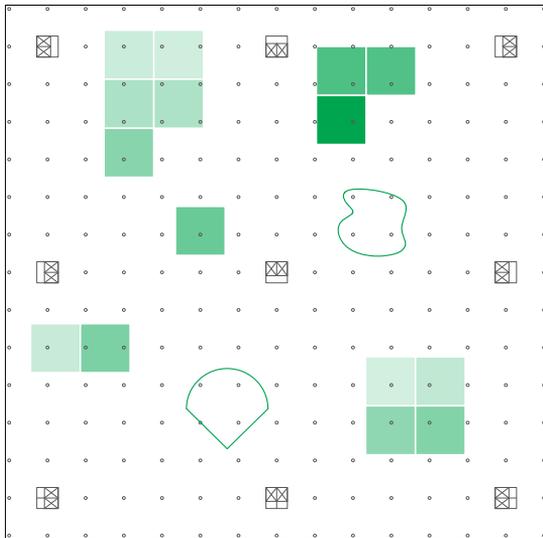
150
GRUNDRISS
M 1:1000



2. OG



3. OG



hof ☒

er ☒

Kindergarten ☉

Schule ☒☒

Reperatur ☒☒

Einzelhandel ☒☒☒☒

Hotel ☒

Sport ☉

Kultur ○

Pflege ☉

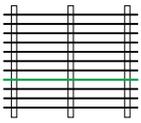
Abfall ☒

Energie ☒

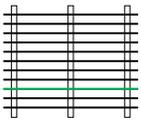
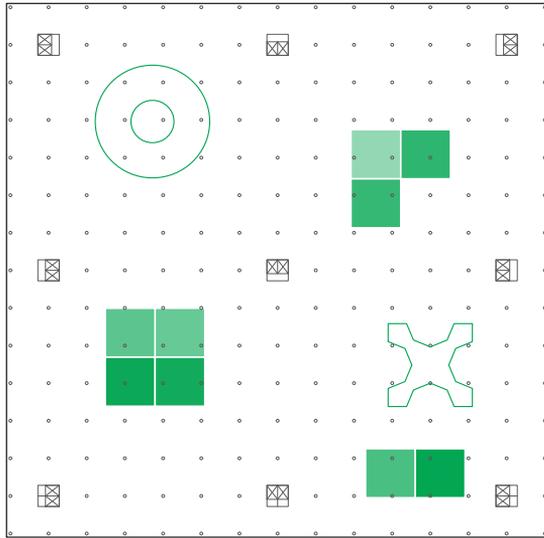
Statistik

BroadacreCityX

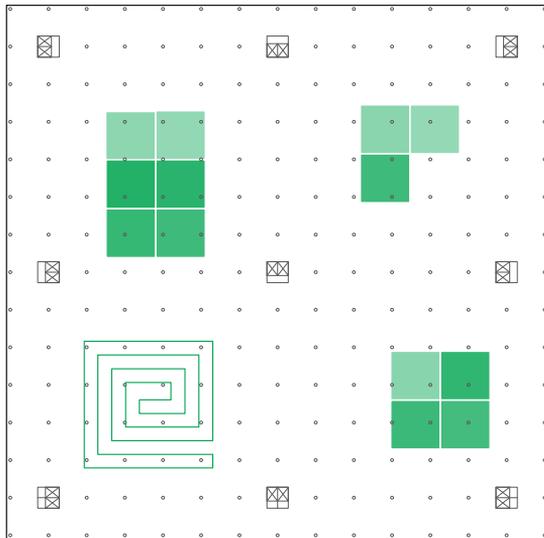
Dichte
225 Personen pro km²
Fläche
665.445 m²



4. OG



5. OG



Krankenhaus +

Uni ▽

Büro ⌘

Park ⌘

Friedh

Kirche ☒

Produktion ||||

Gastro ◊

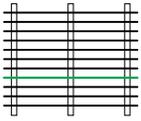
Verwaltung |||

Wasse

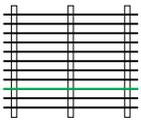
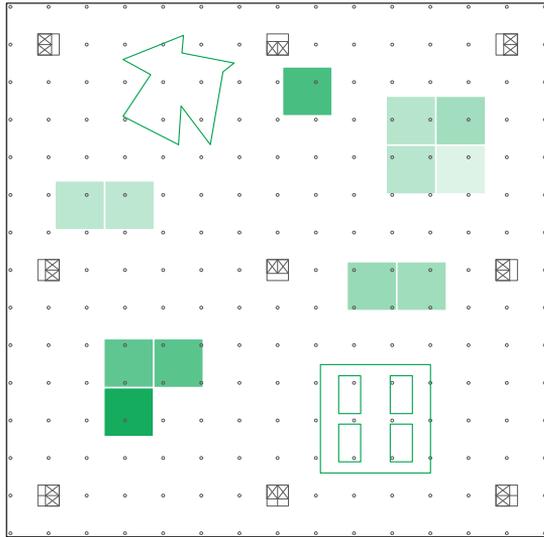
Statistik

BroadacreCityX

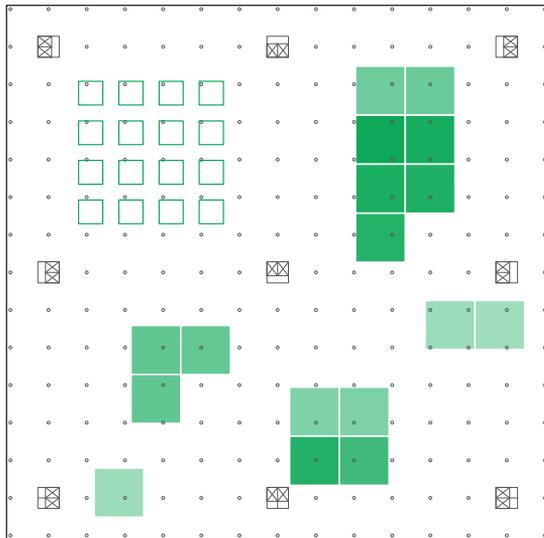
Dichte
225 Personen pro km²
Fläche
665.445 m²



8. OG



9. OG



Krankenhaus +

Uni ▽

Büro 

Park 

Friedhof

Kirche ☒

Produktion 

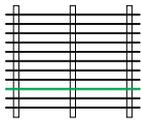
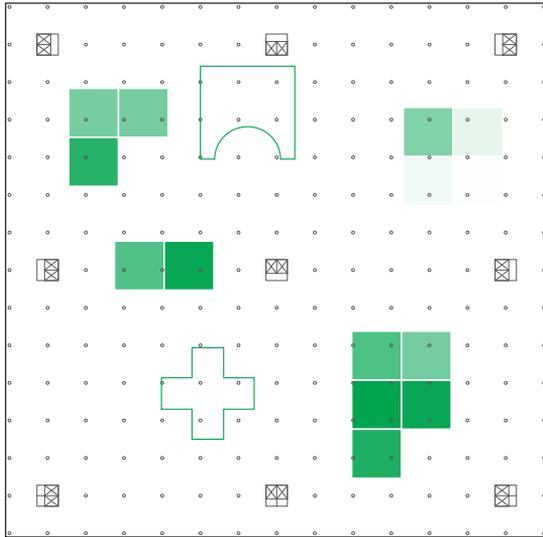
Gastro 

Verwaltung 

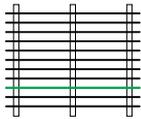
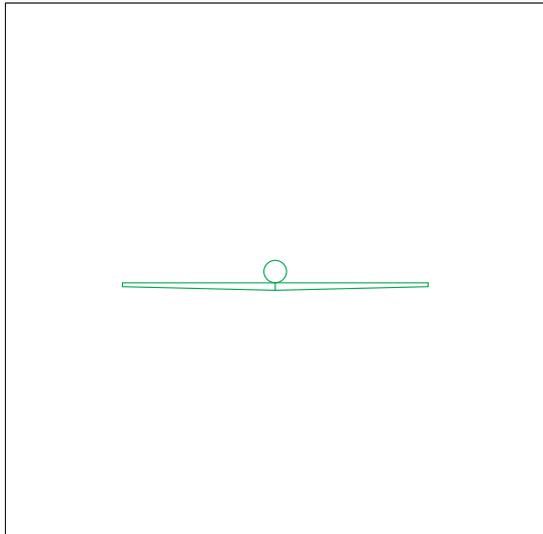
Wasser

NoStopCityX

150
GRUNDRISS
M 1:1000



10. OG



DG

hof ☒

er ☒

Kindergarten ☐

Schule ☐☐

Reperatur ✂

Einzelhandel ☐☐☐☐

Hotel ☐

Sport ☉

Kultur ○

Pflege ☐

Abfall ↗

Energie —○—



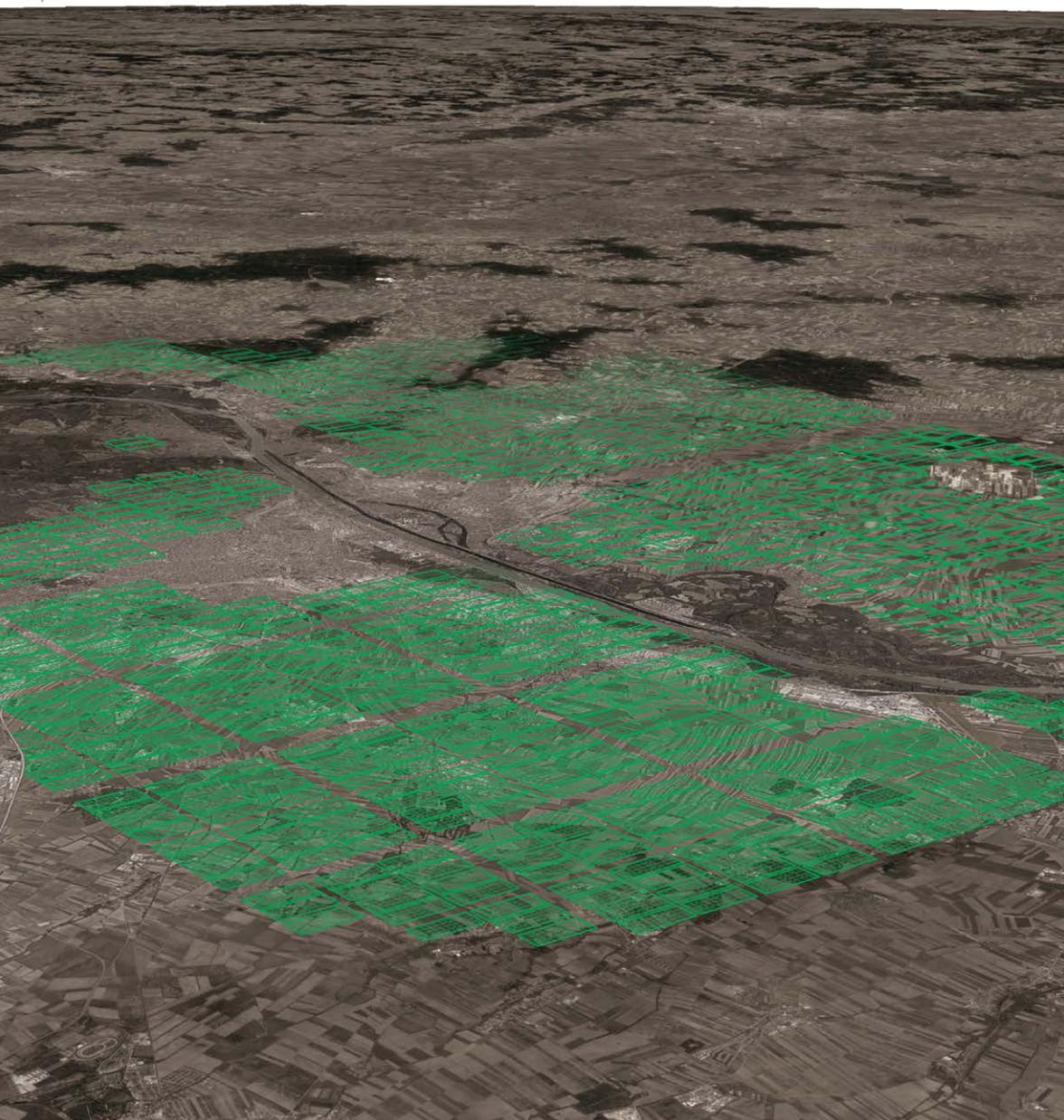
IV

ZOOM OUT EXTRA- POLATION

Drip Painting von Jackson
Pollock, 1951

Die strukturellen Grundbausteine die
mittlungen der statistischen Größen
mer weiter vervielfältigt. Ziel ist es im
die Groß genug ist um für 7.723.320
zu bieten. Die Darstellung erfolgt ab
der Struktur wurden den Zeichnungen
dabei auf bestimmte topografische C
gerastertes System aus Feldern und K
tere Siedlungen, Gebirgszüge und Ge
Struktur, die den bereits existierende
folgt. Sie besteht aus verschiedenen gro
Boden schweben. Die No Stop City
dem Quadrat eingefasste Landschaft
diglich die Windräder sind im Außen
Strukturen verkleinert sich der Maß
vereinfacht und zusammengefasst w
jeweils auf der dem Lageplan folgen
Grundriss und ein perspektivisches
dargestellt. Zur Übersicht befinden s
stellungen der acht Schritte, von dem
ist.

e mit Hilfe der Analyse der Utopien und der Er-
entworfen wurden werden in acht Schritten im-
n letzten Schritt eine Gesamtstruktur darzustellen
.000 Menschen also Allen (stand Juli 2019) Platz
s Lageplan. Zum Verständnis der Dimensionen
en Satellitenbilder unterlegt. Die Struktur reagiert
Gegebenheiten. Die Broadacre CityX legt sich als
Korridoren über die Erdoberfläche und spart dich-
ewässer aus. New BabylonX ist eine mäandernde
en Siedlungsgebieten und Straßen der Menschen
oßen Sektoren die auf Pylonen gestützt über dem
yX wird als simples Quadrat dargestellt. Die von
t soll als Dachlandschaft verstanden werden. Le-
raum verortet. Mit der zunehmenden Größe der
tab, weswegen die Darstellungen der Strukturen
werden müssen. Die Zusammenfassung wird auf
den Seiten erklärt. Dazu wird ein Schematischer
Luftbild einer Einheit des Lageplans vergrößert
sich am Rand der Linken Seite verkleinerte Dar-
en der jeweils gezeigte Lageplan hervorgehoben



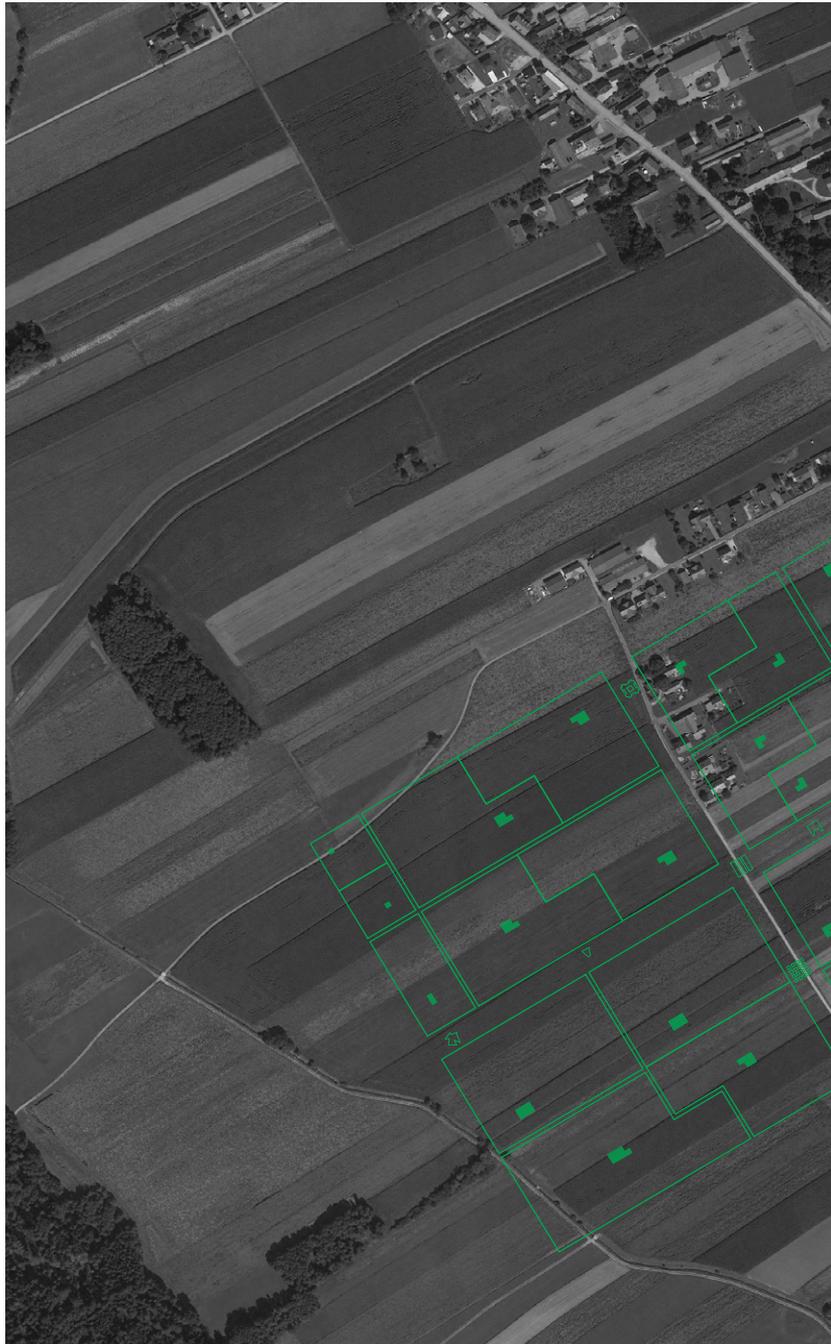
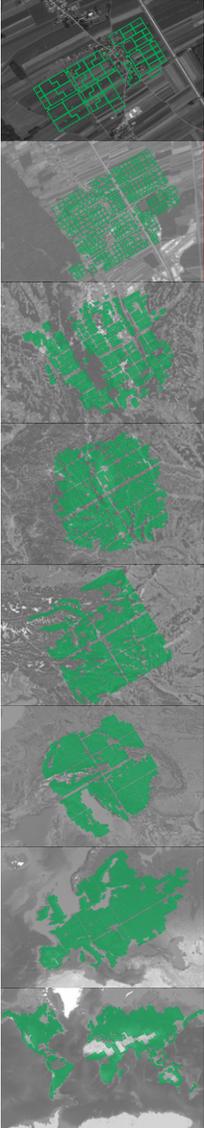
IV

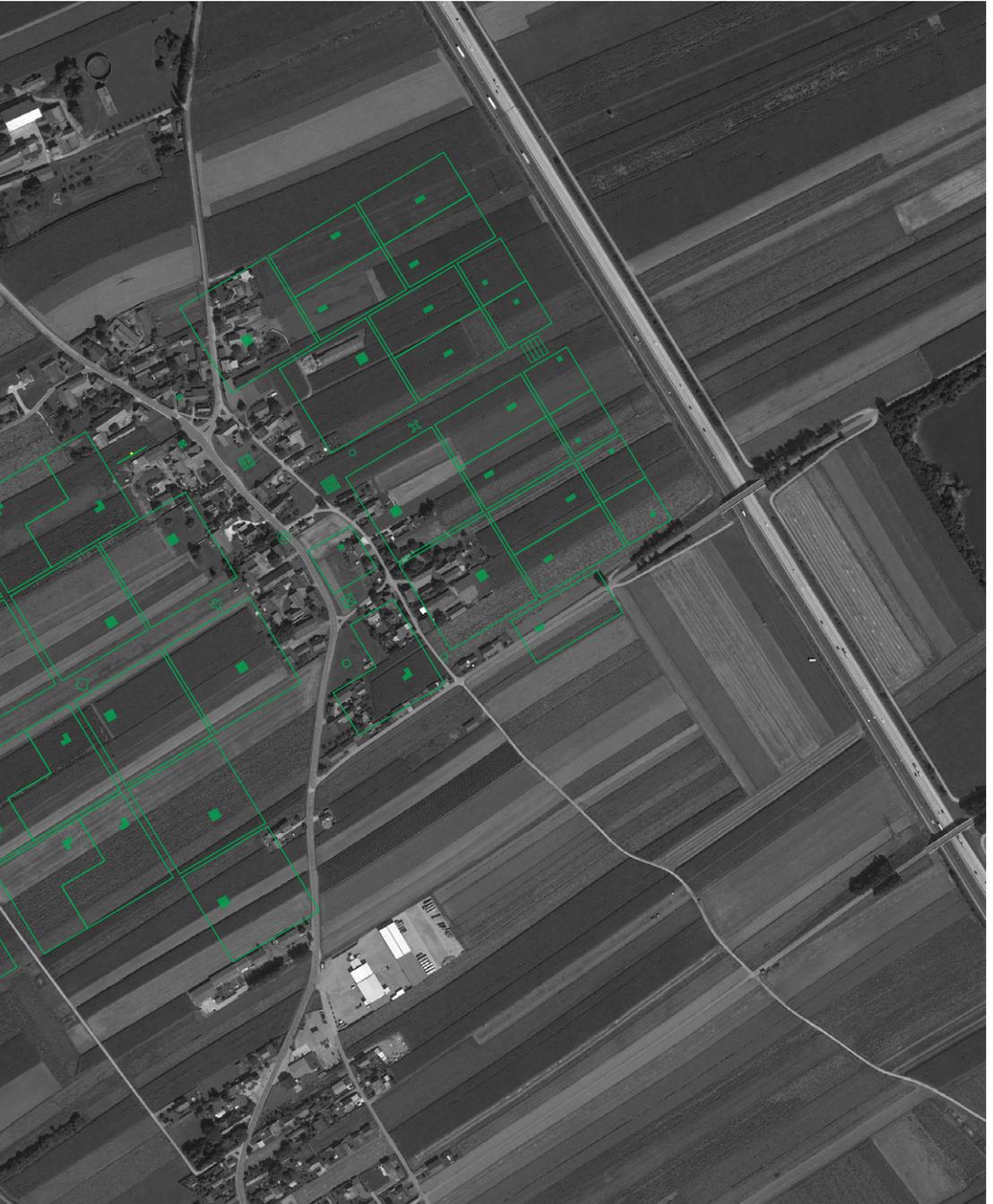
**BROAD-
ACRECITYX
LAND-
SCHAFTS-
RASTER**

Drip Painting von Jackson
Pollock, 1951

Extrapolation

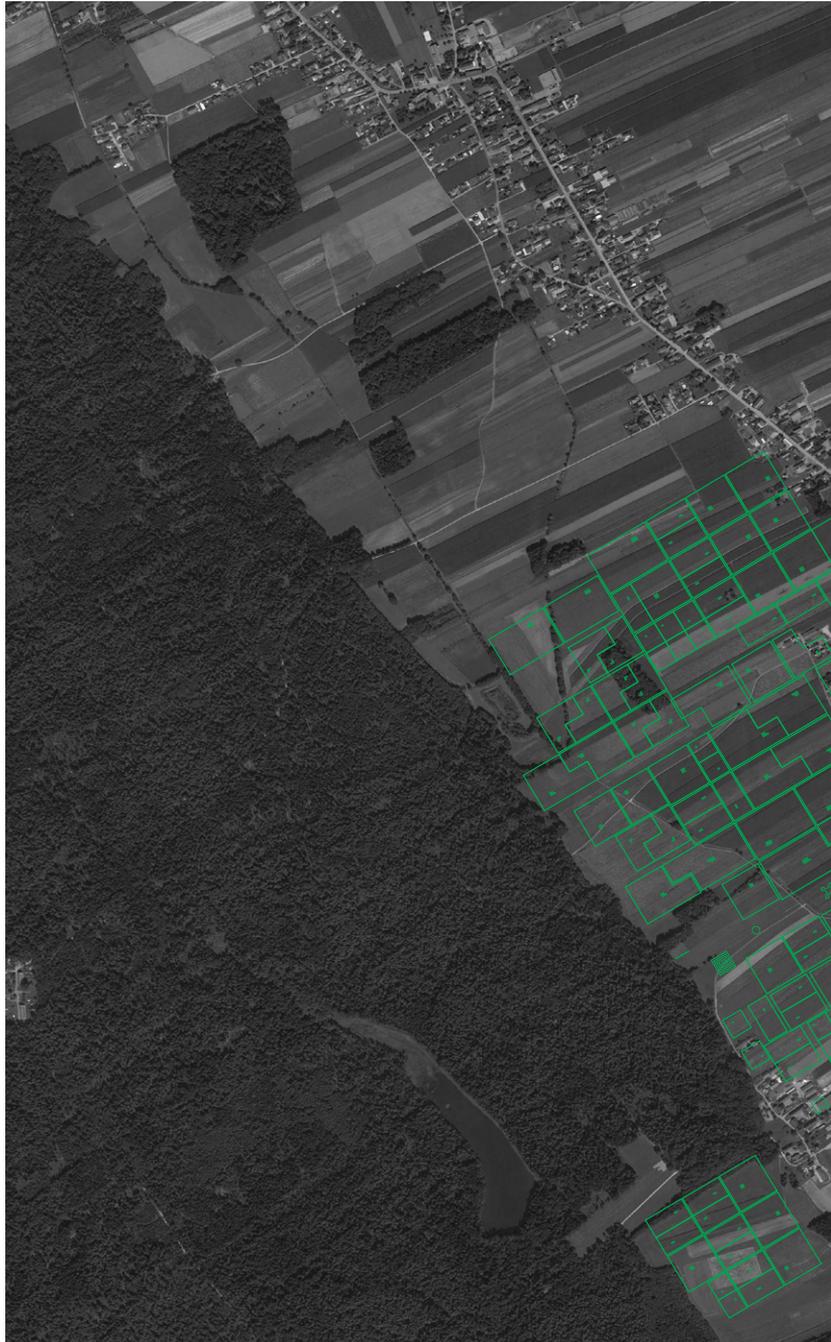
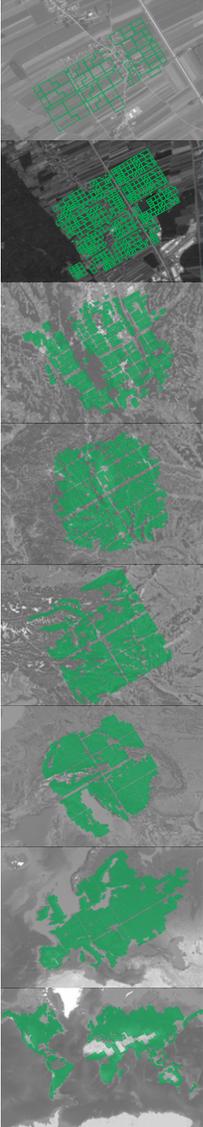
Bewohner
150
M 1:8.000





Extrapolation

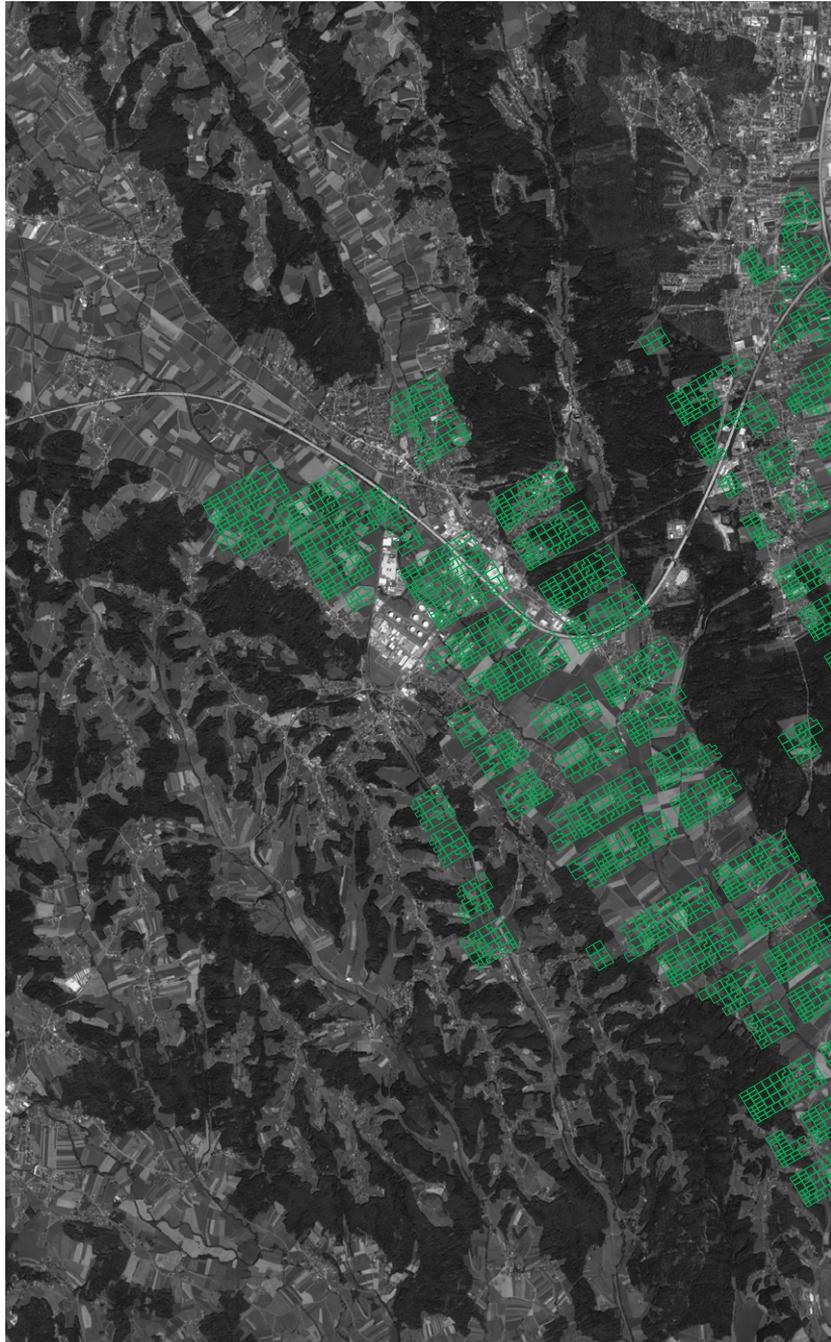
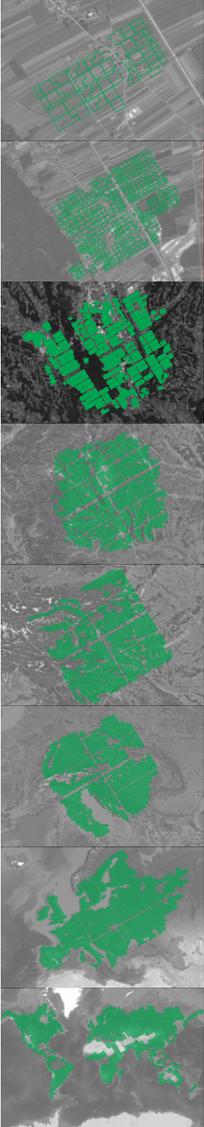
Bewohner
1200
M 1:20.000



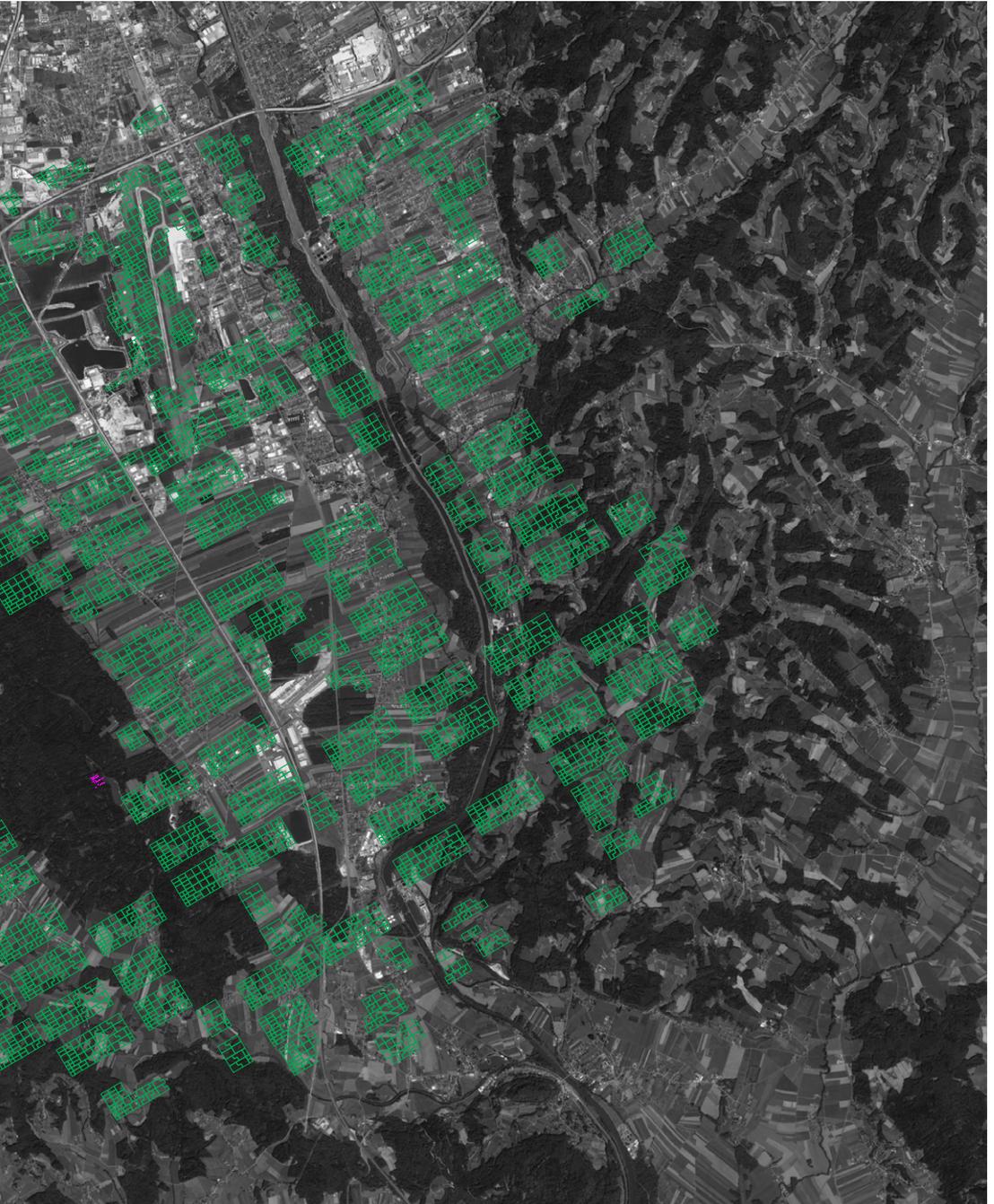


Extrapolation

Bewohner
19200
M 1:100.000

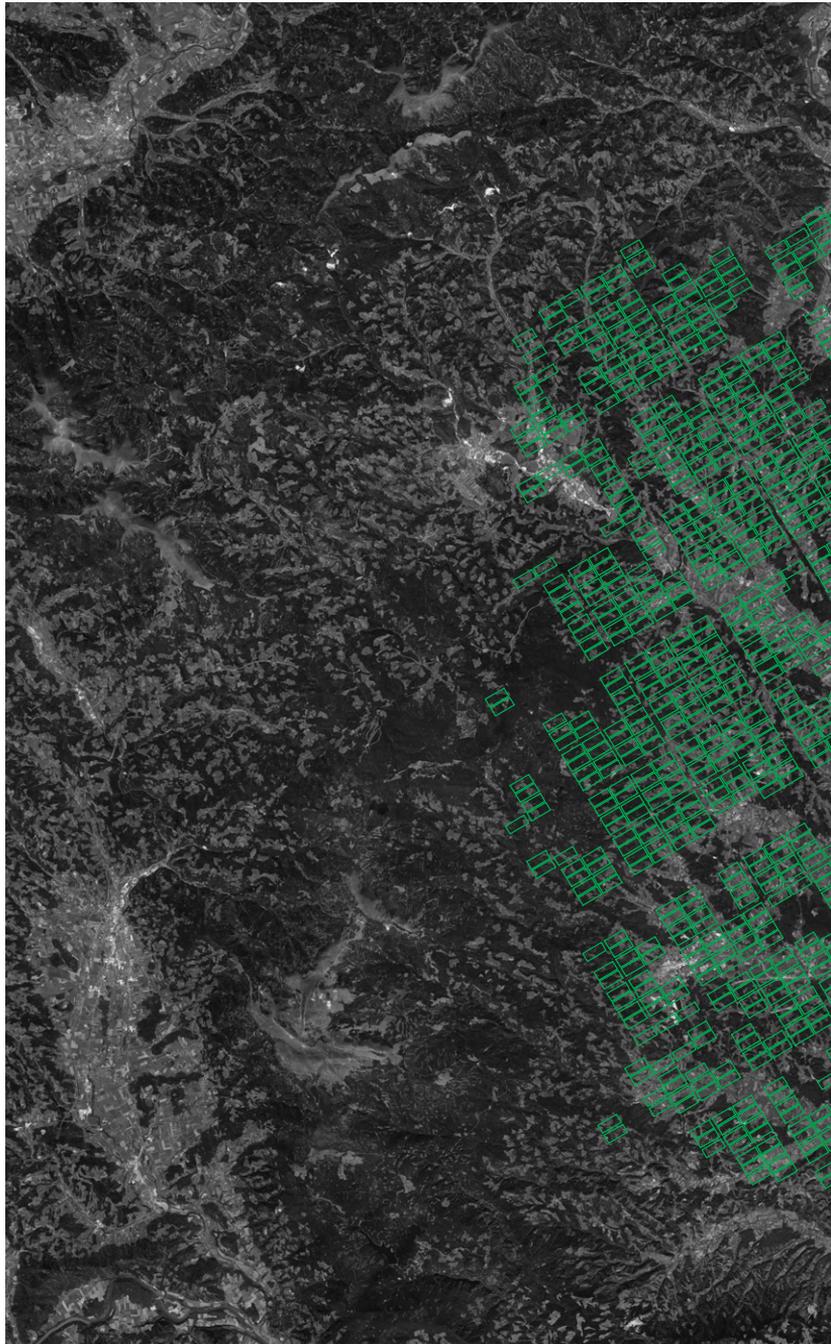
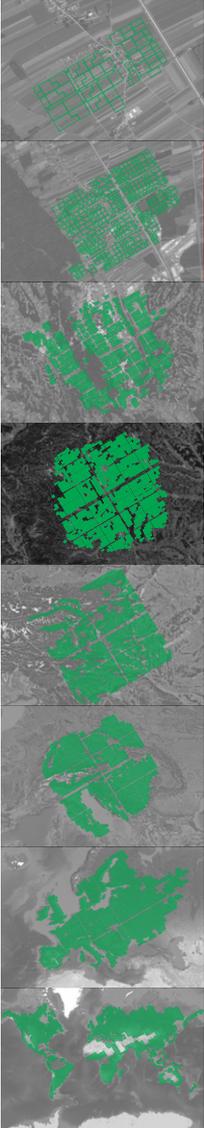


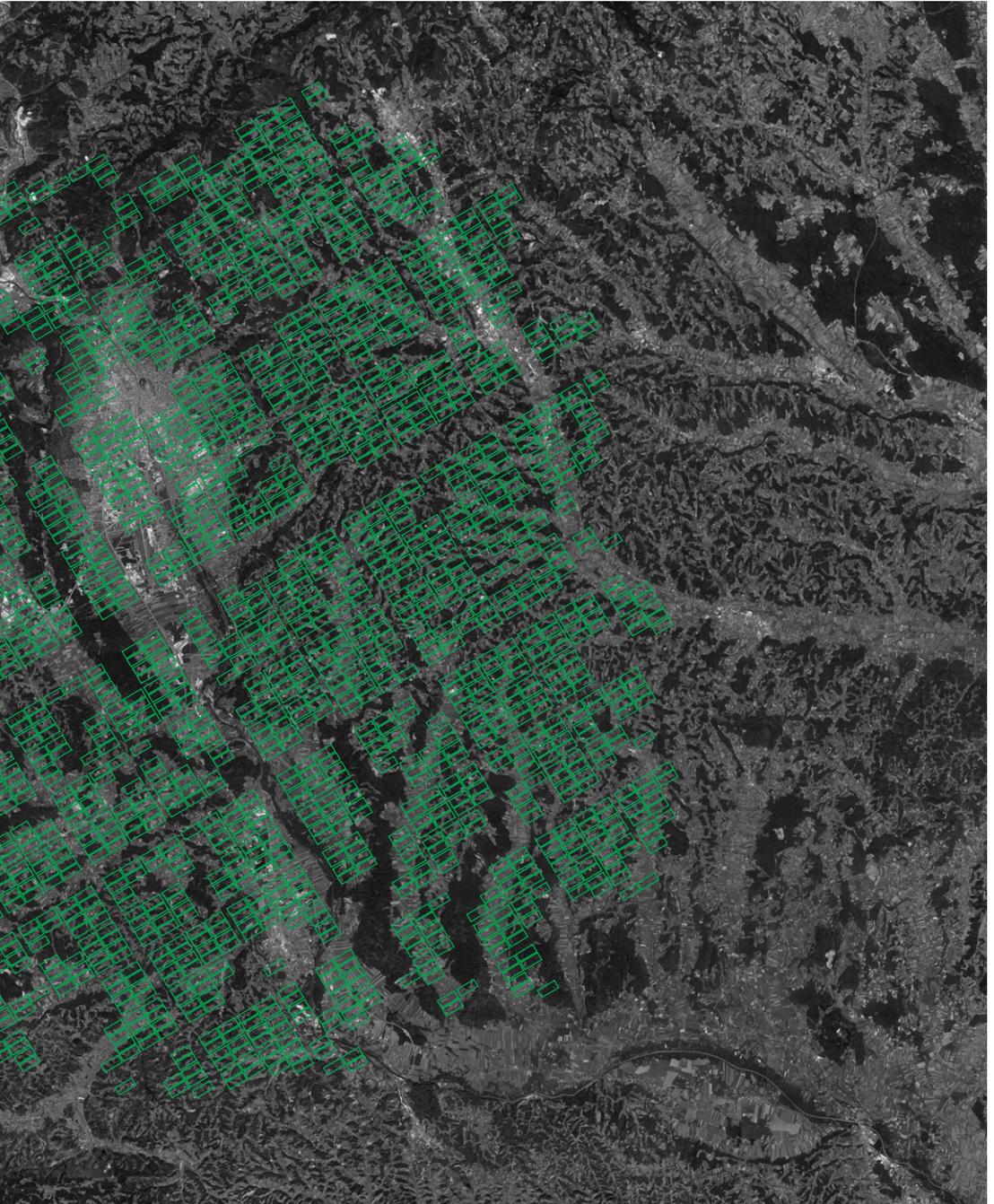
BoradacreCityX



Extrapolation

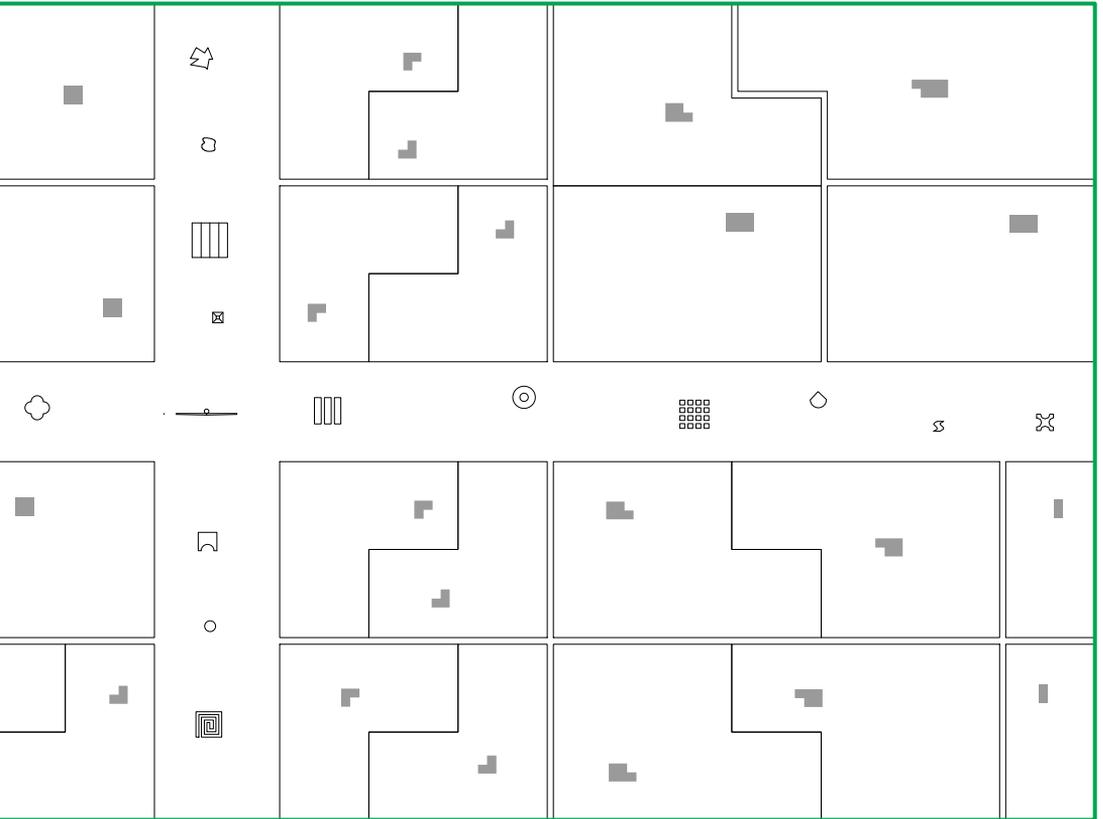
Bewohner
307.200
M 1:400.000





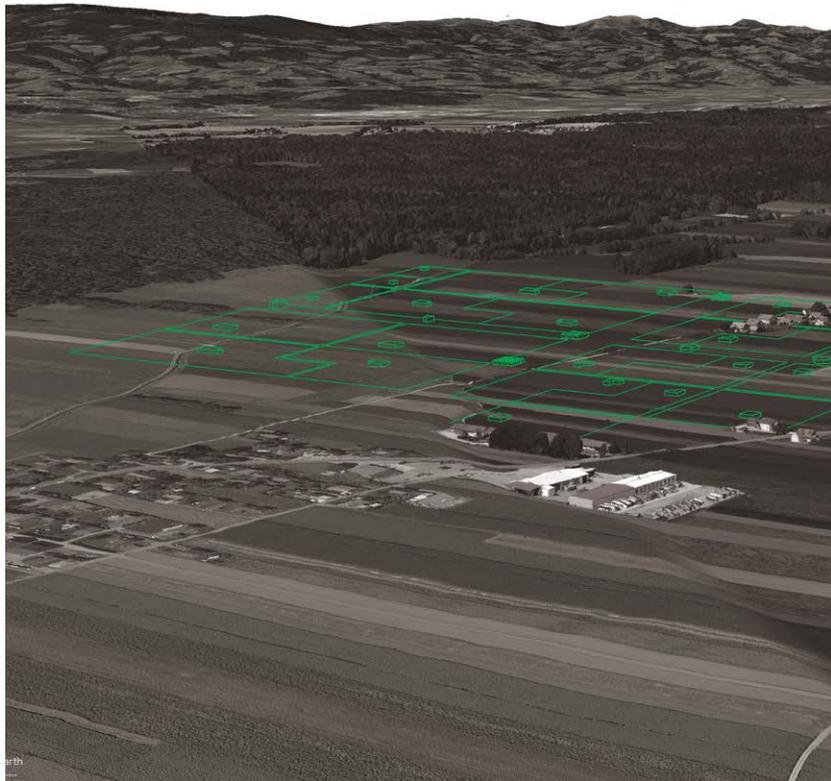
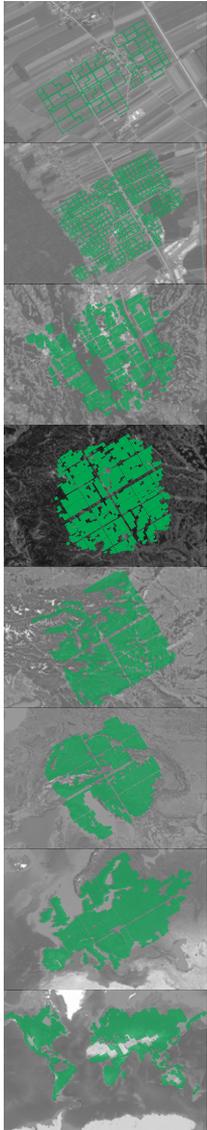
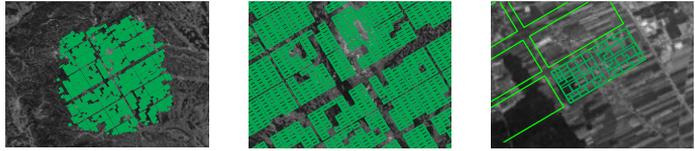
BoradacreCityX

Z1
Bewohner
150
M 1:5000



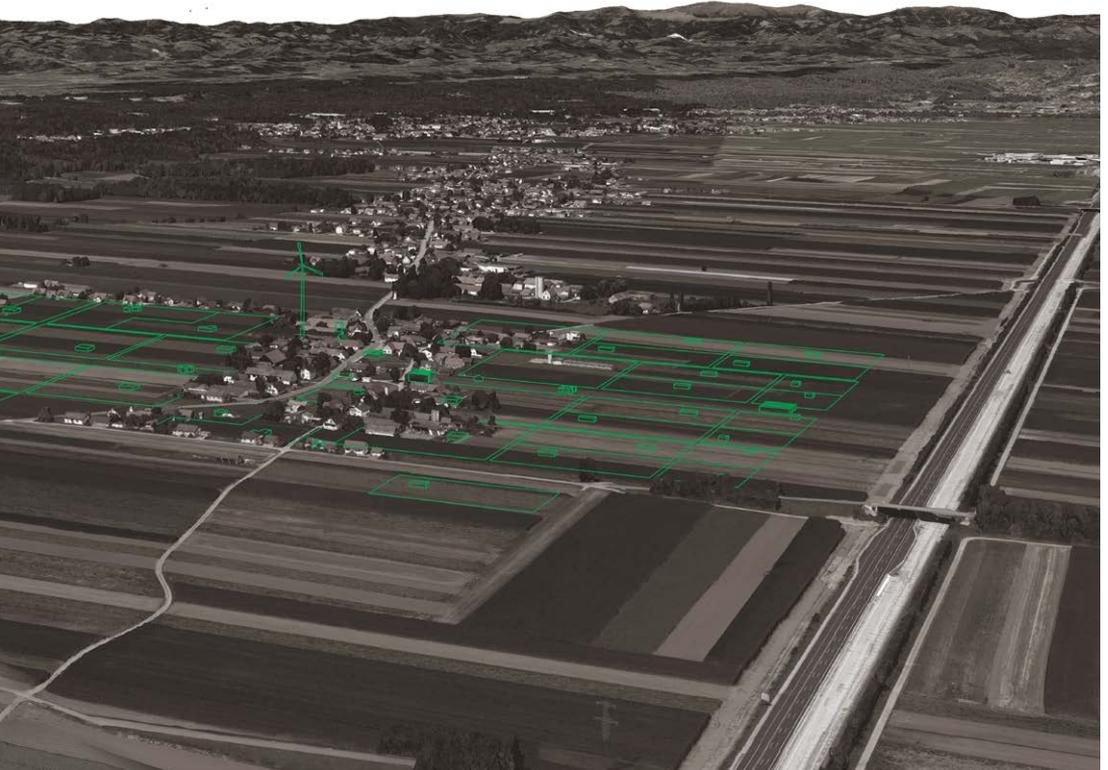
Extrapolation

307.200



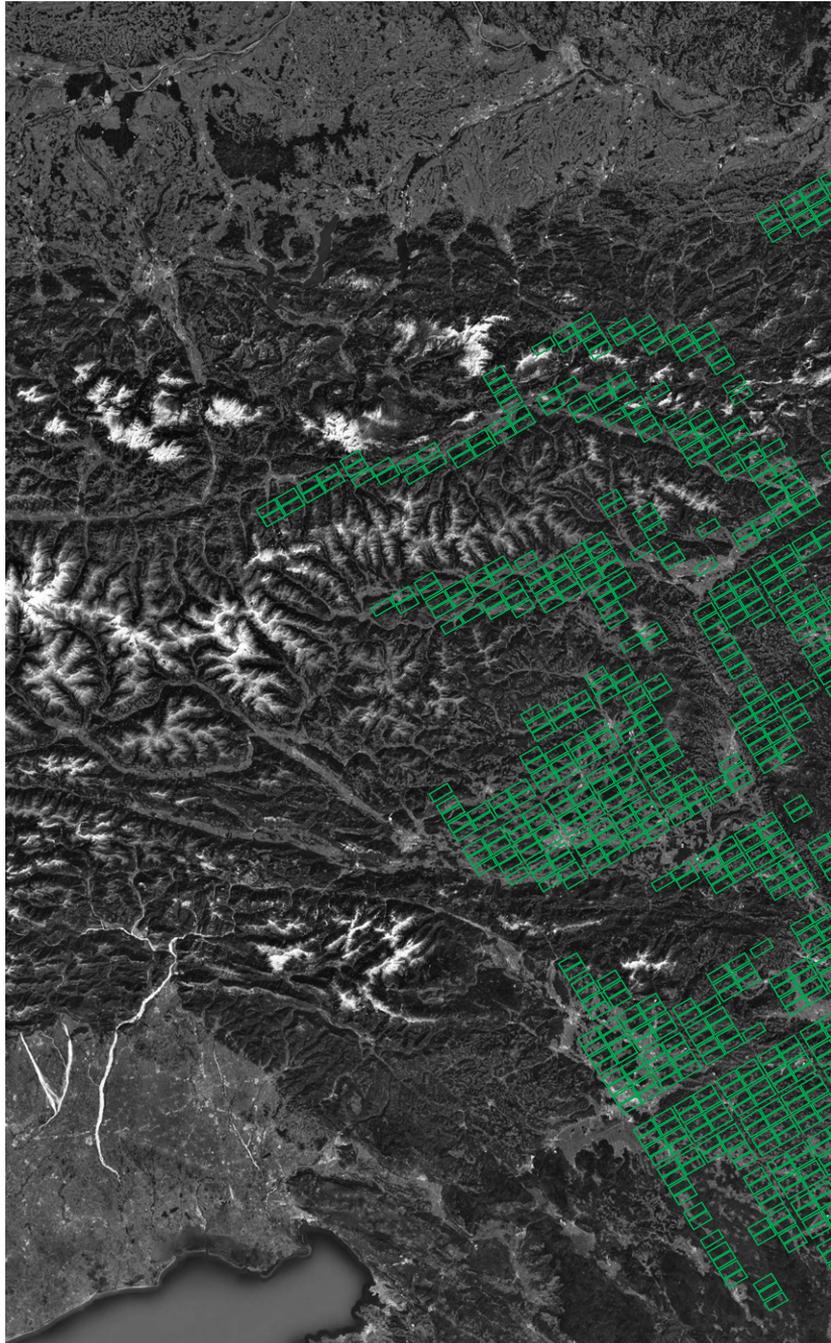
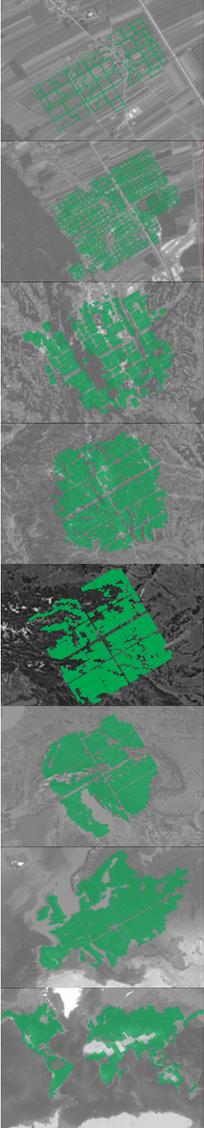
BoradacreCityX

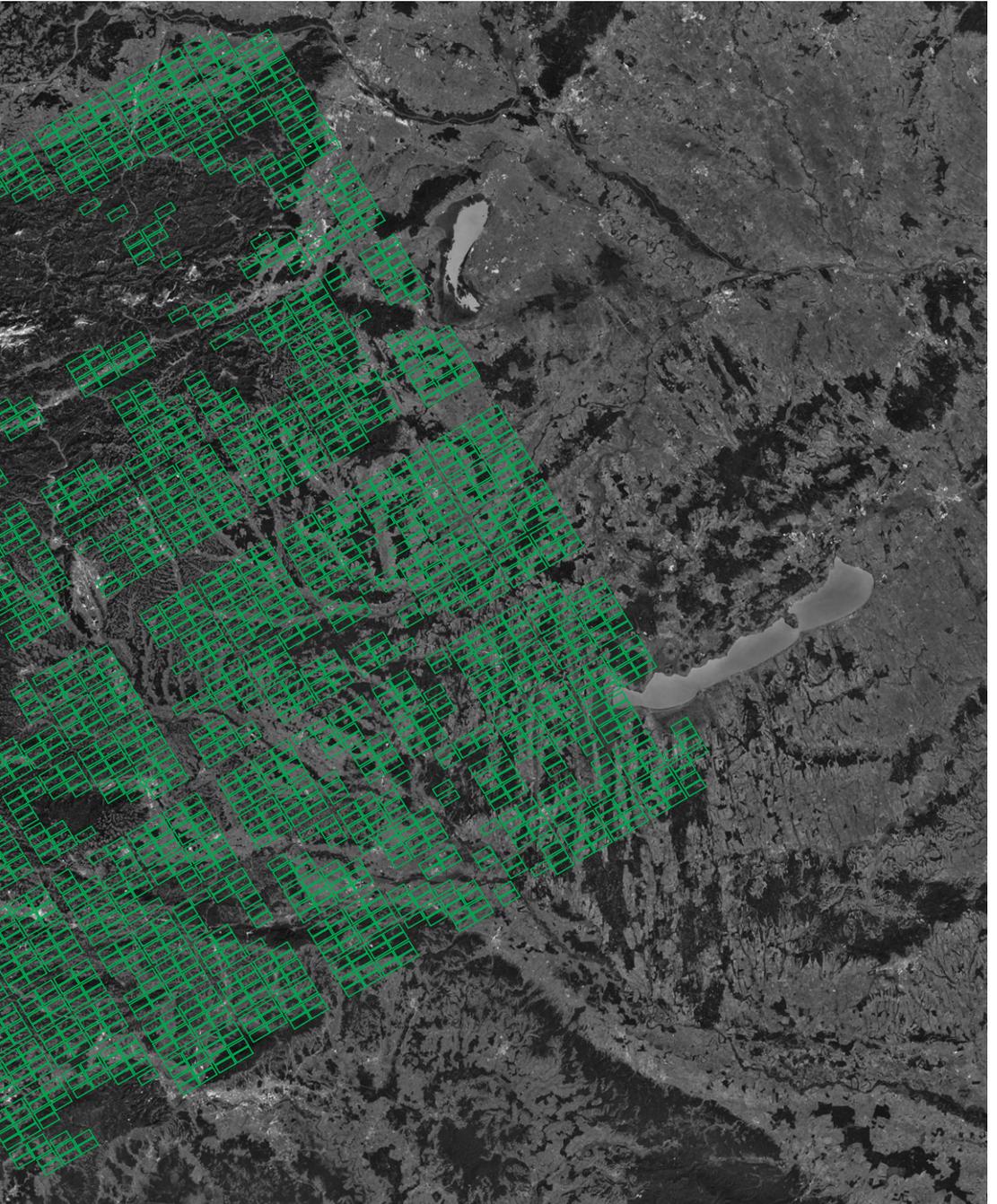
Z1
Bewohner
150
M 1:5000



Extrapolation

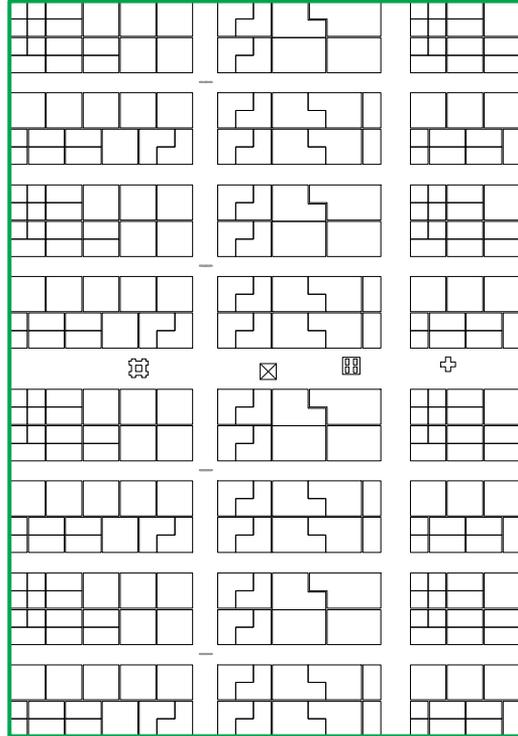
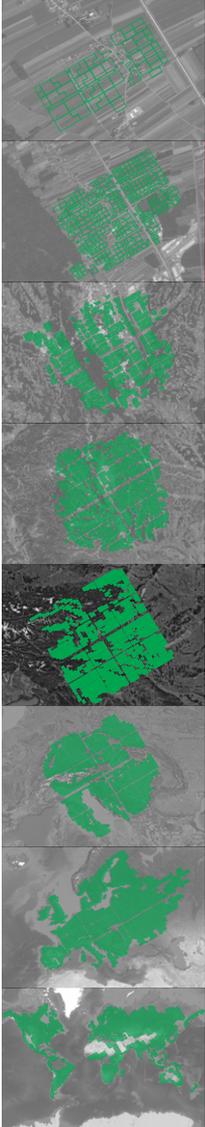
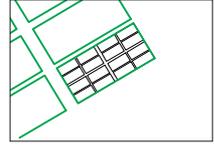
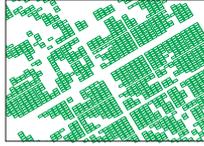
Bewohner
4.915.200
M 1:1.800.000





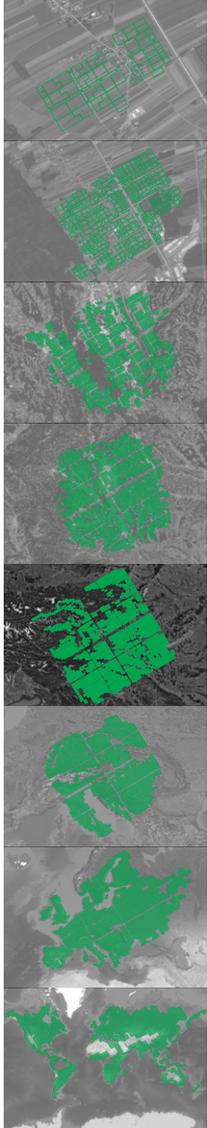
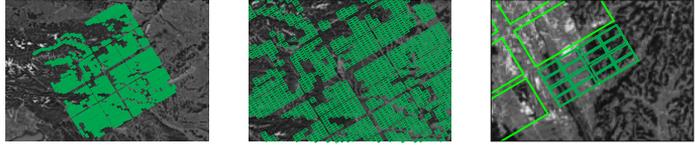
Extrapolation

4.915.200

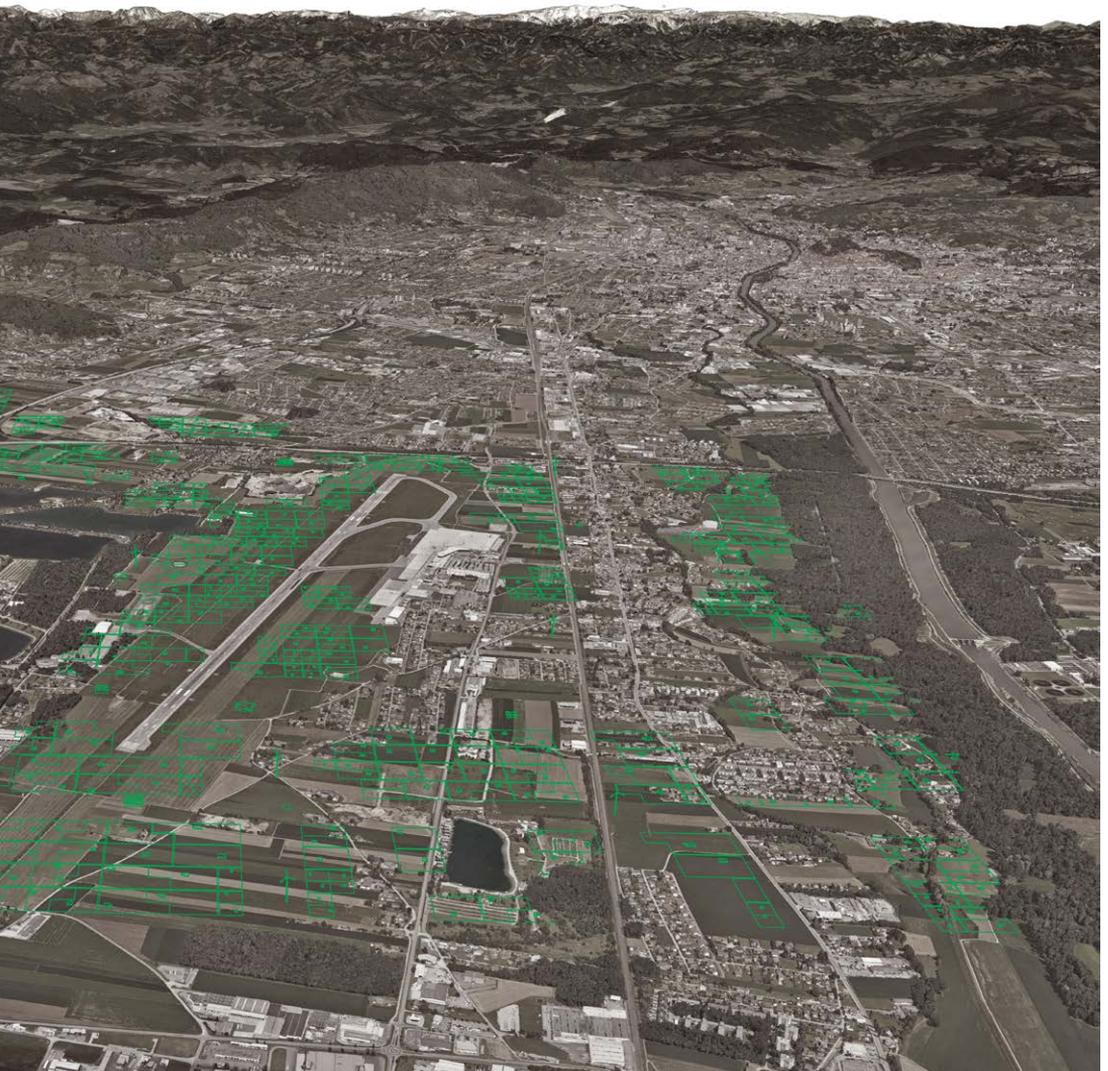


Extrapolation

4.915.200

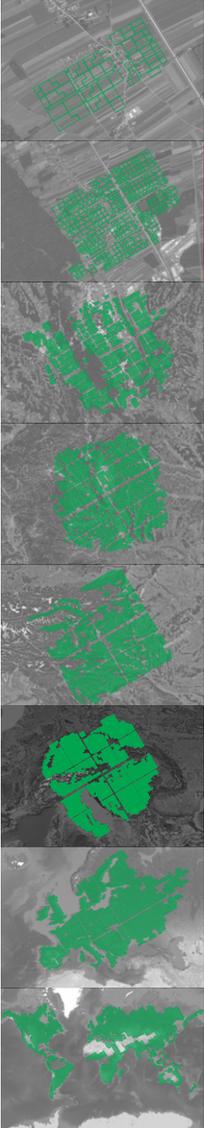


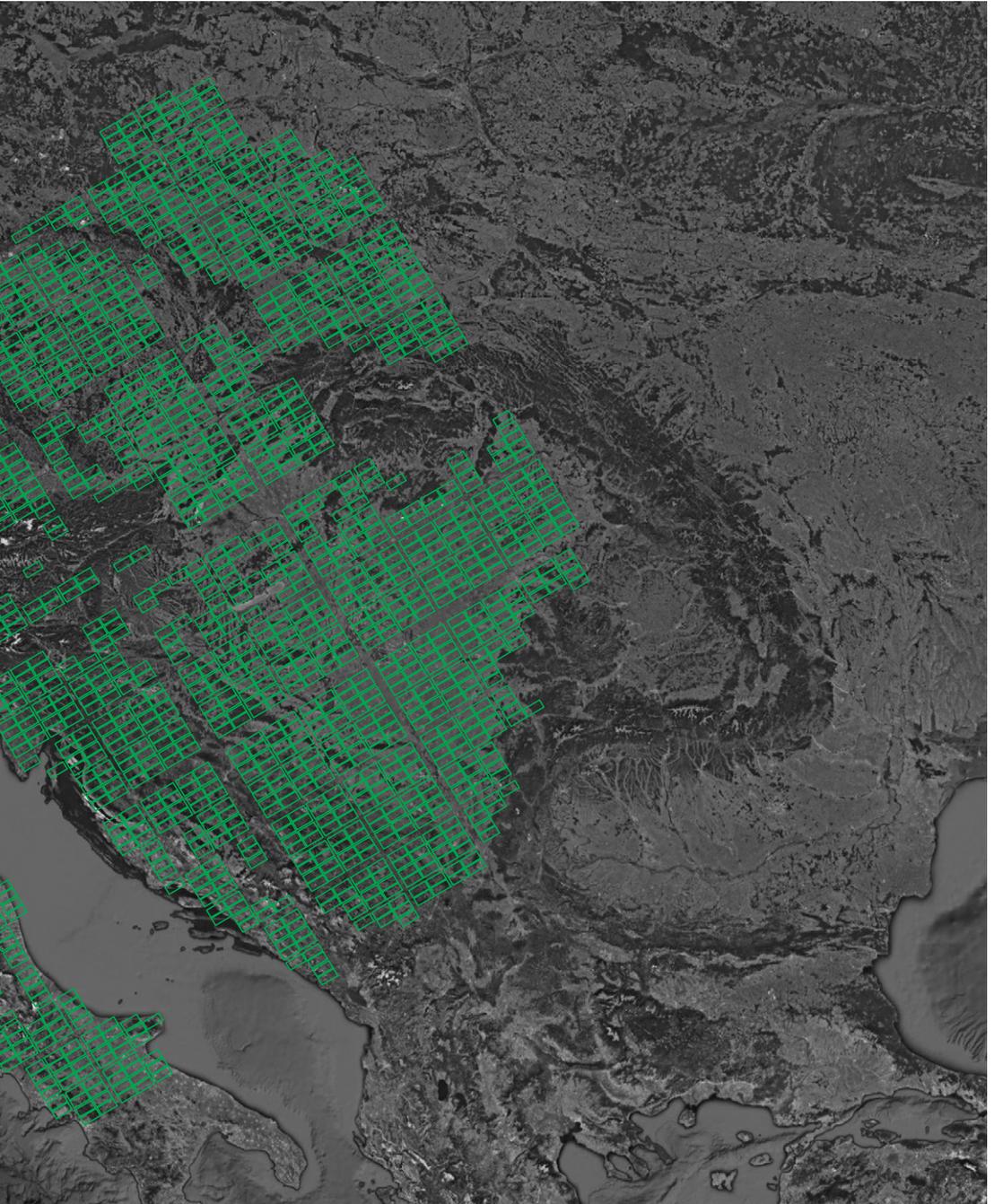
Z2
Bewohner
2400



Extrapolation

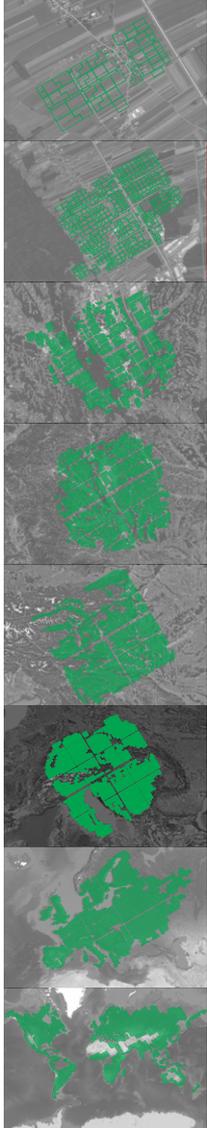
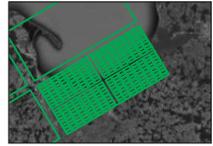
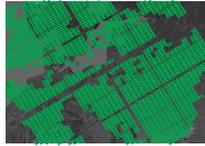
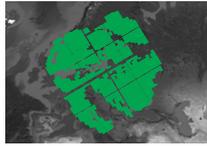
Bewohner
78.643.200
M 1:8.000.000





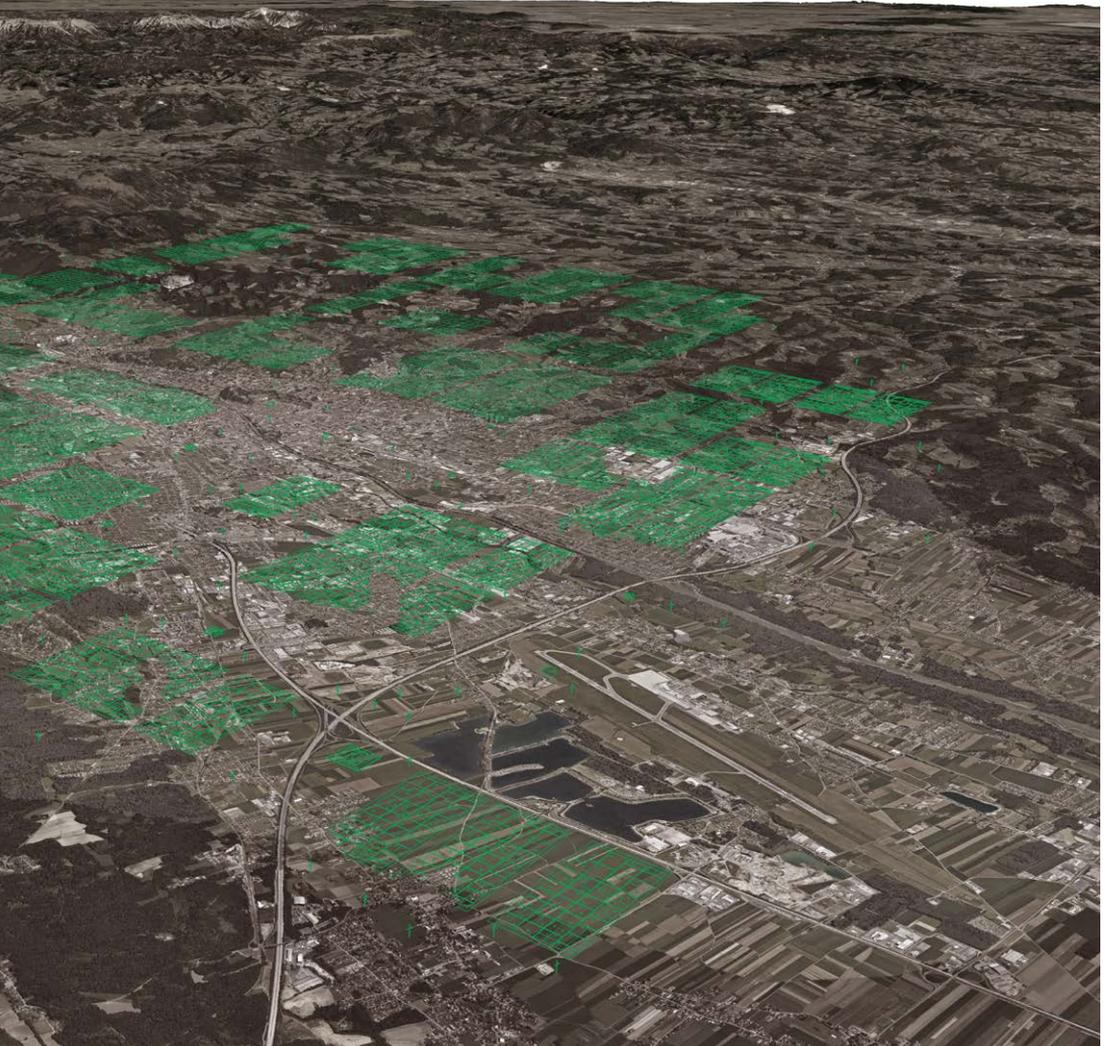
Extrapolation

78.643.200



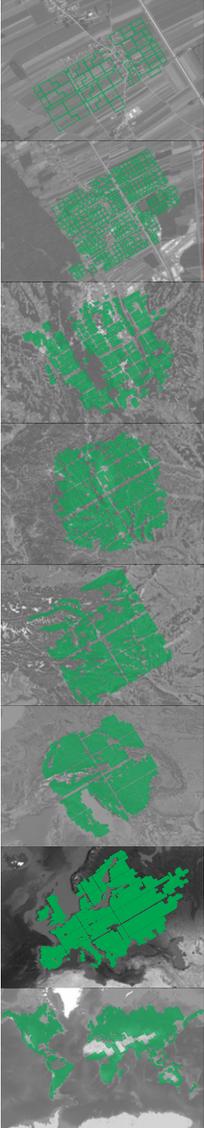
BoradacreCityX

Z3
Bewohner
38.400

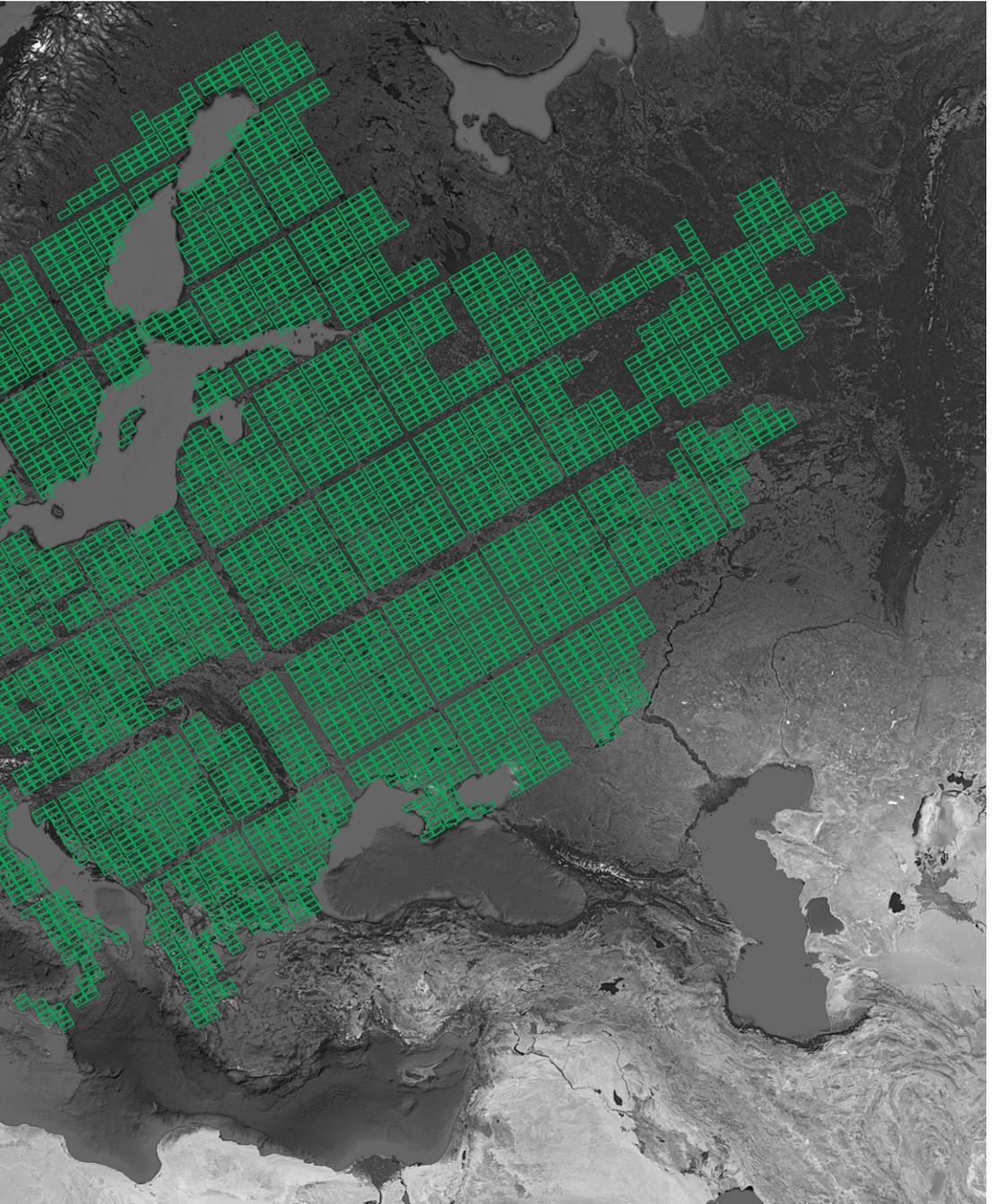


Extrapolation

Bewohner
741.400.000
M 1:250.000.000

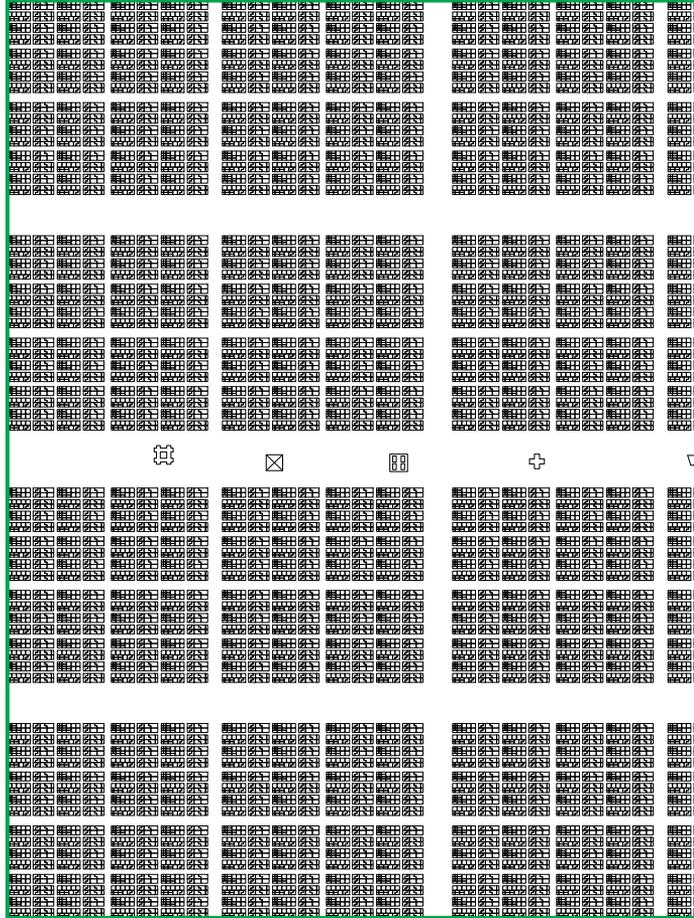
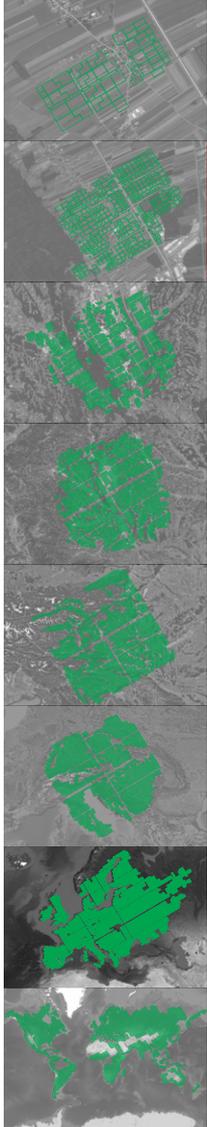
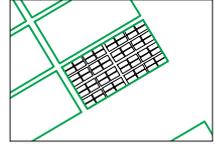


BoradacreCityX

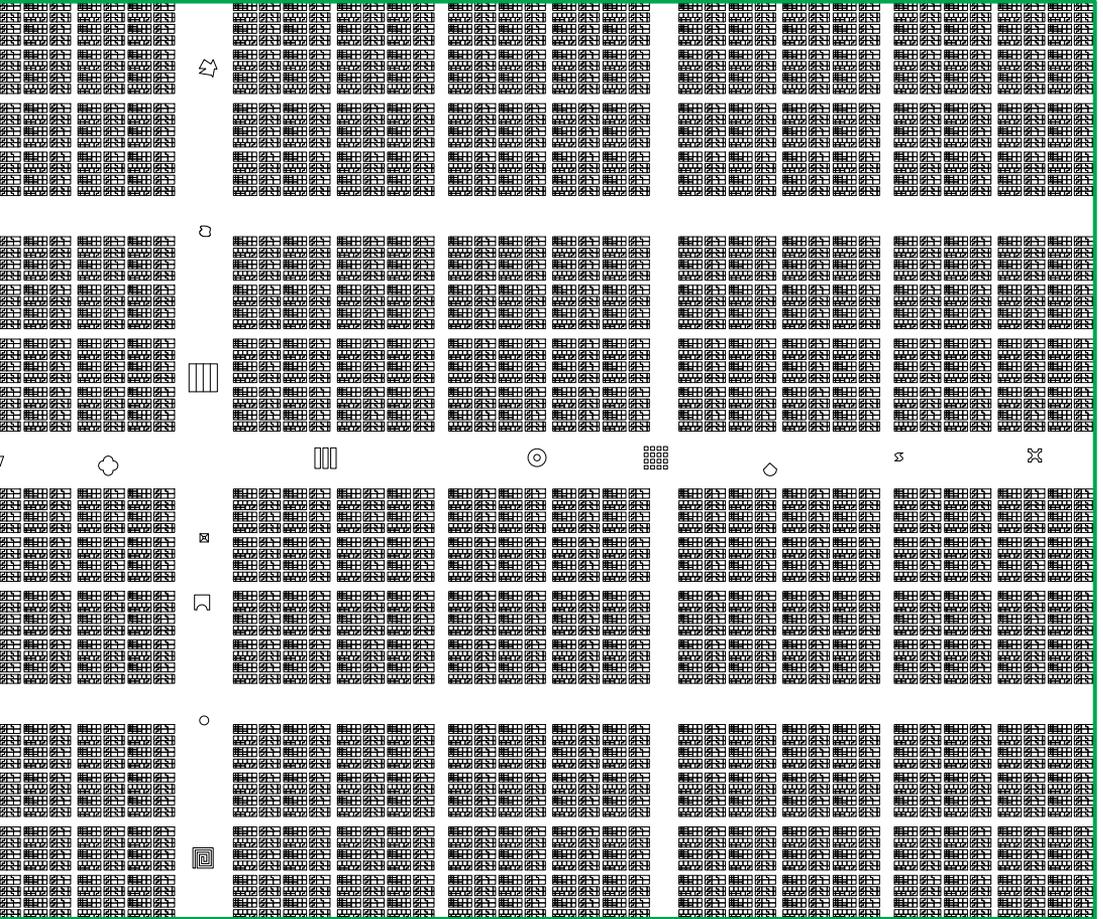


Extrapolation

741.400.000

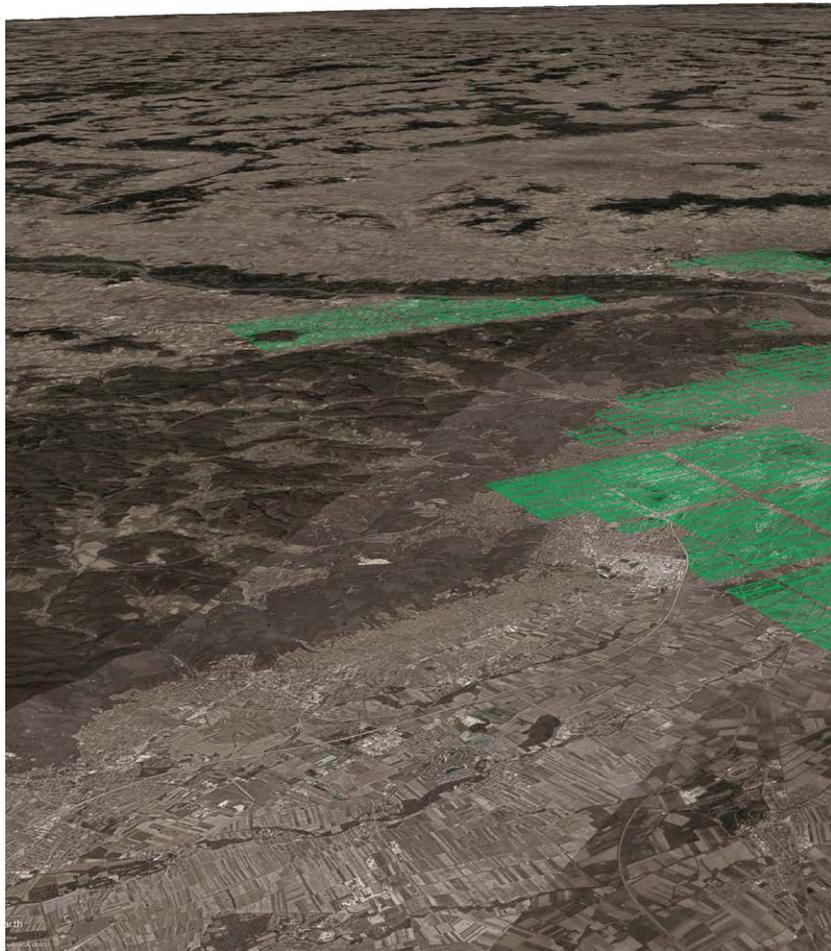
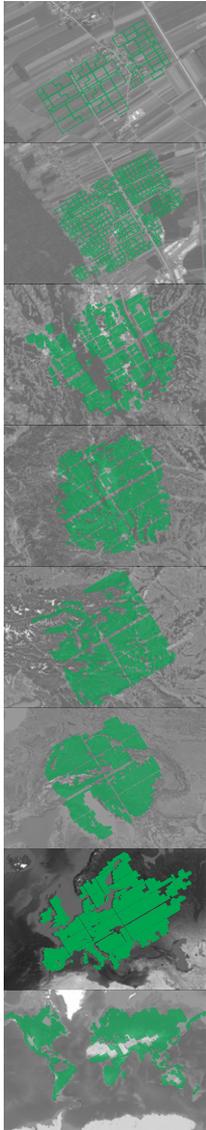
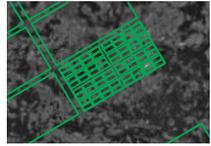


Z4
Bewohner
153.600
M 1:200.000



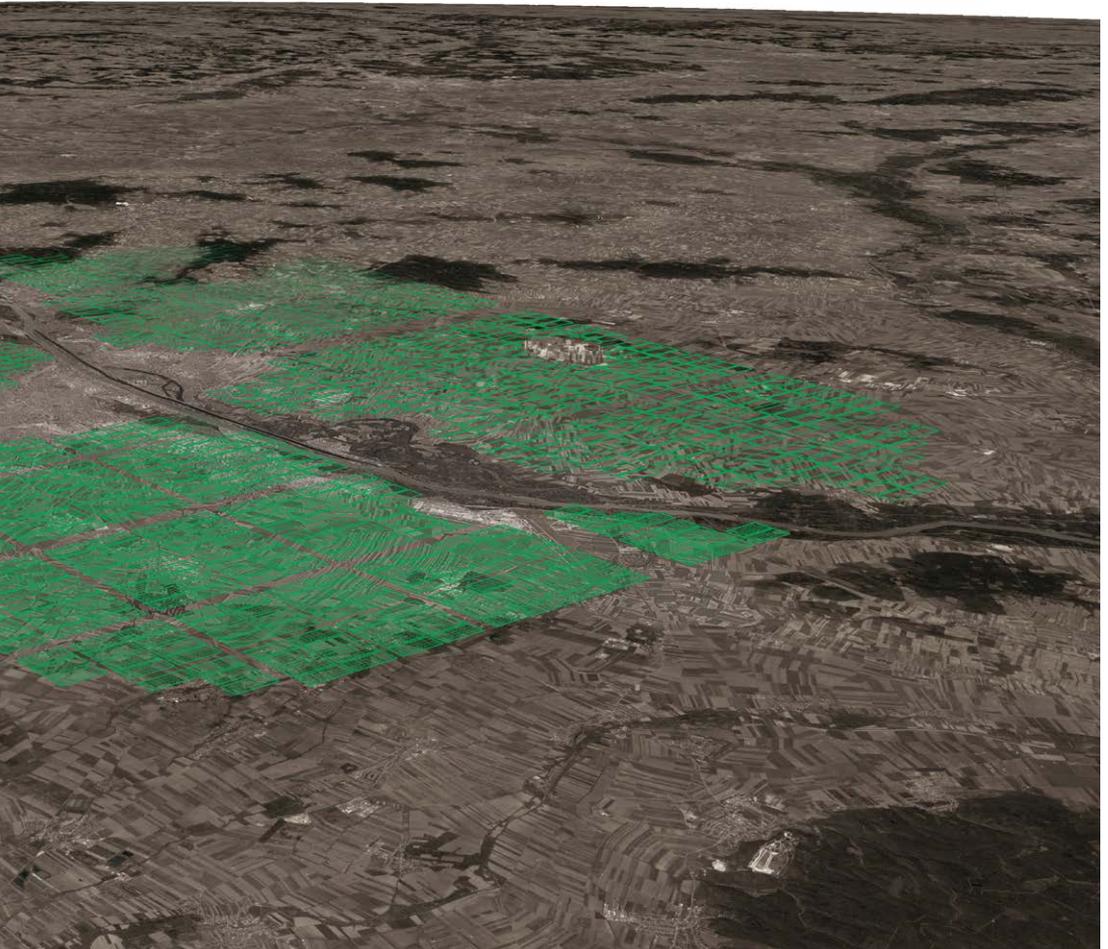
Extrapolation

741.400.000



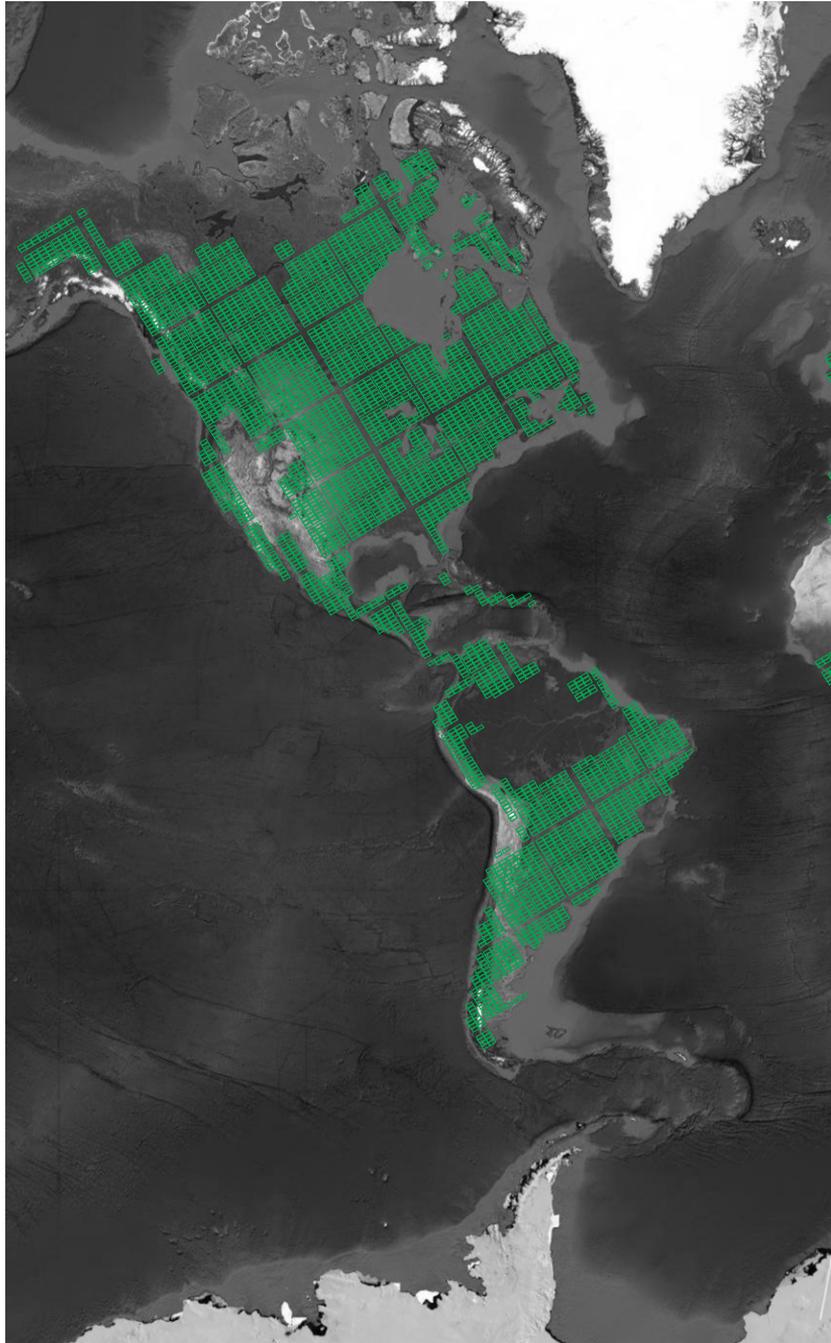
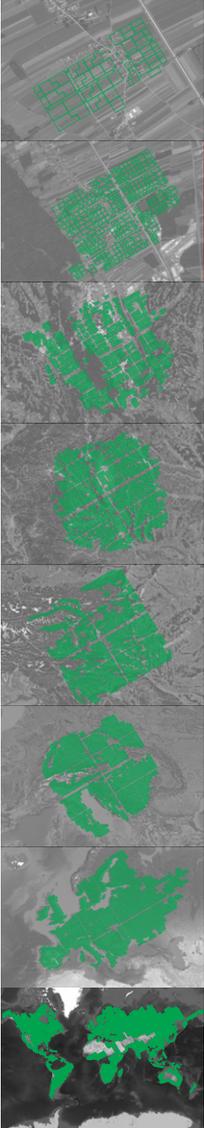
BoradacreCityX

Z4
Bewohner
153.600

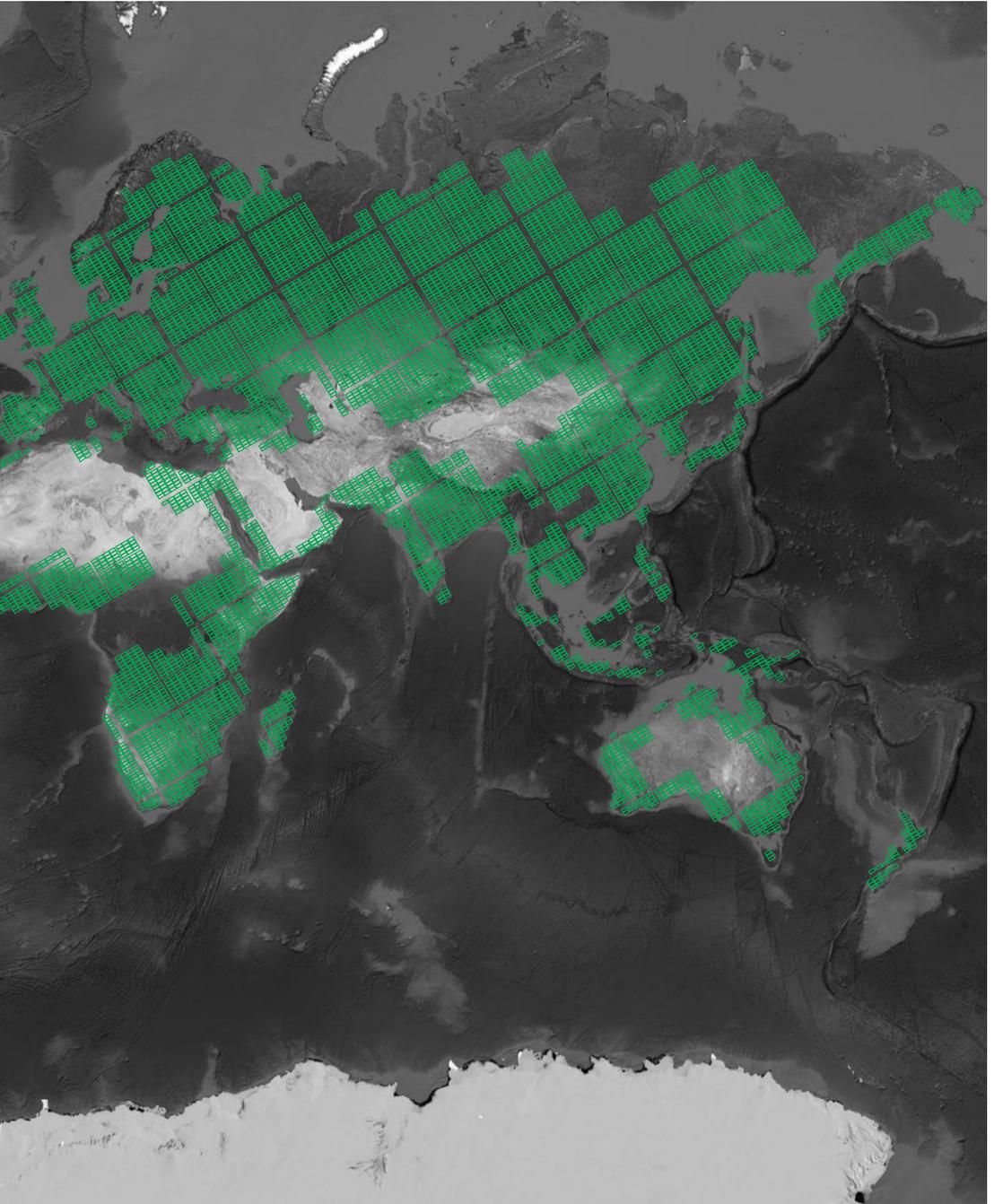


Extrapolation

Bewohner
7.723.320.000
M 1:1.000.000.000

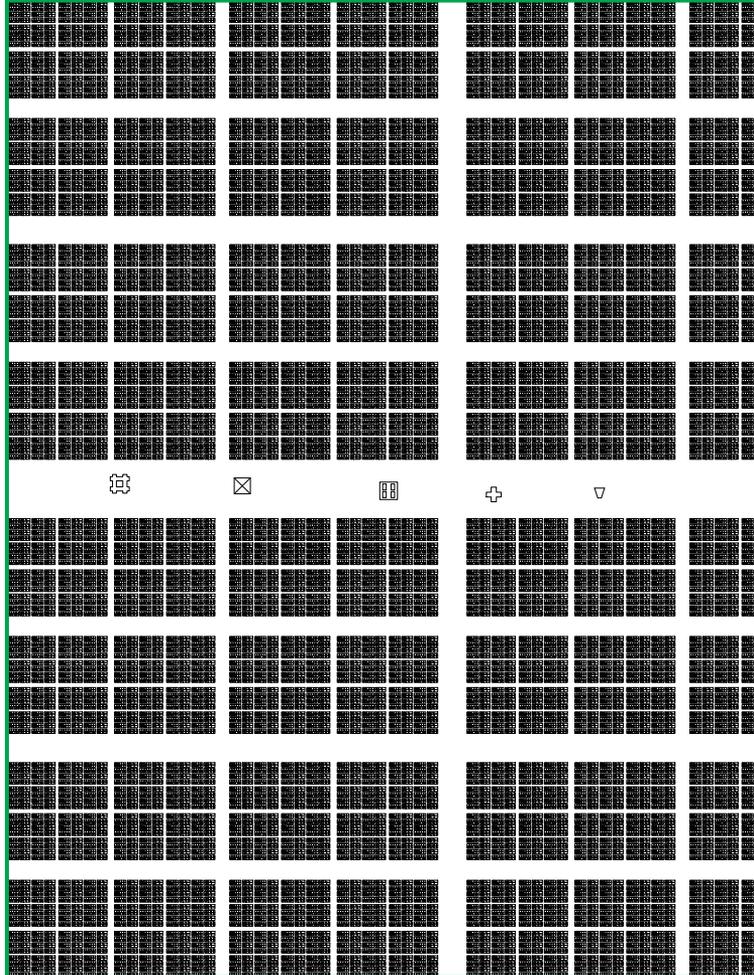
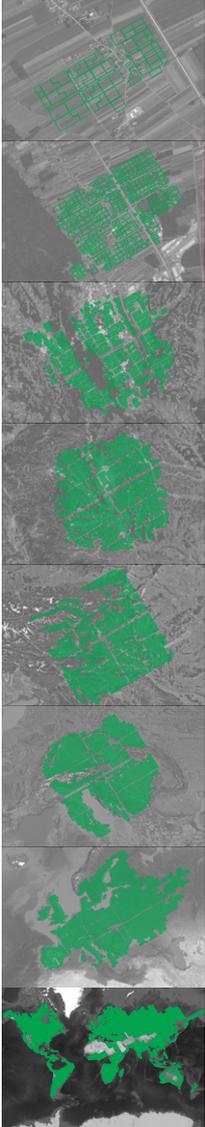
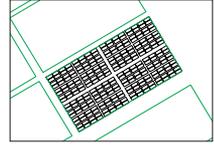
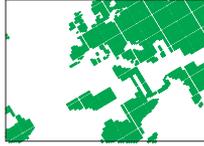


BoradacreCityX



Extrapolation

7.723.320.000



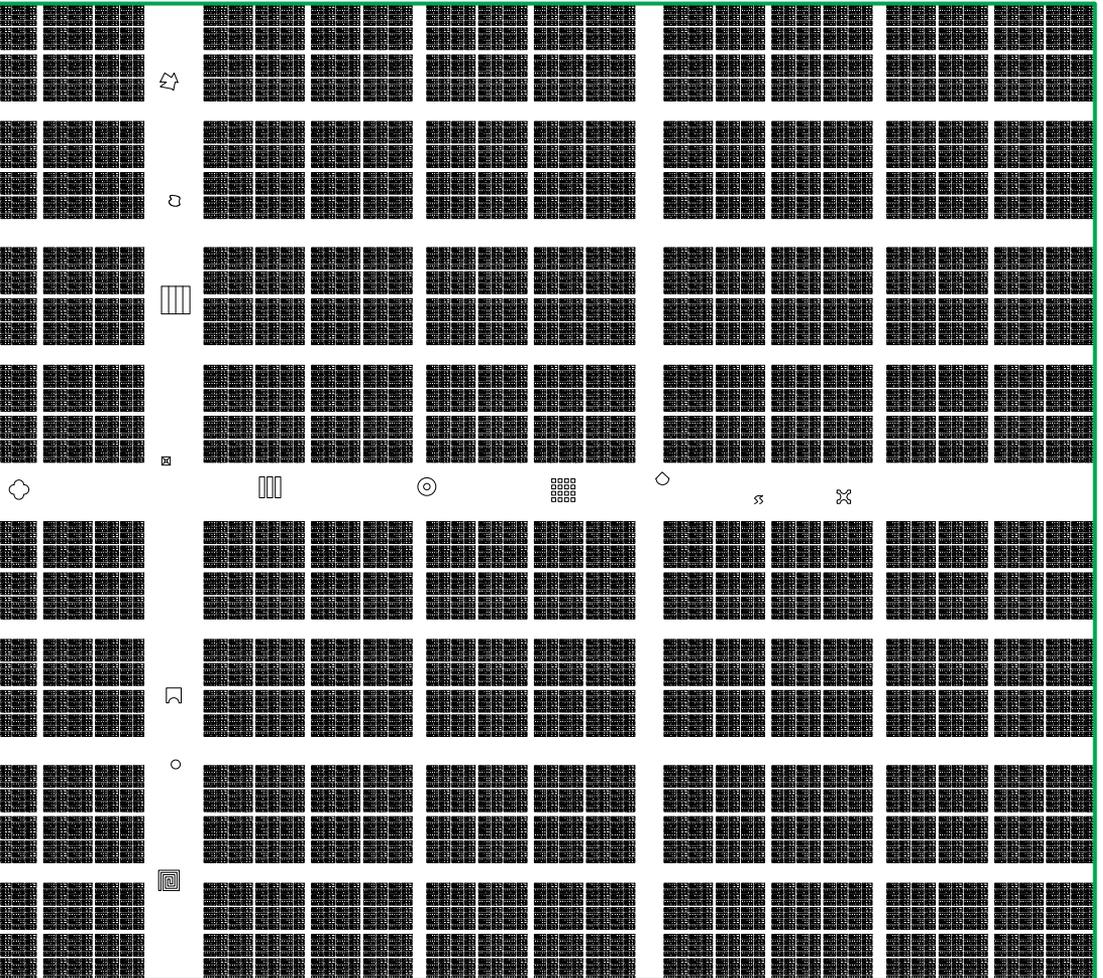
BoradacreCityX

Z5

Bewohner

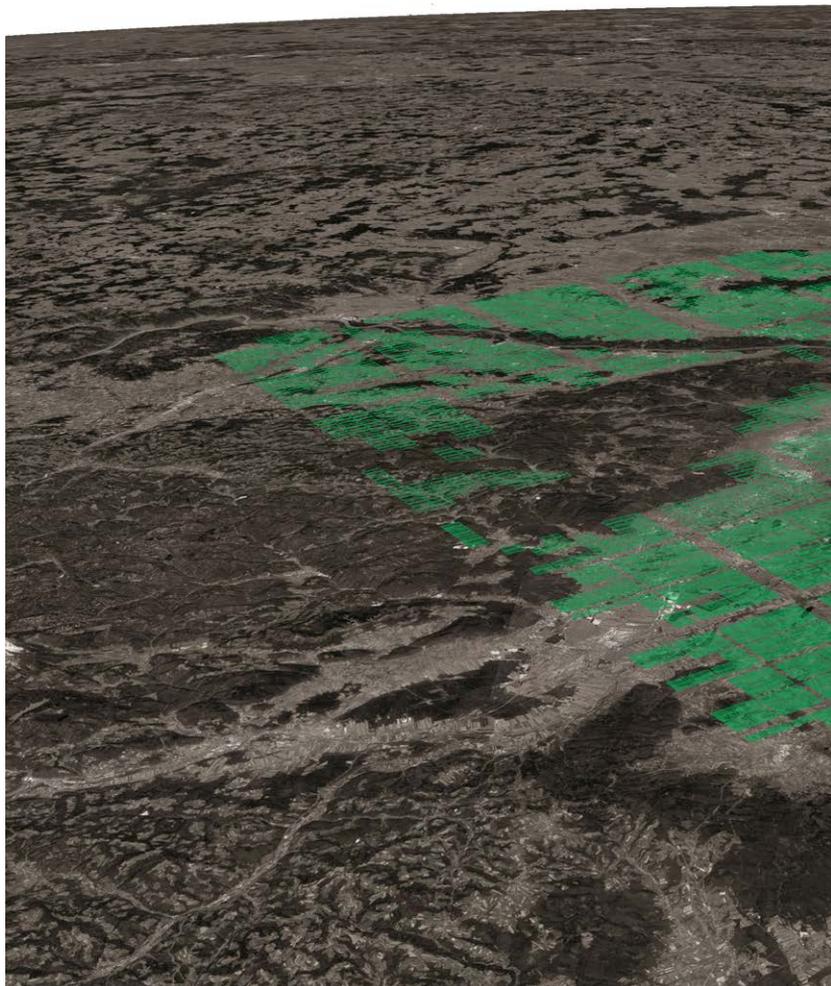
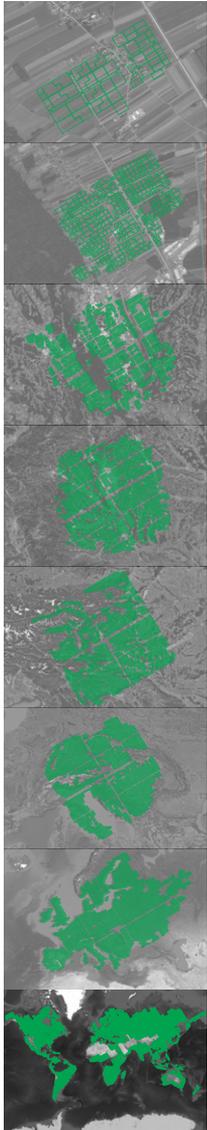
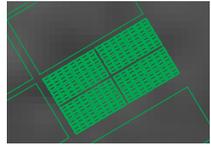
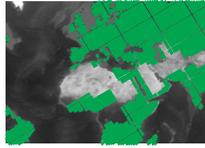
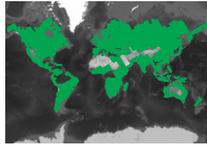
614.400

M 1:400.000



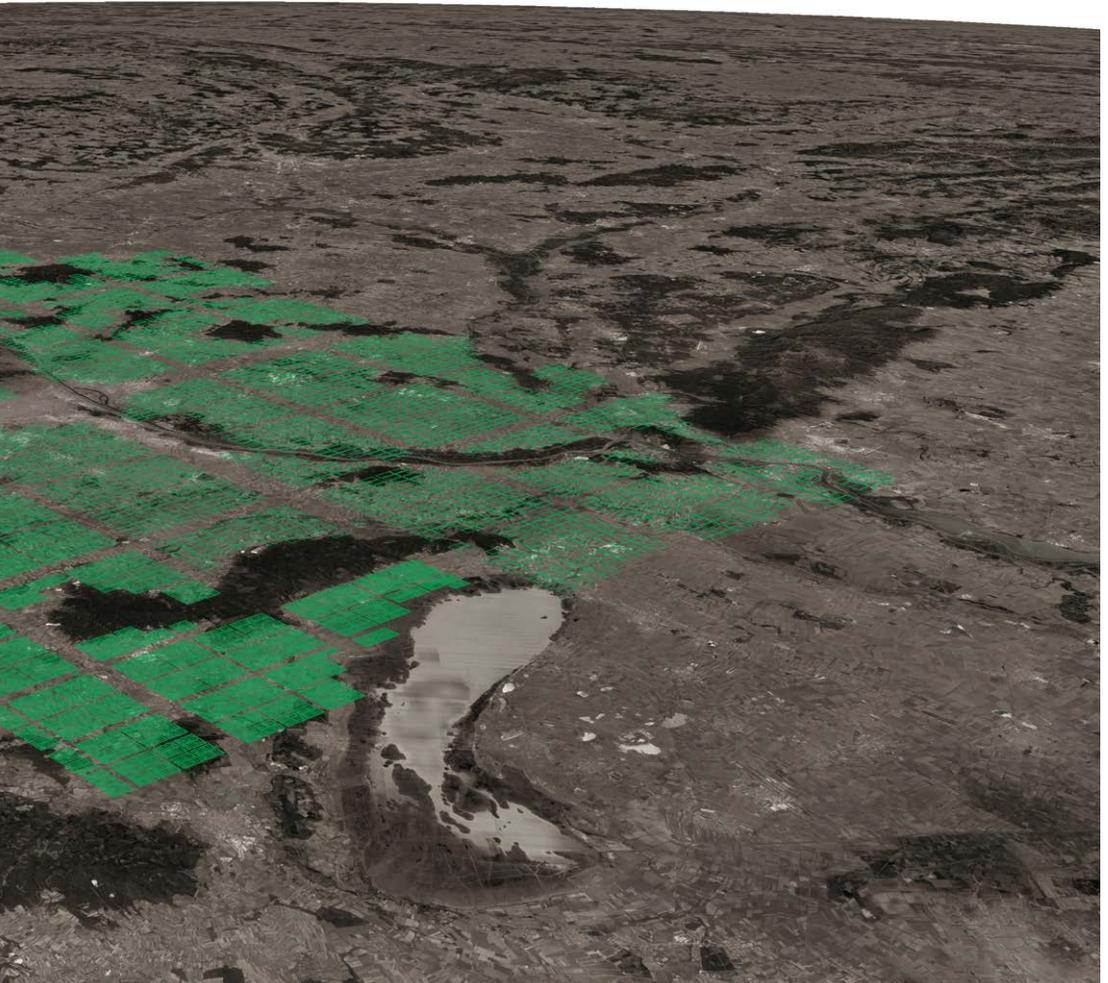
Extrapolation

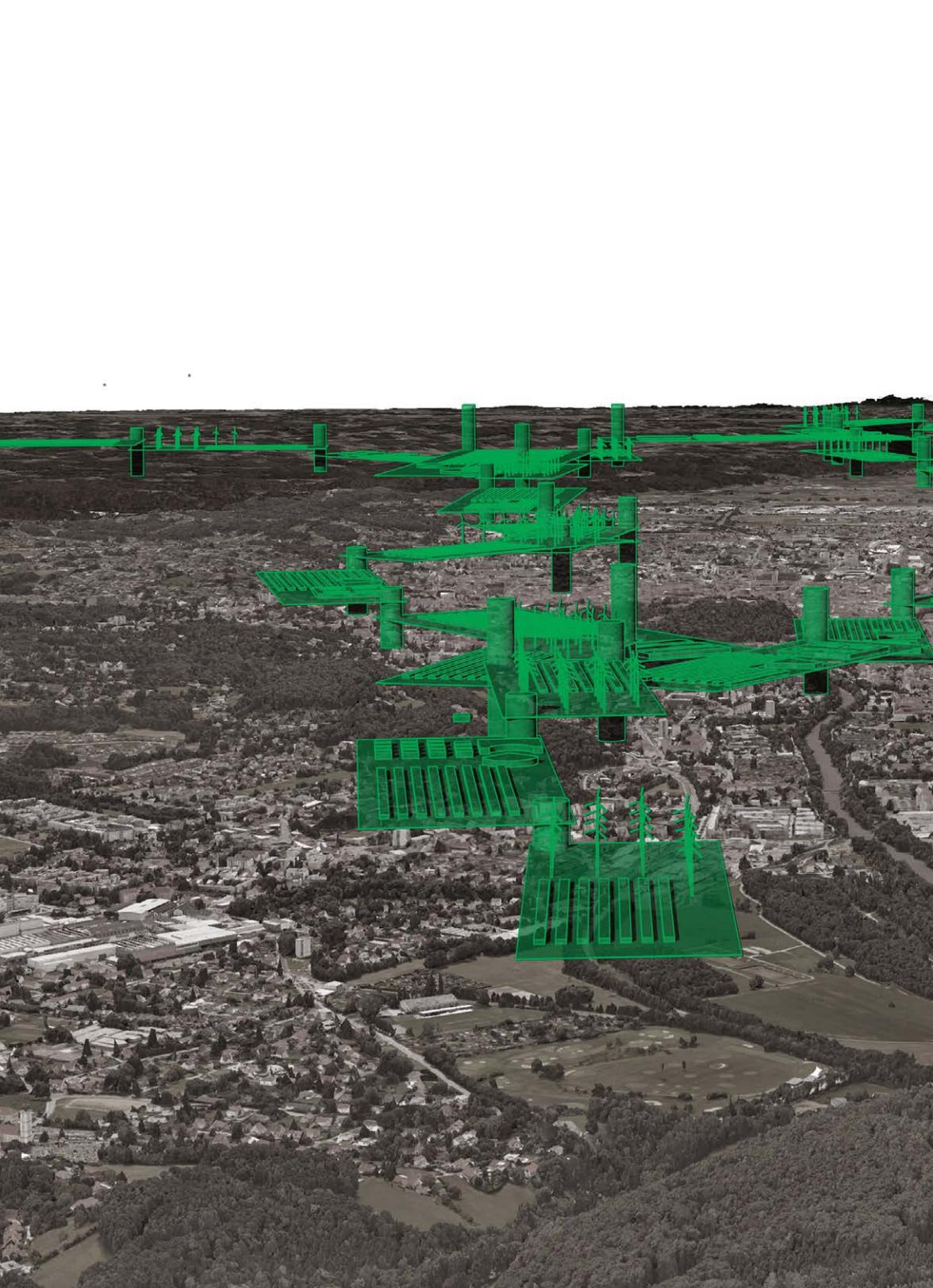
7.723.320.000



BoradacreCityX

Z5
Bewohner
614.400

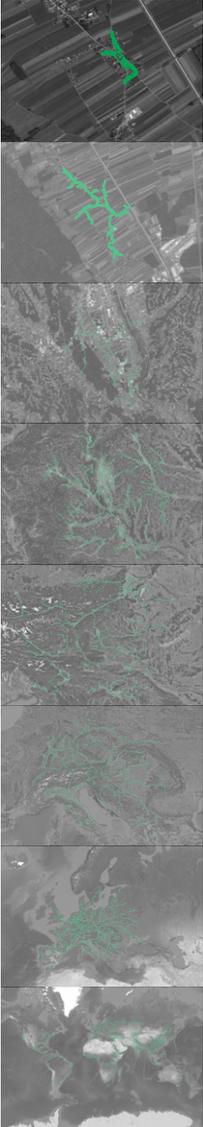


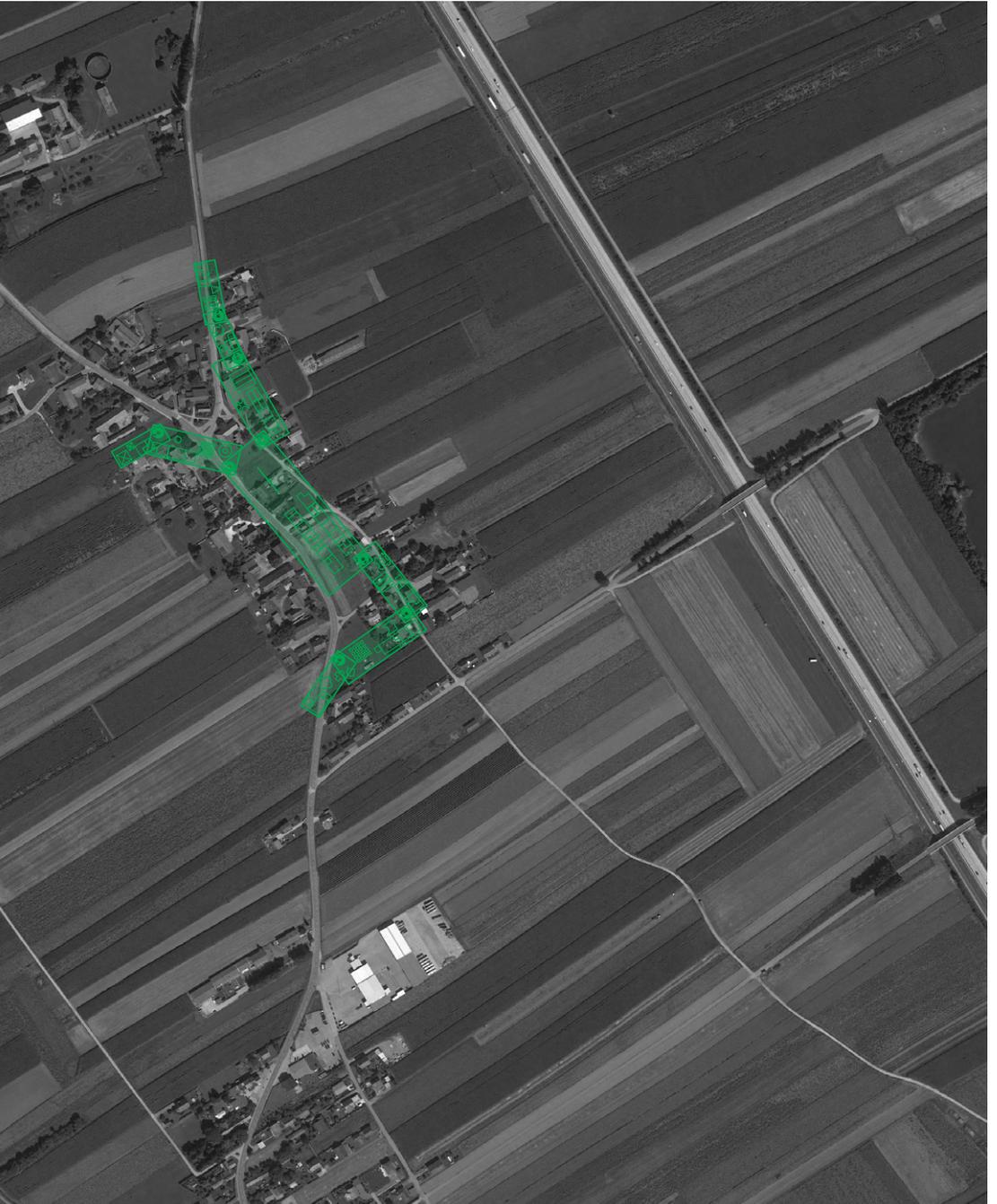


**NEWBA-
BYLONX
WIDE
WORLD
NET**

Extrapolation

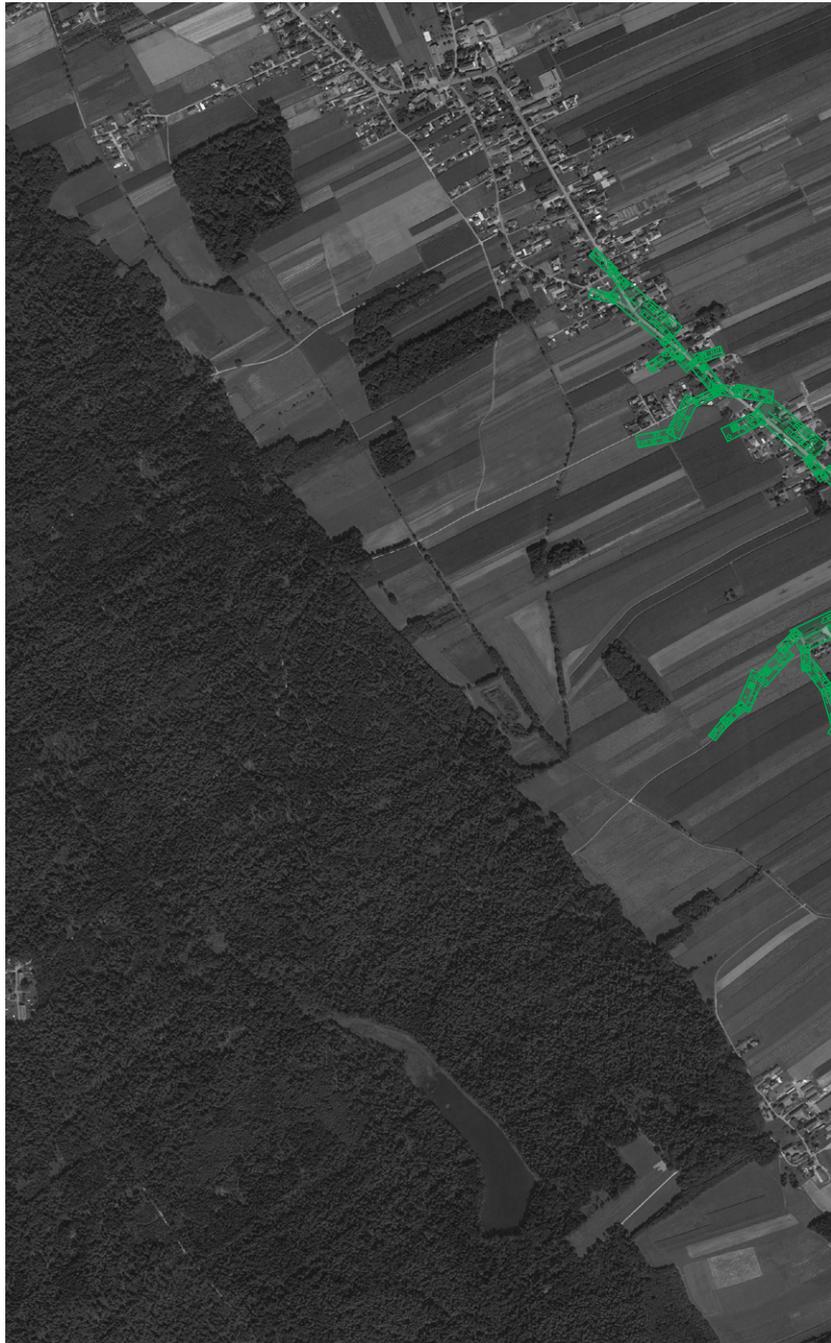
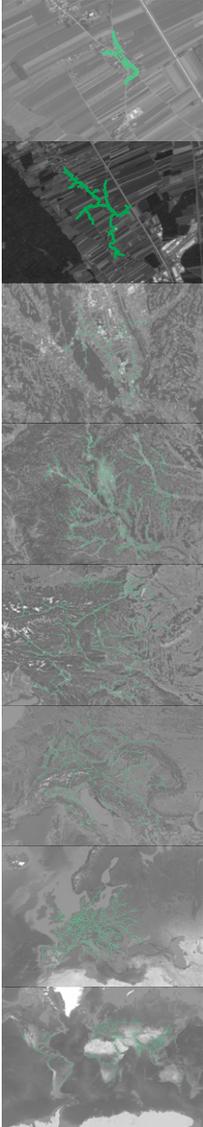
Bewohner
150
M 1:8.000



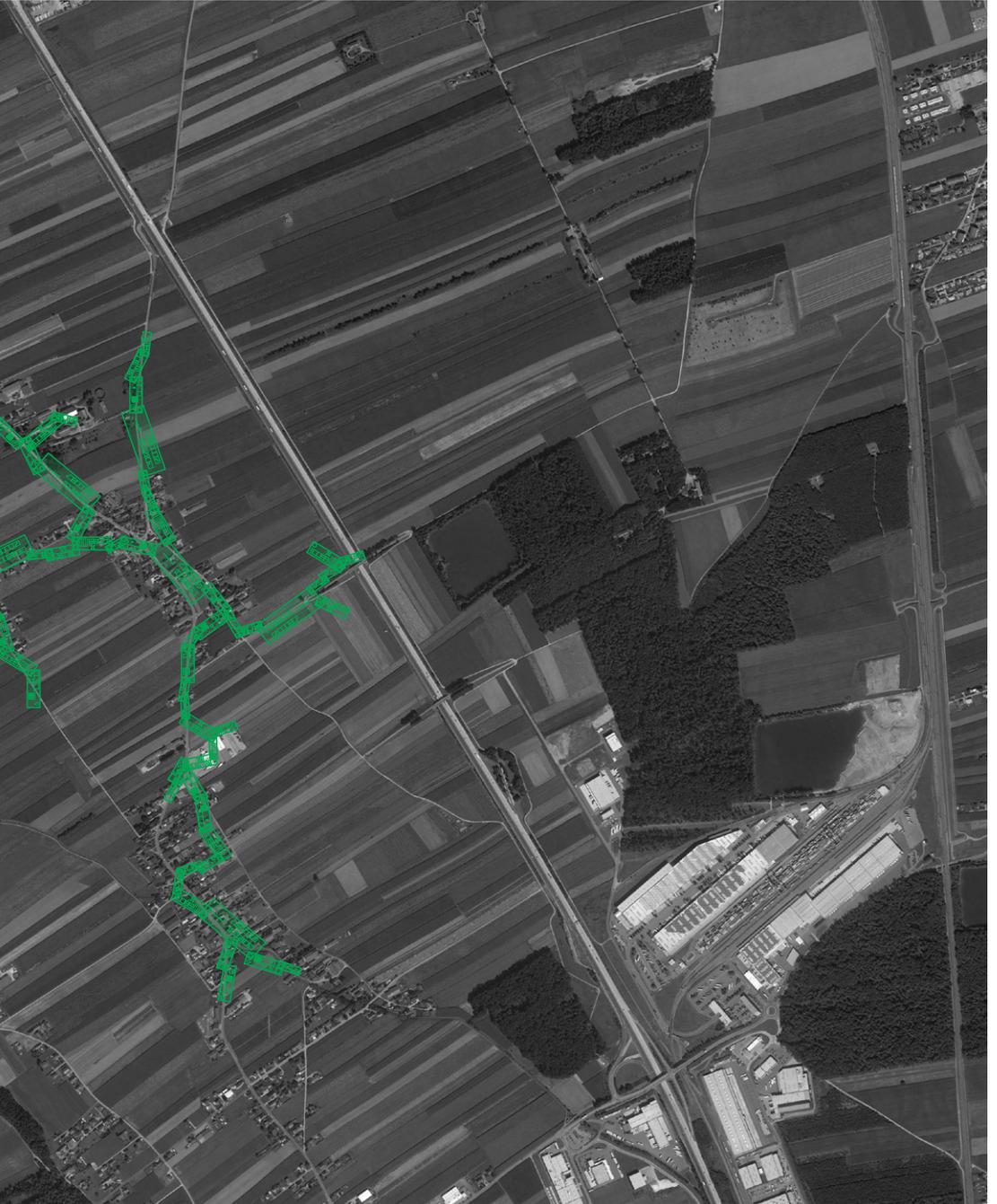


Extrapolation

Bewohner
1200
M 1:20.000

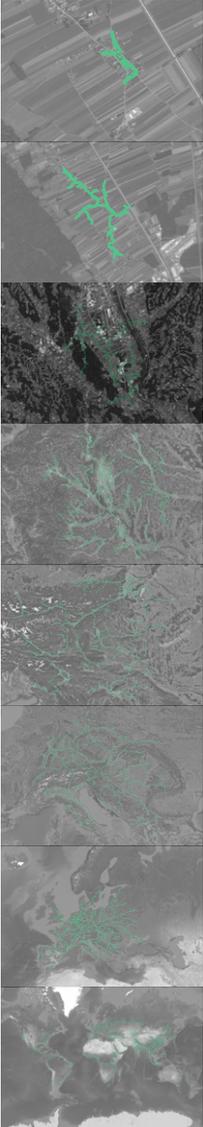


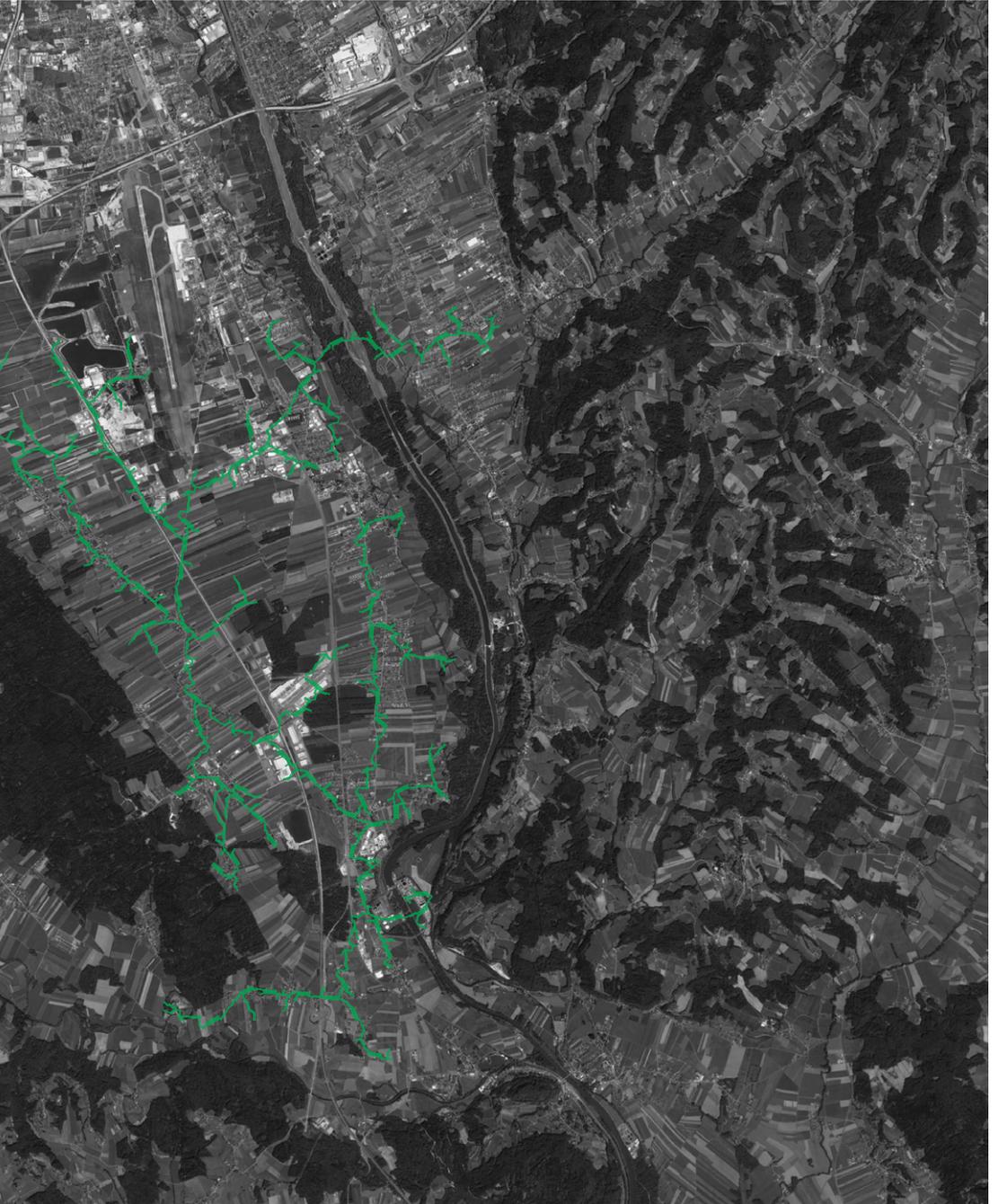
NewBabylonX



Extrapolation

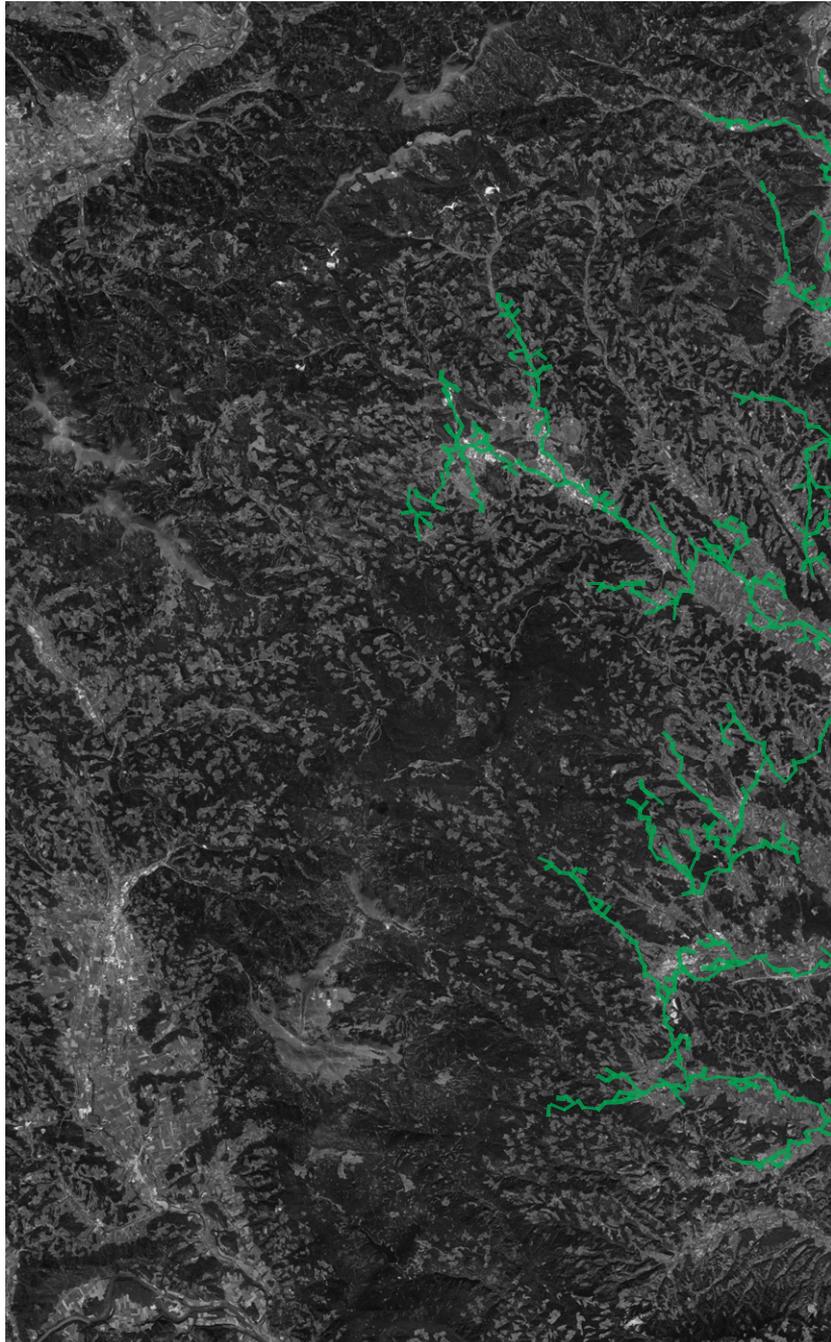
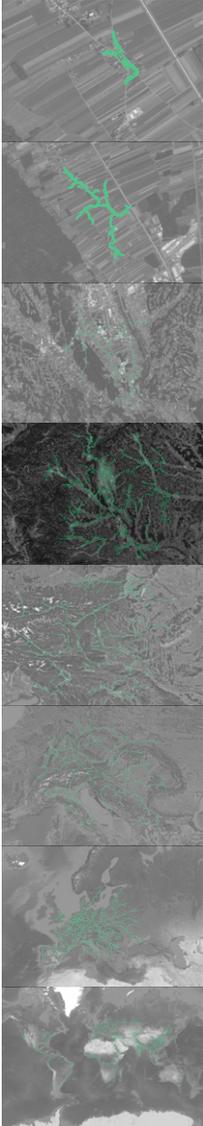
Bewohner
19200
M 1:100.000



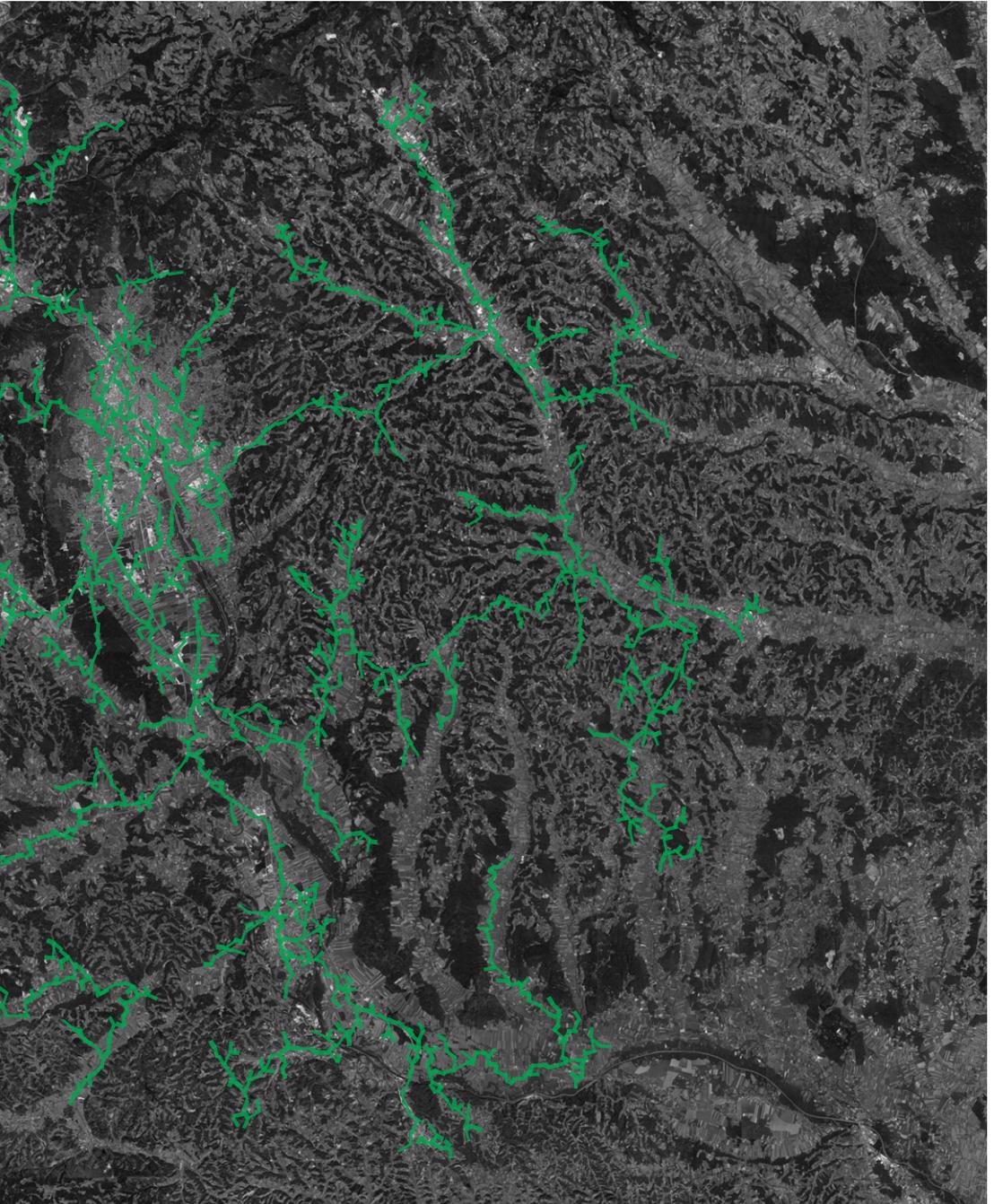


Extrapolation

Bewohner
307.200
M 1:400.000

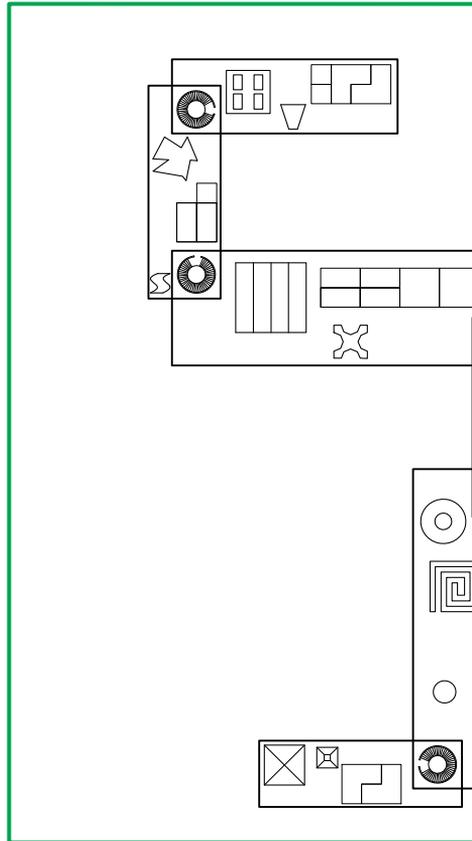
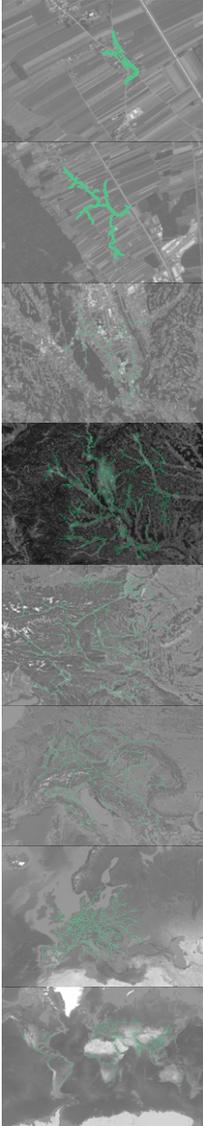
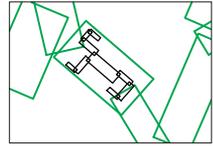
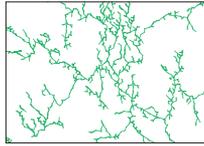
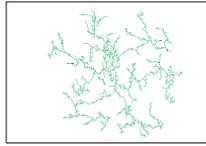


Broadacre City



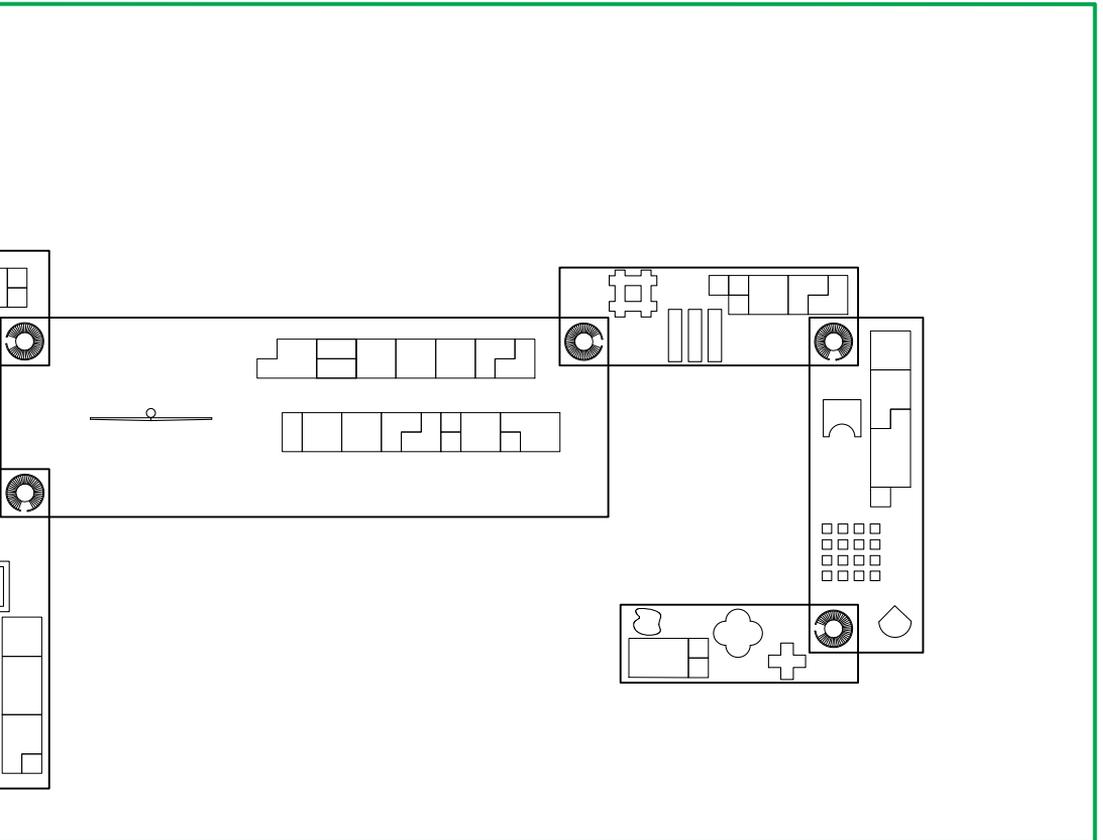
Extrapolation

307.200



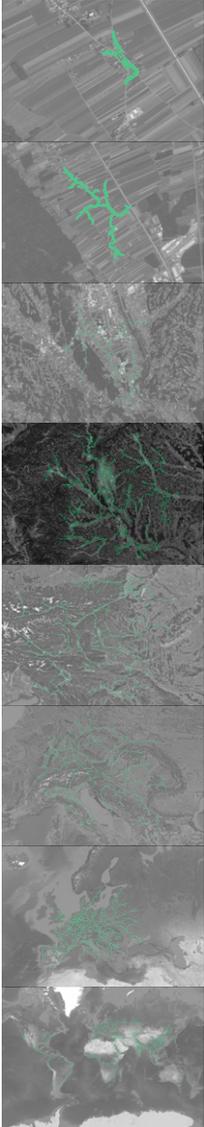
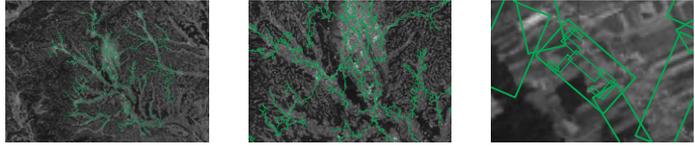
NewBabylonX

Z1
Bewohner
150
M 1:2500

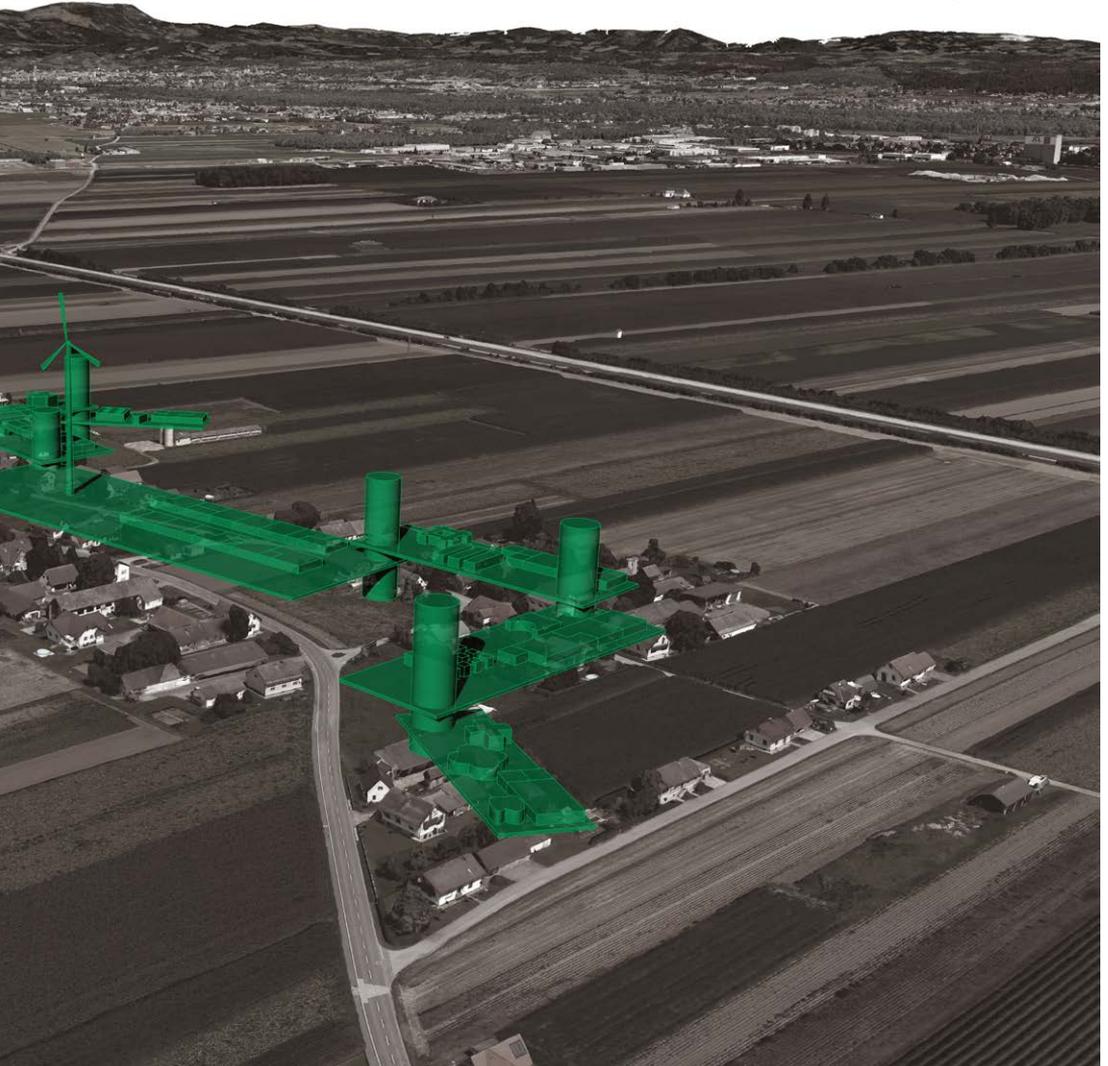


Extrapolation

307.200

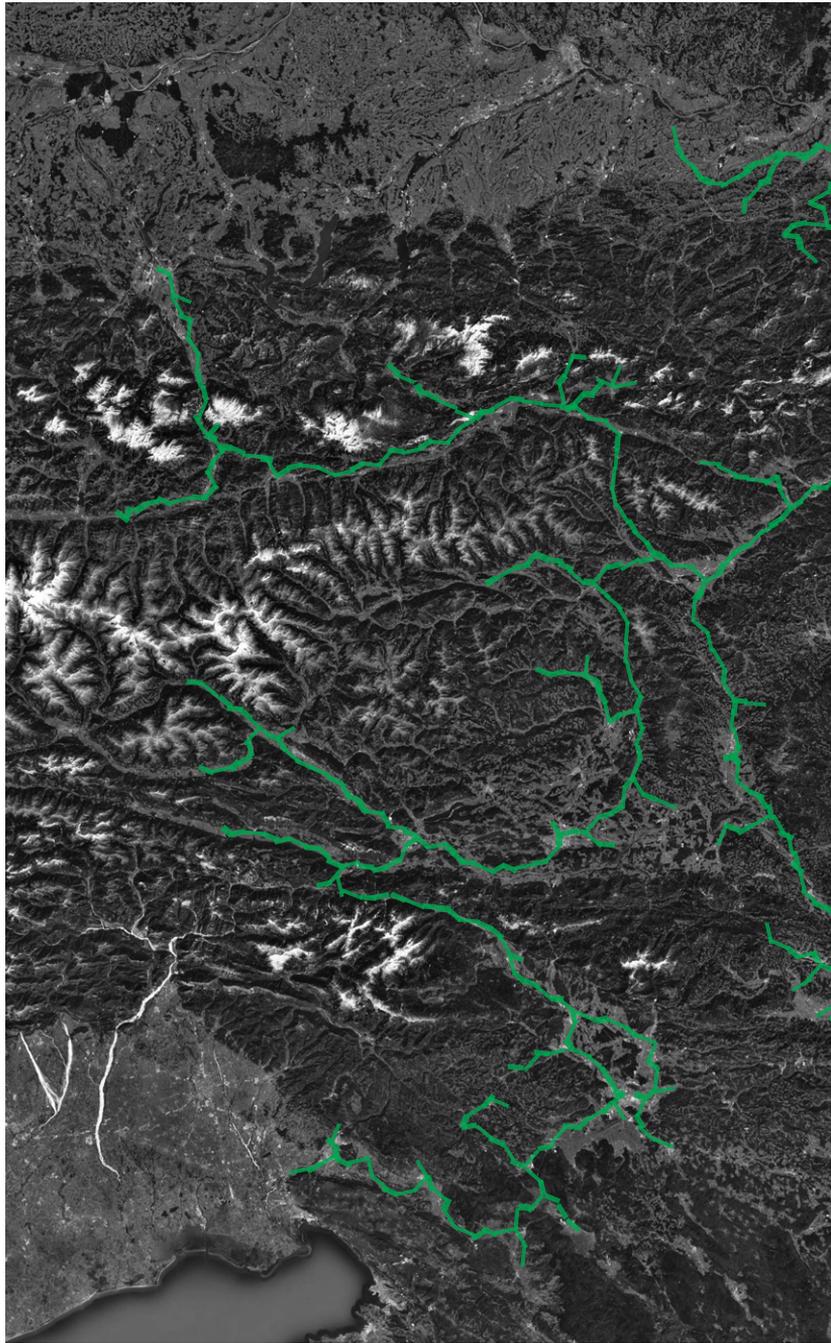
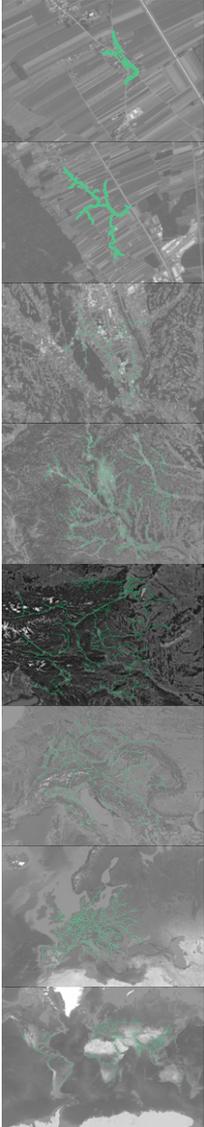


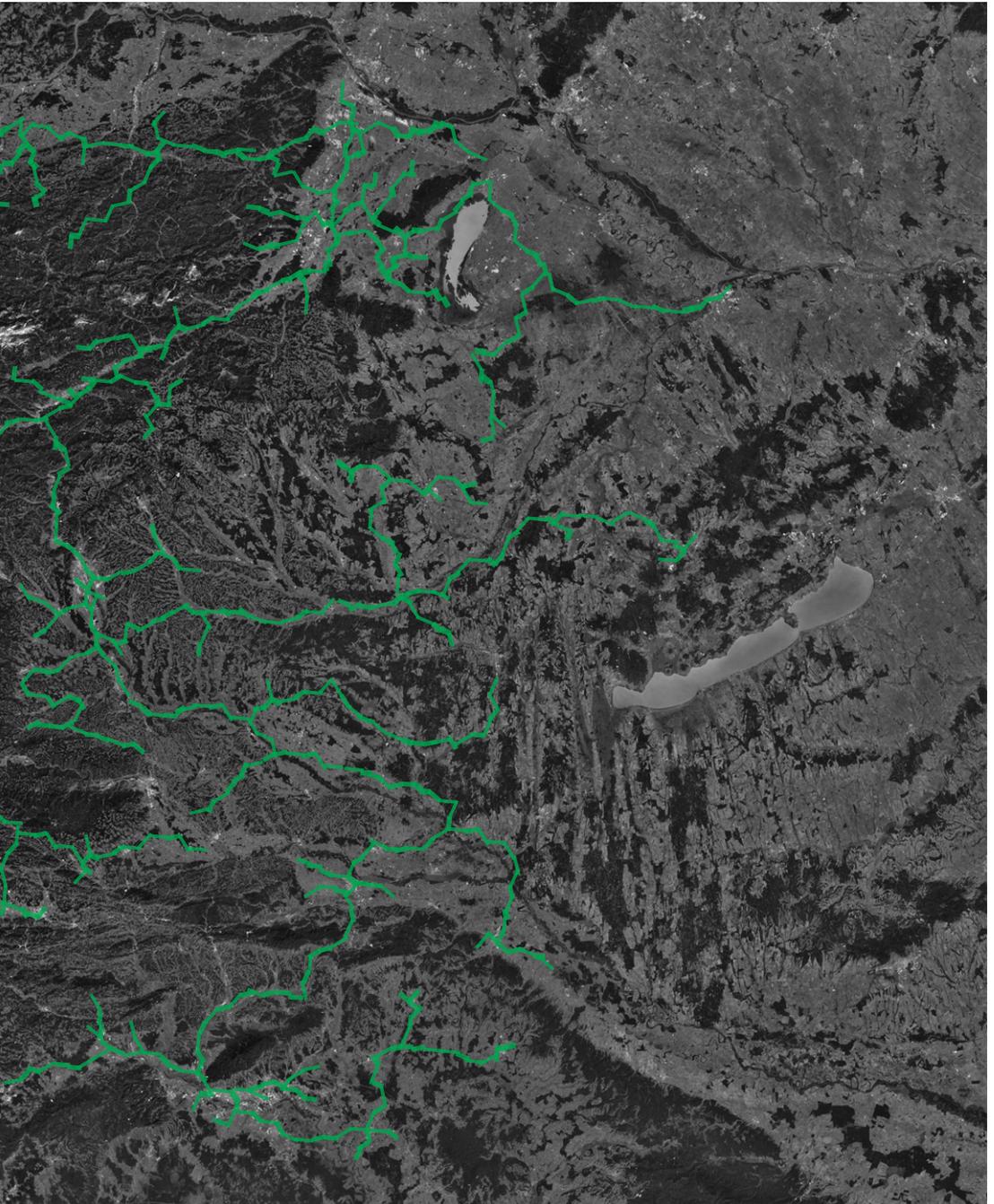
Z1
Bewohner
150



Extrapolation

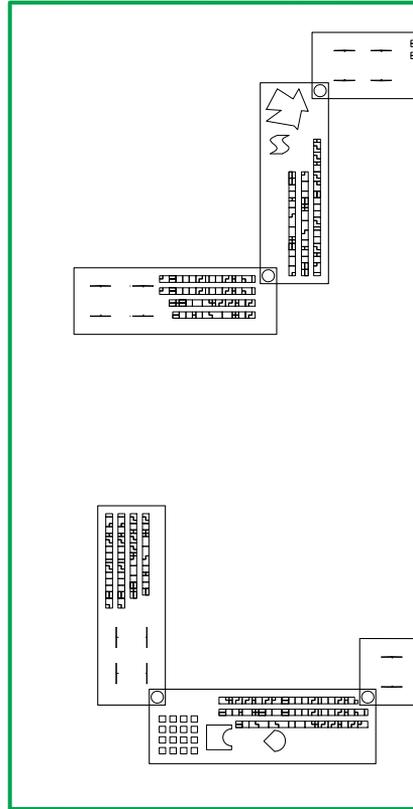
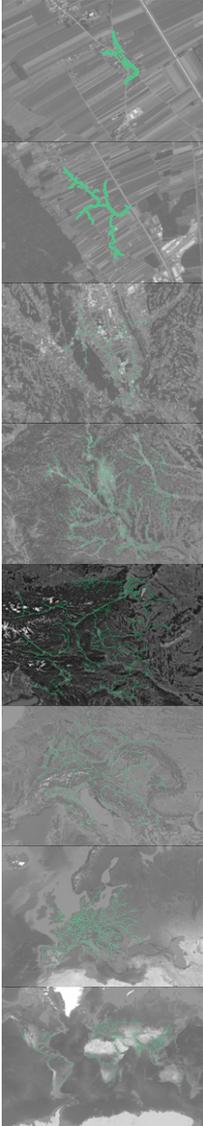
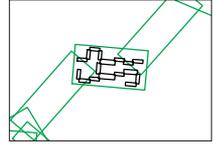
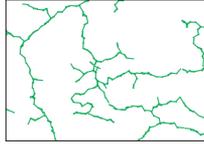
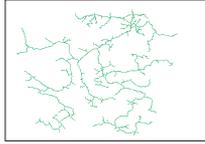
Bewohner
4.915.200
M 1:1.800.000





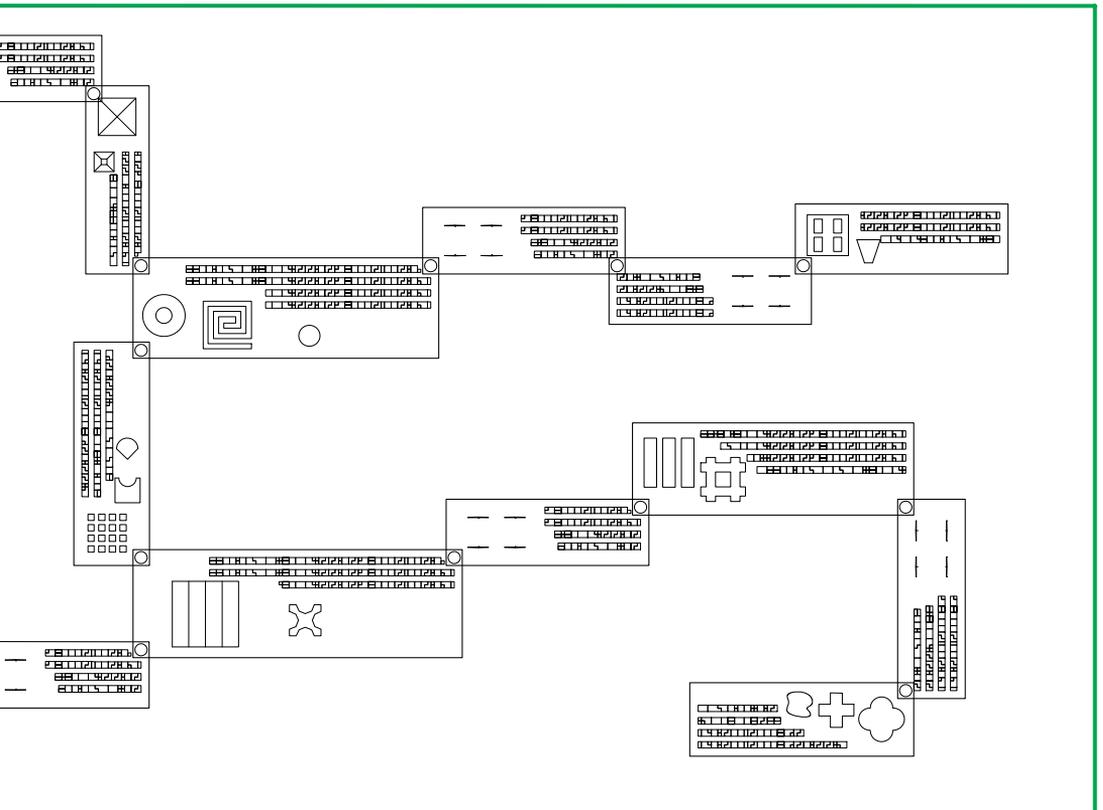
Extrapolation

4.915.200



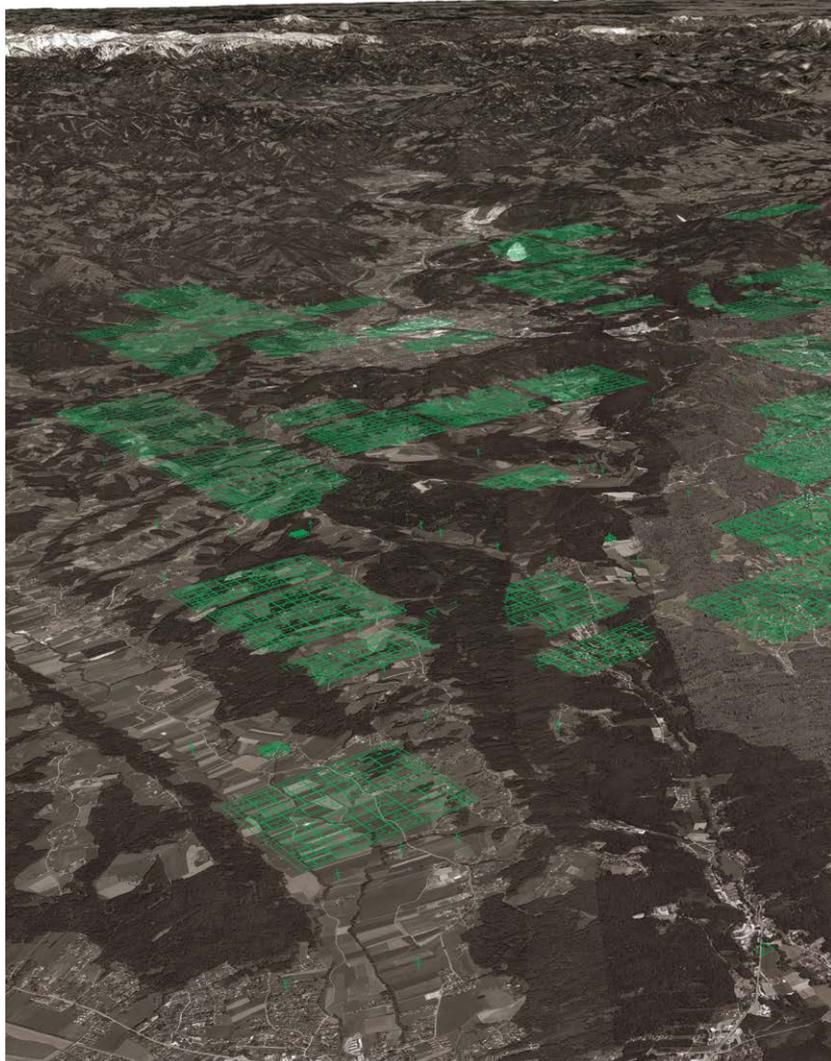
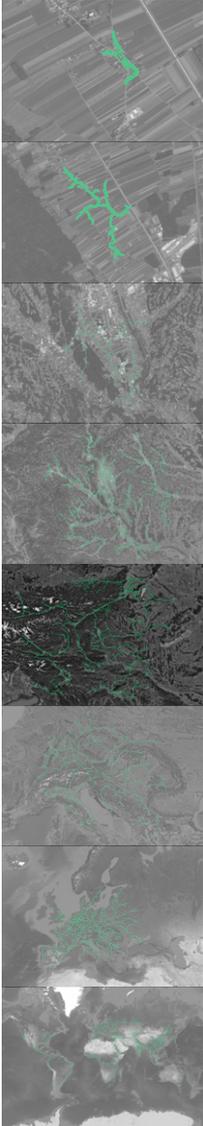
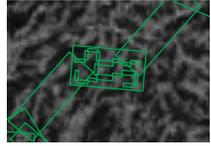
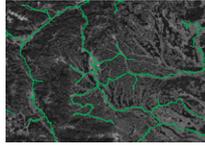
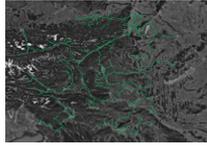
NewBabylonX

Z2
Bewohner
4800
M 1:15.000



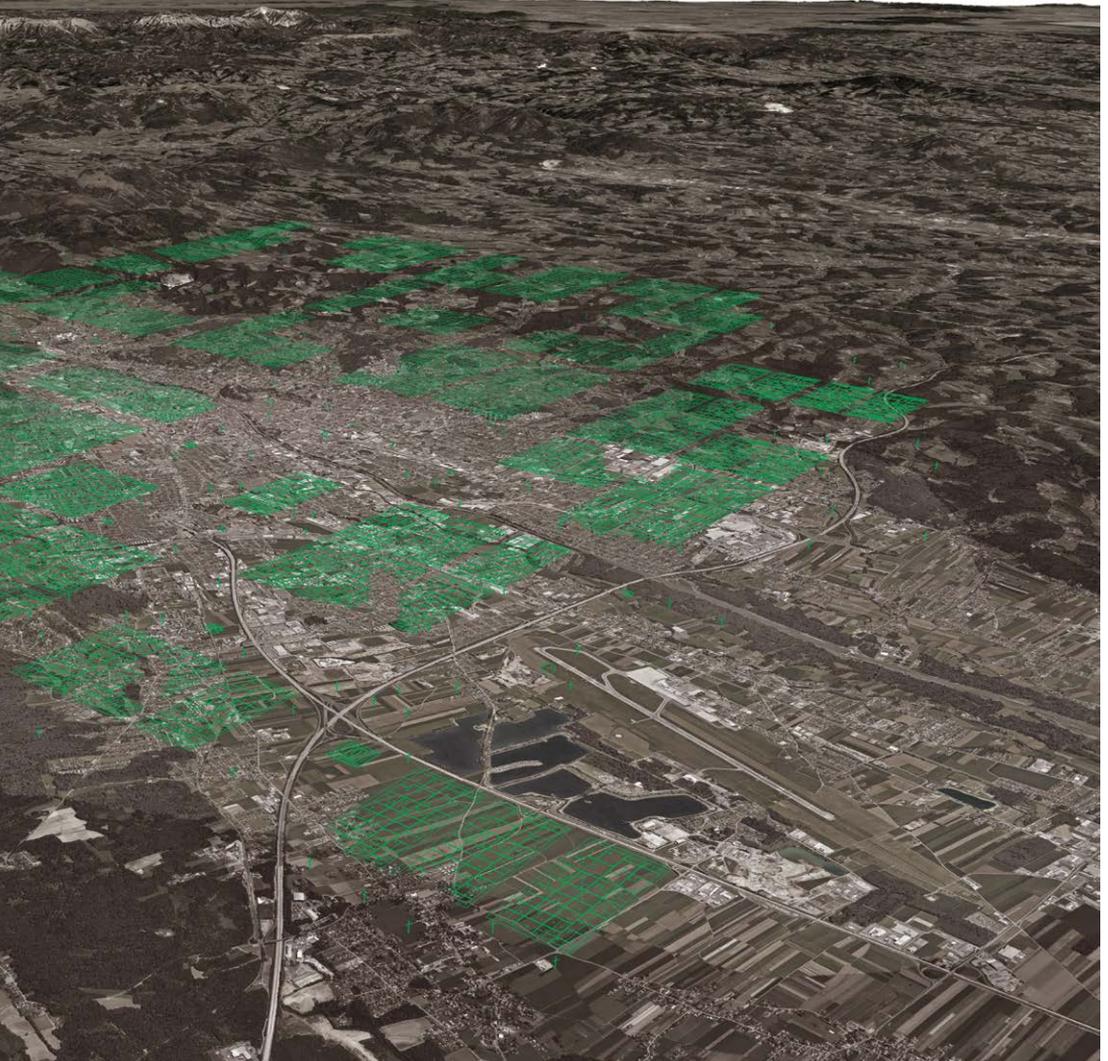
Extrapolation

4.915.200



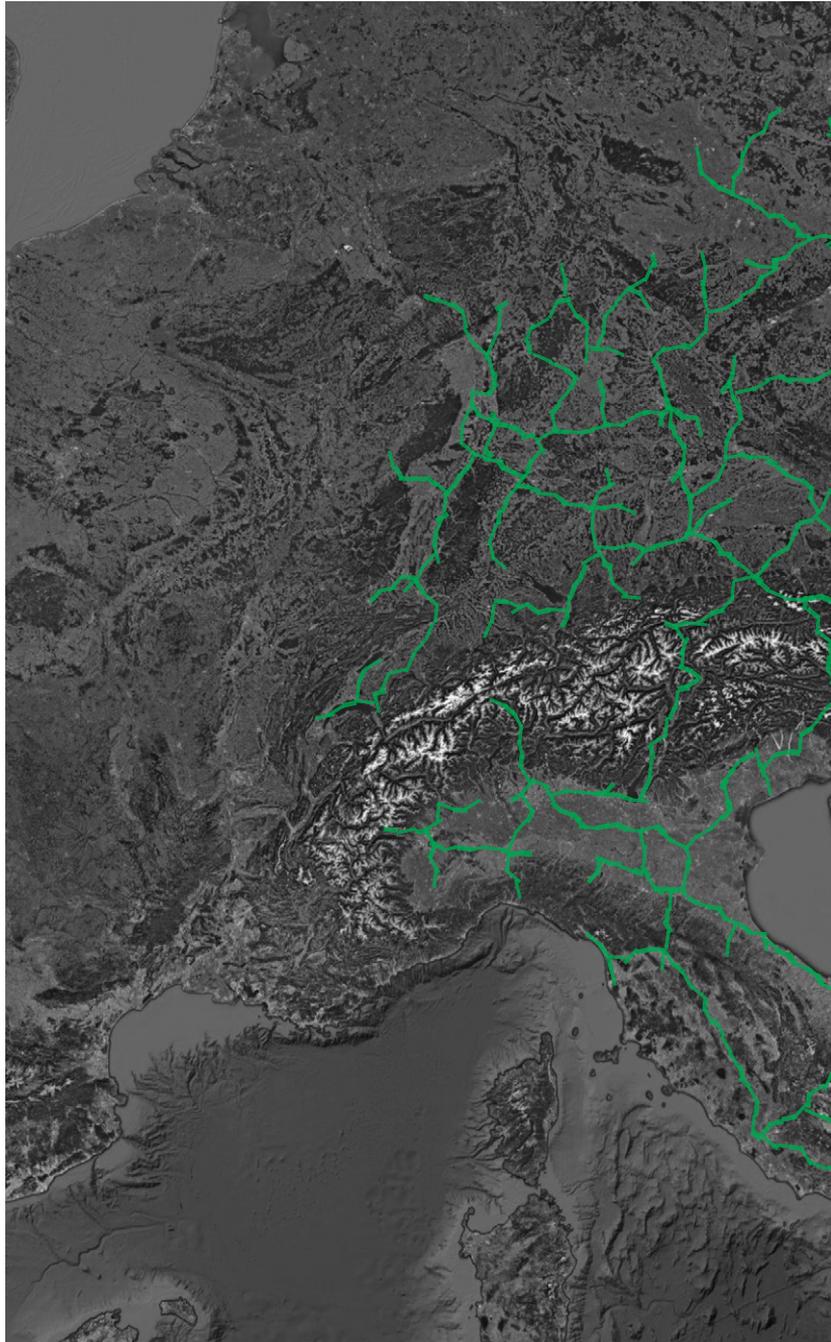
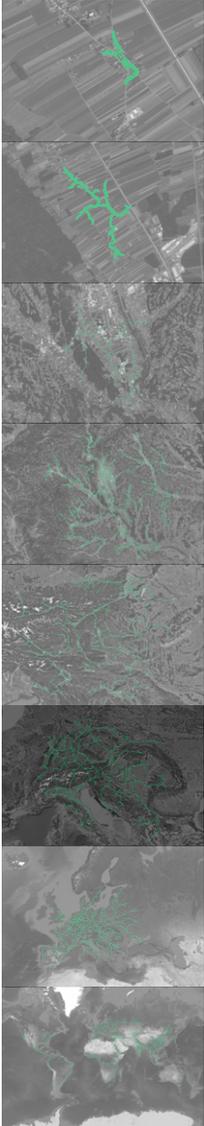
NewBabylonX

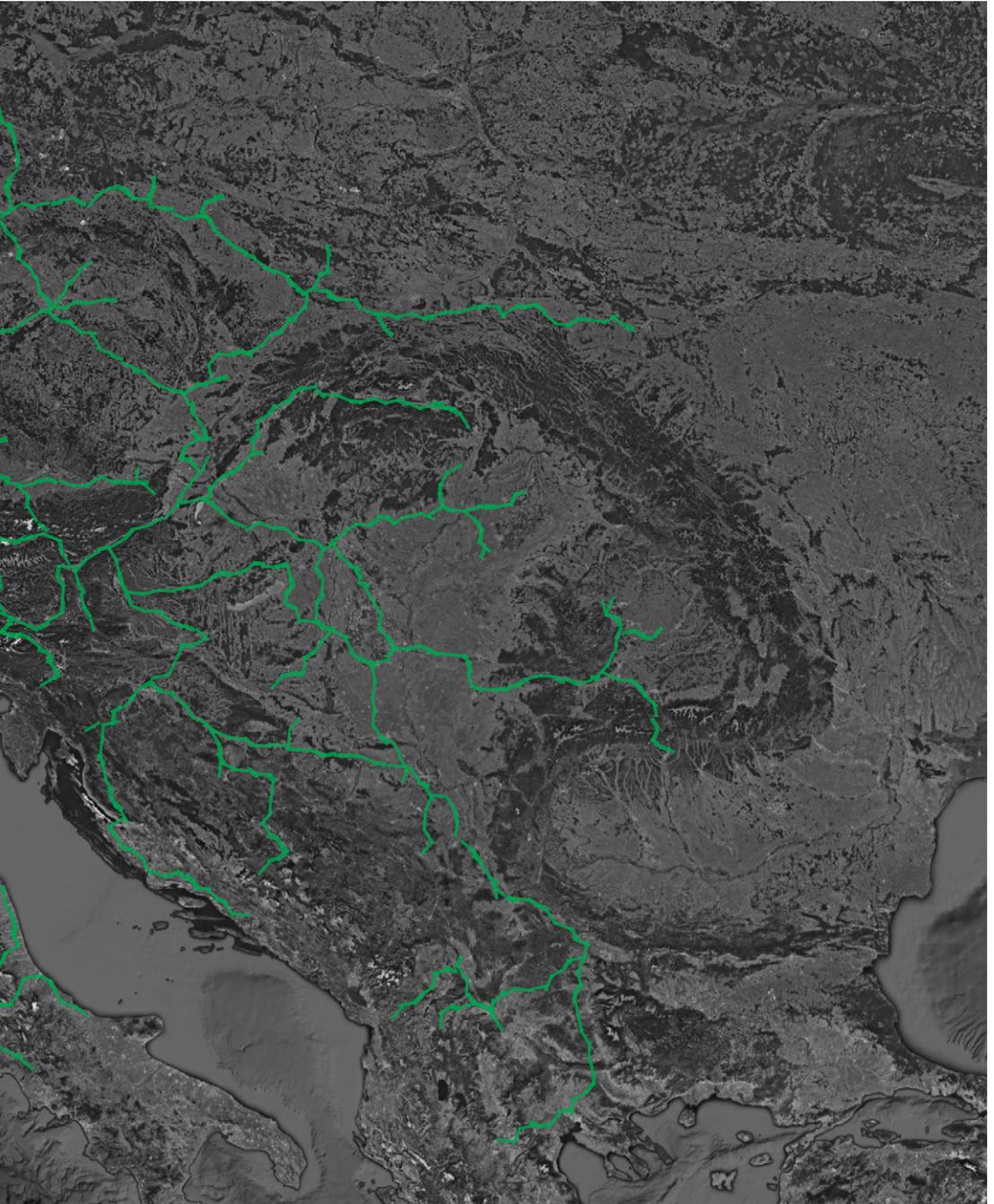
Z2
Bewohner
4800



Extrapolation

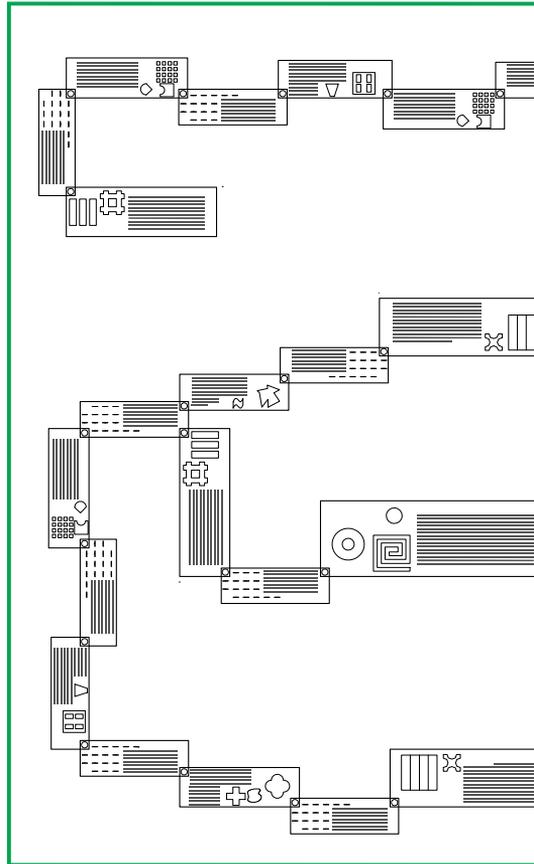
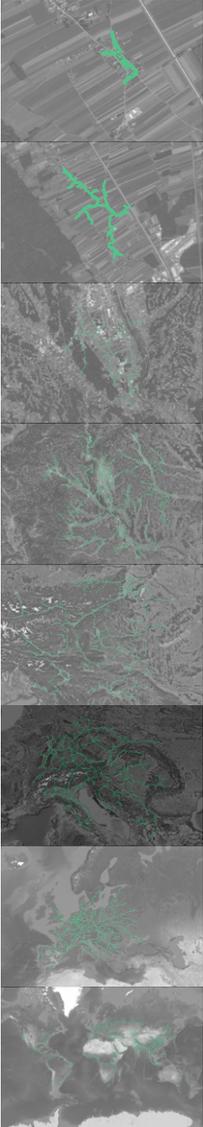
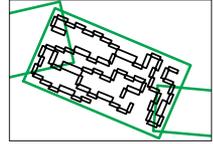
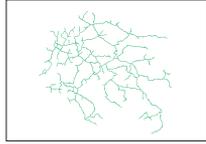
Bewohner
78.643.200
M 1:8.000.000





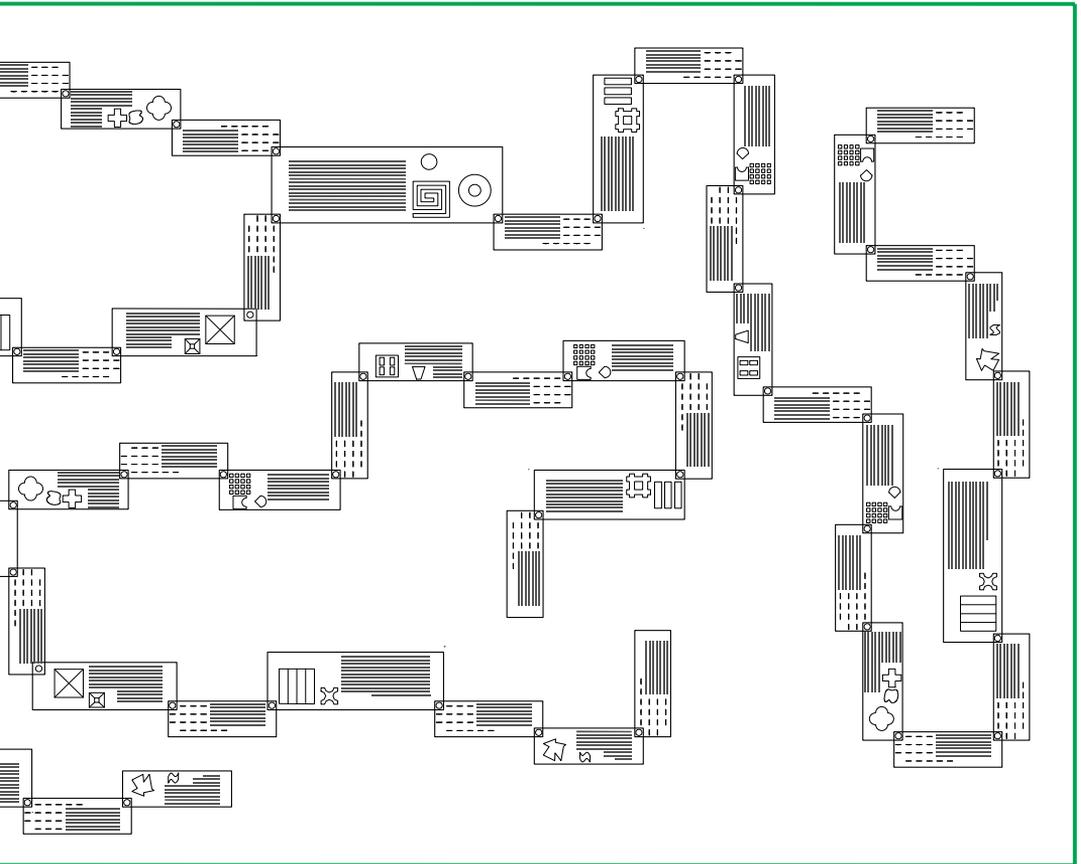
Extrapolation

78.643.200



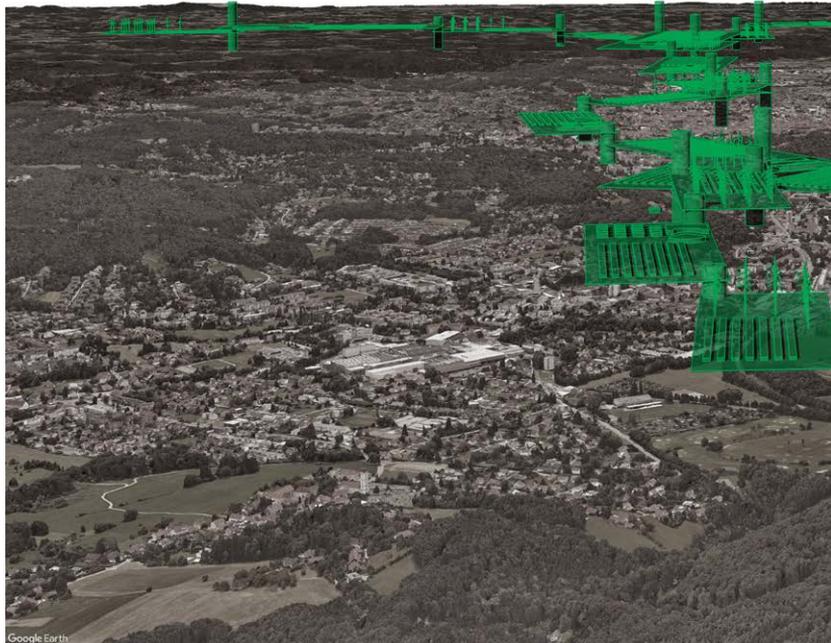
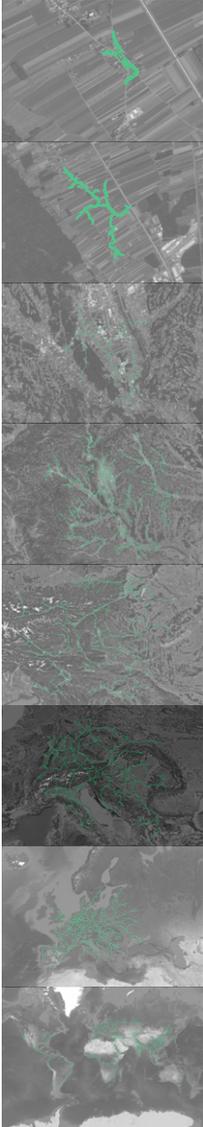
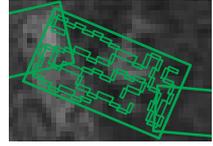
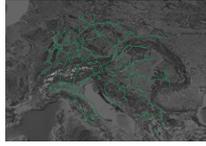
NewBabylonX

Z3
Bewohner
76.800
M 1:55.000



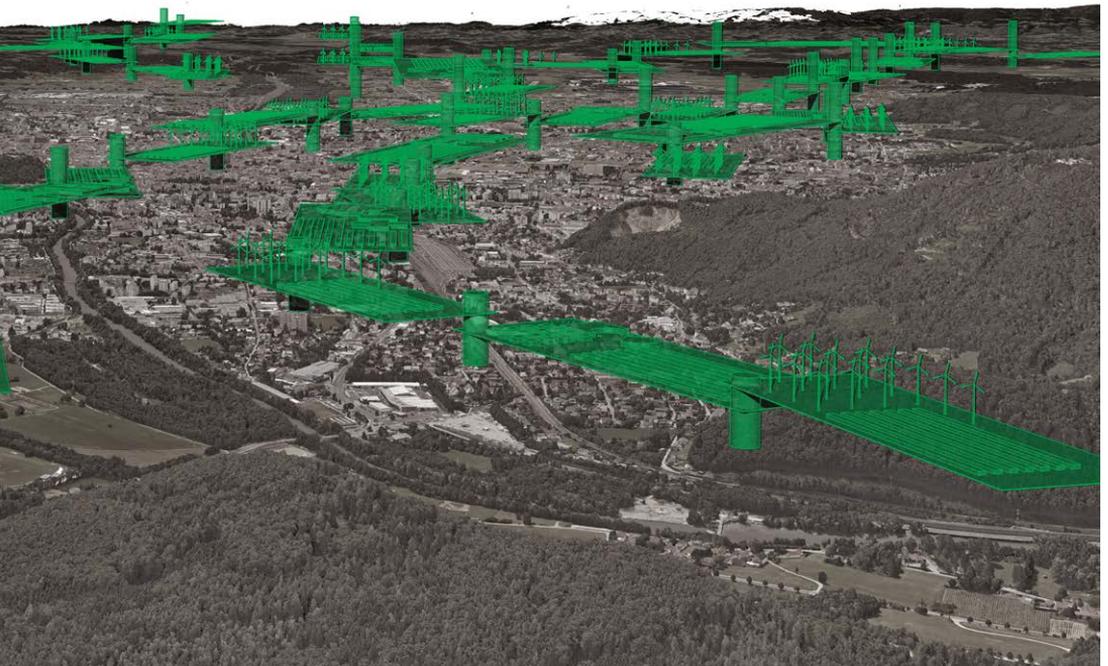
Extrapolation

78.643.200



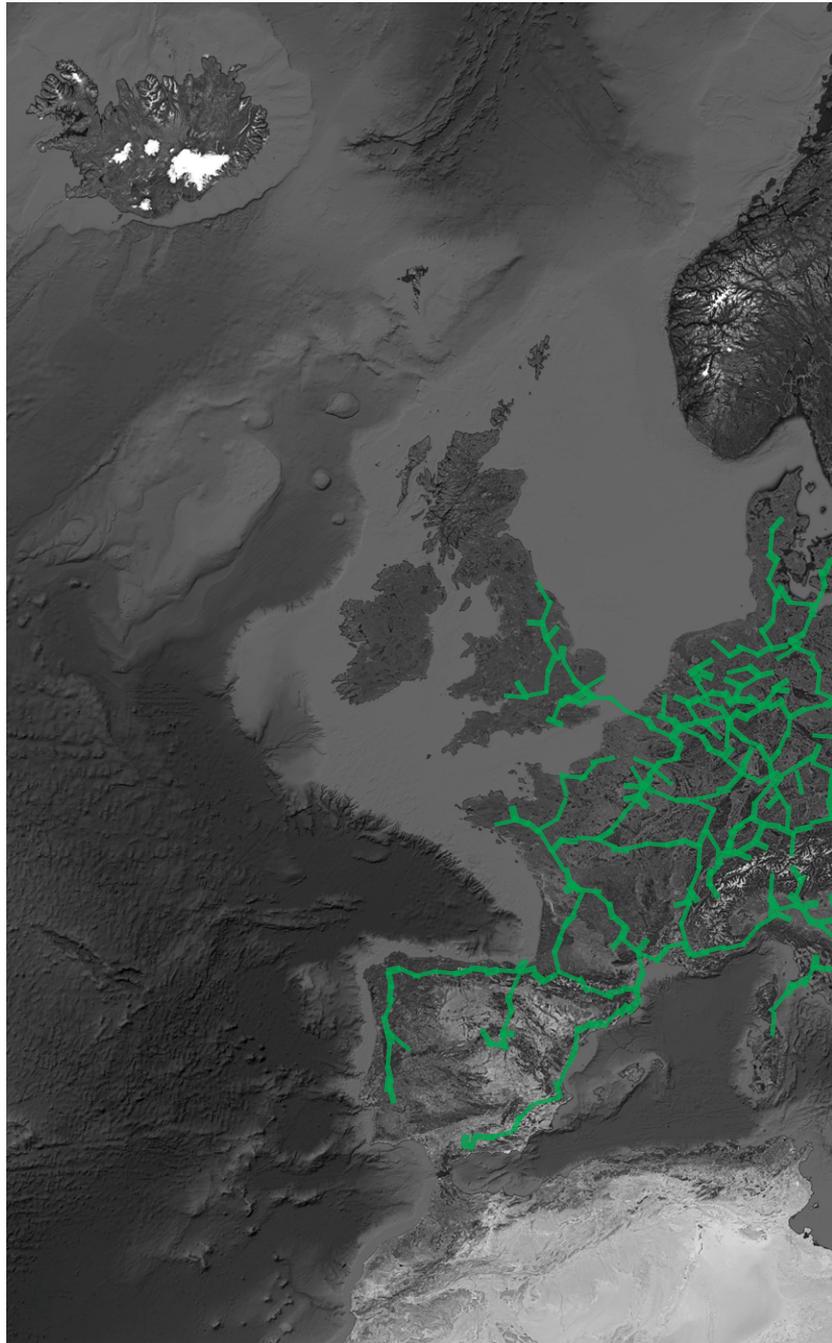
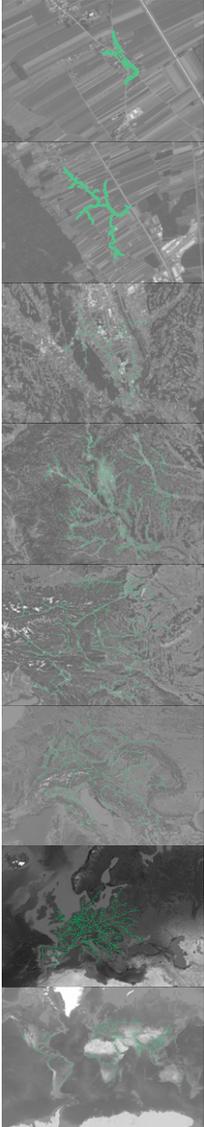
NewBabylonX

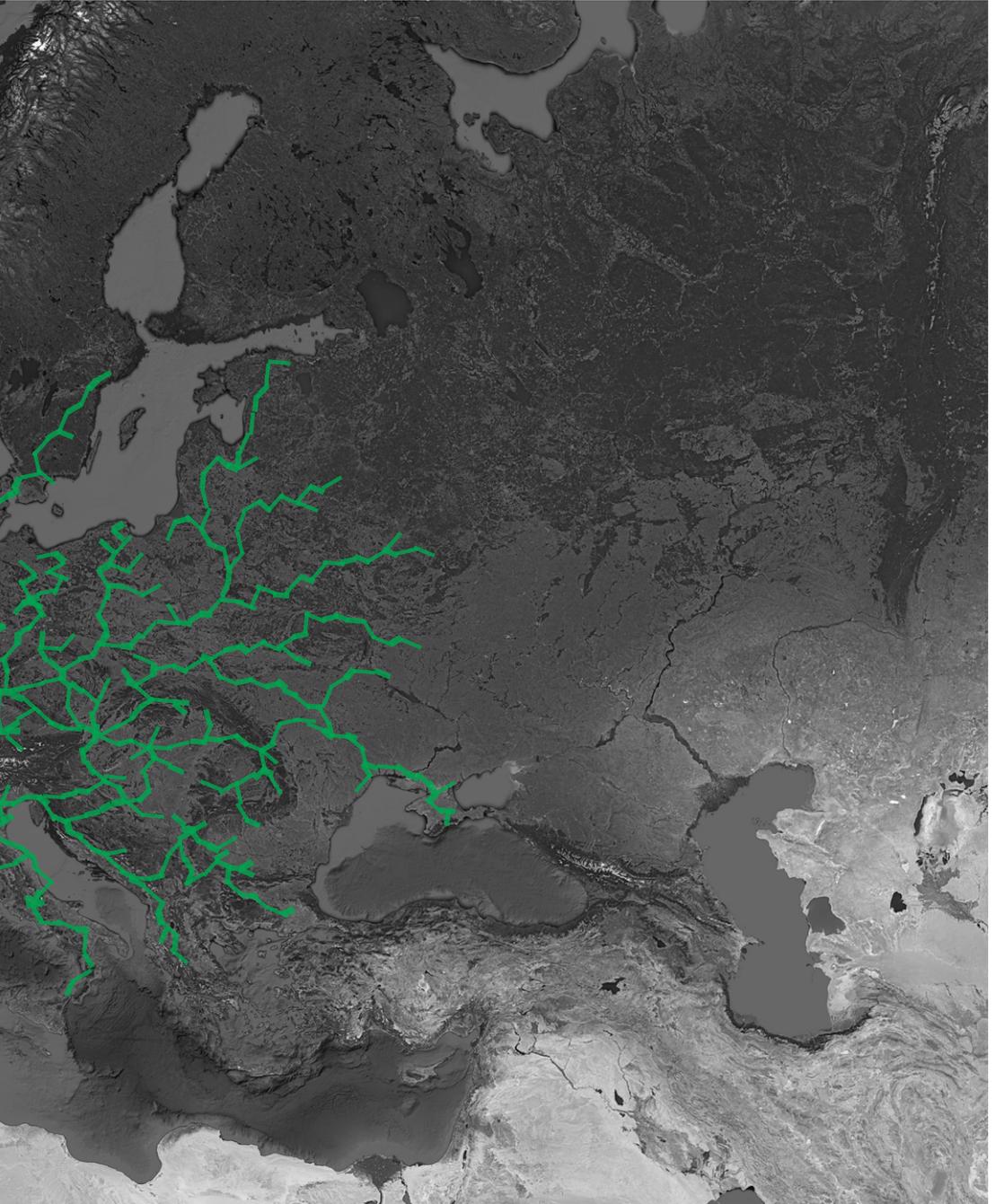
Z3
Bewohner
38.400



Extrapolation

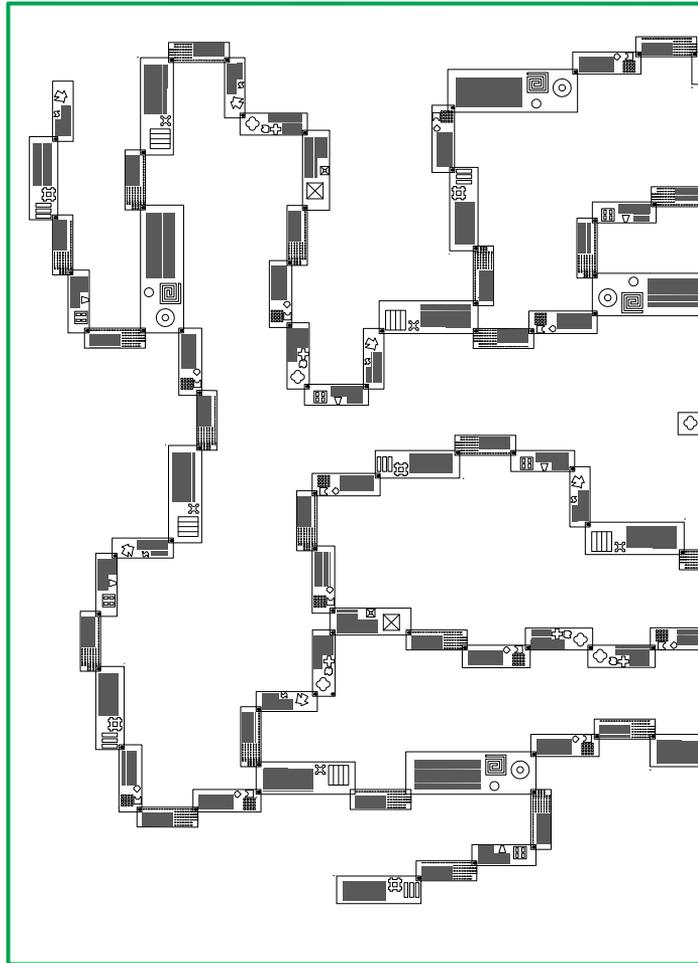
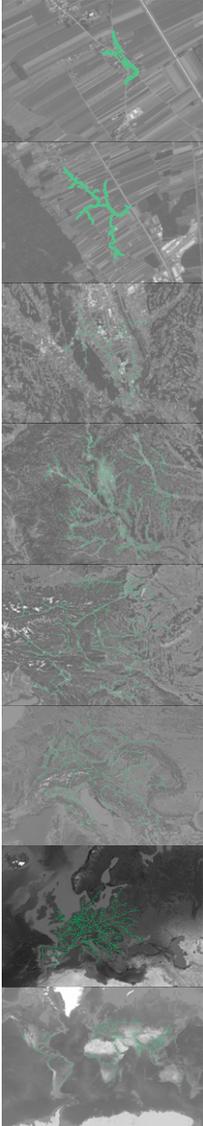
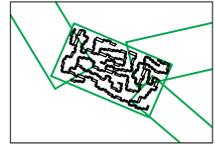
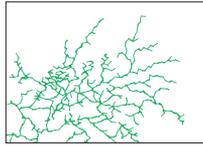
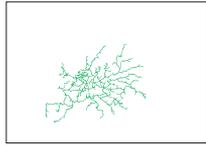
Bewohner
741.400.000
M 1:250.000.000





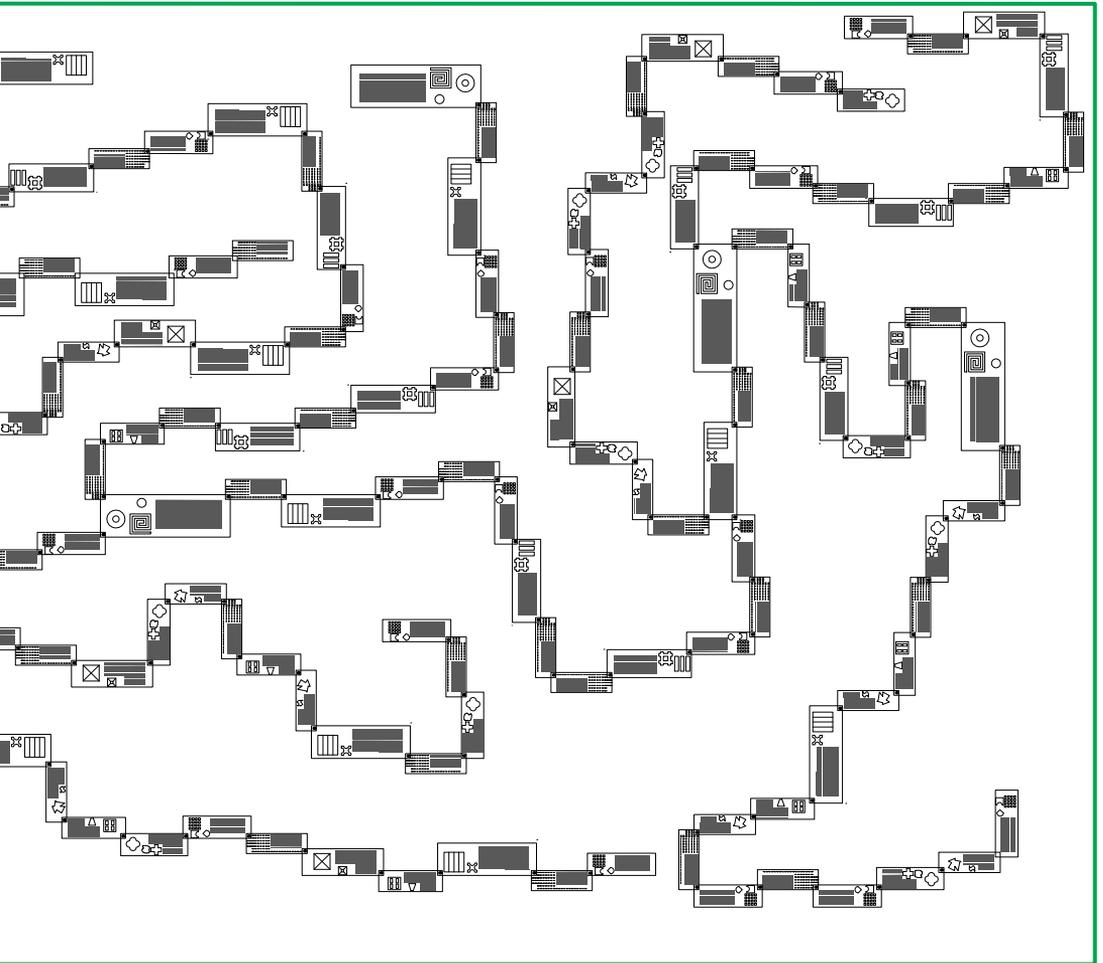
Extrapolation

741.400.000



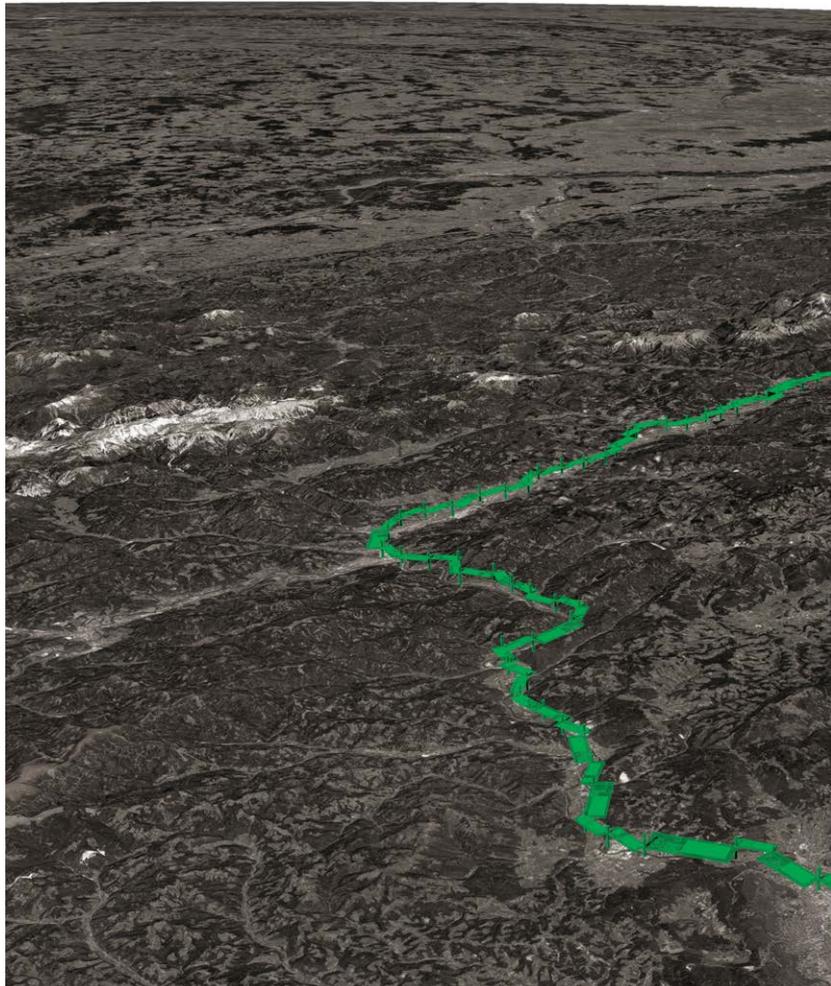
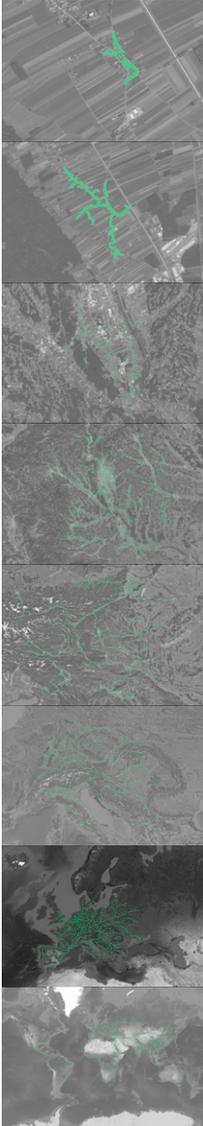
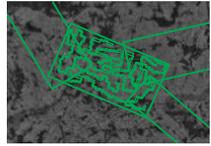
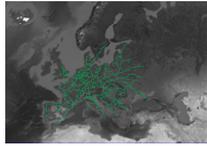
NewBabylonX

Z4
Bewohner
1228800
M 1:200.000

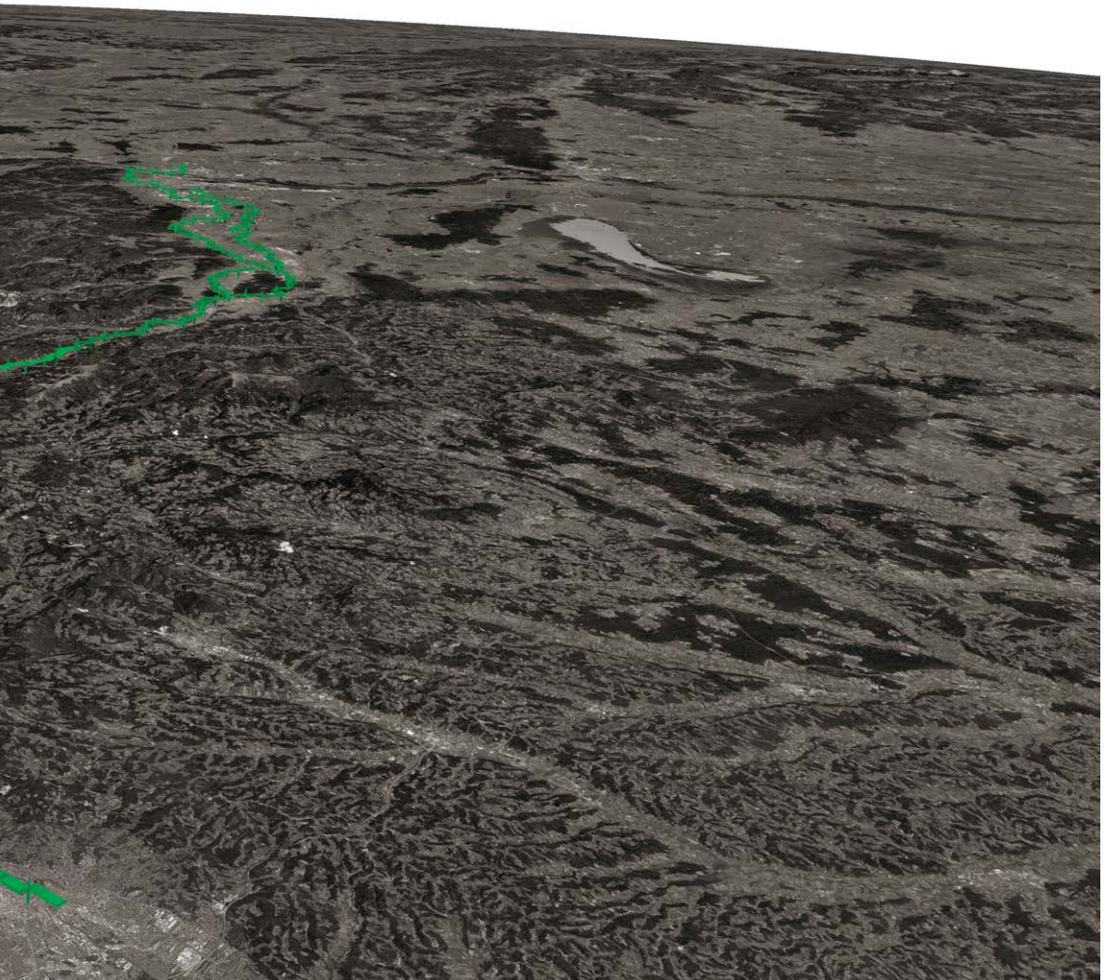


Extrapolation

741.400.000

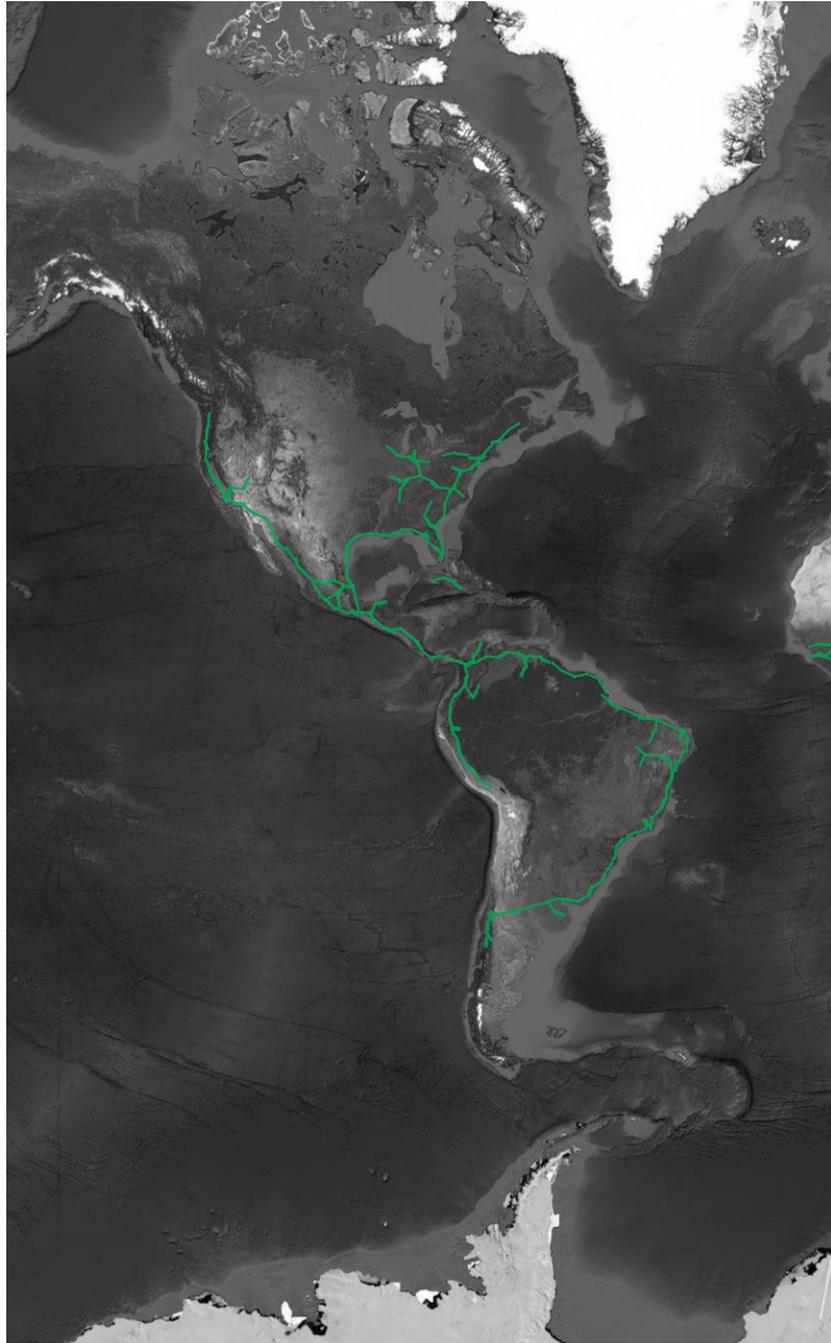
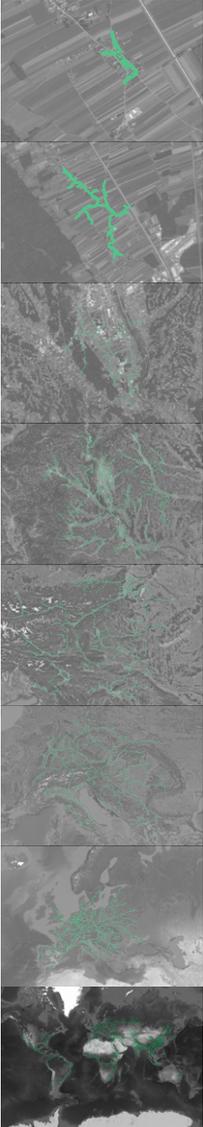


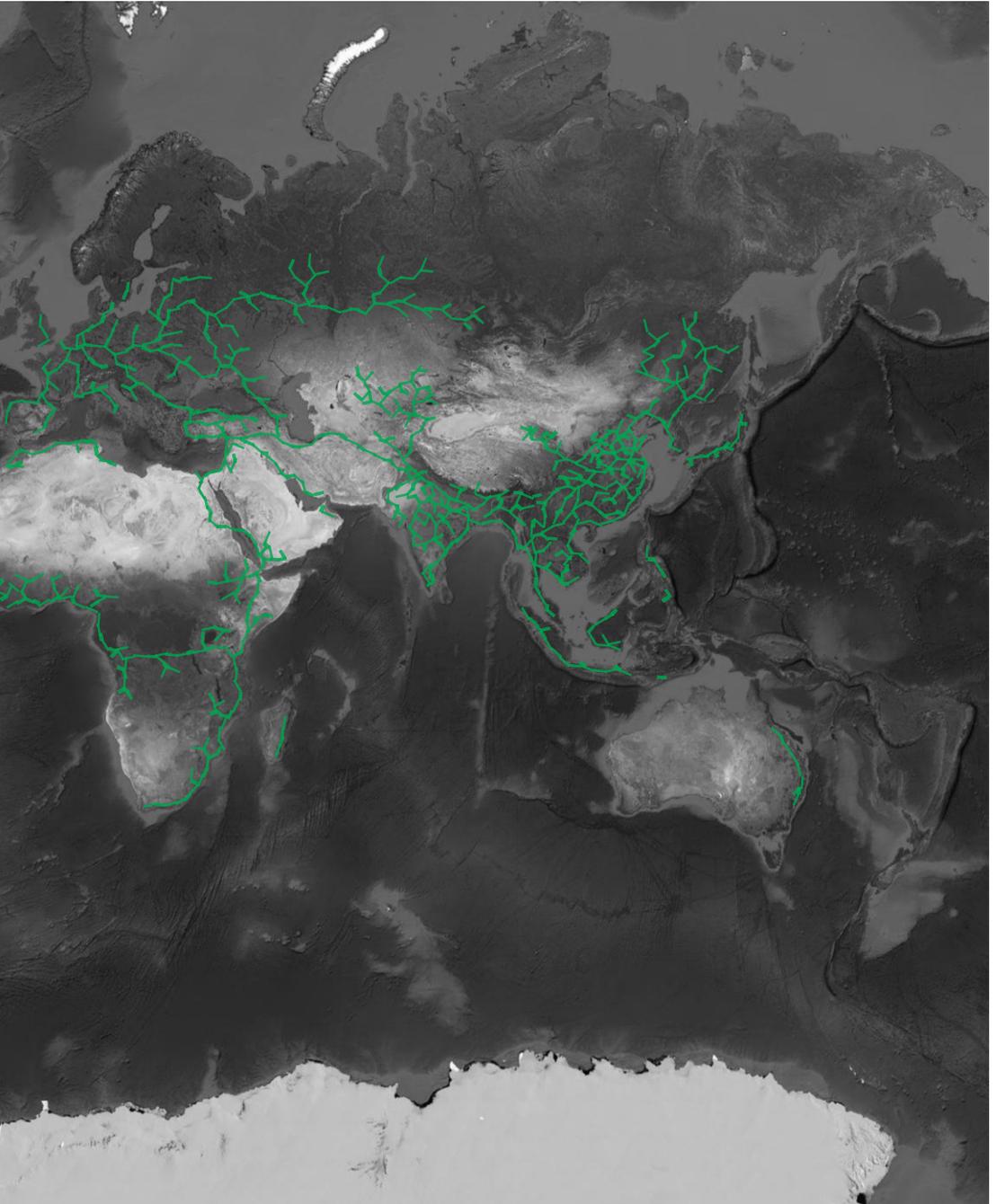
Z4
Bewohner
1228800



Extrapolation

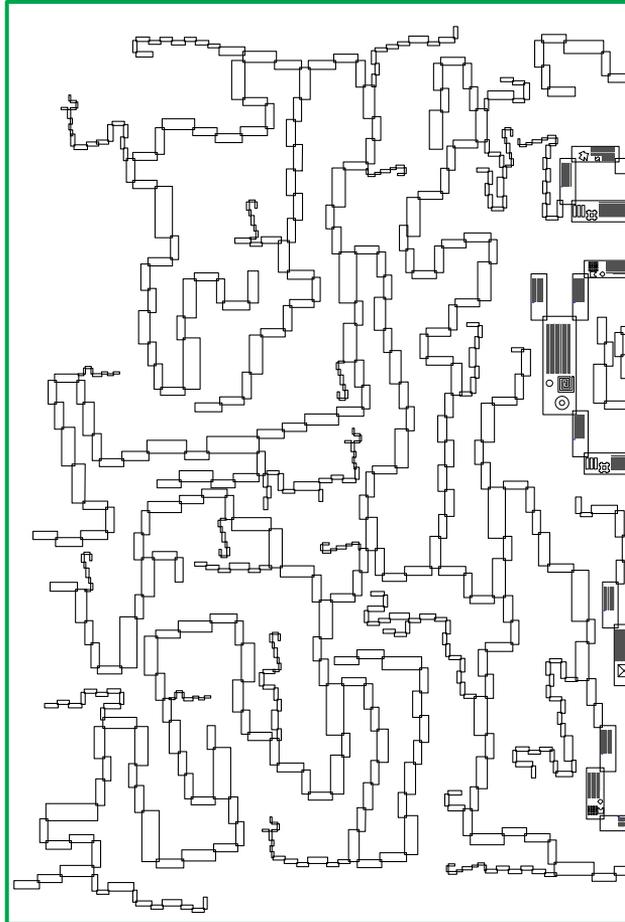
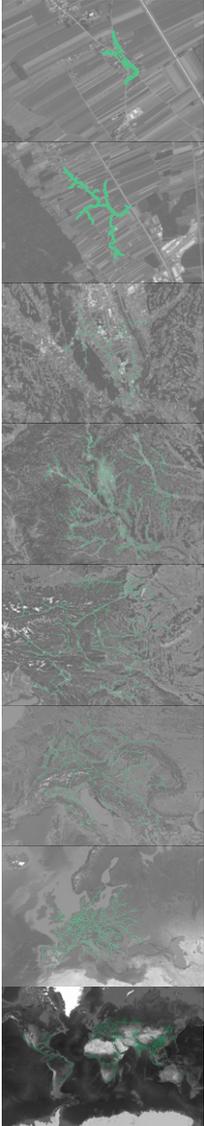
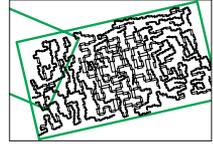
Bewohner
7.723.320.000
M 1:1.000.000.000





Extrapolation

7.723.320.000



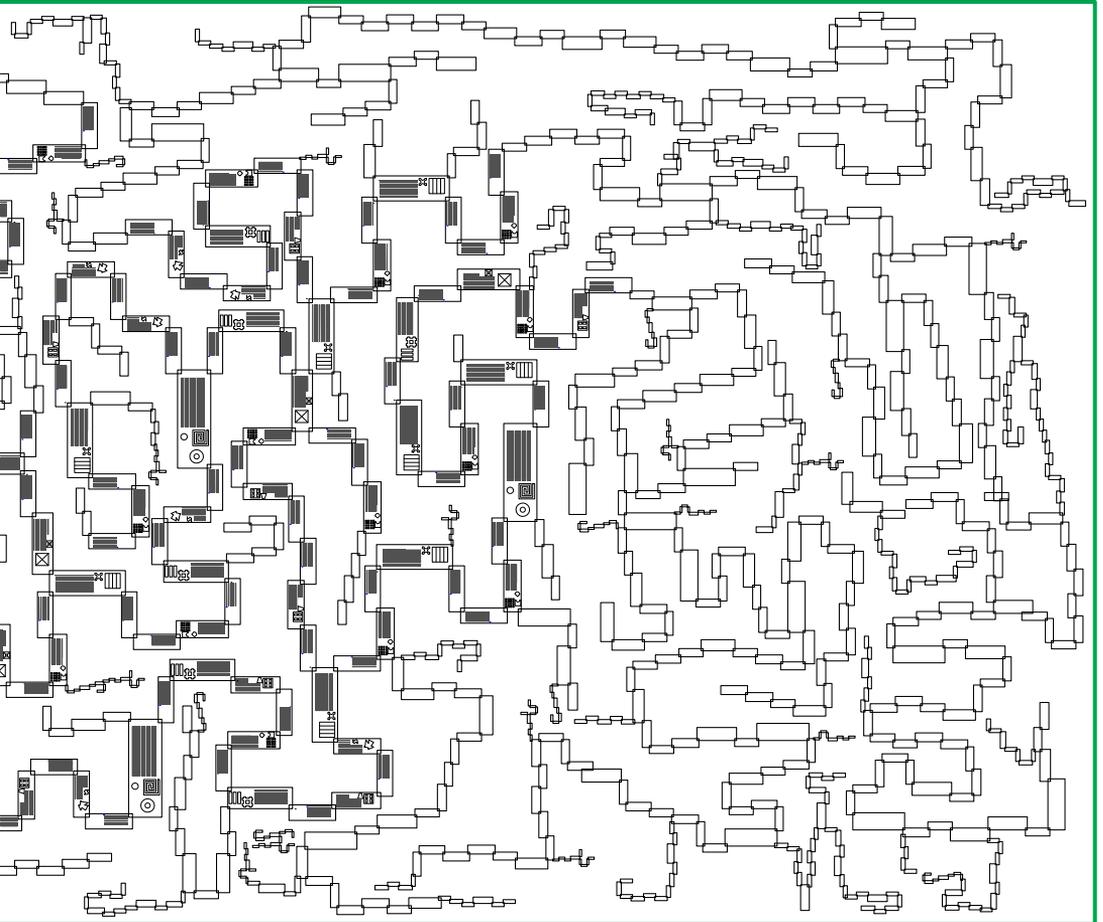
NewBabylonX

Z5

Bewohner

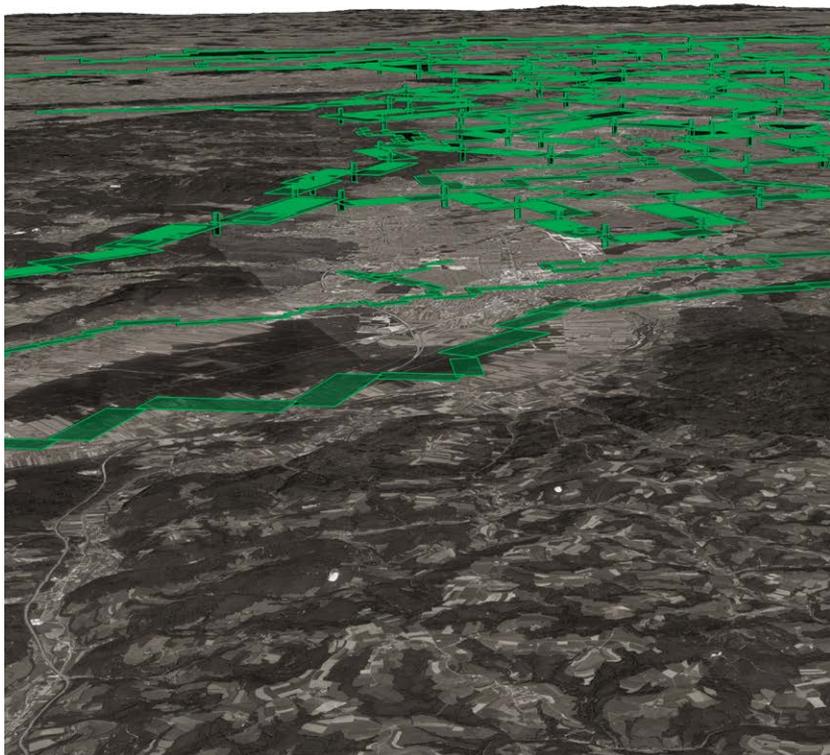
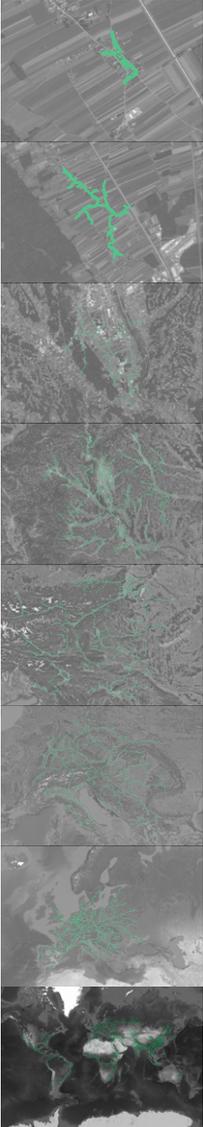
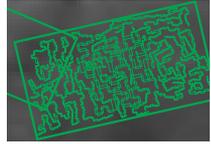
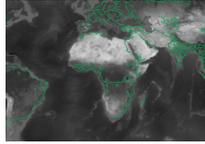
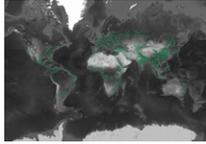
7.864.200

M 1:500.000



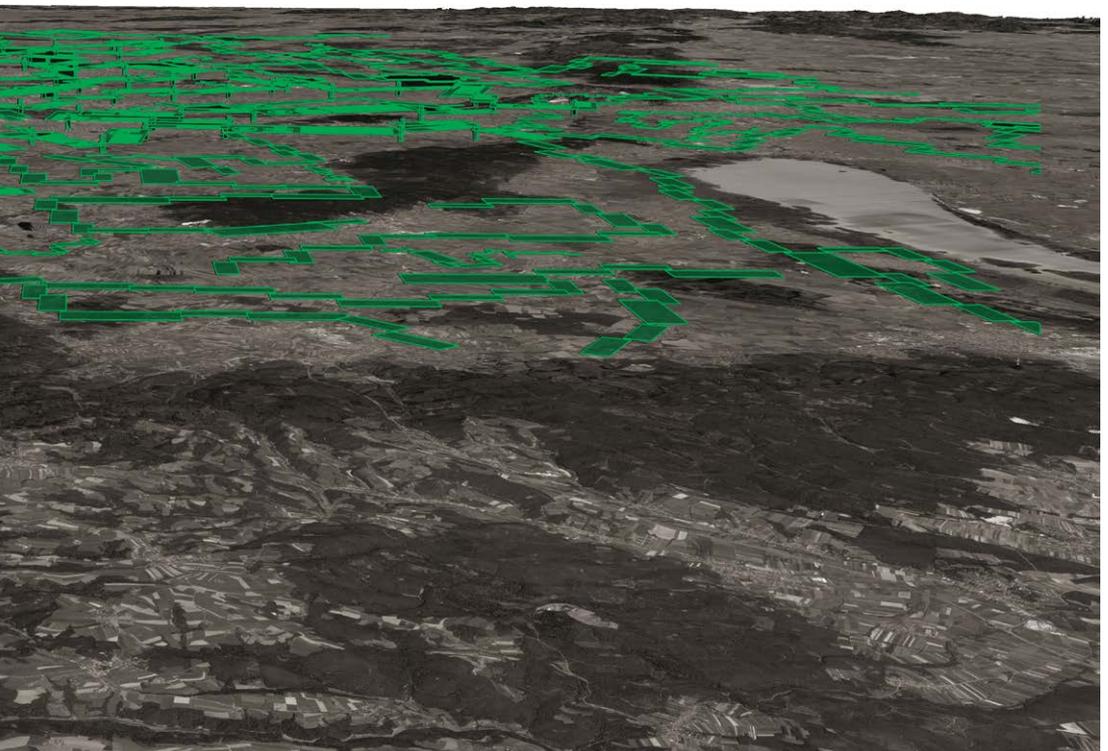
Extrapolation

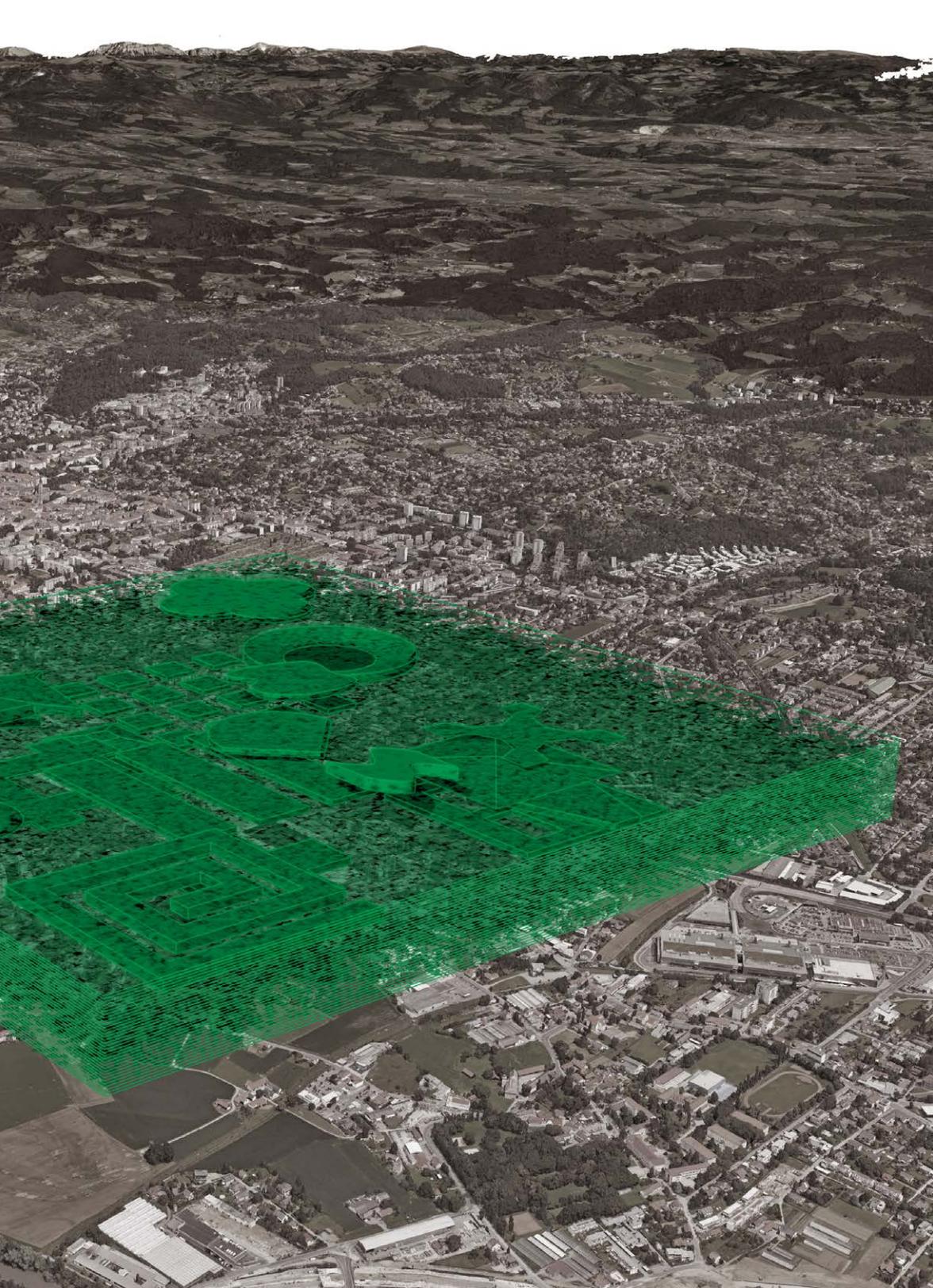
7.723.320.000



NewBabylonX

Z5
Bewohner
7.864.200

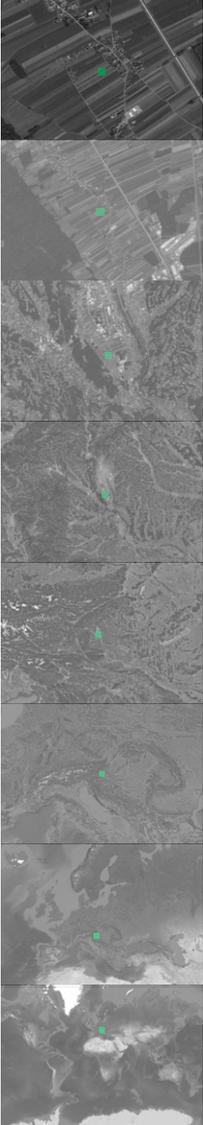


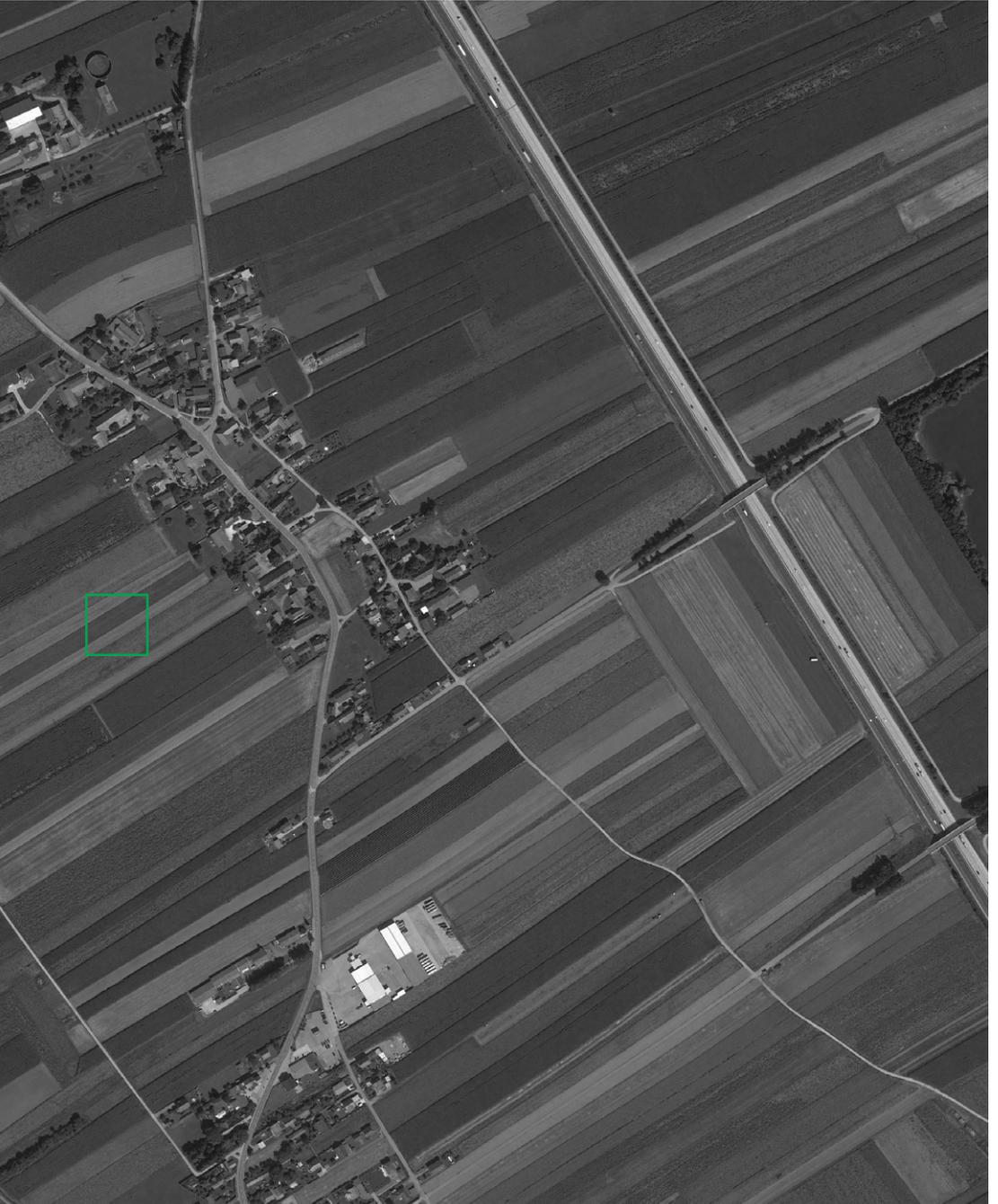


**NOSTOP-
CITYX
MEGA-
BLOCKS**

Extrapolation

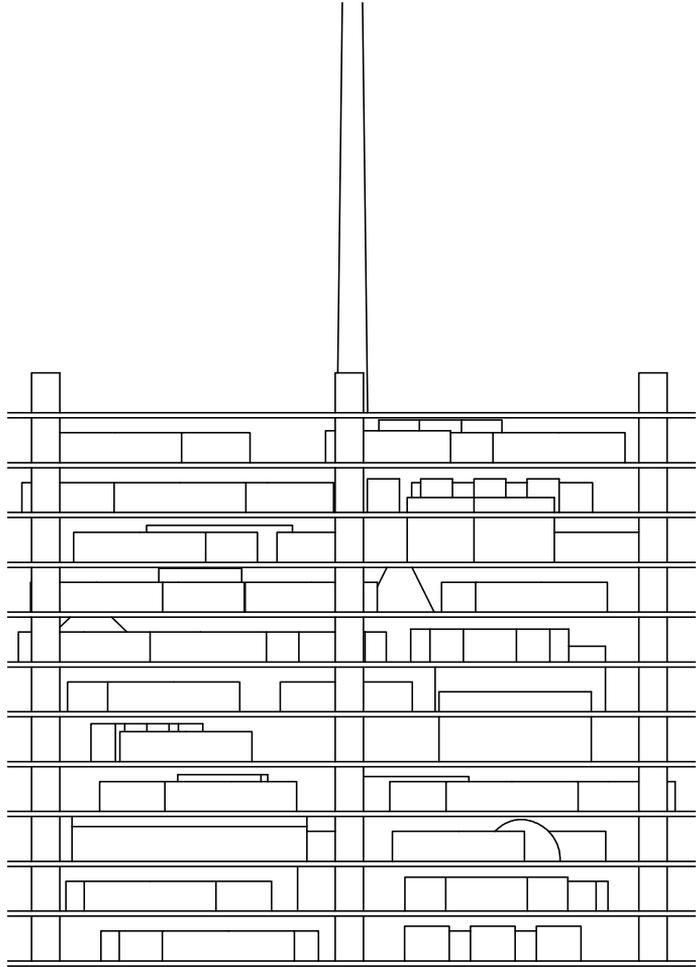
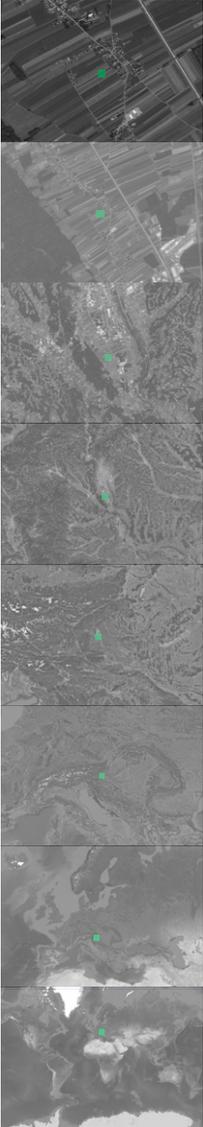
Bewohner
150
M 1:8.000





Extrapolation

307.200

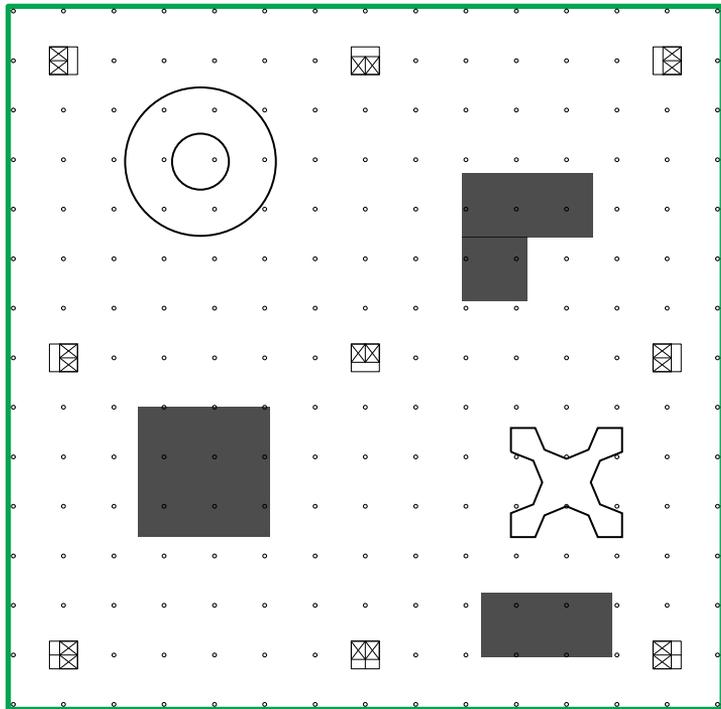


NoStopCityX

Z1
Bewohner
150
M 1:5000

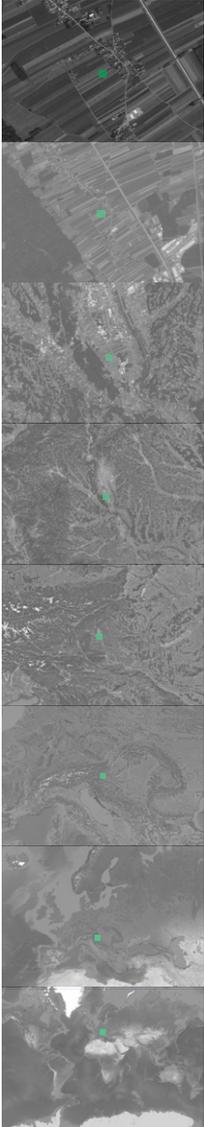
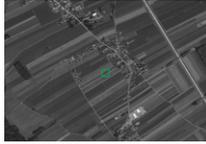
Bewohner
4800

M 1:750

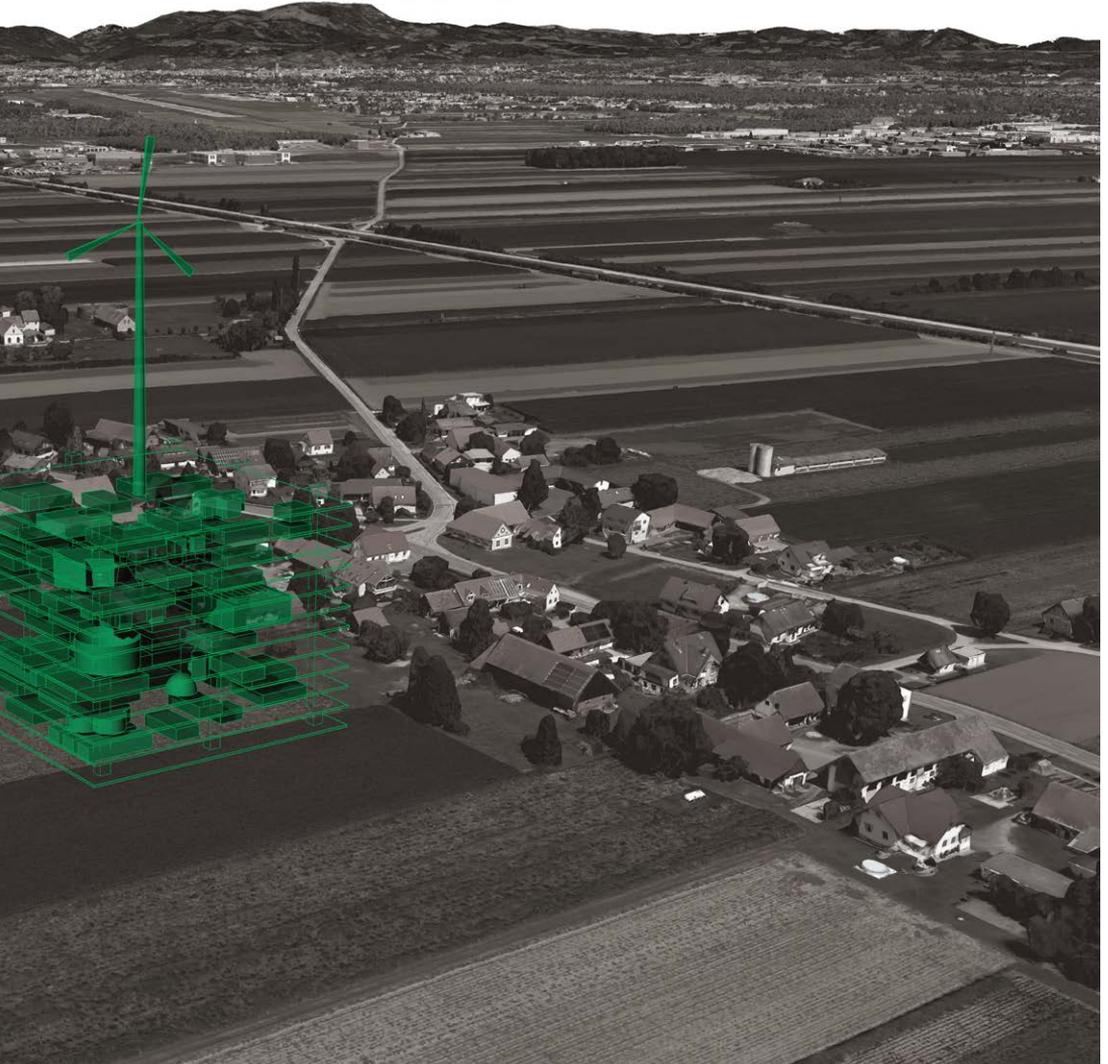


Extrapolation

307.200

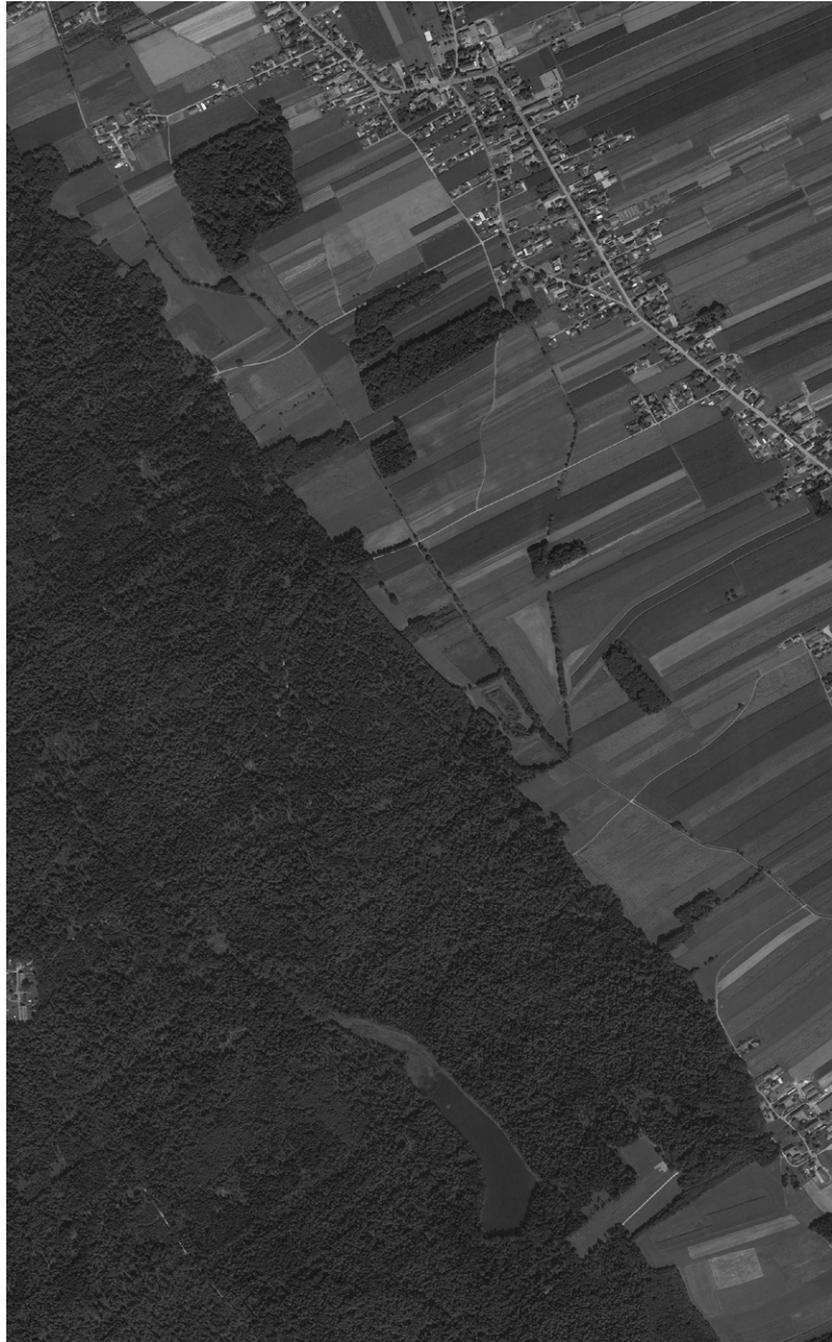
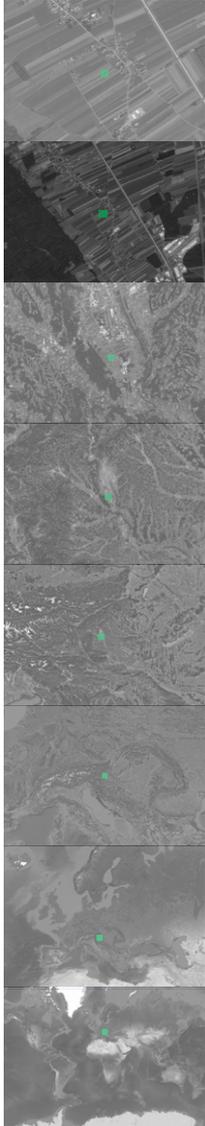


Z1
Bewohner
150



Extrapolation

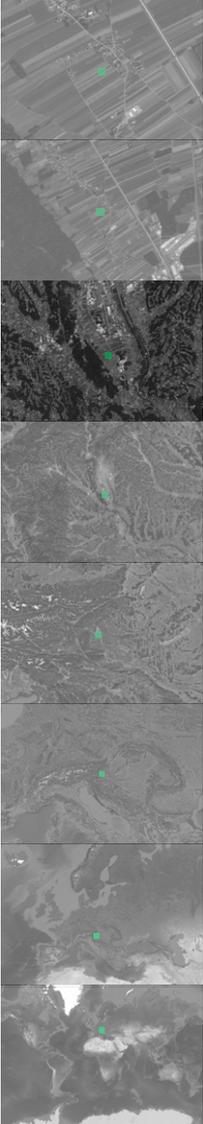
Bewohner
1200
M 1:20.000





Extrapolation

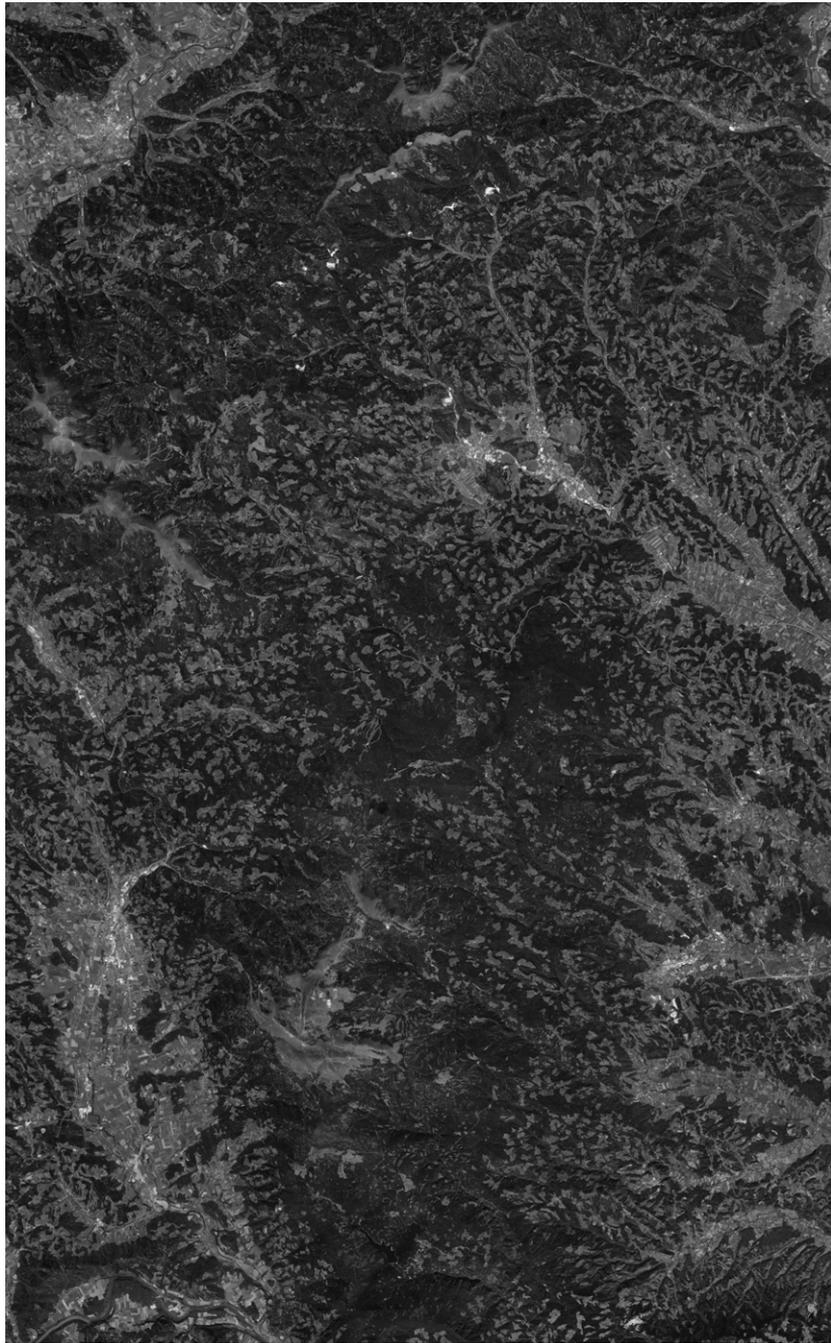
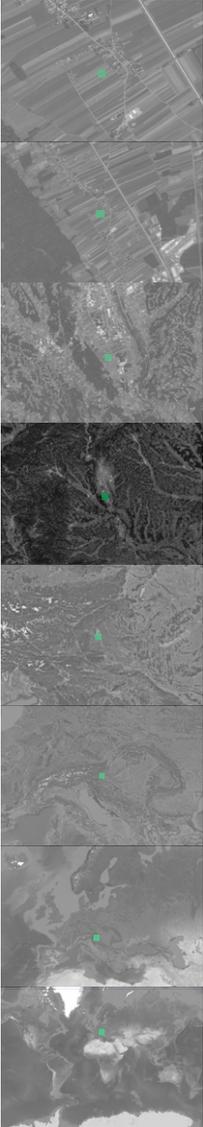
Bewohner
19200
M 1:100.000



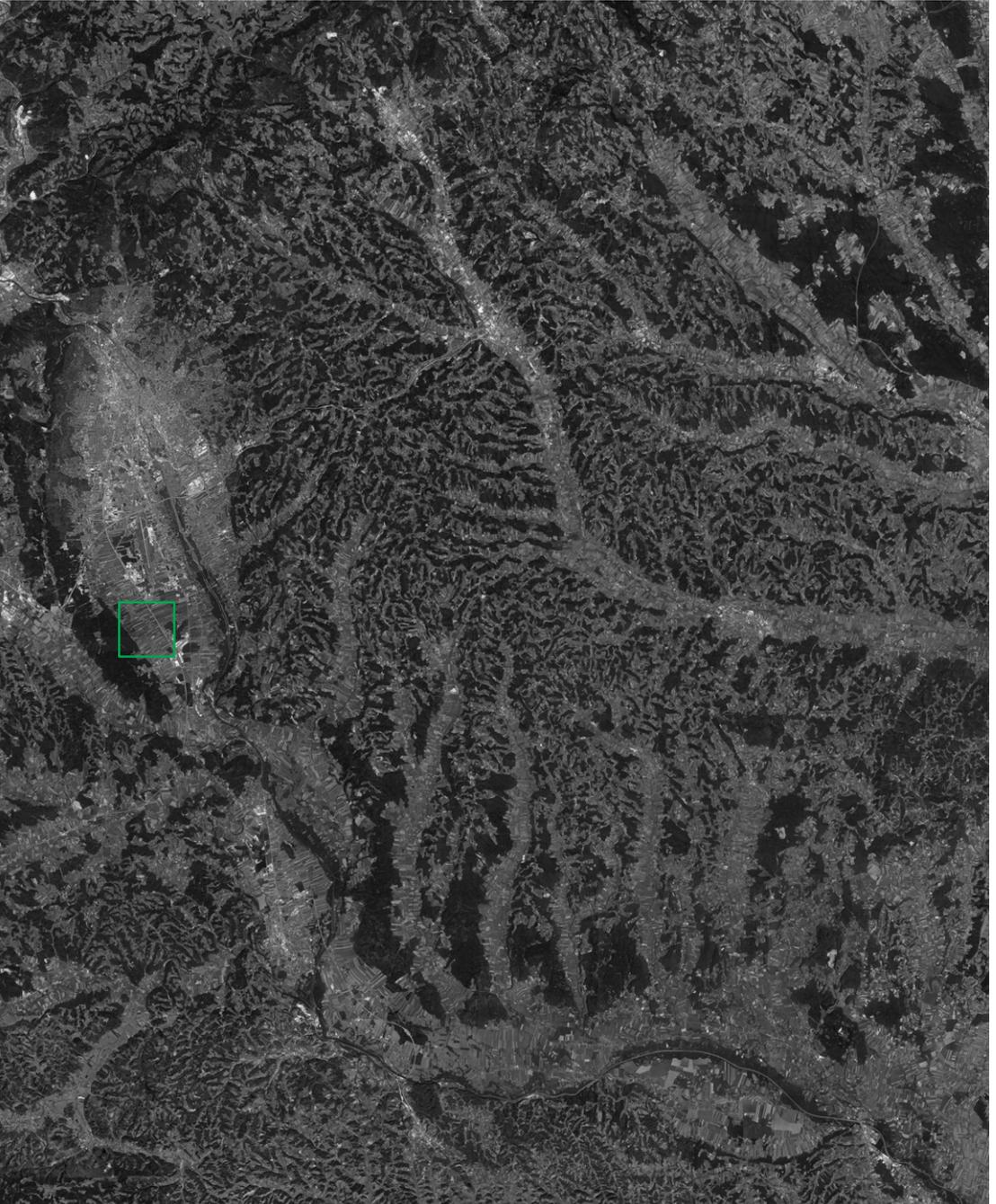


Extrapolation

Bewohner
307.200
M 1:400.000

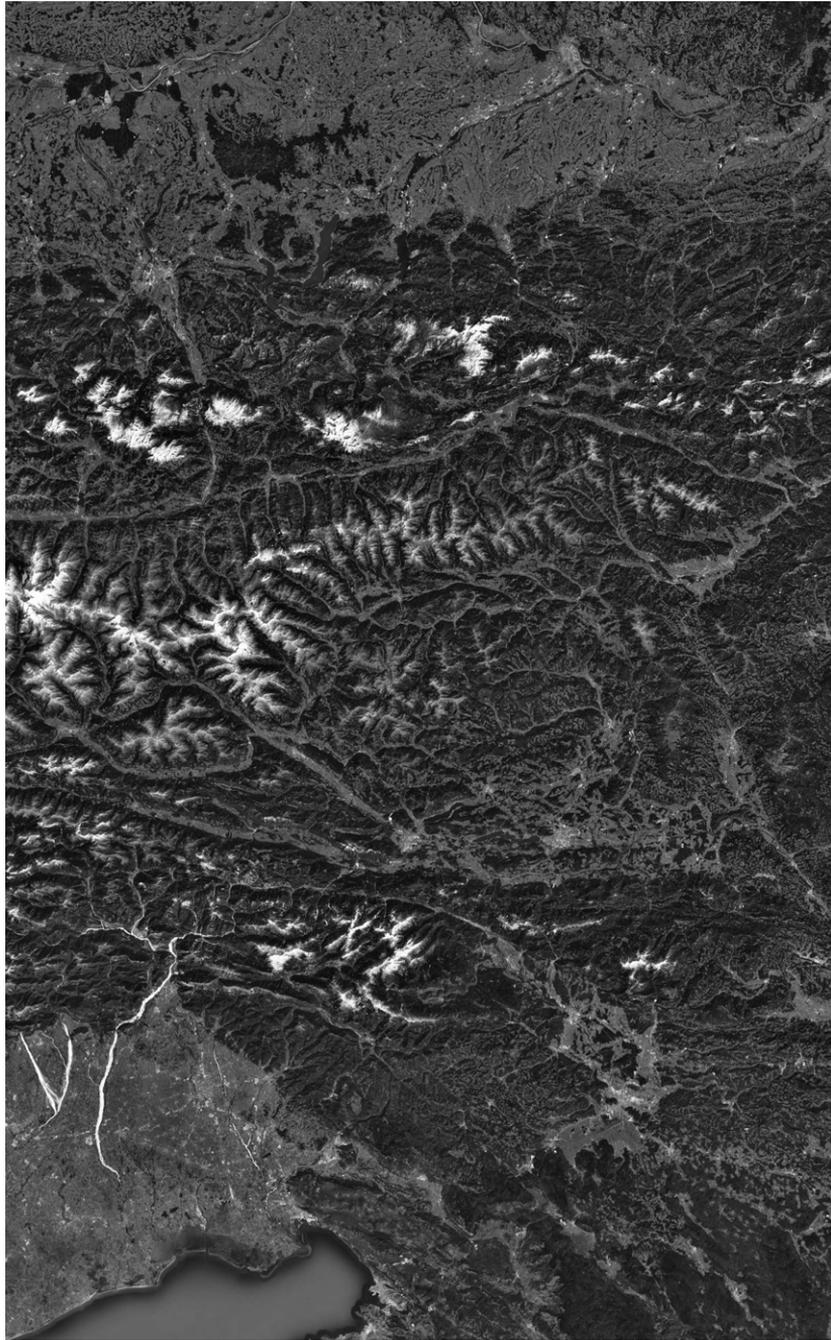
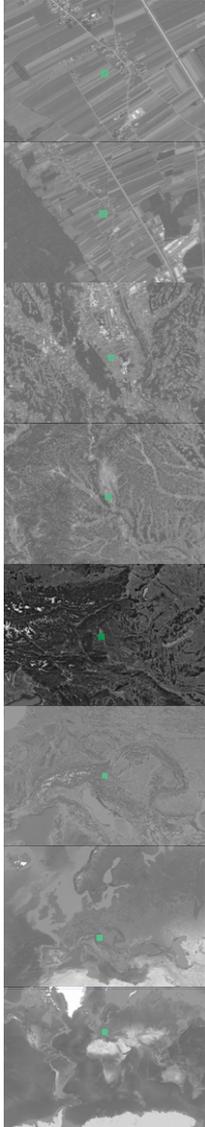


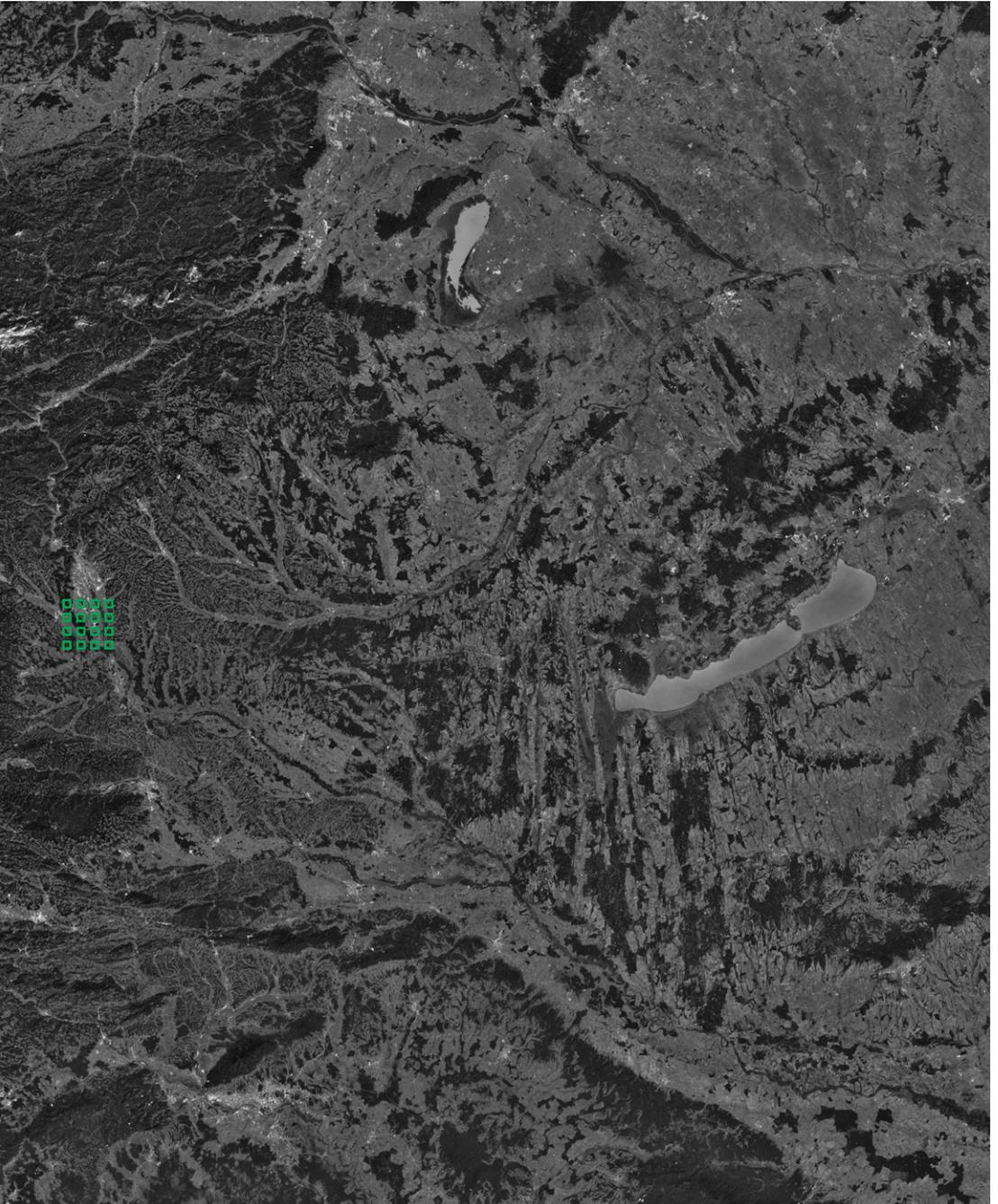
Broadacre City



Extrapolation

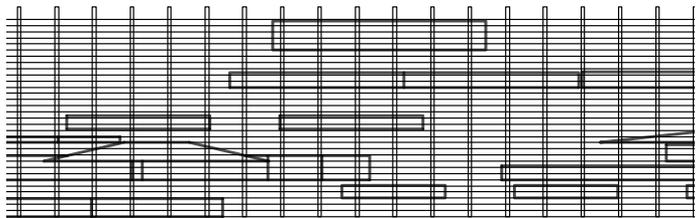
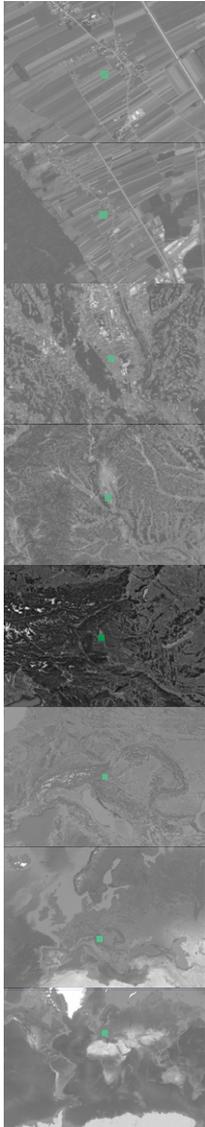
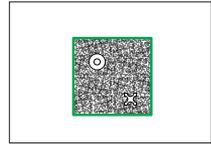
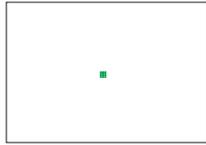
Bewohner
4.915.200
M 1:1.800.000





Extrapolation

4.915.200



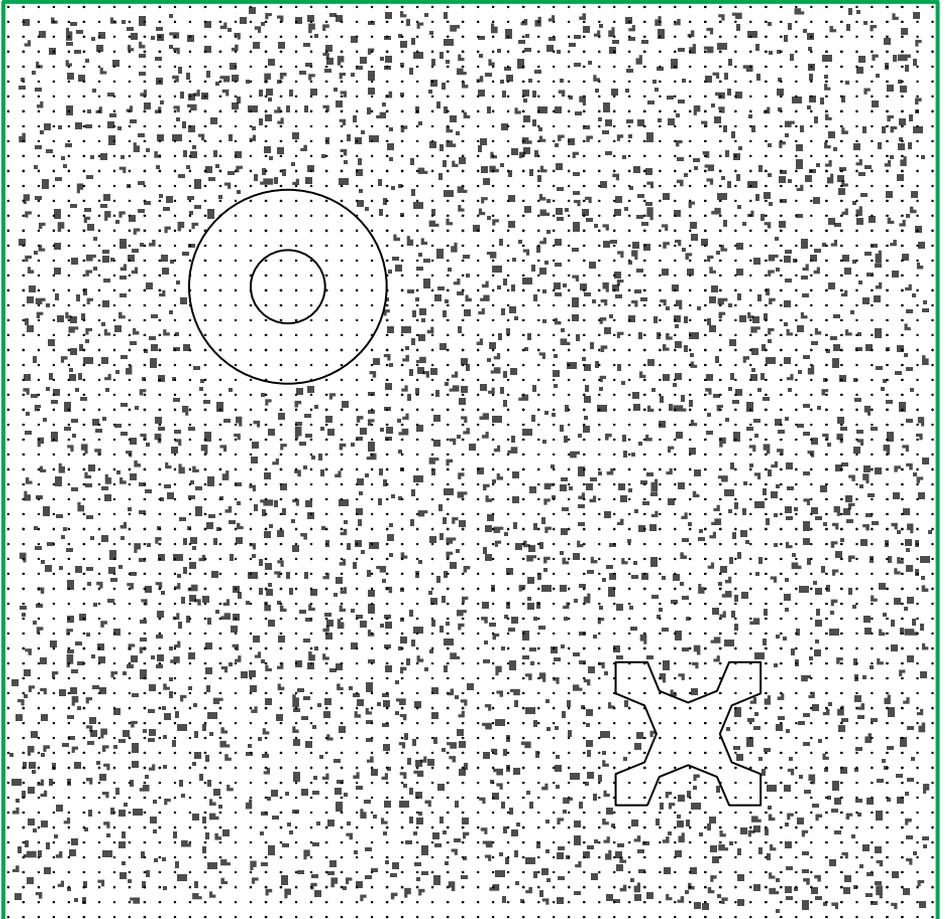
SCHNITT
M 1:30.000

NoStopCityX

Z2
Bewohner
307200
M 1:15.000

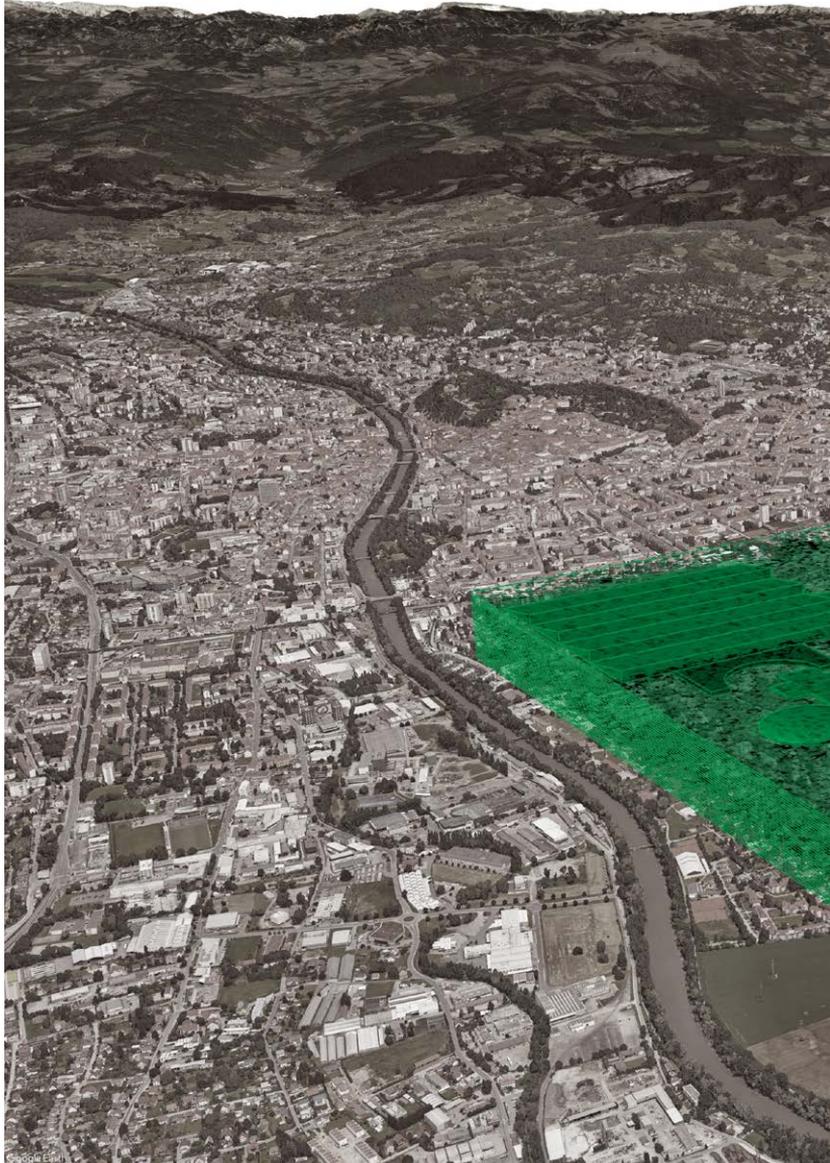
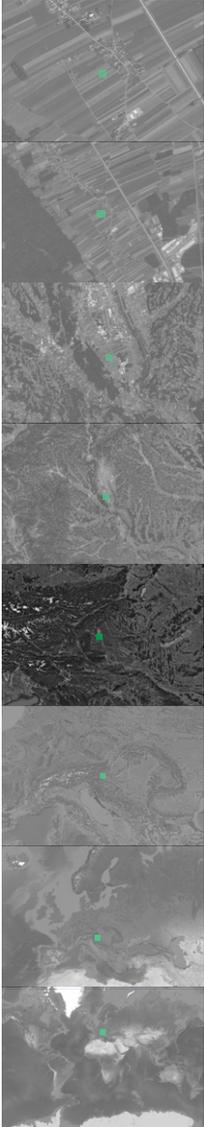
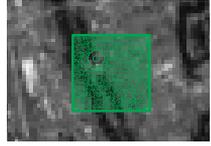
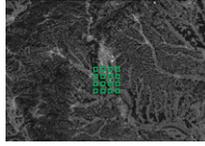
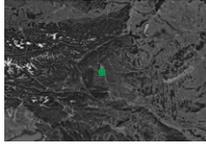
Bewohner
307200

M 1:15000



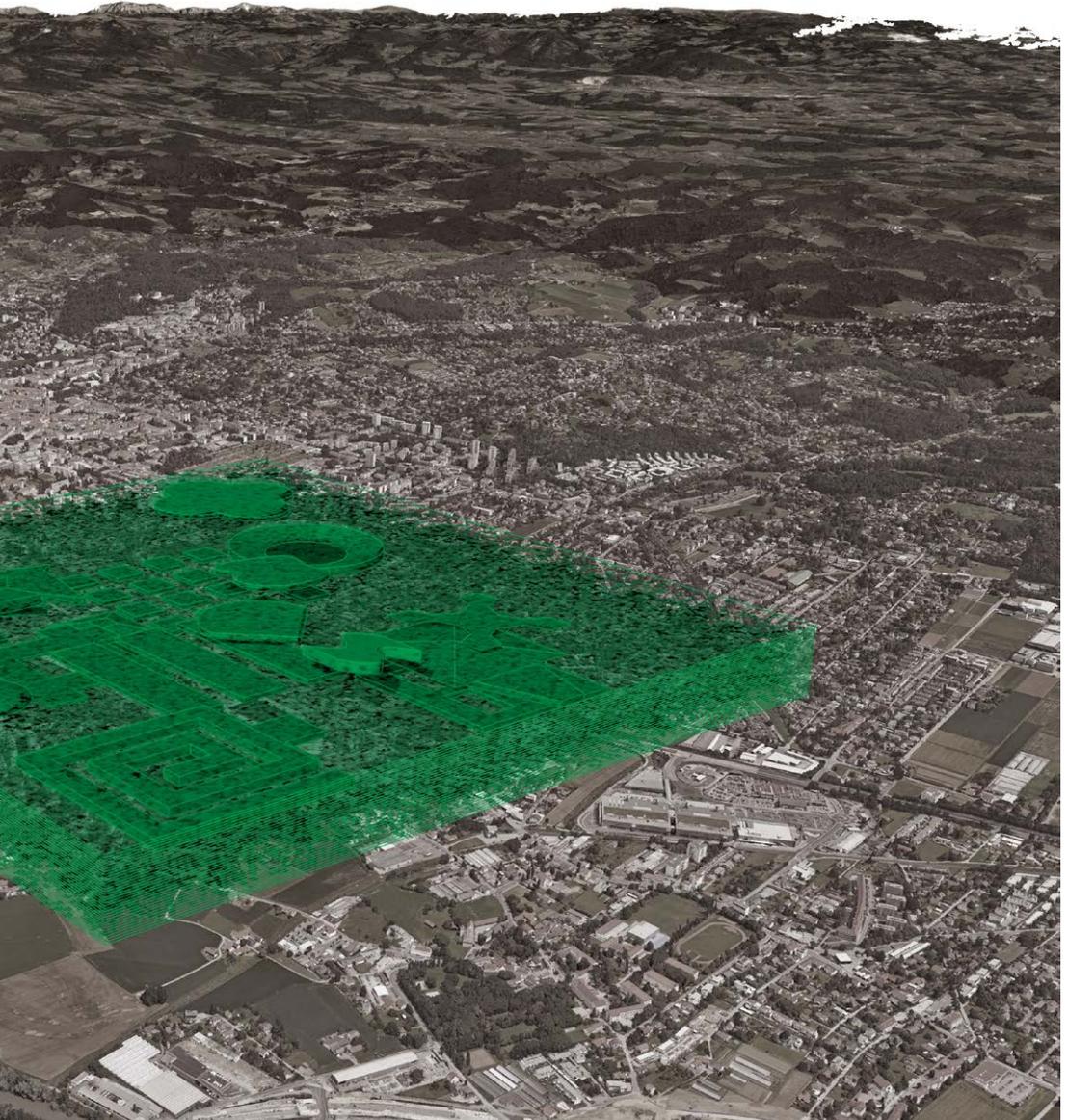
Extrapolation

4.915.200



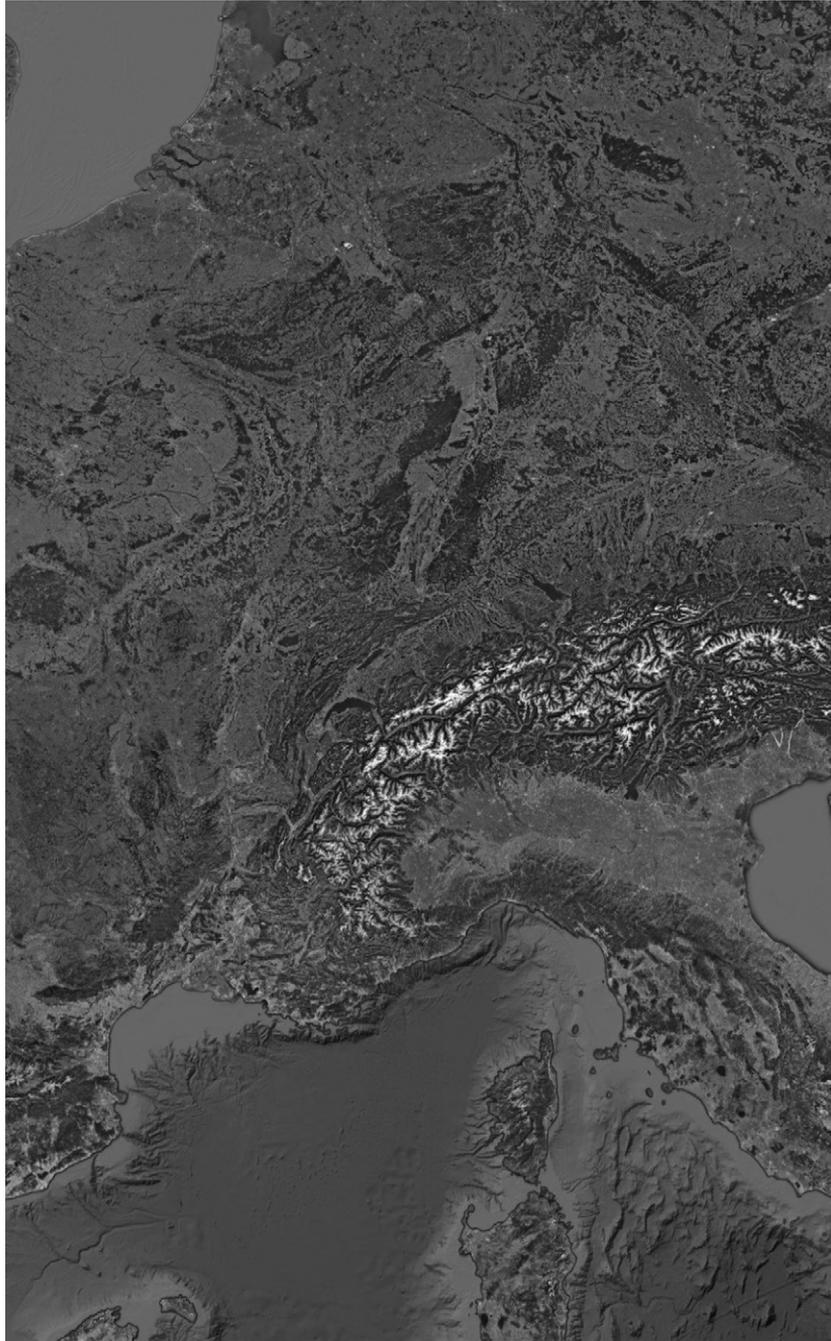
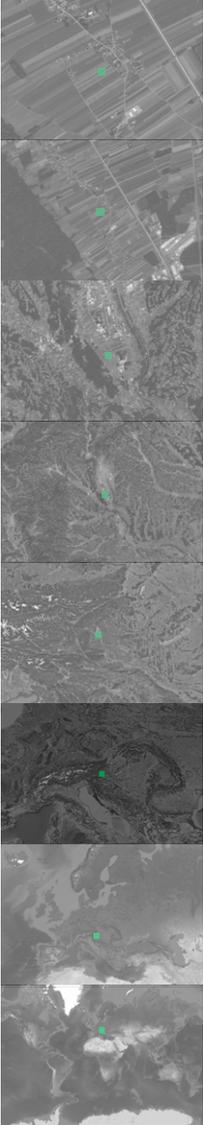
Z2
Bewohner
2400

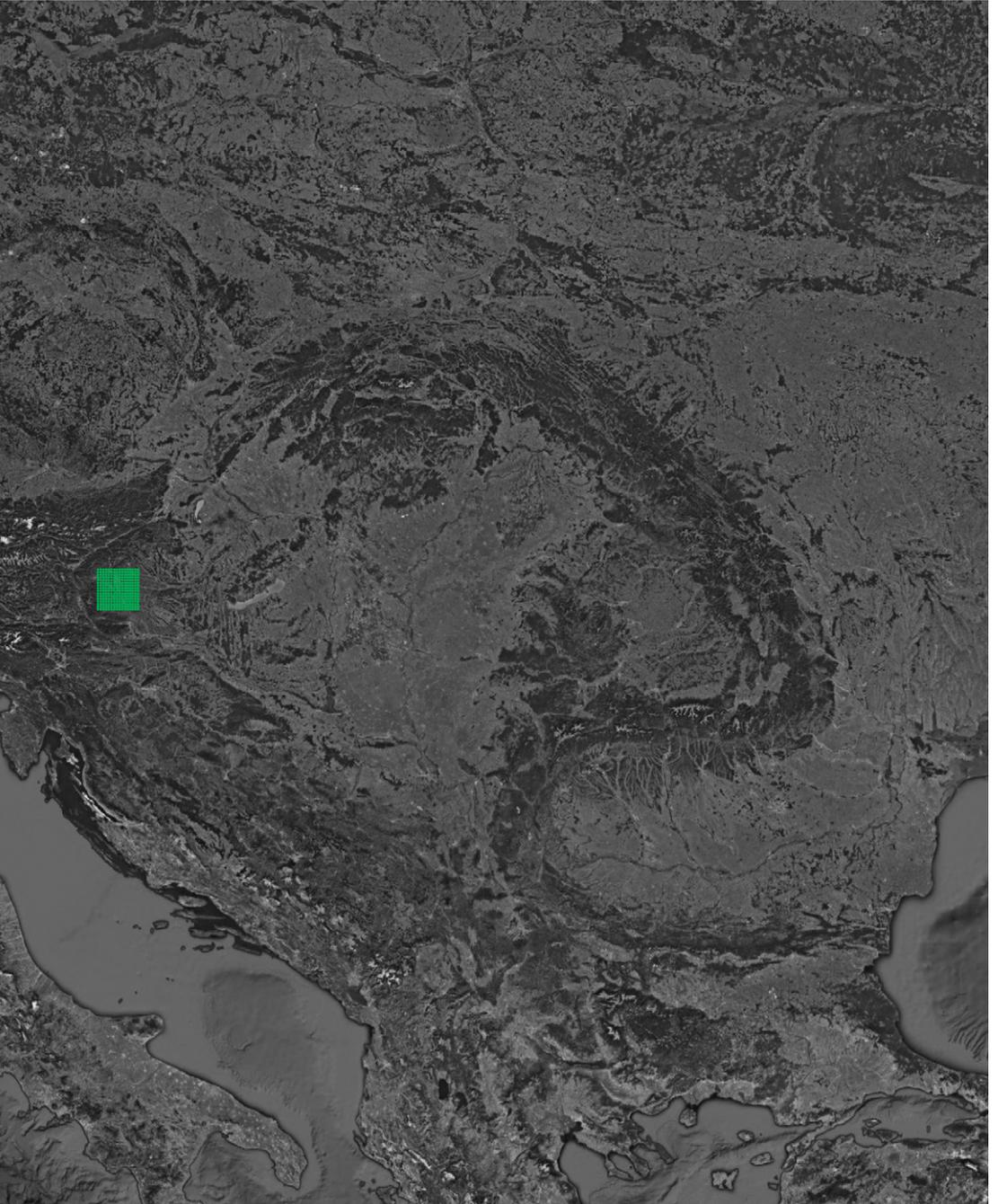
Bewohner
307200



Extrapolation

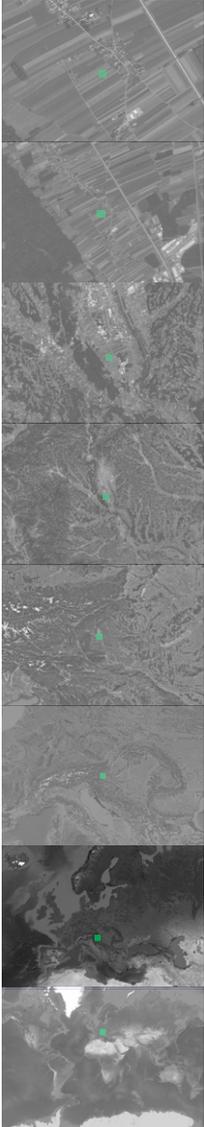
Bewohner
78.643.200
M 1:8.000.000

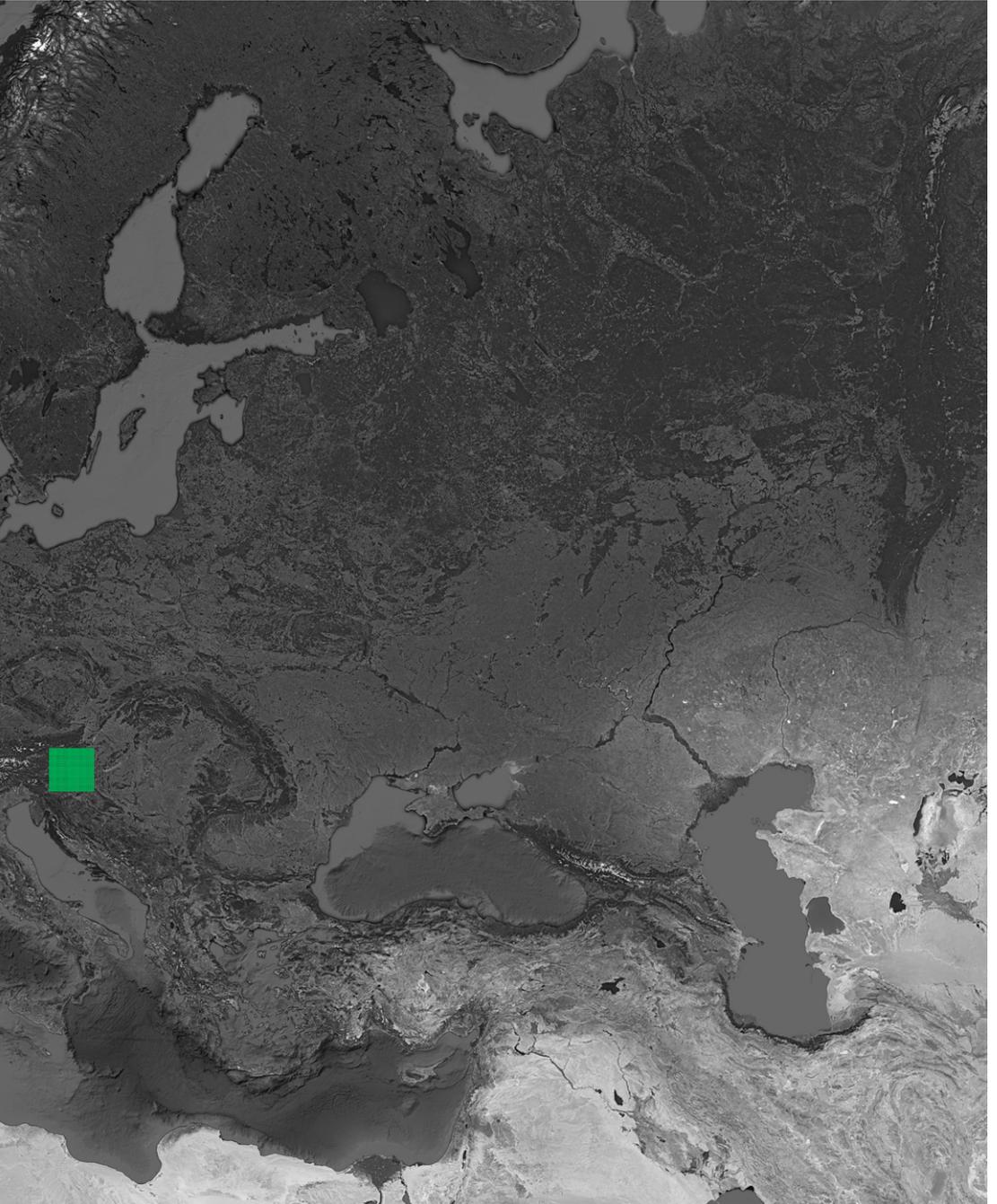




Extrapolation

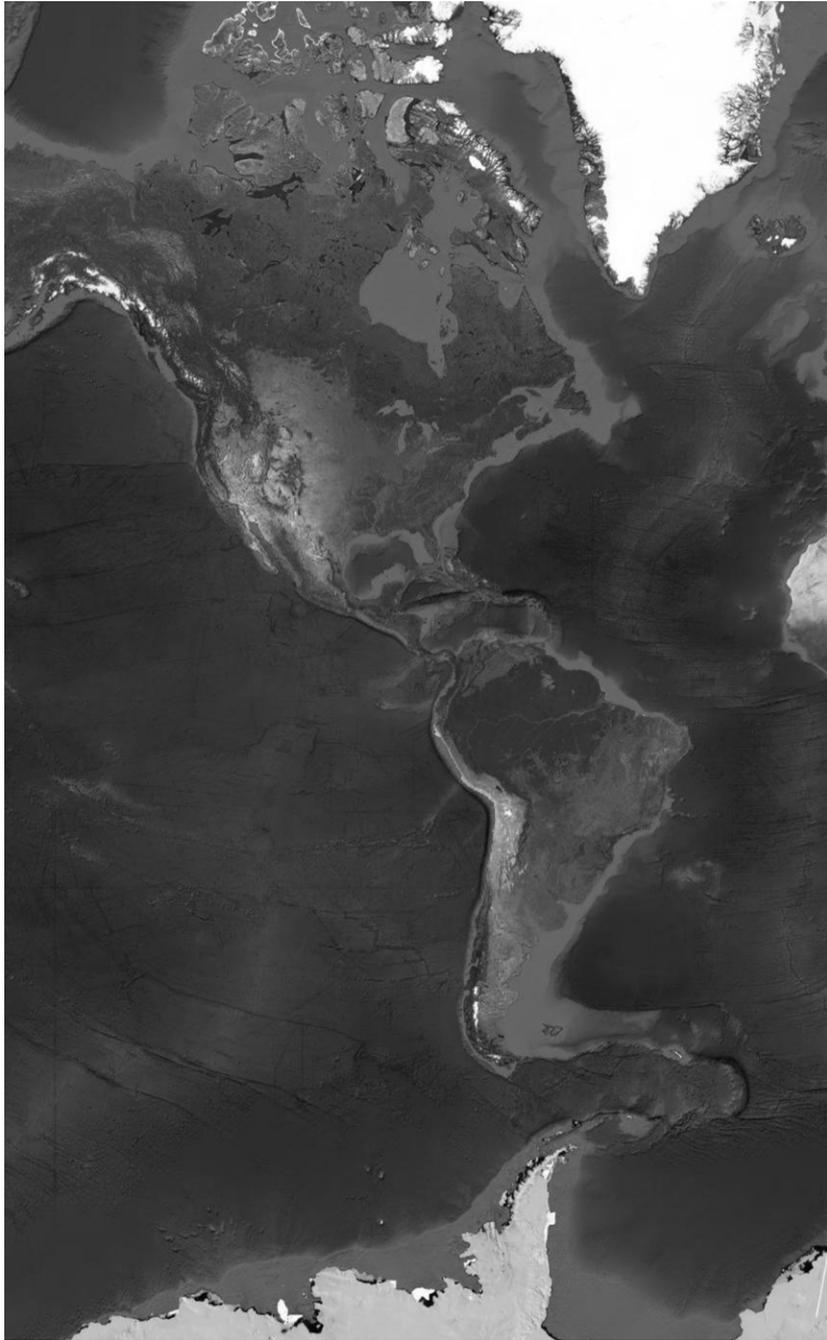
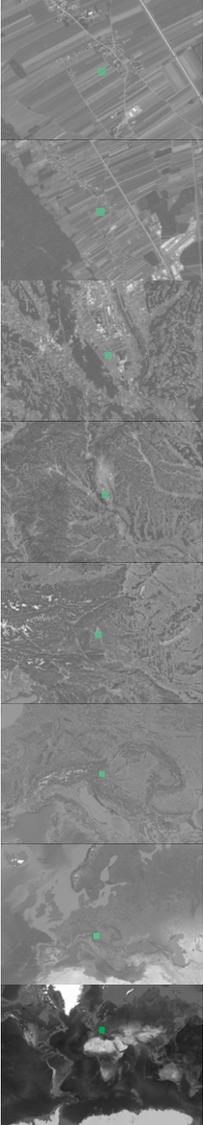
Bewohner
741.400.000
M 1:250.000.000

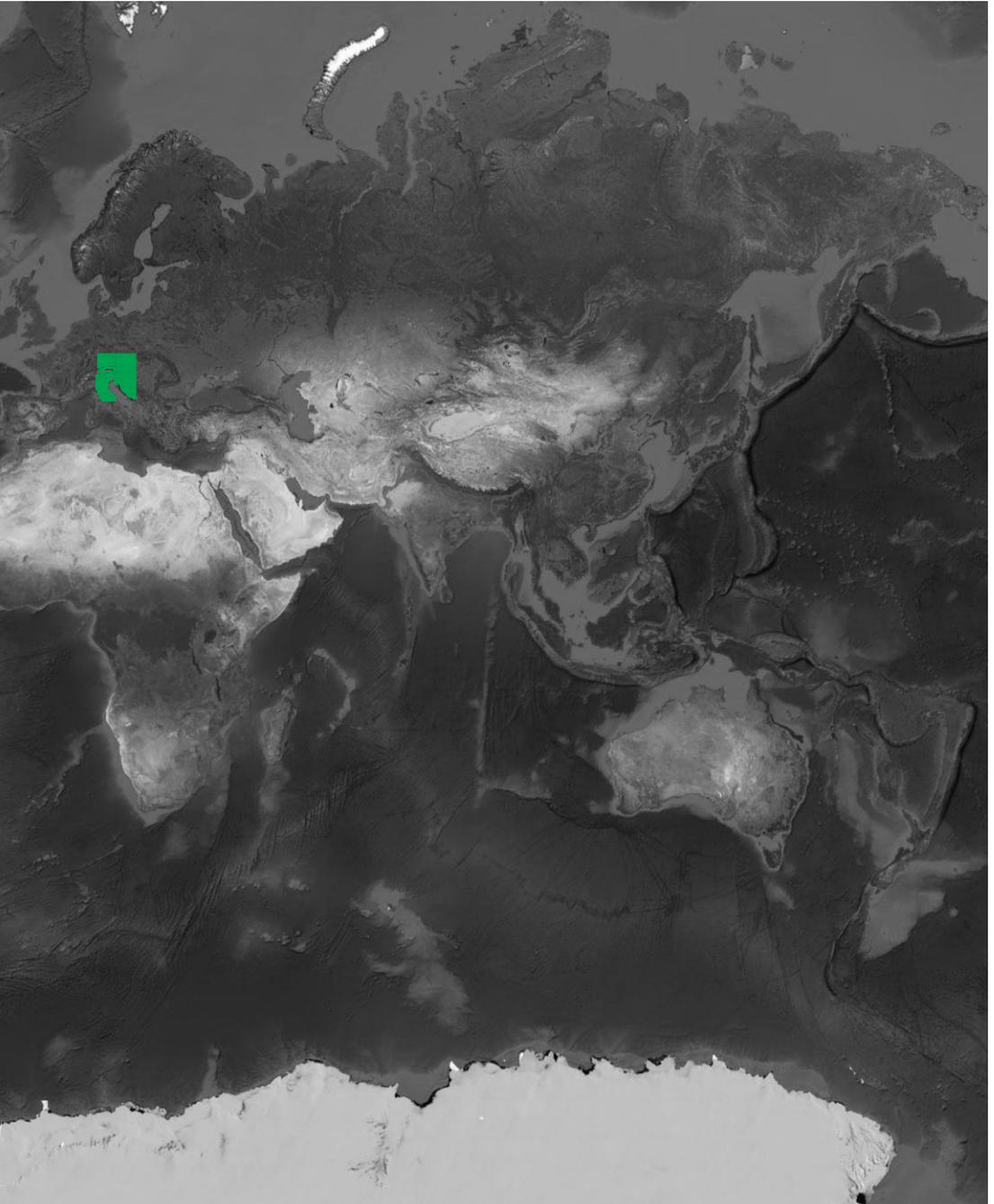


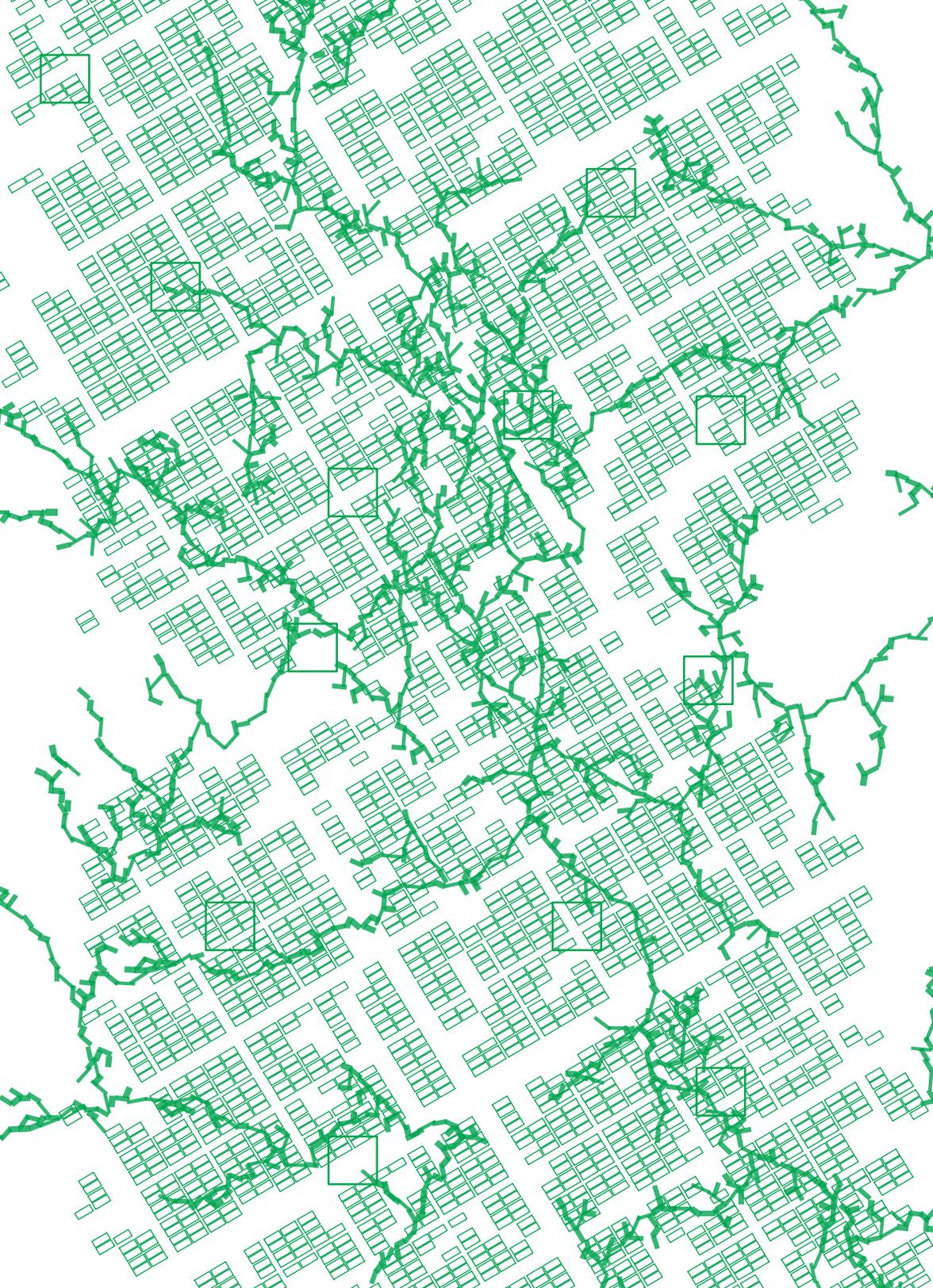


Extrapolation

Bewohner
7.723.320.000
M 1:1.000.000.000







**VER-
GLEICH
CONCLU-
SIO**

Conclusio

Zur Auswertung sollen die Ergebnisse der Extrapolation der drei Raumstrukturen nun miteinander verglichen werden. Die BroadacreCityX würde bei einer Bevölkerung von 7,7 Milliarden Menschen eine Gesamtfläche von 34 Millionen km² erreichen. Das ist ein viertel der gesamten Landfläche der Erde.¹ Den Großteil der Struktur machen die Privatgrundstücke ihrer Bewohner aus. Sie sollen vor allem landwirtschaftlich genutzt werden und zur Selbstversorgung der Bevölkerung dienen. Derzeit werden weltweit etwa 14,5 Millionen km² als Ackerland genutzt.² Würde man dieses Ackerland auf die Privatgrundstücke der BroadacreCityX aufteilen so könnte jeder Bewohner fast zwei Drittel, 1.966 m², seines Grundstückes als Anbaufläche nutzen. Während heute riesige Flächen mit Monokulturen bewirtschaftet werden, ergäbe die Struktur der BroadacreCityX eine kleinteiligere und dadurch vielseitigere Nutzung der landwirtschaftlichen Flächen. Sie ist mit Abstand die größte der drei Raumstrukturen, allerdings schlägt sie eine Nutzung, der von ihr beanspruchten Fläche vor die wesentlich schonender für unseren Planeten wäre, als es unser derzeitiges Nutzungsverhalten ist.

NewBabylonX würde bei 7,7 Milliarden Bewohnern nur 1,4 % der Landfläche der Erde in Anspruch nehmen. Die mäandrierende Struktur soll sich aber trotzdem über den gesamten Globus ausbreiten. Die lineare Aneinanderreihung der Sektoren würde eine Gesamtlänge von fast 10 Millionen Kilometern ergeben. Eine Studie aus dem Jahr 2017 wertete Daten von verschiedenen digitalen Navigator- und Kartensystemen aus und kam dabei auf eine Gesamtlänge des weltweiten Straßennetzes von 14 Millionen km. Für dieses Ergebnis wurden nur Hauptstraßen und keine innerstädtischen Nebenstraßen gezählt.³ NewBabylonX könnte sein Ziel der urbanen Vernetzung der Welt also damit erreichen den Hauptstraßen zu folgen. Die aufgeständerte Struktur würde als Überdachung der Straßen einen neuen Lebensraum für alle Menschen schaffen und sich dabei lediglich über die bereits genutzten Flächen setzen.

Die flächenmäßig kleinste der drei Raumstrukturen ist die NoStopCityX. Sie besteht aus einem gleichmäßigen Raster von Megablocks, die jeweils für 307.200 Personen platz bieten. Die Ausdehnung der Struktur beliefe sich bei 7,7 Milliarden Bewohnern auf 259.000 km², einer Fläche die dreimal so groß wie Österreich ist und lediglich 0,2 Prozent der Landfläche der Erde ausmachen würde. Die zwanzig größten Metropolregionen dieser Welt erreichen zusammen eine halb so große Fläche. Bereits die Hälfte der Menschheit ließe sich also mit der Struktur der

1 Vgl. Jering 2013, 2

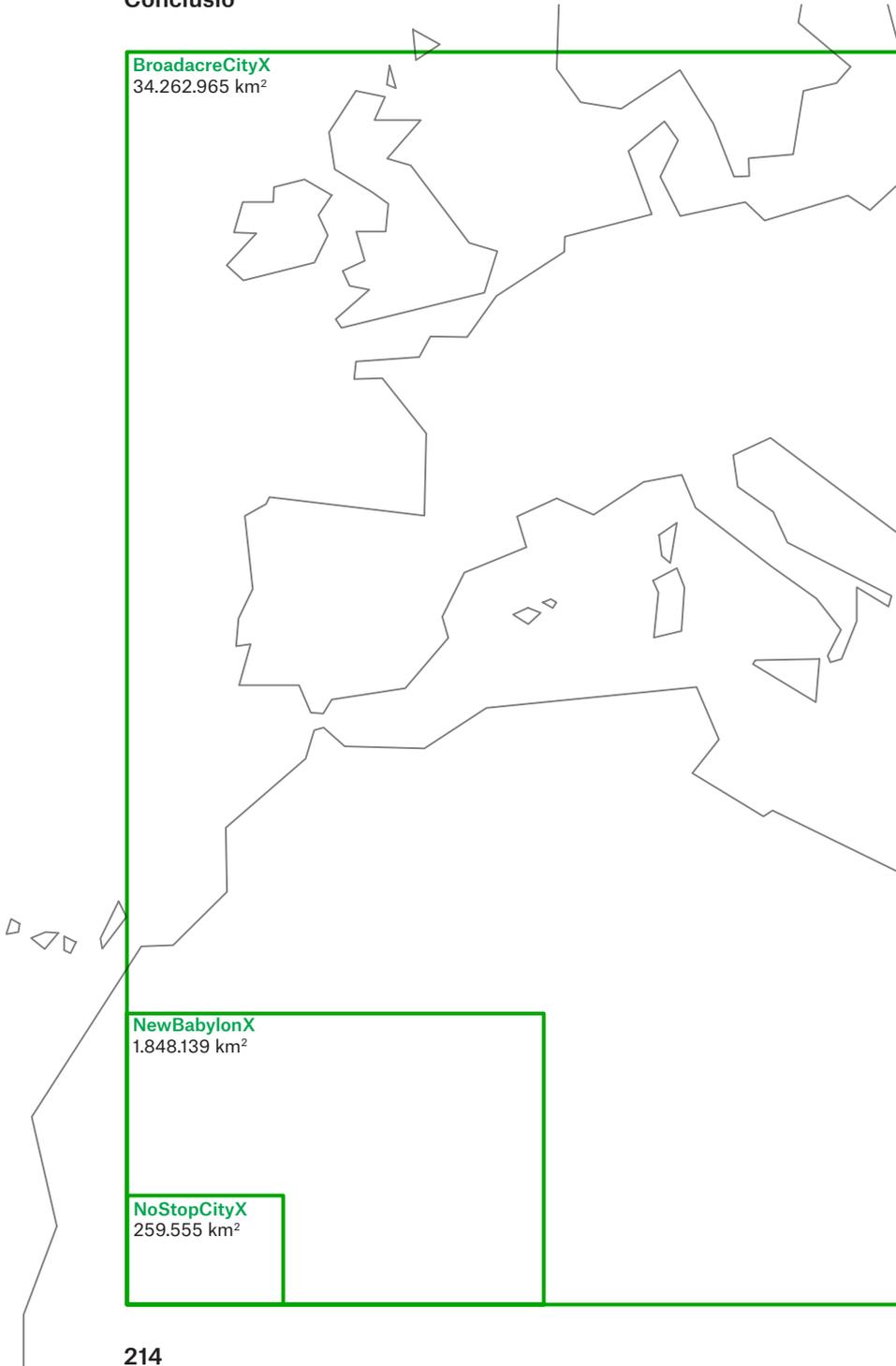
1 Vgl. Ebda., 2

1 Vgl. Strano 2017, 3

Vergleich

NoStopCityX in diesen Regionen konzentrieren. Insgesamt würde die NoStopCityX nur ein zehntel der derzeit durch Städte und Infrastruktur genutzten Flächen benötigen. Die drei Raumstrukturen stellen sehr unterschiedliche Strategien der Flächennutzung dar. Alle drei weisen auf das Problem der zunehmenden Beanspruchung der begrenzten Landflächen hin und bieten Lösungen an. Sie sind dabei aber nicht als ernstgemeinte Vorschläge zu verstehen. Es sind Gedankenspiele deren Sinn, nicht in ihrer Umsetzung, sondern in ihrer Aussage als hypothetisches Modell liegt. In der Einleitung wurden zwei Kategorien von Utopien genannt, die Raumutopie und die Zeitutopie. Ihre Unterscheidung bezieht sich dabei auf die Art wie sich eine Utopie zu der Realität abgrenzt. In den Transformationen, die die drei Utopien in der vorliegenden Arbeit durchlaufen haben, werden sowohl räumliche als auch zeitliche Abgrenzungen aufgehoben. Durch die Kontextualisierung werden alle drei mit der Gegenwart in Verbindung gebracht. Räumlich werden sie mit aktuellen Satellitenbilder in den real existierenden Landschaften platziert. Sie lassen sich also keiner der beiden Kategorien zuordnen. Trotzdem erfüllen sie weiterhin die Funktion einer Utopie als virtueller Raum, der zur Reflexion über aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen dient. Die ursprünglichen Utopien, Broadacre City, New Babylon und No Stop City gewinnen durch ihre Abgrenzung zur realen Welt die Freiheit für ihre visionären Intentionen. Dahingegen durchbrechen BroadacreCityX, NewBabylonX und NoStopCityX diese Abgrenzung. Sie funktionieren deshalb weniger als eigenständige Utopien sondern eher als Vermittler zwischen den ursprünglichen Utopien und unserer heutigen Welt.

Conclusio



Vergleich



Anhang

Archizoom: No-Stop City. Residential Parkings, Climatic Universal System, in: Domus 496, März 1971, 56.

Branzi, Andrea: No Stop City. Archizoom Associati, Orléans 2006

o.A.: Utopie, in: Brockhaus. Enzyklopädie, Bd.28, Mannheim 212006

Capdevila, Pablo, Martinez: The Interior City. Infinity and Concavity in the No-Stop City, in: Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos, 4 (2013), 130-132

Coles, Alex (Hg.): The italian avant-garde. 1968 - 1976, Berlin 2013

Constant: New Babylon. Outline of a Culture, in Wigley, Mark: Constants New Babylon. a hyper architecture of desire, Rotterdam 1998, 160 - 165. übers. Paul Hammond

Debord, Guy: Rapport über die Konstruktion von Situationen und die Organisations- und Aktionsbedingungen der Internationalen Situationistischen Tendenz und andere Schriften, in: Hauser, Susanne/ Kamleithner, Christa / Meyer, Roland (Hg.): Architekturwissen. Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften Bd. 1: Zur Ästhetik des Sozialen Raumes, Bielefeld 2011, 359 - 363. übers. Roberto Orth

De Long, David Gilson (Hg.): Frank Lloyd Wright: Die Lebendige Stadt, Weil am Rhein 1998

Gamble, Clive/ Gowlett, John/ Dunbar, Robin: Evolution, Denken, Kultur. Das soziale Gehirn und die Entstehung des Menschlichen, Berlin/Heidelberg 2016

Jering, Almut/ Klatt, Anne/ Seven, Jan u.a.: Globale Landflächen und Biomassen. nachhaltig und ressourcenschonend nutzen, Dessau 2013

Koolhaas, Rem: Bigness oder das Problem der Größe, in: Neumeier, Fritz, Quellentexte zur Architektur, München 2002, 575 - 582. übers. Fritz Schneider

Literaturverzeichnis

Lampugnani, Vittorio Magnago: Die Stadt im 20. Jahrhundert, Bd.2, Berlin 2011

Pfeiffer, Bruce Brooks: Frank Lloyd Wright, Köln 2015

Stauffer, Maria Theresa: Figurationen des Utopischen, München 2008

Strano, Emanuele u.a. (September 2017): The scaling structure of the global road network, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5666254/pdf/rsos170590.pdf>, in: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/> [15.08.2019]

Van der Horst, Trudy: Biography of Constantn Amsterdam, 1920 - Utrecht, 2005, in: Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016

Van der Horst, Trudy: Biography of Constantn Amsterdam, 1920 - Utrecht, 2005, in: Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016

Wigley, Mark: Constants New Babylon. a hyper architecture of desire, Rotterdam 1998

Wigley, Mark: Extreme Hospitality in: Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016

Wright, Frank Lloyd: The Disappearing City, New York 1932

Wright, Frank Lloyd: An Autobiography, New York 1943

Anhang

1/ [https://de.wikipedia.org/wiki/Utopia_\(Roman\)#/media/Datei:Insel_Utopia.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Utopia_(Roman)#/media/Datei:Insel_Utopia.png) (19.08.2019)

2/ <https://www.mydstudio.com/blog/frank-lloyd-wrights-broadacre-city.html> (19.08.2019)

3/ Schmied, Wieland: Caspar David Friedrich, Köln 1992, (S.68)

4/ De Long, David Gilson (Hg.): Frank Lloyd Wright: Die Lebendige Stadt, Weil am Rhein 1998, (S.43)

5/ <https://www.archdaily.com/60246/ad-classics-fred-erick-c-robie-house-frank-lloyd-wright/5037de1128ba0d-599b0000a4-ad-classics-frederick-c-robie-house-frank-lloyd-wright-photo> (19.08.2019)

6/ De Long, David Gilson (Hg.): Frank Lloyd Wright: Die Lebendige Stadt, Weil am Rhein 1998, (S.29)

7/8/ <http://bruvu.tumblr.com/post/77808778098/broadacre-city-project-frank-lloyd-wright> (17.08.2019)

9/ <https://www.mydstudio.com/blog/frank-lloyd-wrights-broadacre-city.html> (19.08.2019)

10/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016 (S.158)

11/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016 (S.165)

12/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016 (S.146)

13/ Wigley, Mark: Constants New Babylon. a hyper architecture of desire, Rotterdam 1998 (S.123)

14/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016 (S.130)

15/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty, Ostfildern 2016 (S.131)

16/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty,

Bilderverzeichnis

Ostfildern 2016 (S.130)

17/ Stamps, Laura: Constant - New Babylon. to us, liberty,
Ostfildern 2016 (S.130)

18/ <http://www.harvarddesignmagazine.org/issues/38/eyes-that-do-not-see-tracking-the-self-in-the-age-of-the-data-center>

19/ Branzi, Andrea: No Stop City. Archizoom Associati,
Orléans 2006 (S.5)

20/ Branzi, Andrea: No Stop City. Archizoom Associati,
Orléans 2006 (S.72/73)

21/ Stauffer, Maria Theresa: Figurationen des Utopischen,
München 2008, (S.233)

22/ Branzi, Andrea: No Stop City. Archizoom Associati,
Orléans 2006, (S.94-95)

23/ Stauffer, Maria Theresa: Figurationen des Utopischen,
München 2008, (S.69)

