

Was ist iCon? Erste Antworten.

Eine recht lange Geschichte verbirgt sich hinter iCon. Die ersten Ideen dazu gab es bereits 1997. Zu dieser Zeit beschäftigten wir uns im Seminar Architekturtheorie mit den neuen Medien und deren Auswirkungen auf Architektur und Gesellschaft. Besonders die verlockenden Möglichkeiten des Internets hatten es uns angetan.

Drei Jahre später, noch unter dem Namen ideaLog, einem Kunstwort aus Idee und Dialog, entstand das Konzept, eine netzbasierte dialogische Form der Kommunikation anzubieten, Schreiben und Lesen, Lesen und Schreiben. Wir hatten mittlerweile so viele Seminararbeiten geschrieben, die wir im besten Fall auch vor Kommilitonen referierten, aber die dann doch recht schnell in Vergessenheit gerieten. Diese wollte ich wieder ausgraben, themenbezogen zusammenstellen und daran anknüpfend, Anregungen zur weiteren Auseinandersetzung mit diesen Themen bieten. Unzufrieden war ich nur mit dem Bezugswort Dialog, da das gleichzeitig nur zwei Personen einschließt, so wurde aus Dialog Konversation und aus ideaLog wurde iCon.

Im Editorial könnt ihr lesen, was ich mir thesenartig heute darunter vorstelle.

Medialer Raum war als zweite Ausgabe gedanklich und inhaltlich bereits zu dieser Zeit fertig, ein Streifzug durch Themen vielleicht ganz fern von Architektur. Doch außer vielen Gedanken ist daraus nichts geworden, schuld seien mal soziales nettes Weimarleben.

Auch das ist mittlerweile schon 4 Jahre her. Was lange währt wird endlich gut? So haltet Ihr nun die erste Ausgabe in Euren Händen. Von der Architektur als Illusion, über das Einbeziehen der Neuen Medien in die Architektur bis zum Ende der Architektur reichen die Beiträge.

Was mir beim Durchlesen der Seminararbeiten auffiel, wie kontrovers wir uns damals mit Architektur in all seinen Facetten auseinander setzten oder vielleicht auseinanderzusetzen hatten. Wir wälzten Medientheorien, Kunstgeschichte, Soziologie, all das hat uns beeinflusst. Erstaunlich aktuell sind die Themen auch heute noch. Fasziniert hat mich der hohe Stellenwert, den wir der gesamtgesellschaftlichen Verantwortung des Architekten geben und wie wenig Raum dafür in der Praxis bleibt. Nichtsdestotrotz lohnt es sich auch weiterhin darüber nachzudenken.

Viel Spaß beim Schmökern :)

Robert Baum

2	editorial
3	steffen spitzner:// filmarchitektur, illusionsmaschine
6	robert baum:// neue medien
12	ines habrecht:// medienfassade und medienzentrum als hohle phrasen oder die fassade als medium?
15	britt hoeres:// echtzeit - virtualisierung - telematik - das ende der architektur

impressum

für Mitglieder von welo
<http://groups.yahoo.com/group/welo>
im File-Bereich herunterladbar

redaktion und layout: Robert Baum
robertbaum@hotmail.com

editorial

was ist iCon? zweite antworten.

Text Robert Baum

iCon ist eine digitale zeitschrift - ein ezine.

digital bedeutet freifließend:
kopierbar, vervielfältigbar, verbreitbar.

**iCon entstand aus den wörtern idee, internet
und konversation.**

der wert des internets als medium für den
schnellen austausch von informationen ist
ungebrochen. es bietet alle voraussetzungen
für eine form der kommunikation, die den
klassischen debatten sehr nahe kommt. eine
theoretisch unbegrenzte anzahl von teilneh-
mern kann in diesem weltweit zugänglichen
forum zu worte kommen. lebhafte debatten
werden so weltumspannend möglich.

iCon lebt von den beiträgen seiner leser.

iCon ist ein forum, die idee einer multilogi-
schen form der kommunikation. leser werden
durch eigene beiträge zu redakteuren.

**iCon beschäftigt sich mit den themenberei-
chen architektur, kultur und medien.**

das ist der anfang, das themenspektrum lässt
sich problemlos erweitern. sobald sich
genügend beiträge zu einem themenschwer-
punkt finden, ist eine neue ausgabe geboren.

**iCon hilft, lebhafte debatten ins netz zu
bringen.**

meinungen zu bereits veröffentlichten
beiträgen sind ganz besonders erwünscht, um
den angestrebten lebhaften diskursiven
meinungsaustausch zu fördern. autoren
werden zu lesern.

iCon is an ezine.

*digital means freefloating:
possible to copy, multiply, spread.*

***iCon was formed by the words idea, internet
and conversation.***

*the value of internet as a medium for quick
information exchange is indisputed. it meets
all requirements as a form of communication
near classical debates. theoretically an infinite
number of users can communicate jointly in
this worldwide accessible environment. lively
debates become possible on a global level.*

***iCon exists by contributions of its rea-
ders.***

*iCon is a forum, the idea to establish a
communicative multilog. readers change with
own articles to editors.*

***iCon covers the topics architecture, culture
and media.***

*that is the beginning, further topics can be
added easily. As soon as enough contributions
are dealing with a common main topic, a
new edition is born.*

***iCon helps to establish lively debates on the
net.***

*opinions to published contributions are more
than welcome, so the lively debate will
become reality. authors change to readers.*

filmarchitektur, illusionsmaschine

Auf diese Weise bietet Tati gleichzeitig mit seiner These einer Zukunftsgesellschaft auch die Lösung an, wie man einer solchen Entwicklung entgegenwirken kann.

Der Film ist eine der jüngsten Künste. Ein Medium, das durch den hinzukommenden Zeifaktor, also die Einbeziehung der Bewegung, die dritte Dimension erschließt. Ganz im Gegensatz zur rein statischen Kunst. Dadurch hat sich der Film die Architektur erschlossen. Was vorher noch Kulisse, also zweidimensional war, wird jetzt durch dreidimensionale Gebilde, also Filmarchitektur ersetzt.

Was unterscheidet Filmarchitektur von konventioneller Architektur?

Zu dieser Frage fällt mir eine Architekturdefinition von Le Corbusier ein: "Architektur sind unter Licht versammelte Volumina". Das ist natürlich keine allgemeingültige Definition für Architektur, die es ja bekannterweise sowieso nicht gibt, könnte aber durchaus als zutreffende Definition für Filmarchitektur dienen. Die einzige Funktion, die die Filmarchitektur hat, ist es, Licht zu reflektieren und Schatten zu werfen. Das entbindet sie natürlich von den Zwängen der Statik und den Anforderungen an die Funktionalität, denen die wirkliche Architektur verpflichtet ist. Le Corbusier hat darin sogar eine Gefahr gesehen und behauptet, die Filmarchitektur verstelle den Sinn für Wahrheit. Aber nicht alle Architekten standen den neuen Möglichkeiten, die der Film ihnen bot, so verschlossen gegenüber. In einem der ersten Architekturfilme, "L'Inhumaine" von Marcel L'Herbier (1924) der von Rob Mallet Stevens ausgestattet wurde, wurde die Architektur zum erstenmal als aktiver Mitspieler im Film bezeichnet. Adolf Loos, der bei der Uraufführung des Filmes anwesend war, bezeichnete dies ganz enthusiastisch als "Geburtsstunde einer neuen Kunst". Rob Mallet Stevens beschrieb die wechselseitige Beziehung zwischen Architektur und Filmarchitektur folgendermaßen: "Unzweifelhaft hat das Kino einen markanten Einfluß auf die moderne Architektur, im Gegensatz bringt die moderne Architektur aber ihre künstlerische Seite ins Kino ein." Die Architektur bekam eine neue Rolle. Sie wurde radikaler, ideeller, avantgardistischer, künstlerischer.

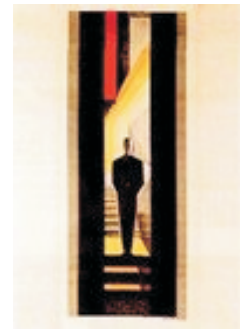
Der Film bot den Architekten auf der einen

Seite die Möglichkeit, ihre utopischen Träume zu realisieren, auf der anderen war der Film ein Instrumentarium ihres aktivistischen Denkens und Wirkens. Sie hatten die Hoffnung, daß der Film ihre revolutionäre Botschaft eines alternativen Bauens verkündet und gleichzeitig ihr soziales Anliegen und Bewußtsein ausdrückt. Architektur sollte nun zum Sprechen oder gar zum Singen gebracht werden können. Auf diese Weise sollte nun die Architektur dem Menschen näher gebracht werden können, als es bis dahin je möglich gewesen wäre. Die Architekten hatten jetzt die Möglichkeit, ihre eigenen Vorstellungen, Illusionen von einer gebauten Welt, wie sie in der Zukunft vielleicht einmal Gestalt annehmen könnte, darzustellen und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Zukunftsimaginationen konnten dank der filmtechnischen Möglichkeiten, in einer überzeugenden visuellen Art und Weise dargestellt werden.

Diese Illusionen mußten natürlich nicht immer ein positives Bild der zu erwartenden Entwicklung bieten. Sie konnten auch, wie z.B. Fritz Lang's "Metropolis" (1927), eventuelle Nachteile einer zu erwartenden Entwicklung aufzeigen und so die Menschen zu einem bewußteren Nachdenken über ihre Zukunft anregen, oder vielleicht sogar ihre Handlungsweisen in eine bestimmte Richtung lenken. Die Wirkung einer furchterregenden Illusion. Der Zuschauer im Sog der Bilder. Die Kamera, das sogenannte unheimliche Auge eines Anderen, welches auf der einen Seite verführen kann, aber andererseits auch die Möglichkeit bietet, dem Betrachter die Augen zu öffnen, ihm die beabsichtigte Sichtweise, zum Beispiel die des Architekten, vorzuführen. Das ermöglicht dem Architekten im Film eine Übereinstimmung von Bild und Sinnbild der Architektur zu erreichen und so die Kommunikation mit dem Zuschauer zu erleichtern. Das stand ganz im Sinne Le Corbusiers der in seinen "Vers une Architecture" schrieb, der Architekt habe mittels der Formensprache zu kommunizieren, er habe unsere Sinne, besonders den Augensinn, anzusprechen. Die Dinge, die den Menschen umgeben, sollen beginnen, zu ihm zu sprechen.

Text Steffen Spitzner

gehalten als Referat im Seminar Architekturtheorie bei Prof. Kari Jormakka der Bauhaus-Universität Weimar im Sommersemester 1997



Marcel L'Herbier
"L'Inhumaine" (1924)



Fritz Lang
"Metropolis" (1927)

Wortwörtlich schreibt er dazu:

"Der Architekt verwirklicht durch seine Handhabung der Formen eine Ordnung die reine Schöpfung seines Geistes ist. Mittels der Formen rührt er intensiv an unsere Sinne und weckt unser Gefühl für die Gestaltung, die Zusammenhänge, die er herstellt, rufen in uns tiefen Widerhall hervor, er zeigt uns den Maßstab für die Ordnung, die man als im Einklang mit der Weltordnung empfindet, er bestimmt mannigfache Bewegung unseres Geistes und unseres Herzens: so wird die Schönheit uns Erlebnis."

Diese Aussage zeigt natürlich auch welche Verantwortung ein Architekt der Menschheit gegenüber hat. Gerade in der heutigen Zeit, in der immer mehr die natürliche Schönheit verschwindet und wir mehr und mehr beginnen in einer von uns selbst geschaffenen Umwelt zu leben, ist es die Aufgabe des Architekten unser Gefühl, oder das Gefühl nachfolgender Generationen, für die natürliche Schönheit, welches ja aus den Erfahrungen mit dem Umgang mit der Natur und der in ihr entstandenen Gesetzmäßigkeiten für Proportion, Farbe etc. entstanden ist, zu bewahren. Die Frage ist nun in wie weit der Architekt dieser Verantwortung gerecht wird. Der Film bietet die Möglichkeit architektonische Formen zu produzieren, die in keiner Weise statischen oder funktionalen Anforderungen verpflichtet sind. Das könnte den Architekten natürlich verführen aus seinen obengenannten Verpflichtungen auszubrechen. Insofern ist Corbusiers Befürchtung "Filmarchitektur verstelle den Sinn für Wahrheit" durchaus berechtigt. Die Gefahr einer unehrlichen Konstruktion, die heute noch durch den Einsatz moderner Bauweisen und Materialien besteht, könnte dazu führen, daß der Menschheit irgendwann einmal der Sinn für natürliche Schönheit, wie wir sie heute noch kennen, verloren geht. Das Zusammenspiel der übersteigerten Symbolhaftigkeit der Filmarchitektur, im Sinne der revolutionsästhetischen Parole einer "Architecture parlante" und dem Einsatz der Filmkamera als Instrument zur "Lesbarkeit" von Baustilen und deren "Kunstwollen" (Benjamin), macht es dem Filmarchitekten leicht, mit dem Zuschauer auf seine Art und Weise zu kommunizieren bzw. seine Form des Ausdrucks den Menschen näher zu bringen bzw. verständlicher zu machen.



Krzysztof Kieslowski
"Trois couleurs Bleu -
Drei Farben Blau" (1993)

weblinks

> DIE Kieslowski Seite
www.kieslowski.de

> auch bei google wird man fündig
http://directory.google.com/Top/World/Deutsch/Kultur/Film/Regisseure/Kieslowski,_Krzysztof

Und als zweites als Profitmaschine.

Mit der beliebigen Reproduzierbarkeit wird der Film zum Massenobjekt. Das widersprüchliche Aufeinandertreffen von Kunst und Profit führt für Benjamin zur Entstehung eines neuen Begriffs, dem Begriff der Massenkunst. Er bezeichnet dies als historischen Moment des Eintritts der Massen in die Geschichte. Die Kunst bzw. das Kunsterlebnis verliert seinen exklusiven Nimbus. Die Kunst wird zum Massenerlebnis, was wiederum zur Folge hat, daß sich das Verhältnis der Massen zur Kunst ändert. War es vorher, z.B. im Bezug auf Picasso eher rückständig, ist es nun Chaplin gegenüber äußerst fortschrittlich. Benjamin will aber nicht, daß auf diese Weise Picasso den Leuten näher gebracht wird, sondern für ihn ist es wichtig, daß das Kino als "maschinell durchwirkter Erfahrungsraum" funktioniert, in dem die Bildung bzw. die selbständige Ausbildung der Massen stattfindet. Für Benjamin ist das Kino ein Ort des Erwachens. Erwachen im Moment des Verlassen des Kinos, der Moment in dem man raus aus dem filmischen Traum wieder zurück in die Realität geschubst wird.

Marcel Proust hat sich näher mit dem Vorgang des Erwachens befasst. Er hat das Erwachen, in dem Falle aus einem Traum, als die am höchsten Grade dialektische Bruchstelle des Lebens bezeichnet. Die Überschneidung des Traumzustandes mit dem Wachzustand, gleichzusetzen mit der Überschneidung einer idealisierten Vergangenheit, wie sie im Traum verarbeitet wird, und der Realität; diese blitzhafte Konstellation erzeugt ein Bild. Ein wahres Bild, an das man sich, so Proust, halten kann. Dieser Moment des Erwachens setzt revolutionäre Kräfte frei.

Benjamin sieht diesen Vorgang gleichsam im Kino ablaufen. Nur, daß hier der Traum mit dem Film ausgetauscht wird. Man ist also nicht seinem Unterbewußtsein ausgeliefert, sondern das Thema des Traums wird vorgegeben und somit ist dieses Bild, welches an dieser dialektischen Bruchstelle entsteht, formbar. Dialektisch gesehen ist also das Erwachen, diese Schnittstelle, die Synthese, die den Widerspruch zwischen dem Traum als These und der Realität als Antithese überwinden soll. Die Synthese als Träger der "revolutionären Energie", welche nun sogar lenkbar ist. Benjamin bezeichnet das Kino als Schutzraum für ein sich als Einheit träumendes Kollektiv. Im Film wird eine Illusion erzeugt, die beim Erwachen (Verlassen des Kinos) zerstört wird. Durch ständige Wiederholung dieses Vorganges wird das dialektische Denken der Massen geschult. Es entsteht durch Überschneidung der konsumierten Illusion mit der Realität ein lebensformendes Bild.

Architektur wird populär.

Walter Benjamin bezeichnet den Film als Maschine, als Maschine in zweierlei Hinsicht: Als erstes ist es die Maschine, die den eigentlich statischen Bildern Leben einhaucht, indem sie 25 Stück von ihnen in einer Sekunde zeigt.

Diesen Effekt hat z.B. Kieslowski in seinem Film "Drei Farben Blau" gezielt mehrmals eingesetzt. Er entläßt den Zuschauer nicht erst am Ende des Films in die Realität, sondern er erzeugt den Moment des Erwachens, indem er mitten im Film, sogar mitten in einer bzw. mehrerer Szenen, ohne jeden Anlaß Ton und Bild für etwa 5 Sekunden verschwinden läßt. Dieser unkonventionelle Zeitpunkt der "dialektischen Bruchstelle" macht diese einem sehr viel bewußter erlebbar und man kann sehr gut an sich selbst erfahren, welche Wirkung so eine Schnittstelle hat.

Nun möchte ich die Rolle der Architektur in der Illusionsmaschine Film noch einmal kurz am Beispiel eines Spielfilms beleuchten. Der Film heißt "Playtime" und wurde 1967 vom französischen Regisseur, Filmemacher und Schauspieler Jacques Tati produziert.

Tati erzeugt eine Großstadtillusion am Beispiel eines ultramodernen Paris. Das alte Paris, wie man es kennt, ist völlig verschwunden, es existieren nur noch uniforme Großbauten. Die alten Sehenswürdigkeiten, für die Paris berühmt ist, tauchen im Film nur noch in Form von Spiegelungen in sauber geputzten Glasscheiben auf. Die Geschichte, die im Film erzählt werden soll, ist eigentlich nur Nebensache. Tati legt sein Hauptaugenmerk auf die allgemeinen Verhaltensweisen der Menschen in so einer wohlorganisierten, sauberen, rechtwinkligen Stadt. Die Bewohner sind an die Uniformität angepaßt, sie bewegen sich rechtwinklig in geordneten Zügen. Um die Tristesse einer solchen modernen Großstadt darzustellen, wurde von Tati extra eine Stadt, später Tativille genannt, in einem Vorort von Paris errichtet. Tati war ein Pedant, das bemerkt man am Aufbau seiner Filmszenen sowie der Akribie, mit der er sein Tativille errichten ließ. Alles mußte bis ins Kleinste stimmen. Die architektonische Illusion, die er schaffen wollte, mußte bis ins letzte Detail stimmig sein. Alle Gebäude in seiner Stadt waren beheizbar, einige waren auf Rollen gelagert, um sie im Bedarfsfalle verschieben zu können. Es gab asphaltierte Straßen sowie funktionierende Ampelanlagen. Für Tativille wurde ein Elektrizitätswerk errichtet, welches für eine Stadt mit 15.000 Einwohnern ausreichend gewesen wäre. Er lies die Fenster seiner Gebäude mit grauer Farbe streichen, weil er befürchtete, die Reflexionen der Glasscheiben könnten zu viel Leben in sein Szenario bringen. Playtime wurde der zu seiner Zeit am kostspieligsten produzierte Film.

Was wollte nun Tati mit dieser perfekt inszenierten Illusion erreichen?

Es ist ihm überzeugend gelungen, ein Bild einer technologisch, ökonomisch orientierten Gesellschaft zu erzeugen, die zwar hervorragend funktioniert, dafür aber jeden menschlichen Zug verloren hat. Tati entläßt aber sein Publikum nicht mit dieser Schreckensvision im Kopf. Er läßt dieses geordnete System am Ende seines Films, am Beispiel eines zusammenbrechenden Nachtclubs, im Chaos versinken. Die steifen Menschen, die vorher ganz im Sinne der sie umgebenden Architektur gelebt haben, verlieren jetzt aber nicht plötzlich die Orientierung, wie man vielleicht vermuten könnte, sondern sie gewinnen mit dem Verlust der sie einschränkenden Umwelt ihre Menschlichkeit zurück. Die Musik wechselt von Cool- zu Hot-Jazz. Es wird miteinander getanzt. Der immer größer werdende Verlust der technologischen Organisation wird als Befreiung dargestellt.



Jacques Tati
"Playtime -
Tatis herrliche Zeiten" (1967)

zeigt Monsieur Hulot, den bescheidenen Feriengast, den skurrilen Onkel aus der hochtechnisierten Villengegend, verirrt zwischen gigantischen Großbauten, unpersönlichen Büros und ungemütlich steifen Hotels und Restaurants. Mit Riesebudget, das seine Kapazität überschritt, hatte Jacques Tati diesen faszinierenden 70-mm-Film gedreht, der an der Kinokasse ein totaler Reinfall wurde. Dennoch: es ist vielleicht der genialste Kino-Flop, den man sich vorstellen kann.

filmographie

Jacques Tati (1908-1982)

"Jour de fête - Tatis Schützenfest" (1949)

"Les Vacances de Monsieur Hulot - Die Ferien des Herrn Hulot" (1953)

"Mon Oncle - Mein Onkel" (1958)

"Playtime - Tatis herrliche Zeiten" (1967)

"Trafic" (1971)

"Parade" Fernsehfilm (1973)

weblinks

> alles über Jacques Tati
[Http://directory.google.com/Top/World/Deutsch/Kultur/Film/Regisseure/Tati,_Jacques](http://directory.google.com/Top/World/Deutsch/Kultur/Film/Regisseure/Tati,_Jacques)

der autor

Steffen Spitzner ist Dipl.-Ing. für Architektur, lebt und arbeitet als freier Mitarbeiter in Berlin.

neue medien

Text Robert Baum

gehalten als Referat im Seminar Architekturtheorie bei Prof. Kari Jormakka der Bauhaus-Universität Weimar im Sommersemester 1997

Wir leben im technisierten 20. Jahrhundert und sind auf dem Weg in die Kommunikationsgesellschaft. Die progressive Meinung und die Wirtschaftslobby stellen dieses als eine neuartige Errungenschaft in den Raum, so als ob Kommunikation eine Erfindung dieses Jahrhunderts sei. Wir wissen meist nicht, warum es nun gerade geht, da die eine Seite oft nur die vielfältigen Möglichkeiten streift, ohne die Probleme zu benennen, die andere dann die Probleme zu Gefahrenherden für die Gesellschaft und Menschheit hochstilisiert. Eine ruhige Diskussion wird oft nicht geführt, meist nur polemisiert.

Hiermit möchte ich nun einen Einstieg in dieses Themengebiet geben und werde versuchen, möglichst beide Seiten zu Wort kommen zu lassen.

¹ Bollmann, Stefan "Von einem Kursbuch Neue Medien", in: Kursbuch Neue Medien, S.12

² Flusser, Vilém "Verbündelung oder Vernetzung?", in: Kursbuch Neue Medien, S.17

³ Bolz, Norbert "Am Ende der Gutenberg-Galaxis", S.223, zitiert von: Wingert, Bernd "Die neue Lust am Lesen?", in: Kursbuch Neue Medien, S.133f

_____ Digitalisierung & Vernetzung

Was sind nun die sagenumwobenen Neuen Medien? Wodurch unterscheiden sie sich von den dann "alten"?

Viele Schlagwörter geistern in der Presse und im Sprachgebrauch herum, als da wären das Internet, Multimedia, TV on demand, etc. Sie alle sind Ausdrucksformen und zumeist nur oberflächlich begriffene der gegenwärtig stattfindenden technischen Umwälzungen. Stefan Bollmann charakterisiert Neue Medien als "alle Verfahren und Mittel, die mit Hilfe digitaler Technologien, also computerunterstützt, bislang nicht gebräuchliche Formen von Informationsverarbeitung, Informationsspeicherung und Informationsübertragung, aber auch neuartige Formen von Kommunikation ermöglichen"¹. Zwei Entwicklungen sind dabei sehr prägend, zum einen die Digitalisierung, zum anderen die weltweite Vernetzung. Digitalisierung umschreibt dabei die Bereitstellung einer Information in digitaler Form. Dabei ist es dann egal, ob es sich bei dieser Information um Text, Sprache, Bild, Bewegung oder neu hinzugekommen um virtuelle Realität handelt. So wie bisher für diese verschiedenen Formen der Informationen auch verschiedene Informationsträger, sprich Medien nötig waren, verspricht die Digitalisierung die

Zusammenfassung unter einem neuen Medium, dem des vernetzten Computers, dem Internet. Wissenschaftlich gefaßt wird dieser Bereich in der neuen Disziplin Telematik

"Telematik ist dann jene Technik, dank welcher wir einander näherrücken, ohne dabei irgendwelche Anstrengungen machen müssen. [...] Telematik ist jene Technik, welche das Errichten einer Gesellschaft zum Verwirklichen des einen im anderen aus dem Utopischen ins Machbare überträgt;..." (Vilém Flusser)²

Alle Informationen, die auf irgendeinem Rechner dem Netz eingespeist werden, sind dann weltweit abrufbar. Diese an sich äußerst positive Tatsache stellt im Zusammenhang mit der durch die Digitalisierung verlorengehenden ursprünglichen Identität einer Information eine Beseitigung von Urheberrecht und Copyright dar. Bei einer digitalen Information ist es nämlich unmöglich von Original und Kopie zu reden, da sich beide wie ein Ei dem anderen gleichen. Bisher hat sehr oft das Medium die Identität gestiftet. Ein Gemälde wird nicht nur durch das Motiv charakterisiert, sondern auch durch Art des Bildträgers, Art der Mal- und Zeichenutensilien. Diese Informationen gehen in der digitalen Form unweigerlich verloren, was übrig bleibt ist das Motiv. Vielleicht ist es ja auch überholt, in einem Medium wie dem Internet von Autorschaft zu sprechen. Neue, ihm angemessene Formen entstehen, eine davon die Struktur der Hypertexte. Hier spiegelt sich das System in seiner Ausdrucksform. Hypertexte sind querverweisende Strukturen, die ein Springen aus einem Dokument in ein anderes Forcieren und damit den Ursprung verwischen.

"Wo alles Geschriebene in Datenbanken aufgeht und dort von anderen Schreibern wiederverbraucht werden kann, entstehen unautorisierte, nämlich autorenlose Texte, die sich gleichsam im Lesen schreiben." (Norbert Bolz)³

Anschaulich wird dieses bei der Diskussion um direkte und indirekte Information. Auch dort ist der Wahrheitsgehalt, der Ursprung nicht eindeutig festlegbar.

Informationen

"Information ist eine Aktivität. Information ist eine Lebensform. Information ist eine Beziehung." (John Perry Barlow)⁴

Der Mensch ist ein geselliges Wesen, mehr noch, er kann ohne Gesellschaft nicht leben. "Es gibt keine Gesellschaft ohne Menschen, keinen Menschen außerhalb einer Form von Gesellschaft."⁵ Der Anreiz dieser Geselligkeit ist für ihn die Kommunikation, die Möglichkeit sich mit andern zu unterhalten, Informationen auszutauschen. Dabei unterscheidet man grundsätzlich zwei Arten von Informationen, die direkte und die indirekte oder vermittelte. Direkt ist eine Information, wenn wir diese durch einen oder das Zusammenwirken aller unserer 7 Sinne aufnehmen. Da man nicht immer die Möglichkeit und Fähigkeit hat, an eine direkte Information heranzukommen, ist man oft auf indirekte angewiesen. Wie transportiert man nun allerdings eine direkte Erfahrung, macht sie für andere erlebbar? Eine abstrakte Information kann ein anderer mit der gleichen Intuition begreifen. Bei einer sinnlichen wird dies jedoch schwierig. Deren Realitätsnähe bei der Übermittlung muß unweigerlich verloren gehen, da jeder Mensch für sich einzigartig ist und somit die gleiche Situation nie hundertprozentig gleich empfindet. Indirekte Informationen wirken nämlich auch indirekt. Beispiel: der Tod eines nahestehenden Verwandten. Wie erklärt man z.B., wie der Verlust in einem eine Leere hervorrufen kann? Allein durch diesen Vorgang des Erklärens kann man vielleicht Anteilnahme hervorrufen, aber daß der andere ähnlich empfindet ist äußerst unwahrscheinlich. Nur wenn diesem ein vergleichbarer Verlust wiederfahren ist, wird er sich vielleicht daran und an seine eigenen Emotionen zurückerinnern. "Fremde Erfahrungen ritzen ins Fleisch, eigene schneiden tief."

Wir bevorzugen demnach direkte Informationen, "das habe ich mit eigenen Augen gesehen", und geben ihnen einen subjektiven Bedeutungszuwachs. Dieser muß deswegen noch lange nicht objektiv wahr sein. Die menschlichen Sinne sind täuschbar. Heute geht der Trend eindeutig in Richtung indirekte Information. So werden Flugzeuge immer mehr durch Autopiloten gesteuert und durch eine ständige Fehlerkontrolle überwacht. Der Pilot hat nur noch die Aufgabe der Überwachung der Überwachungsanlagen. Woher kommt dieses Vertrauen auf die indirekte Information, auf den Computer als Autorität? Viel hängt mit dem Überangebot an Wissen zusammen. "Die Informationsflut führt bekanntlich nicht zu einer fortschreitenden Aufklärung, sondern steigert die Unsicherheit..."⁷. Der Computer nun

erscheint als Retter in der Not. Er sorgt für einen schnellen Überblick, indem er mit seiner atemberaubenden Geschwindigkeit die Informationsflut zu, dem Menschen verständliche kleine Päckchen schrumpfen läßt. Wozu braucht man dann noch Menschen, wenn der Computer die Informationsverarbeitung schneller, präziser, exakter, genauer beherrscht? "Nur ein menschliches Wesen kann die Bedeutung erkennen, die Informationen von Daten unterscheiden."⁸

Wirklichkeit

"Ich glaube, das Bestreben, überzeugende künstliche Wirklichkeiten zu schaffen, wird uns genauso beschämende Lektionen über die Wirklichkeit beschieren, wie die künstliche Intelligenz sie uns über die Intelligenz beigebracht hat - nämlich daß wir keinen blässen Dunst davon haben." (John Perry Barlow)⁹

Im Zusammenhang mit den Neuen Medien wird oft die Befürchtung geäußert, daß man die Wirklichkeit über deren Virtualität vergessen könnte. Was ist nun aber die Wirklichkeit? Ist es etwa unreal, wenn man e-mails schreibt oder sich in einer Chatrunde mit anderen unterhält? Es gibt verschiedene Ansätze Realität und Wirklichkeit zu beschreiben:

Realität ist die Vergangenheit

Diese Art von Realität ist konservativ. Leitwort ist Tradition. Sie erlaubt keinerlei Art von Veränderung. Die Vergangenheit legitimiert die Gegenwart. Alles Neue wird als dämonisch abgelehnt. Die Subjektivität wird durch die Realität geprägt. Für Virtualitäten ist hier kein Platz.

"Der Status, der dem Begriff 'Realität' zugesprochen wird, ist immer an Determinanten gebunden, die wiederum von einem bestimmten Moment der Geschichte und des Wissens abhängen. Dieser Moment wird von den Zeitgenossen wie eine Art Impuls empfunden, schwebend und unbeweglich in der Zeit, eine Illusion von Stabilität, die wie ein erstarrtes Bild erscheint." (Fred Forest)¹⁰

Realität ist die Gegenwart

Diese Art von Realität ist persönlich erfahrbar, das Subjekt schafft die Realität. Solange sie passiert, ist die Wirklichkeit wirklich. Da jedoch diese subjektiv erfahrene Realität nicht vermittelbar ist, muß die Geschichtsschreibung verfälschen, schematisieren. Es entsteht also

⁴ Barlow, John Perry "Wein ohne Flaschen", in: Kursbuch Neue Medien, S.88ff

⁵ Flusser, Vilém "Verbündelung oder Vernetzung?", in: Kursbuch Neue Medien, S.16

⁶ siehe: Flusser, Vilém "Schriften Bd.4": Kommunikologie

⁷ Bolz, Norbert "1953 - Auch eine Gnade der späten Geburt", in: Mediengenerationen, S.86

⁸ Barlow, John Perry "Wein ohne Flaschen", in: Kursbuch Neue Medien, S.93

⁹ in: Kursbuch Neue Medien, S. 209

¹⁰ Forest, Fred "Für eine Kunst im Virtuellen Raum", in: Kursbuch Neue Medien, S.338

von der Wirklichkeit ein virtuelles Abbild.

_____Wirklichkeit ahmt die Fiktion nach ¹¹

Ein anderer Ansatz geht davon aus, daß alles Neue zuerst immer virtuell ist, da es sich zuerst nur als Ideen und Gedanken darstellt. Somit ist das, was als Fortschritt sichtbar wird, der Übergang einer Idee von der Virtualität in die Realität. Das was wir heute als wirklich akzeptieren, die Welt in die wir hineingeboren wurden, war für vorhergehende Generationen absolut virtuell, so zum Beispiel die Möglichkeit einer Landung auf dem Mond etc. Auch diese Art von Realität ist subjektiv erfahrbar, man nimmt die Neuerung entweder begeistert auf oder streubt sich dagegen.

_____Gegenwart ist intransparent ¹²

Dieser Ansatz betrachtet Realität als Geschichte, die sich erst im nachhinein klar abzeichnet. Das Subjekt lebt in einer virtuellen Welt, die die Realität erst noch aufgestempelt bekommt.

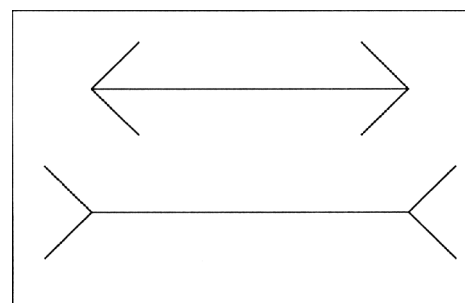
"...das Geschehen passiert anderswo. Nämlich nicht im realen Raum, in dem zu leben man als physische Person gezwungen ist, sondern im symbolisch-medialen Raum der Beschreibungen und Berichte." (Uwe Steiner) ¹³

_____Wirklichkeit ist ein stabiler Traum ^{14,15}

Dieser letzte Ansatz erklärt die Wirklichkeit selbst zur Virtualität. Damit wird ein altes barockes Thema wieder aufgegriffen. Und nicht erst seit dem Barock gibt es diesen Ansatz. Auch Religionen vermitteln das aktuelle Leben als Weg zu einem höheren, realeren, ewigen.

Da alle Ansätze ihre Berechtigung haben, komme ich zu dem Schluß: Es gibt nicht nur eine Wirklichkeit, sondern je nach Anschauung mehrere. Hinter der Welt der äußeren Erscheinungen gibt es eine Vielzahl virtueller Welten. Ein Abschlußbeispiel mag dieses verdeutlichen, die optische Täuschung.

Obwohl wir hier etwas anderes sehen, als wir



beide Horizontalen sind gleich lang

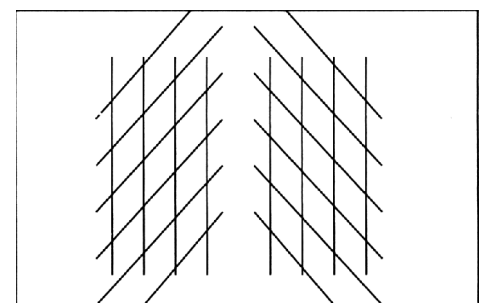
wissen, ist dieses Wissen noch lange nicht realer. Das Auge nimmt noch viel mehr wahr, als nur die banale Geometrie, nämlich auch Schwerkraft, Fluchten, Perspektiven, Polaritäten. Hier bestehen zwei Wirklichkeiten (oder Virtualitäten ??) gleichberechtigt nebeneinander.

_____Das Internet

"Das Internet ist eine Umgebung, die Zensur als Fehlfunktion betrachtet." (John Gilmore)

Nach diesen ausführlichen Vorarbeiten, die einige Begriffe der Neue-MedienDiskussion näher beleuchten sollten, nun zum eigentlichen Thema: Medien, was sind das, was speziell sind die Neuen Medien.

Der Begriff Medien, so wie er hier gebraucht wird, umschreibt die Mittel zur Übertragung von Informationen für Massen, für Massenkommunikationsmittel. Neue Medien wurden bereits oben mit einer Beschreibung Stefan Bollmanns näher erklärt. Es handelt sich dabei zum einen um eine Digitalisierung der bestehenden Medien mit atemberaubenden neuen Möglichkeiten, zum anderen um den Verbund von Computern und lokalen Netzwerken zu einem weltumspannenden Netz. Dieses uns heute unter dem Namen Internet bekannte Netz geht auf eine Initiative des amerikanischen Verteidigungsministeriums zurück, dem sogenannten ARPA-NET¹⁶. Dieses verband 1969 vier Computer miteinander, 1972 wurde es freigegeben und seither von Universitäten und neuerdings auch der Wirtschaft und Privatleuten genutzt. Das wichtigste Kriterium bei der Entwicklung dieses Netzes war eine dezentrale Anordnung, so daß der Ausfall eines Knotens die anderen nicht störte und eine Nachricht einfach nur umgeleitet werden mußte. Dies ist ein starker Streitpunkt, bei dem die Gemüter sich erhitzen. Die eine Seite ist der Meinung, diese Anarchie sei ein Medium zum Unterwandern der Gesellschaft, während die andere Seite sie als Emanzipationsmöglichkeit des Bürgers im Staat betrachtet. Das dieses anarchische System bereits seine Dienste bei der Umgehung der



alle acht Senkrechten sind parallel

Zensurinstanzen in Diktaturen geleistet hat, ist unumstritten. Man betrachte nur den Aufstand auf dem Tiananmen-Platz in Peking, bei dem selbst für die großen Nachrichtenagenturen diese Informationsquelle zumeist die zuverlässigste war.

"Die Selbstregierung der Bürger, nicht der Könige, bestünde nicht nur darin, daß sie in geheimer Wahl ihre Vertreter bestimmen, sondern auch darin, daß sie über Fragen, die sie angehen, Bescheid wissen und diskutieren können. Das ist "Öffentlichkeit"."
(Howard Rheingold)¹⁷

Nach Vilem Flusser ist ein Netz, also auch das Internet, eine dialogische Kommunikationsstruktur, "sozusagen Anfang und Ende aller Kommunikation"¹⁸. Das Netz ist ein offenes System und bildet die Grundkommunikationsart der Menschen in Form von Gerede und Geschwätz. Dem Internet wird häufig vorgeworfen, keinen Raum für Neuheiten zu lassen, Flusser jedoch schreibt dialogischen Kommunikationsstrukturen informationserzeugenden Charakter zu. Da hier, im Gegensatz zu den diskursiven, den informationserhaltenden, wie Fernsehen, Radio und Zeitung, ein Rollentausch von Sender und Empfänger möglich wird. Es unterstützt nicht das passive Rezipieren zusammengestellter Informationen, sondern verlangt eine bewußte Auswahl und ermöglicht den persönlichen Eingriff in das Angebot.

Hinter dem Begriff Internet verbergen sich eine Vielzahl von Diensten. Da sind zum einen die Newsgroups zu nennen, die vielleicht eine Form der oben geforderten "Öffentlichkeit" sind. Newsgroups, auch Diskussionsforen genannt, stellen eine Möglichkeit dar, über die Probleme, die einen etwas angehen, zu sprechen. Man stelle eine Frage in den Raum und erhält garantiert von einem der Millionen Nutzer eine Antwort und es entsteht ein Dialog, meist in Form einer Diskussion. Dabei spielt es keine Rolle mehr, wo man wohnt. Jeder auf der Welt kann mit jedem kommunizieren. Man kann sich unterhalten, diskutieren, fachsimpeln, polemisieren und dergleichen mehr.

Das World Wide Web, ein anderer Dienst des Internets, bietet die Möglichkeit, eigene Informationen, Wissen, Meinungen einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren.

Man kann darüberhinaus ähnliche Informationen, die im Netz bereits vorhanden sind und die eigene Ansicht stützt, referenzieren. Hier zeigt sich jedoch die andere Seite der Anarchie des Internets, das oben beschriebene Fehlen eines Start- und Endpunktes, der immer weiter eindringenden Referenzierungen.

"Es läßt sich unschwer erkennen, daß dieses Netzwerk von Bezügen nicht mehr lesbar ist; es ist nicht mehr handhabbar, und es ist auch nicht mehr informativ! [...]...daß die Struktur so reichhaltig wird, daß sie sich vor den Text, um den es doch eigentlich gehen soll, schiebt." (Bernd Wingert)¹⁹

Es besteht somit die Gefahr, daß der Nutzer entnervt aufgibt, da er es nicht schafft, die Information im Wald der Referenzierungen zu finden. Dabei helfen können einem aber sogenannte Suchmaschinen. Dies sind Programme, die ähnlich einem Bibliothekskatalog bzw. einem Inhaltsverzeichnis funktionieren. Bei einem wahllosen Suchen erhält man tausende von referenzierten Seiten, je genauer die Angaben werden, desto spezifischer auch die Auswahl. Mittlerweile sind wir an einem Punkt angekommen, wo auch der letzte akzeptiert, daß die ständige Suche nach neuem Wissen uns nicht aus der Unwissenheit befreit. Zum einen liegt dies an dem Überangebot von Wissen, man kann kaum einen Bruchteil kennen, zum anderen an der immer weiter fortschreitenden Produktion von Spezialwissen. Man müßte ein Leben lang studieren und bliebe doch ein Fachidiot. Vielleicht bietet sich hier die Chance, das oft sehr unverständliche Weltwissen, anschaulich zu machen, erklärbar, erfahrbar, erspielbar. Zur Zeit wandelt sich das World Wide Web, der Kommerz hält Einzug. Zu hoffen bleibt, daß aus ihm kein Entertainment-Highway wird²⁰.

Das Spiel

"Ein spielerischer Zugang scheint allein schon deswegen notwendig zu sein, weil jedes Programm neue Fertigkeiten verlangt und neue Möglichkeiten bietet, die man erst einmal erkunden muß. Man spielt gegen das Programm." (Florian Rötzer)²¹

Konventionen und eingefahrene Verhaltensweisen prägen uns mehr, als man sich einzugestehen bereit ist. Unsere Sicht der Welt ist heute sehr stark geprägt von Vokabeln wie Rationalisierung, Optimierung, Effizienz, Ökonomie. Diese Wörter und deren Anwendung kamen einher mit der Industriegesellschaft, an deren Ende wir mittlerweile angekommen sind. Auf dem Weg in die Informationsgesellschaft wird Spiel zur beherrschenden Vokabel werden, doch wir streuben uns mit Händen und Füßen. Spielen gilt als sinnloser Zeitvertreib, zur Erholung und zur Abwechslung tauglich, bei Arbeit und Seriosität jedoch unangebracht. Was unterscheidet jedoch heute den Börsianer vom

¹⁷ Rheingold, Howard "Die Zukunft der Demokratie und die vier Prinzipien der Computerkommunikation", in: Kursbuch Neue Medien, S.194

¹⁸ Flusser, Vilem "Schriften Bd.4": Kommunikologie, zitiert in: Kursbuch Neue Medien, S.23

¹⁹ Wingert, Bernd "Die neue Lust am Lesen?", in: Kursbuch Neue Medien, S.124f

²⁰ vgl. Brückmann, Jürgen W. "Datennetze", in: Kursbuch Neue Medien, S.166-188

²¹ Rötzer, Florian "Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien", in: Kursbuch Neue Medien, S.76

Spieler (als Tätigkeit) auf der Straße? Der eine gilt als seriös, der andere als Spieler (als negative Wertung), beide machen jedoch das Gleiche, sie spielen.

Ich meine, wir sollten aufhören immer wieder zwischen Ernst und Spiel zu trennen, sondern es als Einheit betrachten, zwei Pole, die sich gegenseitig beeinflussen und einander brauchen. Trocken präsentierte Wissen bleibt unverständlich, da man schnell das Interesse daran verlieren kann. Man fühlt sich wie auf einem Möbius-Band, man lernt, ohne auch nur eine Handbreit auf dem Weg des Wissens vorwärts zu kommen. Ein spielerischer Umgang jedoch fesselt, reizt an.

"Spiele beurteilt man nicht aus der Distanz des Beobachters, sondern aus dem Grad der Beteiligung, also in welchem Maße sie den oder die Benutzer in ein Geschehen als Handelnde hineinziehen." (Florian Rötzer)²²

So ist es auch mit dem Computer. Seine ganze komplexe Funktionalität und die der Anwenderprogramme will nicht begriffen, verstanden werden, sondern erspielt. Wieso verstehen gerade Kinder die neue Technik am besten? Weil sie dieses Spielen bis zur Perfektion beherrschen. Ihnen sind Konvention und Rationidität noch Fremdwörter.

Der Mensch ist seit Descartes ein rational handelndes Wesen, "ich denke, also bin ich", seit Socrates produziert er pausenlos Wissen, "ich weiß, daß ich nichts weiß". So stark uns diese Rationalität auch prägen mag in unserem Wertverständnis, so stark ist sie auch zu kritisieren. Es sind nicht die rationalen Forscher, die ihrer Zeit am weitesten voraus sind, für die wären nämlich neue Ideen schlichtweg unrealisierbar. Es sind diejenigen, die Konventionen über Bord werfen, die noch "spielen" können.

"In einer unbewußten Demokratie der Träume und Süchte lassen wir sogar die vorteilhaftesten Pläne hervorragender Geister zunichte werden. Es sei denn, sie machen Spaß." (Hagen Fritz Thorgesson)²³

Die andere Seite, die die Theorie der Vokabel Spiel stützt, bezieht sich auf die immer mehr zur Verfügung stehende Freizeit. Wurde am Anfang der Industriegesellschaft Freizeit noch über die Arbeit definiert, nämlich eine Zeit ohne Arbeit, so ist es heute umgekehrt, Arbeit ist eine Zeit ohne Freizeit. Auch durch die zunehmende geistige Arbeit, wird Freizeit zu zunehmender Aktivität genutzt, beim körperlichen, als auch Computerspiel.

Soziale Auswirkungen

"Obwohl von Medien im Prinzip eine heilende Wirkung ausgeht, unterscheiden die Krisendenker immer zwischen alten Medien als Kulturträger und neuen Medien als Barbareiproduzenten.[...] Die Prediger des guten Inhalts stellen die überraschende Behauptung auf, daß das Medium den Inhalt bestimme: Gute Medien verbreiten Kultur, während schlechte Medien die dünne Lage von der blonden Bestie abschaben." (Agentur Bilwet)²⁴

Daß die Neuen Medien kommen werden, ist unumstritten. Einige Vor- und Nachteile habe ich schon versucht zu erklären. Viele negative Äußerungen basieren auf Vorurteilen, auf einer prinzipiellen Ablehnung Neuem gegenüber.

"Man liest ohne Zweck alles durcheinander, man genießt nichts und verschlingt alles, nichts wird geordnet, alles nur flüchtig gelesen und ebenso flüchtig vergessen." (Johann Gottfried Hoche)²⁵

Dieses Zitat stammt aus dem Jahre 1794 und richtet sich gegen die Lesesucht der damaligen Zeit. Heute herrscht genau dieses Klischee wieder, nur bezieht es sich diesmal auf den angeblich "buchfixierten Computerfreak, der das Lesen längerer Buchtexte verlernt hat"²⁶. Auch die These, daß Computernutzung zur Vereinsamung führt, ist ohne Grundlage, im Gegenteil. Nach einer Untersuchung der Berliner Sozialpsychologin Nicola Döring und einigen anderen gehören die Netznutzer "eher zu den kontaktfreudigen, sozial aufgeschlossenen Bürgern"²⁷.

"Die Computer-Kids entwickeln Filterfähigkeit, mediale Skepsis und kluge Zeitökonomie gegenüber dem Überangebot von Kommunikation." (Peter Glotz)²⁸

"Das Nachdenken über das Denken macht das Kind zu einem Erkenntnistheoretiker, eine Erfahrung, die nicht einmal viele Erwachsene teilen." (Seymour Papert)²⁹

"Sie [Computer- und Videospiele] fordern nicht nur Konzentration, Geschicklichkeit, Erkundungsverhalten und Entwicklung von Problemlösungsstrategien heraus, sie vermitteln eben auch Erfolgsgefühle, wenn man gewinnt." (Florian Rötzer)³⁰

²² Rötzer, Florian
"Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien", in: Kursbuch Neue Medien, S.76

²³ Thorgesson, Hagen Fritz
"Wir hätten schon viel früher zum Mond fliegen können!", in: P.M., Nr.7/1997, S.87

²⁴ Agentur Bilwet, in: Der Daten-Dandy, S.64

²⁵ Hoche, Johann Gottfried, zitiert von: Lorenz, Dagmar "Eine Minderheit definiert, wie die Zukunft aussieht", in: VDI Nachrichten, Nr.17/1997, S.8

²⁶ ebenda

²⁷ ebenda

²⁸ Glotz, Peter "Chancen und Gefahren der Telekratie", in: Kursbuch Neue Medien, S.51

²⁹ in: Kursbuch Neue Medien, S.51

³⁰ Rötzer, Florian
"Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien", in: Kursbuch Neue Medien, S.60

_____ Medientechnologien der Zukunft

"Das dünne alphanumerische Rinnsal, das von unseren Fingerspitzen in den Computer tropft, ist ein blasser Abglanz der Gedanken, die es hervorbringen und erreicht die Zentraleinheit in einer Geschwindigkeit, die in einem grotesken Mißverhältnis zu deren Kau- und Ausspuckkapazitäten steht." (John Perry Barlow)³¹

Worauf wir noch gespannt sein dürfen, sind die zukünftigen Interaktionsmittel, die Schnittstellen zwischen dem weltweiten Netz und dem Menschen. Dies ist heute der Computer in seiner klobigen und benutzerunfreundlichen Version. Datenhandschuhe, Head-Mounted-Displays, Datenanzüge sind nur ein kleiner Schritt in Richtung der atemberaubenden neuen Möglichkeiten. Zunehmend werden die Interaktionsmittel kleiner, bis hin zur Auflösung^{32,33}. Heute noch im Mikrometerbereich angesiedelt, würde ein Wechsel zur Nanotechnologie³⁴ sie praktisch unsichtbar machen. Eine vorstellbare Anwendung wäre eine technologische Analogie zum "Babelfisch"³⁵, einem von Douglas Adams kreierten Universalübersetzer in Form eines Fisches im Ohr.

_____ Literatur

Adams, Douglas "Per Anhalter durch die Galaxis", Ullstein Buchverlage, Berlin, 23.Auflage, 1997

Agentur Bilwet "Der Daten-Dandy": über Medien, New Age und Technokultur, Bollman Verlag, Mannheim

Bollmann, Stefan (Hrsg.) "Kursbuch Neue Medien": Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Bollmann Verlag, Mannheim, 1995

Hörfisch, Jochen (Hrsg.) "Mediengenerationen", Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1997

Virilio, Paul "Der negative Horizont": Bewegung, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt, 1995

Bolz, Norbert in: verschiedene Ausgaben der DOS International 1995/96

verschiedene Ausgaben der P.M. 1997

verschiedene Ausgaben der VDI Nachrichten 1997

WEBLINKS

> Bücher aus dem Bollmann Verlag
www.txt.de/bollmann

> das Kursbuch Neue Medien
www.txt.de/bollmann/netzkult/kbwww.htm

> Die Flusser Files
www.claudia-klinger.de/flusser

> Telepolis - die Zeitschrift der Netzkultur, mit Diskussionsforen zu den Beiträgen von Florian Rötzer, Vilem Flusser u.a.
www.heise.de/tp/default.html

> Flusser-Kolumne bei Telepolis
www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/flu/default.html

³¹ in: Kursbuch Neue Medien, S.203

³² Virilio, Paul, in: Der negative Horizont, S.223

³³ Bolz, Norbert "Der Computer verschwindet", in: DOS International, Nr.4/1997, S.336

³⁴ Scheppach, Joseph "Ein Blick in die Zukunft des Aller kleinsten", in: P.M., Nr.7/1997, S.8ff

³⁵ Adams, Douglas, in: Per Anhalter durch die Galaxis, S.58

der autor

Robert Baum ist Dipl.-Ing. für Architektur, lebt und arbeitet nach Stationen in Aberdeen, London und Helsinki in Göttingen.

medienfassade und medienzentrum als hohle phrasen oder die fassade als medium?

Text Ines Habrecht

gehalten als Referat im Seminar Architekturtheorie bei Prof. Kari Jormakka der Bauhaus-Universität Weimar im Sommersemester 1997

Diese neue Informationstechnologie hat den Charakter der Architektur tiefgreifender verändert als irgendeine andere technische Neuerung der Moderne.¹⁾ Weiterhin stellt Martin Pawley fest, daß sich sogar eine neue Typologie entwickelt hat, die Typologie des Informationsgehäuses. Diese Gebäude bestehen innen aus vertikal gerichteten Scheiben mit flexiblen Grundrissen. Nach außen präsentiert sich die selbsttragende Haut eintönig, sie ist jedoch gleichzeitig die volltechnisierte "Servicefassade". Diese neuen Fassaden regulieren einerseits elektronisch den Wärmehaushalt der Gebäude, funktionieren als automatischer Sonnenschutz und ermöglichen alle Stufen der Transluzenz. Andererseits können sie von außen mit Botschaften des Informationszeitalters, also primär mit Werbung und Lichtspielen verziert werden. Informationsgehäuse bedeutet also, daß das Gebäude mit elektronischen Bildern geschmückt ist.

Im Zeichen dieser Neuerung stellt sich nun die Frage, wie sich die Dekoration, d.h. die elektrischen Bilder als Gebäudeschmuck zu allgemeinen Fassadenauffassungen verhalten. Ist nicht nur ein neuer Gebäudetypus entstanden, sondern hat die Informationstechnologie vielleicht sogar eine generelle Umwälzung des Ausdrucks, der Rhetorik der Architektur zur Folge?

Innerhalb der Gebäude sind die technischen Auswirkungen nicht so stark zu spüren, wir empfinden sie als Standard. Viele Gebäude würden heute ohne Informationstechnik im Inneren gar nicht mehr funktionieren. Die Entwicklung von Medienfassaden hat jedoch einen starken kulturellen Einfluß. Einige Architekturtheoretiker behaupten, daß alte Sicherheiten und Klassifizierungen der modernen Architektur bedroht sind und vielleicht sogar eine Grundlagenkrise für die Architektur ausgelöst wurde. Durch die neuen Technologien auf der Außenhaut kommt es zu einer Ephemerisierung der Funktion, sie spielt nicht mehr die Hauptrolle. Das Verhältnis von Form und Funktion verschiebt sich, denn die Information als Teil des Gebäudes, als körperlose Botschaft ist weder an Zeit noch

Raum gebunden. Die bekannte These des Funktionalismus (form follows function), die mittlerweile eine allgemeine Basis für die Architektur überhaupt ist, wird somit hinfällig. Die Form ist nun nicht mehr durch das Programm bestimmbar, denn durch den Einsatz der neuen Technologien haben sich die Programme geändert und sind nicht mehr bestimmten Funktionen untergeordnet. Ein Beispiel für diese Entwicklung sind die noch vorhandenen Büros mit großen vollgestellten Archiven. Die Tendenz geht jedoch zu papierlosen leergeräumten Büros, d.h. die Funktion hat sich in eine Leistungsbeschreibung gewandelt (z.B. Archivieren) und diese wird durch ein Angebot an virtuellen Räumen erfüllt.

Man sollte die Entwicklung der Medienfassaden aber auch unter anderen Gesichtspunkten betrachten. "Man kann natürlich auch in der beginnenden Elektronifizierung der Architektur eine Erweiterung (für diese) erkennen, die (ihr)... die Tür zur virtuellen Realität aufschlägt."¹⁾ Immer häufiger finden Videowände, Videoräume und Medienfassaden den Weg in neuen Projekte. An den Fassaden entstehen verschiedene veränderliche Collagen und die Realitätsebenen verschieben sich. Diese ganze technische Entwicklung steckt jedoch noch in den Kinderschuhen. Besonders groß sind die Schwierigkeiten, die Apparaturen raumumgreifend und flächendeckend anzubringen.

Die im Moment entstehenden Medienfassaden sind also nicht nur hohle Phrasen, sondern sie konfrontieren uns mit dem Thema, inwiefern diese Fassaden Medium sind und welchen Einfluß sie auf die Architekturentwicklung und somit auf uns allgemein haben. Eines der klassischen Ausdrucksmittel der Architektur ist die Gliederung in Säulen, Stützen und Gesimse. Die Medienfassaden benutzen zur Gliederung neue rhetorische Mittel, z.B. technische Bilder und grafische Zeichen. "Die Architektur bedient sich (also einem ihr bisher fremden Mittel) - der Sprache der Werbung, des Grafikdesigns, ... der Videos²⁾ und der Computekunst.

Es ist nicht abzustreiten, daß die technischen Medien (Licht, Fernsehen, Telefon, PC`s), egal ob im Wohn- oder Bürobereich, die Architektur

¹ Kuhnert, Nikolaus und Oswald, Philipp "Medienfassaden", in: ARCH±, Nr.108, 1991, S.26-27

² Krausse, Joachim im Gespräch mit Kuhnert, Nikolaus und Oswald, Philipp "Medienfassaden: Inside-Out", in: ARCH±, Nr.108, 1991, S.76-77

schon immer verändert haben. Der Fernseher wurde zum neuen Fenster zur Welt durch den indirekten Sichtbezug via Bildschirm. Mit seiner Entwicklung treten die Diskussionen über Realität und Schein immer häufiger auf. Bei diesen neuen Projekten nun "wird das Gebäude selbst zum Fernseher, der (veränderliche) Bilder an die Umwelt liefert".² Das klassische "Denken in Figurationen und Kompositionen aus Offen und Geschlossen" wird von einem neuen "Denken ... in Verteilung von Helligkeit und Farbe ... abgelöst".² Es gibt die Auffassung, daß diese Fassaden nur noch eine Frage der Dichte sind. Raster, Filter und Schleier bilden die Grundlagen für alle technischen Bilder, mit denen eben diese optische Dichte erreicht wird. Die Fassade erscheint als scéens, wird aber trotzdem nie nur eine Fläche sein, sondern eher eine Zone der Überlagerung. Bei einigen Projekten "funktioniert die Fassade wie ein Modulator für Aus- und Einsichten".² Dieser neu geschaffene Typus benutzt besonders das Licht als Werkzeug der Gestaltung. "Die Architektur wird somit zum Lichtgerät. ... Von vorn beleuchtet (am Tage), erscheinen die Fassaden mit ihren grafischen Zeichen als massive Flächen".² Wird jedoch dann von innen beleuchtet, verlieren diese technischen Bilder ihre Basis, ihren Untergrund und "scheinen frei im Raum zu schweben".² Durch die Lichtveränderung erfolgt also eine Veränderung der Raumgrenzen und Realitätsebenen bis hin zur scheinbaren Raumauflösung und Entmaterialisierung.

Mit diesem Phänomen der Verschiebung der Realitätsebenen und der Grenze zwischen Wahrheit und Schein setzt sich unter anderem auch der Philosoph Vilém Flusser auseinander. Der "Spiegel" beschrieb ihn einmal so: "Der Philosoph war universal und auf sehr altmodische Art gebildet, doch sein Interesse galt den ganzen modernen Phänomenen. Die elektrischen Denkmaschinen, das war Flussers These, durchlöchern jene Grenze, welche das Reale vom Fiktiven, das Erlebte vom Gedachten trennt. Und genau auf dieser Grenze betrieb er seine Wissenschaft."³ Er versteht die Fassade generell als Gebäudemasken, d.h. "sie ist jenes Gesicht, mit dem sich das Gebäude an die Öffentlichkeit wendet, um von dort aus angesehen zu werden".⁴

Zur näheren Erklärung greift er auf das römische Theater zurück. Erst wenn der Schauspieler sich eine Maske (Fassade) aufsetzte, wurde er für das Publikum zu einer Person, spielte er eine Rolle. Vorher war er ein Nichts, hatte keine Bedeutung. Je nachdem, welche Maske der Schauspieler überzieht, spielt er unterschiedliche Rollen. Es sind viele Masken vorhanden, von denen meist der

Dramaturg eine Geeignete auswählt. "Alle Formen sind permanent verfügbar, sie sind raum- und zeitlos."⁴ So etwas Ähnliches gilt, nach Flussers Meinung, auch für Fassaden. Auch sie liegen in Büros und unseren Köpfen herum und warten darauf eine Rolle spielen zu dürfen. Das Gebäude hat der Fassade seine Rolle, seine Funktion zu verdanken. Ein logischer Schritt wäre also zu sagen, daß die "Funktion von der Form beeinflußt wird" (function follows form). Wir als Regisseure, als Maskenbildner haben somit die Macht, dem Gebäude eine Rolle zu geben.

"Die Form ihrerseits (und unsere Auswahl) folgt aber meist dann dem Zeitgeist oder dem Stil".⁴ Die Breite der zur Verfügung stehenden Masken ist in jedem Stil unterschiedlich. Der Zeitgeist bestimmt das Angebot und somit die zu spielenden Rollen der Masken. Sie sind also nicht permanent verfügbar und zeitlos. Aber auch hier muß man differenzieren. Vergleichen wir zum Beispiel die Fassaden Manhattans mit denen in Prag. "Die amerikanischen Architekten können ihre Fassaden wie Spielkarten mischen" und die Rollen ohne Rücksicht auf chronologische Reihenfolge verteilen. Die amerikanische Gesellschaft steht souverän über der Geschichte, sie ist eher ungeschichtlich. Für Manhattan also ist es eine "politische und soziale Freiheit ... aus dieser großen Anzahl zur Verfügung stehender Fassaden frei zu wählen".⁴ In Prag hingegen ist man dabei, die Fassaden wieder instanzzusetzen. Man braucht den historischen, politischen und sozialen Stil "um sein Gesicht, also sich selbst wiederzufinden, um überhaupt eine Rolle zu spielen".⁴ Sind diese Fassaden aber eigentlich nicht zeitlich überholt? Welche Maske ist nun ehrlicher? Sollte man besser das Gesicht, die Form bewahren, oder steht man über der Form. Dies ist wohl eine Frage, die nicht nur bei der Fassadendiskussion von Bedeutung ist, sondern auch in anderen Lebensbereichen. Und wenn es überhaupt eine Antwort darauf gibt, dann muß diese wohl jeder selbst finden.

Desweiteren macht Flusser auch deutlich, daß es verschiedene Maskenarten gibt, und daß sich die Maske nicht immer eindeutig nach außen wendet. Es ist zum Beispiel möglich, daß man erst durch das Aufsetzen der Maske, d.h. wenn man eine Funktion bekommt auch für sich selber etwas wert ist. "Zieht man den Vergleich zur Architektur, bedeutet dies, daß neue Fassaden entwickelt werden, um neuen Funktionen Ansehen und Person zu verleihen, um sie eine Rolle spielen zu lassen".⁵ Architekturtheoretiker bezeichnen diese Auffassung vielleicht als "modern". Behält man jedoch eine schon oft benutzte Maske sehr lange auf, so nimmt man sich auch innerlich die Eigenschaften der Maske an. Selbst

² Krausse, Joachim im Gespräch mit Kuhnert, Nikolaus und Oswald, Philipp "Medienfassaden: Inside-Out", in: ARCH±, Nr.108, 1991, S.76-77

³ Zitat aus Spiegel, in: ARCH±, Nr.111, 1992, S.17

⁴ Flusser, Vilém "Über Fassaden", in ARCH±, Nr.108, 1991, S.74-75

⁵ Flusser, Vilém "Fassaden: Masken, Personen", in: ARCH±, Nr.111, 1992, S.64-65

wenn einem dann die Verkleidung noch bewußt ist, wird es nur schwer gelingen die nun eingeprägte Rolle oder Maske wieder los zu werden. Auch dieses Phänomen überträgt Flusser auf die Architektur. Der Postmodernismus greift zu "hergebrachten, angesehenen Masken, die in ihrer Vergangenheit einige Funktionen realisiert haben, und will sie nun mit neuen Funktionen füllen und somit den Gebäuden zu Ansehen verhelfen".⁵

Durch die veränderlichen Medienfassaden ist es uns also möglich, auf die Welt Bedeutung projizieren zu können und es eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten der Weiterzeugung. Nach Flussers Meinung hat die elektronische Revolution also einen tiefgreifenden Wandel unserer Weltanschauung zur Folge. "Wir befinden uns inmitten einer Entwicklung und haben noch kaum damit begonnen, die Phänomene, an die wir uns im Alltagsleben bereits gewöhnt haben, zu verarbeiten."⁶ Die Beziehung zwischen elektronisch generierten Welten und der physischen Umwelt hat auch Auswirkungen auf das Raumverständnis der Architektur. "Nicht die Architektur verschwindet, sondern der Raum, der sich in der Möglichkeit seiner fast unbegrenzten Vielfältigkeit und gleichzeitigen Präsenz aufzulösen scheint."⁶

In der konventionellen Auffassung ist der Raum eine Bühne, die eine Vielzahl von Virtualitäten in sich birgt. Mittlerweile umgreifen diese zur gleichen Zeit aber die ganze Welt. Das bedeutet, daß die Bühne selbst ein Teil ihrer Virtualität und somit bedeutungslos wird. Wir können uns also zur gleichen Zeit in den verschiedenen virtuellen Welten bewegen. Wie aber kommen wir von einer Welt in die andere und welche ist nun die wirkliche und welches die fiktive Welt?

Dazu muß man als erstes klären, was wir unter Wirklichkeit verstehen. Vilem Flusser ist der Meinung, daß "alles, woran man bisher als an etwas Wirkliches glaubte und zu dem man bisher als zu etwas Realen Vertrauen hatte, ... sich als eine notwendig gewordene, zufällig entstandene Möglichkeit erwies (hat), wobei sich gezeigt hat, daß "Wirklichkeit" ein nie erreichter Grenzbegriff ist".⁷ Das bisherige Weltbild, welches davon ausgeht, daß wir uns als Subjekte unter der für uns objektiven Wirklichkeit beugen, hat sich durch diese neuen Gedanken gewandelt. "Es existiert ein Möglichkeitsfeld um und in uns, aus dem wir bewußt auswählen, um einige dieser Möglichkeiten absichtlich zu realisieren."⁷ Flusser gibt dieser Auffassung folgende Definition: "Wirklich ist, was möglich war und notwendig wurde".⁸ Wir entwerfen also aus den Möglichkeiten Wirklichkeiten und uns ist nichts

"gegeben", außer den zu verwirklichenden Möglichkeiten, die aber "noch nichts" sind.

Die neue Informationstechnologie, und im besonderen der Computer, schafft durch das exakte kalkulatorische Denken eine Basis für die Verwirklichung aller Möglichkeiten. Wir geben also die oben beschriebene subjektive Stellung gegenüber der objektiven Welt auf und sind nur noch Projektionen in alternativen Welten ohne Objekte. Flusser nennt diese Vorstellung "wir wissen, daß wir träumen".⁹ Wenn aber keine Subjekte und Objekte mehr vorhanden sind, sondern alles nur Projektion ist, dann gibt es keinen Unterschied mehr zwischen Wahrheit und Schein. "Das einzig annehmbare Wahrheitskriterium ist die Schönheit."¹⁰ In diesem Falle sind sich Schönheit und Schein ziemlich ähnlich. In der Computerkunst zum Beispiel empfinden wir die projizierten alternativen Welten als wirklicher und wahr, je schöner der digitale Schein ist. Gleichzeitig haben wir aber auch ein natürliches Mißtrauen gegenüber den alternativen Welten, weil sie künstlich und selbst entworfen sind. Flusser argumentiert, daß aber gerade weil wir diese neuen virtuellen Welten selbst erzeugen, sie real und wirklich sind. Sie sind von uns geschaffen und werden ein Ersatz für die für uns im Moment noch real existierende Welt werden.

Medienfassaden mit ihrer verwendeten neuen Technologie sind also eine Vision für ein neues Zeitalter und Denken in der Architektur. Ich kann mir persönlich aber nur schwer vorstellen, nur in den von Flusser proklamierten visuellen Welten leben zu können, und keine materiellen objektiven Dinge mehr um mich herum zu haben. Desweiteren wirft sich die Frage auf, ob man wirklich "Fassaden (nur) für sich in die Welt setzen (kann) und ...die Nutzungen und die geplanten ästhetischen Emotionen an ihnen anheften kann."¹⁰ Es ist richtig, daß die technischen Medien die Architektur verändert haben. Aber sind die Medienfassaden nicht nur eine Weiterführung des Vorgangs, drängen sich die Medien nicht einfach aus dem Inneren des Gebäudes nach außen und werden dort für alle bewußt sichtbar? Für mich ist nicht eindeutig nachvollziehbar, daß die Entwicklung des neuen Typus Informationsgehäuse die Rhetorik und den klassischen Ausdruck der Architektur in Frage stellt. Die Architektur ist ständig einer ganz natürlichen Weiterentwicklung unterworfen, paßt sich dem Zeitgeist an und wird somit auch größere Veränderungen ertragen.

⁵ Flusser, Vilem "Fassaden: Masken, Personen", in: *ARCH+*, Nr.111, 1992, S.64-65

⁶ Kraft, Sabine "Vilem Flusser", in: *ARCH+*, Nr.111, 1992, S.18

⁷ Flusser, Vilem "Vorwort zu Wandel des Weltbildes", in: *ARCH+*, Nr.111, 1992, S.19

⁸ Flusser, Vilem "Lob der Oberflächlichkeit - Für eine Phänomenologie der Medien", Hrsg. Stefan Bollmann, Schriften Band 1, 1. Auflage, 1993, 335 Seiten

⁹ Flusser, Vilem "Digitaler Schein", in: *ARCH+*, Nr.111, 1992, S.26-30

¹⁰ Hoffmann-Axthelm, Dieter "Neue Fassaden", in: *ARCH+*, Nr.108, 1991, S.72-73

die autorin

Ines Habrecht ist Dipl.-Ing. für Architektur, lebt und arbeitet nach Stationen in Oslo und Leipzig in Weimar.

echtzeit - virtualisierung - telematik - das ende der architektur

1. Einleitung

Einleitend möchte ich an dieser Stelle ein Zitat anführen: "Es ist noch nicht lange her, seitdem wir gezwungen werden, derartiges über uns ergehen zu lassen und doch wirken die computeranimierten Bocksprünge schon fade. Die Welt des irrationalen Rausches verlangt rasch nach mehr."¹

Sind wir also schon so tief in dieser neuen Wirklichkeit der Virtualität verankert, daß wir sie als Normalität hinnehmen und schon längst als langweilig empfinden? Ist damit nicht der Sinn unseres Lebens in Frage gestellt, da wir die Dinge des täglichen Lebens gar nicht mehr zu schätzen wissen, wir überfüllt sind mit Informationen jeglicher Art, Reizen und Möglichkeiten?

Dieses Thema wirft unzählige interessante Fragen auf und so möchte ich hiermit versuchen, einige davon zu beantworten. Im weitestgehenden Sinn kann diese Ausarbeitung aber nur einen kleinen Exkurs bieten, Denkanstöße geben und weitere Informationsquellen nennen. Dieses Essay soll somit als ein Einstieg in die große Fülle der virtuellen Welten verstanden werden und erhebt auf keinen Fall den Anspruch in irgend einer Hinsicht vollständig zu sein. Es beschäftigt sich vor allem mit Fragen des Sinnverlustes im Leben und Problemen der Ethik.

2. Erläuterungen zum Thema

2.1 Worterklärungen

Echtzeit - ist gleichbedeutend mit nicht verzögert, sondern parallel, in gleicher Zeitfolge

Virtualisierung - virtuell: virtus (lat.) Kraft, Vermögen, potentiell

Virtual Reality (VR) - begrenzt interaktive, computererzeugte 3D Welt in Echtzeit

Cyberspace - cyber: kybernan (griech.) steuern, kontrollieren; durch Verbinden von einzelnen virtuellen Welten entsteht ein Netzwerk, was es mehreren Benutzern erlaubt, sich gleichzeitig in einem virtuellen Raum zu befinden und dort

auch zu interagieren.

Telematik - Verbindung bzw. wechselseitige Beeinflussung von Telekommunikation und Informatik

2.2 Historischer Abriss

1965 Ivan Sutherland "The Ultimate Display": Bildschirm ist Fenster in eine virtuelle Welt

1970 formulierte Nicolas Negroponte die Idee, das Darstellungsvermögen des Films mit der informationsgestaltenden Fähigkeit des Computers zu verbinden.

1981 erfand Thomas Zimmermann den Prototyp des Datenhandschuhs.

Seit **1984** forscht die NASA in Mofett Field (USA) an einem Projekt, um Außenarbeiten im Weltraum zu simulieren.

1988 begann ein auf Walkers Vision aufgebautes Projekt "Autodesk Cyberspace Initiative", das im März **1989** den ersten auf VR-System basierenden PC demonstrierte.

1989 VPL (Virtual Programming Languages); Jason Lanier prägte den Begriff VR.

1996 Ziel ist es, VR-Techniken für die Telekommunikation einzusetzen. Dabei wird versucht, eine drahtlose VR-Technik zu entwickeln.

3. Anwendungen von VR insbesondere in der Architektur

3.1 Allgemeine Anwendungsbeispiele

Es gibt im Bereich der virtuellen Welt eine ganze Reihe von recht sinnvollen Anwendungen, wie in der Ausbildung im medizinisch, technischen Bereich bis hin zur Ferndiagnose in der Medizin. Weiterhin ist hier die Flugsimulation für Trainingszwecke und Situationsimulationen jeglicher Art, wie zum Beispiel in der Wirtschaft zu nennen. Die Nutzung reicht aber noch weiter bis hin zur Telepräsenz, also der

Text **Britt Hoeres**

gehalten als Referat im Seminar Architekturtheorie bei Prof. Kari Jormakka der Bauhaus-Universität Weimar im Sommersemester 1997

¹ Rötzer, Florian, (Hrsg.) Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1991, bes. Mediales und Digitales, S. 9-81 und Bernhard Vief: Digitales Geld

gleichzeitigen Anwesenheit auf verschiedenen Teilen der Welt und schließlich ist Virtual Reality in Bereichen wie Architektur, Design und Unterhaltung nicht zu vergessen. Letzteres endet aber traurigerweise in oft recht fragwürdigen Spielen, deren kultureller und/oder moralischer Wert relativ gering ist. Doch werfen wir einen weiteren Blick auf die Möglichkeiten in der Architektur.

3.2 Möglichkeiten in der Architektur

Momentan beschränkt sich die Anwendung noch auf aktives Entwerfen. Der Vorteil hier ist, daß Geschaffenes sofort erlebbar ist und der Architekt somit die Chance hat, sein Werk ständig nach formellen, funktionellen sowie technischen Gesichtspunkten zu überprüfen. Der Computer bietet ihm damit eine hohe Flexibilität, die zugleich bei der Präsentation dem Kunden gegenüber sehr hilfreich ist. Für den Auftraggeber selbst wird das Projekt relativ realitätsnah erlebbar und erleichtert damit die Kommunikation zwischen Architekt und Bauherr.

3.3 Mittel

Die Mittel der Eingabe in den Computer seien hier nur kurz erwähnt:

Dreidimensionale Maus - Eingabegerät für den Computer, welches einem erlaubt, Höhen, Breiten und Tiefen einzugeben

Datenhandschuh, Datenanzug - anziehbares Hilfsgerät zur peripheren Dateneingabe über Bewegungsimpulse

Positionssensoren (Trackingsysteme) - am Körper befestigte Sensoren mit deren Hilfe per Computer Bewegungen aufgenommen werden können, das Objekt wird sozusagen verfolgt

Positionssensoren als Teil eines kinästhetischen Systems - ein bewegungsorientiertes/ aufnehmendes System

Head Mounted Display - ein auf dem Kopf getragener Helm, der für das Auge eine Virtualität simuliert

Haptische Systeme - Systeme, die nicht objektorientiert, sondern zwischenraumorientiert arbeiten

Olfaktorische / Gustatorische Systeme - Systeme, die Geruchs- / Geschmacksnerven ansprechen

4. Allgemeine Auswirkungen

4.1 Gefahr des Sinnesverlustes

"Den Satten und Verwöhnten droht die Langeweile, weil sie kaum mehr wissen, was sie eigentlich noch wollen (...). Für die angenehmen Dinge des täglichen Lebens muß man kaum noch Opfer bringen oder gar kämpfen. Zu schnell gewöhnt man sich an das Neue, dessen Anschaffung auch so relativ einfach ist (...). Bedroht ist nicht mehr das Leben, sondern sein Sinn: (...)"²

Diese Frage nach dem Sinn und dem "was bin ich eigentlich" hat sich wahrscheinlich ein Jeder schon in seinem Leben gestellt. Wie steht es eigentlich um unsere Identität im Zeitalter der Nummern und Zahlen, der Massenfertigung und Standardisierung? Sie geht uns zunehmend verloren. Wir bewegen uns hin zu fortschreitender Anonymität und die Virtualisierung unserer Welt hat einen wesentlichen Anteil daran. Stundenlang sitzen wir vor Rechnern, dringen in Computernetze ein und bilden uns ein, mit der ganzen Welt kommunizieren zu können, doch sind wir eigentlich nur eine Nummer oder ein Pseudonym, hinter dem wir uns verstecken können. Im wirklichen Leben dagegen verlieren wir die Orientierung. Wir sind übersättigt mit Information und der Überfluß führt zur Flüchtigkeit und Oberflächlichkeit. Unsere Realität scheint sich zu verschieben, was im extremsten Fall bis hin zum Verlust unserer heute als real existierenden Welt führen kann. Die virtuelle Welt wird zum einnehmenden Wesen und die Nahrungsaufnahme erfolgt nur noch per Pizzaservice. Wohl gut, daß sich der Körper seinen Schlaf dann irgendwann holt, um die Manipulation des Individuums oder ganzer Gruppen schließlich für ein paar Stunden zu unterbrechen. Sprechen brauchen wir schon lange nicht mehr, denn wir kommunizieren per Tastatur und Mausclick, Datenhandschuh und Sensoren. Schließlich wird die Schnittstelle zwischen Mensch und Computer immer weiter minimiert, und der Chip in unserem Kopf weiß schon, was wir eigentlich noch fast nicht gedacht haben. Also gut, verlieren wir unsere gesprochene Sprache, wir kommunizieren ja sowieso bald nur noch per Schriftsprache oder Mausclick.

Wie steht es denn eigentlich um unsere Sinne, damit wenigstens unsere natürliche Umwelt sich noch mit uns verständigen kann? Gehorchen sie auch der neuen Ästhetik, in der die Dinge immer kleiner und weniger greifbar werden? In der Tat wird die Welt gegenstandsloser und die Sinne werden abgeschwächt. Selbst die menschliche Motorik wird stark eingeschränkt. Wird der Mensch zum gesellschaftlichen Krüppel, gebrandmarkt durch sein flüchtiges Gedächtnis? "Das Langzeitgedächtnis" von ehemals wird vom

² Opaschowski, 1994

"Gedächtnis-Blitz"³ des Aktuellen ersetzt. Erwiesen ist, daß sich die Wahrnehmung des Menschen schon heute verändert hat. Nicht mehr das Bild, sondern die Bewegung der Bilder bestimmt die heutige Schaulust und so ist der Mensch fähig, ein Bild in nur 6 Sekunden zu erfassen. Ob es irgendwann ins Langzeitgedächtnis eintritt, sei dahingestellt. Aber wozu eigentlich all diese Science Fiction Schilderungen des zukünftigen Menschen?

4.2 Was hält uns zurück von der VR

Stehen wir irgendwann vor der Reduktion des Menschen auf seine reinen Gehirnfunktionen, womit er dann nahezu unsterblich geworden wäre? Oder ist es die Furcht, in der Kürze des Lebens, der Einmaligkeit des Seins überrannt zu werden und unterzugehen? Wir Menschen sind sterblich, wir wollen die wirkliche Welt erleben und gerade die lebt von der unwiederholbaren Einzigartigkeit des Augenblicks. Wir wollen Natur spüren und emotional sein. Wir haben eine Geschichte und vor allem haben wir Gedächtnis. Wir haben Angst, Angst vor dem Unbekannten, was aus unserer Kontrolle geraten könnte und uns eines schönen Tages zu Opfern unserer einst geschaffenen Welt macht.

Was ist, wenn wir nicht mitmachen; wir weigern uns einfach an dem neuen Trend der Virtualisierung teilzuhaben? Können wir das eigentlich noch oder sind wir schon am "point of no return" angekommen?

5. Akzeptanz und Ignoranz der virtuellen Welten

5.1 Anzeichen für Akzeptanz

Der Mensch lebt ohne Zweifel unter dem Einfluß der Fortschrittsideologie. Hier geht es eindeutig darum, den Anschluß nicht zu verpassen und so gerät Mann oder Frau in eine gewisse Alternativlosigkeit. Wer der Virtualisierung folgt, wird die Geister nicht mehr los, die er einst rief; wer sich dagegen wehrt, bleibt zurück. Völlige Ignoranz endet in einer Art Ausschluß von der Gesellschaft, ohne die der Mensch nicht leben kann. Was bleibt, ist die Herausforderung unserer Zeit anzunehmen und sich den neuen Möglichkeiten zu stellen.

Erste Anzeichen für die Akzeptanz dieser kurzzeitigen, ständig veränderbaren Welt sind schon erkennbar. So schafft zum Beispiel Coop Himmelblau temporäre Architektur. Die Gruppe Archigram entwirft das Projekt "Instant City". Bauen für die Ewigkeit ist Vergangenheit und Architektur verliert ihren Charakter von Stabilität. Mobilität ist ein neues Schlagwort unserer Zeit. Friedrich Nietzsche bemerkte dazu: "Ein ganz moderner Mensch, der sich zum Beispiel ein

Haus bauen will, hat dabei das Gefühl, als ob er bei lebendigem Leibe sich in ein Mausoleum vermauern wolle". Die Bedeutung des Provisorischen steigt also und so bewegt sich auch die Kunst weg von der beständigen Malerei hin zur Aktionskunst und dem medialen Ereignis

Ist dies jetzt das Ende der traditionellen Kunst und Architektur, der Beginn einer Welt, veränderter Kreativität, also vermehrter Kombinatorik als Entwurfsmethode?

5.2 Die Funktionalisierung von Kunst und Architektur

Kunst und Architektur werden immer weiter funktionalisiert. Ein prägnantes Beispiel hierfür wäre die Werbung. Sie wird heute als Kunst zur Imagepflege verwandt. Auch die Architektur bewegt sich immer weiter weg von der Kunst des Bauens hin zum Entwerfen nach rein funktionellen Gesichtspunkten. Und so bietet der Computer eine Reihe von Standardlösungen, die erst ausgewählt, dann in Bruchteilen von Sekunden in das Projekt einfließen. Im Wahn des Mausclicks verändert sich das jeweilige Objekt fast ungewollt und im modernen Zeittakt ist eine neue, virtuelle Welt geschaffen und noch eine und noch eine und je mehr desto bedeutungsloser, je schneller desto wertloser. Vielleicht wird also der Architekt der Zukunft hauptsächlich virtuelle Welten entwerfen.

5.3 Anzeichen für Ignoranz und deren Ursache

Doch wahrscheinlich ergibt sich gerade daraus, daß heute alles möglich ist, das Bedürfnis nach Realem, Unverfügbarem und vor allem dem ungeplanten Ereignis auf Grund des Zufalls? Diese Auswirkungen sprechen eher gegen die Virtualisierung und verweisen auf Ignoranz oder zumindest Distanz zu der 'neuen Wirklichkeit'. Werfen wir hierzu doch noch einmal einen Blick auf die Rolle der Kunst: "Kunst macht die menschliche Gesellschaft glücklicher, selbstbewußter und humaner. Sie weckt in uns einen Sinn für das Neue."⁴ Wirkliche Kunst wird heute immer wertvoller, sie ist Reaktion auf die zunehmende Immaterialisierung. Kunst ist intensive Wirklichkeitsbetrachtung und gleicht somit die Realitätsverluste moderner Wirklichkeit durch Realitätsgewinne auf ästhetischer Basis wieder aus. Beweis dafür ist, daß Originalität heute wieder mehr gefragt ist denn je. Individualität zeichnet Künstler aus, Produktdesign zur maschinellen Massenfertigung a la Bauhaus ist heute schon lange nicht mehr im Trend.

³ Rötzer, Florian, (1-Irsg.) Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1991, bes. Mediales und Digitales, S. 9-81 und Bernhard Vief: Digitales Geld

⁴ Virillio, Paul, Ästhetik des Verschwindens, Berlin, Merve - Verlag, 1996

5.4 Vergleich mit dem Photo und dessen Einführung

Was aber ist denn eigentlich so unbekannt und anders an den neuen Medien, daß es so viele geteilte Meinungen hervorrufft? Ist nicht bei jeder Neuerung erst einmal eine Distanzierung der Massen aus Unkenntnis heraus zu beobachten? Auf die Einführung der Photographie reagierten die Menschen auch erst sehr reserviert. Sie glaubten der Apparat könnte ihnen die Seele rauben und ihnen damit ihre Existenz nehmen. Ist das nicht genau die gleiche Erscheinung, die mit der Einführung des Computerbildes zu beobachten ist, nur daß man heute keiner Seele mehr zu Leibe rückt, sondern den Glauben / das Wissen als Realitätsbasis untermauert? Was ist denn eigentlich der Unterschied zwischen dem traditionellen Photo und dem generierten Abbild?

Das traditionelle Photo beruht darauf, einen Bezugsrahmen zu schaffen. Wir können darin 'nachprüfbar' Gegenstände und somit uns selbst wiedererkennen. Wir wissen also um die reale Existenz dieser Dinge. Computeranimierten Bildern dagegen kann dieser Realitäts- und Wiedererkennungseffekt fehlen. Alles ist möglich und man ist sich nicht mehr sicher, ob es sich um eine Virtualität oder Realität handelt. Im Unterschied zum Photo kann hier eine Realität hergestellt werden, die mehr oder weniger völlig irreal ist. Das Ergebnis in Form eines Bildes ist am Ende ähnlich. Der Unterschied liegt also weniger in der Form des ästhetischen Ergebnisses, als in der Art und Weise der Produktion. Wozu dann eigentlich die ganze Aufregung? Hat nicht sogar Le Corbusier seine Photos schon gefälscht. Er hat also schon damals den Glauben an das fotografische Abbild in Frage gestellt und zu seinem Vorteil ausgenutzt. War das nicht auch schon eine Wahrnehmungsmanipulation durch Irrealität und damit Virtualität?

Bei all den Erklärungsversuchen, dem Pro und Kontra zeichnet sich auf jeden Fall eine Veränderung der Kunst und Architektur ab, die im gegenseitigen Wechselspiel mit der Veränderung unserer Wahrnehmung steht. Im Folgenden möchte ich also die allgemeine Veränderung unseres Bewußtseins untersuchen, in welches die virtuelle Welt schon ganz unbewußt eingedrungen ist, um zu verändern.

6. Herausgreifen spezieller Probleme

6.1 Veränderung der Wahrnehmung des Menschen

Die Wahrnehmung des Menschen ist eng geknüpft an dessen reale Erlebniswelt. Wir

werden heutzutage überschwemmt von Eindrücken und so liegt der Schwerpunkt unseres Erlebnisses nicht mehr in den einzelnen Bildern an sich, sondern in deren Dynamik. Ist es also das Wahnsinnsvergnügen der Geschwindigkeit was den Kick unserer Zeit beinhaltet? Die Bewegung als solches bestimmt heute die Schaulust. Klare Beweise lassen sich an Hand des so genannten Reality-TV aufzeigen, das scheinbar einzig sehenswerte Theater, Mord und Totschlag inszeniert durch ein Medium, das längst schon als etabliert gilt. Der einst feste Kamerastandpunkt ist durch die mitgeführte, bewegte Kamera ersetzt worden. Perspektivische Einstellungen sind lange nicht mehr so, wie es die menschliche Betrachtungsweise erwartet und mit dem Verlust des klassischen Betrachterstandpunktes verliert auch der Wahrnehmungsraum seine Kontinuität und Einheit. Bildsequenzen werden immer kürzer und Bildfolgen immer skurriler. Das Ganze kulminiert in der Erschaffung von Musikvideos, bei deren Anblick einem fast schwindelig wird. Die rhythmische Beschleunigung von durcheinander gewürfelten Bildsequenzen macht es dem Betrachter durchaus schwer, dem Geschehen entspannt zu folgen. So scheint manchmal einzig die Musik noch den Bogen zu spannen, um das Ganze zusammen zu halten.

Doch unsere Wahrnehmung paßt sich an. Wir sehnen uns nach dem Adrenalinstoß, den uns die Geschwindigkeit gibt, und so fliegen wir fast über die Autobahnen und werden schnell ungeduldig, wenn die Datenströme uns nicht in Sekundenschnelle mit Informationen versorgen. Flugzeuge versetzen uns in wenigen Stunden auf andere Teile der Erde und somit 'verlieren' wir nicht nur die Zeit, sondern auch den Raum in seinem natürlichen Rahmen. Es kommt immer weiter zur Vereinigung von Mensch und Maschine, und beide zusammen überwinden die durch Raum und Zeit gesetzten Schranken. Unsere Zeit ist viel "schneller" geworden und das neue Medium Computer reflektiert dies, sowie auch jede Kunst ihre Zeit und Materialien reflektiert. Sie paßt sich somit an das Potential der Technik an und verliert dadurch an gegenständlichem Wert (Techno-Kunst). Dies ist auch ganz natürlich begründet, denn Kunst, die sich der Mittel unserer Zeit bedient, um die jetzige Wirklichkeit darzustellen, ist natürlich auch gerade von eben diesen geprägt. Die Art und Weise der Produktion wiederum bringt auch eine andere Form der Wahrnehmung mit sich. Die technologische Entwicklung zeigt, daß unsere einst lineare Zeit schon längst logarithmisch geworden ist, und wir dementsprechend gar nicht mehr mithalten können mit dem neuen Fortschrittsmaß. Das Leben wird zum beschleunigten Dauersprint und so brauchen wir die neue Technik eigentlich schon zur eigenen Wirklichkeitsbewältigung. Längst sind

wir an dem Punkt, wo sie uns knechtet, da wir ohne sie den neuen Zeittakt, das Diktat der Geschwindigkeit, nicht mehr bewältigen können.

6.2 'Verlust' des Raumes

Das Phänomen des Raumverlustes läßt sich auch am Beispiel des digitalen Raumes erläutern. Dieser ist in sich total zersplittert, gleichzeitiges anwesend sein in mehreren Räumen ist möglich (Cyperspace, Telekonferenz) und so verliert die Distanz, der Raum an Bedeutung. Alles ist möglich und so werden auch die Räume zum Simultanerlebnis. Es ist nicht mehr ein hintereinander gestaffeltes Raumerlebnis, was uns die dritte Dimension linear erleben läßt, sondern die Widersprüchlichkeit und Gleichzeitigkeit der Räume, die uns fasziniert. Somit ist Schönheit nicht mehr gleichbedeutend mit ästhetischer Komposition eines Bildes, denn viel mehr wird heute das Paradoxe zur neuen Ästhetik erhoben. Es stellt sich heraus, daß der Begriff von Ästhetik umdefiniert werden muß. So spricht man heute unter anderem von der "Ästhetik des Verschwindens"⁵, in der alles sich verkleinert und bis zur Unkenntlichkeit schrumpft. Ein treffendes Beispiel hierfür wäre die Elektronik, Zitat: "Die Elektronik ist keine Technik zum Anfassen mehr. Wenn nämlich die Produkte demnächst erst einmal sprechen und hören lernen, dann schrumpfen uns auch noch die Knöpfe und Schalter im wahrsten Sinne des Wortes unter den Händen weg. Die Mensch-Maschine-Schnittstelle wird dadurch zum Voice-Interface. Ohne Widerstand aber, den die Bedienungsfläche noch der Miniaturisierung entgegengesetzt, kann die Elektronik fast unbegrenzt weiter schrumpfen."⁶

6.3 Die Dimension der Abstraktion

Vollzieht sich damit auch eine Umdefinierung der Begriffe Kunst und Architektur? Gibt es vielleicht eine neue Techno-Ästhetik, hochgradig funktionalisiert und technisiert? Vielleicht ist es auch eher eine Ästhetik der Perfektion, denn das einzig Faszinierende an einem geplotteten Bild ist doch nicht etwa die Realitätsnähe, denn die würde auf ein unperfektes Bild verweisen, nein es ist die technische Perfektion, die uns ins Staunen bringt. Diese Perfektion, die uns sogar erlaubt, Dimensionen zu erkunden, die ein normales Photo nicht kennt. Mit dem digitalisierten Bild überkommt uns nach Flusser ein weiterer Abstraktionsgrad der Welt. Für ihn gibt es 4 Universen, die er durch Abstraktion findet. Begonnen haben wir einmal mit dem Universum der Skulptur, in der körperhaft wahrgenommen wird. Doch jetzt sind wir in der größten Abstraktionsstufe angelangt und zwar der der Punkte. Unsere Welt hat sich also auf ein

Mosaik reduziert. Flusser betrachtet diesen Abstraktionsprozeß folgendermaßen: Ein Punkt verbunden mit der Zeit wird zur Linie, die Linie wiederum wird durch den Faktor Zeit zur Fläche, diese wird unter Einfluß der Zeit zum Körper. Betrachtet man schließlich den Körper in Zusammenhang mit dem Zeitaspekt, dann sind wir bei der Wirklichkeit angelangt. Wir befinden uns jetzt auf dieser Abstraktionsebene der Punkte, wo uns das Gewirr von Atomen, Partikeln und Bits begrüßt. Zurück können wir nicht mehr, da die Geschichte und Entwicklung in ihrem Lauf wohl keiner aufhalten kann. Wir müssen also einfach nur lernen, zu differenzieren zwischen den beiden Welten. Denn diese Millionen Punkte haben in der Realität keine Dimension, sie sind somit für uns nicht greifbar. In der virtuellen Welt dagegen bedeuten sie alles.

Warum können wir uns eigentlich nicht von dem linearen Verlauf lösen und in das Zeitgewirr des Mosaiks eindringen? Bisher leben wir Menschen in einer Ordnung, wir hängen an dem roten Faden, der unser Leben auffädelt und mit dessen zunehmender Länge wir älter werden. Doch auch dieser Faden besteht aus einzelnen Ereignissen, Punkten, die durch den Prozeß aneinander gereiht werden. Wir versuchen diese historische Sichtweise auch auf das Verständnis der neuen Welt anzuwenden und genau das bereitet uns Schwierigkeiten. Wir müssen dieses neue 'Mosaik' als Bausatz der neuen Möglichkeiten auffassen und unser Leitfaden wird zum dreidimensionalen 'Maschennetz'. Der Weg zeigt sich uns durch die Unterscheidung zwischen der Möglichkeit und der Notwendigkeit auf. Vorsicht ist nur geboten wenn "wirklich ist, was möglich war und notwendig wurde"⁷. Dann wären wir an dem Punkt, wo wir aufhören müßten, kausal zu denken und beginnen würden, uns die Welt kombinatorisch zu erschließen. Bringt das nicht wiederum eine Fülle von neuen Möglichkeiten?

6.4 Das Modell als Abstraktion in der Wissenschaft

Betrachten wir einmal die Wissenschaft. Sie arbeitet mit kausalen Zusammenhängen, die in Richtung Mikro- und Makrokosmos aufgebaut werden. Doch scheint gerade die Mathematik und Physik im Bereich des Makrokosmos nicht mehr so recht voranzuschreiten. Die Forschung ist sich noch immer nicht im Klaren darüber, wie nun die Erde entstanden ist und die Mathematiker versuchen sich mit endlosen Definitionen von Räumen und Dimensionen. Auch die Wissenschaft bedient sich einer Reihe von Modellen, also Abstraktionen. Vielleicht aber ist das erstellte Modell am Ende gar nicht mehr wahrheitsgemäß und das Wesentliche wurde weg abstrahiert und blieb unerkant. In

⁵ Virillio, Paul, Ästhetik des Verschwindens, Berlin, Merve - Verlag, 1996

⁶ Rötzer, Florian, (Hrsg.) Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1991, bes. Mediales und Digitales, S. 9-81 und Bernhard Vief: Digitales Geld, S. 36

⁷ Flusser, Vilém, Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien, hrsg.: von Stefan Bollmann und Edith Flusser, Bd. 1, Bensheim und Düsseldorf, Bollman 1993

unserem neuen Universum scheint genau das auch der Fall zu sein. Wir begreifen das Wesen noch nicht und diese Modelle der Welt sind keine Lösung, denn sie versuchen eigentlich, über Wissenslücken hinwegzutäuschen. Ständig erdenken wir uns neue Modelle, um unsere Welt dann dort hineinzupressen, aber genau das läßt sie sich nicht gefallen. Alle unsere physikalischen Gesetze haben ein solch großes Modell zusammen gepusselt, das in sich schlüssig ist, weil es Bezüge zueinander aufnimmt. Aber wenn es denn richtig ist, warum bringt es uns dann keine Antwort auf die Frage, was das Universum ist? Noch immer müssen wir dann unsere Philosophen bemühen, die sich mit dem Thema beschäftigen, warum das Universum ist. Eine schwierige Sache allerdings, da diese eigentlich mit dem Wissensstand der Forschung gar nicht mithalten können. Vielleicht müssen wir uns ja die Möglichkeit eingestehen, daß unser bisheriges Weltbild falsch sein könnte, denn eventuell ist unsere Erklärung der Welt nur ein aufgestülptes Modell mit einer Wahrheit, die nur relativ zu unserer jetzigen Existenz (unserer Menschheit) stimmig erscheint. Eventuell reicht uns das schon aus, als die relative Wahrheit unserer Zeit, denn schließlich ist es für den Menschen ja schwierig eine objektive Wahrheit zu konstatieren, da er ja selbst der Suchende ist und somit seine Subjektivität einbringt.

Fakt ist, daß die Erkundung der Entstehung unseres Universums ins Stocken geraten ist, ein Zeichen vielleicht für einen Wendepunkt?! Denn ist unser Universum durch einen Urknall zustande gekommen, so hieße das, daß die Zeit schon immer linear war und es somit auch ein Ende geben würde, nämlich dann, wenn sich die ganze Materie endlos voneinander entfernt zerstreut hat. Keiner weiß es genau, doch würde die gerade beschriebene Vorstellung perfekt in unser Weltbild / Schema passen. Es gibt natürlich auch noch einige andere Vorstellungen von der Entstehung der Erde. Aber was uns am meisten plagt, ist nicht das was war, das erforschen wir eigentlich nur um herauszufinden, was sein wird. Ist nicht das unser eigentliches Anliegen? Wir wollen das ganze System begreifen, um uns unsere Existenz zu erklären. Doch wie schon angedeutet, mühen sich die Physiker in der Wissensgrauzone wohl eher mit philosophischen Erläuterungsversuchen. Warum eigentlich nicht, dann hat der liebe Gott eben doch die Welt erschaffen, und wir können uns beruhigt zurücklehnen, denn wir wissen ja jetzt, wozu wir da sind (steht alles in der Bibel).

6.5 Die Welt des Mikrokosmos

Ist es da nicht eher ein sinnvoller Schritt in die neue virtuelle Dimension der Welt einzutreten, um eventuell dem eigentlichen Universum auf

die Schliche zu kommen? Es könnte doch sein, daß diese Mikrowelt mit ihrer neuen Dimension uns mit unserem Grundlagenwissen weiterbringt. Denn im Kleinen ist verborgen, woraus das große Ganze besteht. Geniale Dinge sind einfach und unsere Erde ist genial, müßte dann nicht der Schlüssel zur Erkenntnis eher einfach sein? Momentan sind Lösungsversuche eher verstrickt in ihrer eigenen Komplexität. Wir müssen anfangen, anders zu denken, der Punkt, das Bit wäre vielleicht die momentan kleinste Einheit der Einfachheit und sie ist nicht banal, bringt sie uns doch durch Kombination noch viel mehr Möglichkeiten, als die Realität zu bieten hat.

Vielleicht wollen wir das Geheimnis ja auch gar nicht entdecken und flüchten uns lieber in virtuelle Welten. Aber bringen uns nicht gerade diese gar durch ihre Abstraktion der Welt dem Mysterium des Universums erst recht ein Stück näher. Wir würden Existenz nicht mehr in Frage stellen, wir erschaffen sie sogar selbst und das in ganz neuen Formen, sei es Architektur oder Kunst, 'Lebewesen' oder Gegenstand (alles im neuen virtuellen Sinne). Vielleicht haben wir den Schöpfer bald seiner 'Existenz' beraubt, indem wir selbst Wesen kreieren.

6.6 Probleme dieser Art von Betrachtungen

Natürlich hat die ganze Sache einen Haken, man kann ein System immer nur vollends begreifen, wenn man außerhalb steht und dieses nicht mit systemeigenen, sondern fremden Mitteln untersucht. Somit werden wir Menschen, solange wir als Bestandteil unserer Galaxie an der Erkenntnis über unsere Existenz herumforschen, nie zu einem absolut richtigen Ergebnis kommen. Aber wir haben zumindest die Chance, uns anzunähern und vielleicht könnte uns ja gerade das Eindringen in die Mikrowelt dazu verhelfen, unseren eigenen Körper einmal zu verlassen und uns der Lösung ein wenig näher bringen.

6.7 Ursachen für Skepsis und Zurückhaltung von der VR

Doch was machen wir Menschen, wir fürchten uns davor, unsere Menschlichkeit zu verlieren. Der Mensch hat als Individuum kaum sich selbst und die kleine Welt, die ihn umgibt verstanden, wie kann er da die Komplexität eines ganzen Universums, geschweige denn einer Virtualität in sich aufnehmen und begreifen. Es übersteigt einfach den Gedankenhorizont eines normalen Menschen. Weiterhin sind es all die gesellschaftlichen Normen und Werte und am Ende auch die Sprache selbst, die uns in die Schranken menschlichen Denkens zurückverweisen und damit unseren geistigen Horizont einschränken. Die Welt im Großen wie im Kleinen übersteigt

einfach unsere Vorstellungsmöglichkeiten und ist damit für uns unfaßbar und suspekt. Wir können weder einen Anfang noch ein Ende erkennen; somit können wir auch nicht einfach zwischen diesen zwei Punkten interpolieren, um uns eine vage Vorstellung unserer unmittelbaren Zukunft zu machen und genau das verunsichert uns. Wir Menschen, die wir bestrebt sind, uns nach ethischen Gesichtspunkten zu verhalten, können uns doch nicht einfach in das Unbekannte bewegen, wo uns bisher jegliche gesellschaftliche Leitplanken fehlen. Wir können doch nicht gedankenlos in die 'Ästhetik des Verschwindens' eintauchen, vielleicht würden ja unsere ganzen alten Weltvorstellungen verschwinden und wir wären am Ende völlig orientierungslos. Ohne Wertvorstellungen würde es möglicherweise bald Übermenschen geben und wir würden uns vielleicht gegenseitig morden wie die Tiere. Auch auf unseren Intellekt könnten wir wohl dann schon lange nicht mehr bauen. Wir müßten uns auch nicht mehr mit Ontologie plagen, um am Ende doch nicht klüger zu werden - noch ein wenig mehr sarkastisch würde man vielleicht sagen - Gott sei Dank, daß unsere Zeit momentan noch linear ist, und die Materie (z.B. Sterne), aus dem unser Universum besteht, in schwarzen Löschern verschwindet, womit wir wieder bei Virillio's Gedanken angelangt wären. Ist diese Miniaturisierung vielleicht ein Zeichen, daß wir immer weiter ins Detail gehen, menschliche Proportionen verlassen, so daß wir damit den Dingen eher auf den Grund spüren können?

7. 'Ästhetik des Verschwindens' - das Ende der Architektur im herkömmlichen Sinne

7.1 Scheinbarer Zeitverlust

Auch Architektur verschwindet, schon mit den Anfängen der Filmarchitektur ist diese zu bloßer Kulisse minimiert worden. Es folgten Lichtarchitekturen, denen jegliche Gegenständlichkeit und Statik fehlt. Am Computer, wo Körper durch Flächen, diese durch Linien begrenzt sind, die am Ende durch Punkte in Form von Bits dargestellt werden, ist Architektur eigentlich bei der Null-Dimensionalität angelangt. Bedeutet das also das Ende der Architektur oder der Anfang vom Umdenken und neuem Ungehorsam? Wir sind doch eigentlich ständig auf der Suche nach der Zeit, der Raumzeit, also jener, die den Raum unter uns zusammenschrumpt. Warum suchen wir sie nicht in der nullten Dimension? Auch Fraktale scheinen einen interessanten Ansatz im Bereich der Zwischendimension zu bieten. Oder ist es nicht eigentlich der soziale Zeitverlust, also das kommunikative Miteinander, die Begegnung und Zeit des

gemeinsamen Vergnügens, der uns plagt? Denn ist nicht gerade die Zeit am schönsten, in der man die Zeit vergißt!

7.2 Zeitwahrnehmung, Sinneswahrnehmung und Bewußtseinsebenen

Schon jetzt relativieren wir eigentlich unsere Zeit. Wir unterteilen sie in bewußt erlebte und unbewußt verstrichene Zeit. Die Schlaf- und Traumzeit zum Beispiel scheint unserem Bewußtsein auch entgleiten zu wollen, dringt aber in unser Unterbewußtsein ein. Wie steht es mit dem Raum, der unserem Bewußtsein mehr und mehr entgleitet? Objektiv gesehen ist weder der Raum noch die Zeit weniger geworden. Der subjektiv empfundene Verlust geht vielleicht in eine andere Art Bewußtsein ein. "Mit zunehmender Entwicklung nimmt der Mensch immer mehr Prothesen zur Hilfe, er ist in eine andere Welt der Abwesenheit eingetreten, in ein noch ferneres Exil."⁸ Der Mensch hat das Potential, Dinge zu verarbeiten, die eventuell in eine ganz andere Bewußt- bzw. Unterbewußtseinsebene übergegangen sind. Dies könnte zum Beispiel auf der Ebene der Sinnesverknüpfung bzw. Assoziation passieren, wie es die Synästhetiker tun, indem sie ganz unbewußt Buchstaben farbig wahrnehmen oder Farben schmecken. Bezeichnen wir diese Ebene einfach einmal als ein Überbewußtsein. Produkt dieses Überbewußtseins könnte z.B. sein, daß wir Zeit ertasten können. Vielleicht finden wir sie wieder, indem wir nicht einfach fräumend verarbeiten, sondern sie schmecken. Geschmack wiederum könnte somit räumlich werden und Zeit annehmen, und da wären wir dann wieder bei eben dieser. Eine ziemlich wirre Vorstellung - das gebe ich zu - wir würden uns damit aber eher modellhaft der Vorstellung nähern können, daß wir in einem komplexen Punktemosaik gelandet sind, in der virtuellen Welt also, die uns die Chance bietet, eben dieses menschliche Potential, Dinge in alle Richtungen zu verknüpfen, auszuschöpfen bzw. zu entwickeln.

7.3 Geschwindigkeit als Ursache

Die Menschheit mußte auch zum Film erst eine Einstellung, ein Vertrauen entwickeln. Auch die filmische Welt arbeitet mit Tricks und Illusion, die durch die Geschwindigkeit des Abspielens nicht mehr wahrnehmbar sind. Vielleicht ist also die Geschwindigkeit der Knackpunkt. Je näher wir uns in Richtung Lichtgeschwindigkeit bewegen, desto mehr erscheint uns die Welt virtuell, am Ende vielleicht nur, weil unseren Sinnen recht viel entgeht, wir den Prozeß nicht mehr eindeutig verfolgen können und das Gefühl haben, ausgetrickt zu werden. "Die Schnelligkeit der Fortbewegung verstärkt unsere Abwesenheit."⁹

⁸ Virillio, Paul, Ästhetik des Verschwindens, Berlin, Merve - Verlag, 1996, S.21

⁹ Virillio, Paul, Ästhetik des Verschwindens, Berlin, Merve - Verlag, 1996

Auch das Traumerlebnis ist eine Art Zeitraffer. Um den Augenblick länger zu genießen, müssen wir also nicht die Zeit ausdehnen, sondern einfach intensivieren, indem wir nicht etwa unsere Sinne verlieren, wie mehrfach prophzeit, sondern ganz neue Wahrnehmungsformen annehmen (z.B. inneres Auge) oder Sinne verknüpfen.

7.4 Zeitpunkt des Eintritts in die VR

Der Sprung in die virtuelle Welt wäre geschafft, wenn diese nicht mehr als Ersatznatur, sondern als Wirklichkeit wahrgenommen wird, in der wir permanent und intuitiv mitgestalten und verändern. Denn schon heute gewinnt die Veränderlichkeit mehr an Bedeutung als die Beständigkeit. Variabilität ist gefragt und die muß Grenzen, Denkbarrieren abwerfen. Schließlich steht dem Mangel an recht kurzer lebenszeitlicher Wirklichkeit der Gewinn an intensiver Virtualität, also neuer Wirklichkeit, gegenüber. Durch Virtualität bekommen wir die neue Wahrheit im Geschwindigkeitstakt und hoher Gleichzeitigkeit geliefert. Wir können schnell und mehrfach gleichmäßig erleben, intensivieren wir möglicherweise dadurch den Moment?

Eines ist sicher, daß erst wenn die Schnittstelle Mensch und Computer verschwindet, beide ineinander verschmelzen und wir nicht mehr rationell denkend, sondern intuitiv mit dem Computer interagieren; dann ist der Übergang in eine neue Welt geschafft. Dazu müßte sich der Mensch aber erst einmal von der ersten, der natürlichen Welt vollends lösen. Momentan sind wir aber noch weit davon entfernt und die Angst vor dem Verlust an Phantasie und sozialem Kontext ist zu groß und verleitet uns eher zu Passivität.

Wie spiegelt sich dies in der Architektur wieder und in wie weit sind das Anzeichen für oder gegen das Ende der Architektur? Oder haben Architekten bald die Chance, intuitiv am Computer zu entwerfen?

8. Auswirkungen auf die Kunst und Architektur - das Ende oder ein neuer Anfang?

8.1 Veränderung der Architektur und ihr neuer Wert

Es steht wohl fest, daß sich die Kunst und Architektur auf Grund der Beeinflussung durch die neue Technologie ändern wird. Sie wird globaler und unsere Städte werden sich verändern, bis hin zur perfekten Cybercity. Die neue Architektur wird nicht nur digital entworfen, sondern bleibt auch gerade eben in dieser Form; der Architekt der Zukunft wird virtuelle Architektur produzieren. Dies würde das Ende der Architektur im herkömmlichen Sinne

von stabiler, fest verankerter und damit ortsgebundener Architektur bedeuten. Der Genius Loci würde seine Bedeutung verlieren, das heißt aber nicht, daß die formelle Gestaltung an Wichtigkeit einbüßt. Im Gegenteil, der Architekt der Zukunft wird seine gestalterischen Fähigkeiten sogar noch erweitern müssen, um dynamische und flexible Kommunikationsräume zu kreieren. Die Fülle der Möglichkeiten wird sich erhöhen und um so wichtiger ist es, einen Architekten zu haben, der das virtuelle Gewirr überschaut und die Schönheit extrahiert, um ästhetisches Wohlbefinden hervorzurufen. Eines ist aber sicher: wir können die Schutzfunktion der Architektur mit keiner virtuellen Welt zunichte machen. So wird Architektur im real erbauten Sinne in Zukunft für uns dies bedeuten, was die reine Funktion übersteigt. Je mehr wir in die Virtualität eindringen, um so mehr werden wir das Bauen nur noch auf gerade diesen Aspekt des Schutzes reduzieren und werden das Architekturerebnis in der irrealen Welt suchen. Ich glaube, daß die weitere Entwicklung zum Teil auch mit in den Händen der Architekten liegen wird, denn schließlich kann es auch dazu kommen, daß Materialität wieder mehr und mehr geschätzt wird und der einzelne sich nach gut gestalteter Realität sehnt. Betrachten wir dagegen unser heutiges Bauen, so scheint uns die Ästhetik an realen Bauwerken verloren gegangen zu sein. Versuchen wir diese erschreckende Tendenz des Geschmacklosen zu bewerten, so stehen wir wohl kurz vor der Flucht in die virtuelle Welt. Die Architektur verliert also ihren Wert, nicht nur durch den Eintritt in die neue Welt, nein, ich glaube das Wort an sich ist heute schon stark angekratzt. Seien es Einkaufs-, Vergnügungs- oder Erlebnisparks etc., die unsere Stadtzentren zerstören und paradoxerweise auch noch als Park bezeichnet werden. Vielleicht sind es ja die Architekten und Standplaner, die ihre Verantwortung gegenüber dem Menschen vernachlässigen und somit die Zersiedelung unserer Städte provozieren und Leben und Wohnen umdefinieren. Es scheinen sich also schon jetzt Begriffe verändert zu haben, die eher fragwürdig sind. Damit einhergehend hat sich schon jetzt unser Lebens- und Arbeitsraum verändert. Natürliche Kommunikation wird zurückgedrängt und Wohnen verwandelt sich vom Gemeinschaftsbedürfnis hin zur Vereinzelung in einer physischen Welt, die nicht nur formal verödet. Cocooning (einweben, zurückziehen) sei hier das Schlagwort für die in den Vereinigten Staaten beobachtete Gesellschaftsentwicklung, die mittlerweile in den meisten Ländern der 1. Welt zu finden ist.

8.2 Das Bild des neuen Architekten und seine Aufgaben

Die Bedeutung der realen Architektur rückt somit mehr und mehr in den Innenraum zurück. Vergessen wir dabei aber nicht, daß der Mensch nur in Gemeinschaft leben kann. So wird man sich eventuell eines Tages wieder besinnen und es wird vielleicht eine Wieder- bzw. Neugeburt von wahrhaft schöner Architektur geben. Doch ist für unsere Zeit mit Sicherheit festzustellen, daß sich das Schaffen des Architekten zerteilen wird. In den realen Architekten oder besser Bebauer auf der einen Seite und den virtuellen Architekten auf der anderen Seite. Beide werden sich allerdings des neuen Mediums bedienen. Für den realen Architekten muß aber klar festgehalten werden, daß er die Zersiedelung und neue Arbeitsweise der Stadt nicht einfach ignorieren kann, um sich weiter an der konventionellen (momentanen) Architektur festhalten. In unserer Zeit kann man den Problemen nicht mit Ignoranz begegnen, sondern muß sie aufnehmen und daraus ganz neue Konzepte entwickeln. Für den Architekten der jetzigen Welt ist der Computer noch ein Mittel zum Zweck und nicht Selbstzweck an sich, und so müssen sich gerade Architekten darüber im Klaren werden, inwieweit die virtuelle Architektur in unser Leben eindringen sollte. Es sei also weiterhin abzuwägen, was wir durch die Verlagerung der Architektur an Möglichkeiten gewinnen und an Wirklichkeiten verlieren. Was die Kunst betrifft, so ist die Kreation einer virtuellen Welt an sich schon eine neue Kunst, die man möglicherweise als elektronische Kunst bezeichnen kann. Was sie verliert ist Materialität, doch was sie behält ist ihre Zeitbezogenheit, Zeitkritik und ihre intensive Wirklichkeitsbetrachtung. Gewinnen wird sie an Virtualitätsbetrachtung.

Dies soll soweit zu dem Berufsbild des Architekten in unmittelbarer Zukunft genügen und so möchte ich im letzten Abschnitt dieser Arbeit noch einmal zusammenfassend auf einige Ausblicke und Chancen der Architektur eingehen, denn schließlich ist die Zukunft nicht mehr so weit von uns entfernt, wie wir oft denken.

9. Zusammenfassung

An dieser Stelle sei noch einmal kurz vermerkt, daß ich mit diesem Schriftstück versucht habe, verschiedene momentan vorherrschende Auffassungen darzustellen und zu bewerten. Natürlich ist in diesem Sinne auch meine eigene Auffassung mit eingeflossen. Damit die durchaus philosophische Diskussion hier nicht nur einseitig erscheint, habe ich mich weiterhin bemüht, ein weites Spektrum an Literatur zu

betrachten, was in meinen Ausführungen manchmal zu Verwirrungen geführt haben mag. Trotzdem bin ich der Meinung hier einen Denkanstoß geboten zu haben, der vielleicht an dieser Stelle noch einmal kurz konkretisiert werden soll:

Wir könnten an einem Wendepunkt unserer Zeit stehen, wenn wir es schaffen, unsere alten Denkstrukturen zu reformieren, wenn wir versuchen, unsere Ängste nicht durch moralische und ethische Bedenken zu verstärken und uns nicht krampfhaft an dem für uns so richtig erscheinenden Weltbild festzuhalten. Wir müssen versuchen, in die neue Welt einzudringen, um die Chancen und Möglichkeiten zu nutzen. Diese Welt der neuen Möglichkeiten erscheint uns nur so groß, weil wir sie noch nicht erschlossen haben. Ist das erst einmal passiert, werden wir merken, daß wir noch lange nicht an einer Endstation angekommen sind. Entweder wir schreiten an diesem Punkt voran oder besinnen uns auf alte Werte, die dann in veränderter Form wieder aufgenommen werden. Die Zukunft wird es uns beweisen, wir müssen ihr nur die Möglichkeit geben. Es sollte uns nicht erschrecken, wenn Kasparow vom Schachcomputer besiegt wird, sondern eher unsere Ansprüche an uns selber steigern. Wir können mit der Technik mithalten, aber wir müssen es auch intensiv wollen. Der Mensch hat die Prothese Maschine geschaffen, aber ohne den Menschen kann dieses Hilfsmittel auch nicht existieren und so glaube ich kaum, daß die Maschine eines Tages die subtilen Verbindungen in unserem Kopf übernehmen kann. Der Prozeß des Entwerfens mit dem Computer wird irgendwann viel intuitiver werden und damit die subjektiven Denkprozesse eines Architekten unterstützen. Die Virtual Reality wird dann die Verfremdung der Architektur durch Computereinsatz (Formenkataloge, Standardangebote) überwinden und vielleicht sogar eine dem Menschen gerechtere Architektur hervorbringen. Das muß aber nicht heißen, daß der Computer in unsere Träume eindringt und wir somit an Intimität einbüßen, denn auch in der neuen Welt werden ganz neue Werte gesetzt werden und so werden wir als Menschen definieren, bis wohin die Interaktion mit der Maschine uns verändert, denn der Mensch hat schon von Anbeginn seiner Existenz Schranken bzw. Leitlinien gesetzt. Momentan liegt die Gefahr aber noch darin, daß keiner es wagt, diese neuen Gesetze der Virtualität allgemeingültig zu erstellen und so erreichen zum Beispiel den 14-jährigen Pornographiedarstellungen zu jeder Tageszeit auf dem Bildschirm, wenn er weiß, sich diese Netzwelt zu Nutzen zu machen. Doch wer muß hier eigentlich wen schützen. Es ist nicht der Mensch, der vor der Maschine geschützt werden muß, sondern es ist der

Mensch, der sich vor sich selbst schützen muß.

So müssen wir die momentane Euphorie ausnutzen und diese Herausforderung der Synthese von Mensch und Maschine annehmen. Doch dürfen wir nicht vergessen, daß wir Menschen mit humanen Eigenschaften sind. Man spricht momentan nur von Visionen und betreibt Schwarzmalerei mit dem Gedanken an die Beherrschung des Menschen durch die Maschine.

10. Quellenangaben und Literaturempfehlungen

Als Informationsquellen dienten folgende Veröffentlichungen:

Rötzer, Florian (Hrsg.), Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1991, bes. Medialdes und Digitales, S. 9-81 und Bernhard Vief: Digitales Geld

Flusser, Vilém, Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien, hrsg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser, Bd. 1, Bensheim und Düsseldorf, Bollmann Verlag, 1993

Virilio, Paul, Ästhetik des Verschwindens, Berlin, Merve - Verlag, 1996

Helsel, Sandra K., Roth, Judith Paris (Hrsg.), Virtual Reality, Theory, Practice and Promise, Westport London, Mechler, 1991

Hawking, Stephen, Eine kurze Geschichte der Zeit: Die Suche nach der Urkraft des Universum, Reinbeck bei Hamburg, Verlag Rowohlt, 1991

Thomä, Dieter, Zeit - Medien Wahrnehmung, hrsg. von M. Sandbothe u. W. Ch. Zimmerli, Darmstadt, 1994

Donath, Dirk, Internet page, university server: <http://www.uni-weimar.de/iar>

Seel, M., Vor dem Schein kommt das Erscheinen: Bemerkungen zu einer Ästhetik der Medien

11. Weiterführende Literaturempfehlungen

Bollmann, Stefan (Hrsg.), Kursbuch Neue Medien: Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim, 1995

Lem, Stanislaw, Die Vergangenheit der Zukunft, 1. Aufl., Frankfurt a. M., Insel Verlag, 1992

die autorin

Britt Hoeres ist
Dipl.-Ing. für Architektur,
lebt und arbeitet nach
Stationen in London,
Montpellier und Barcelona
in Biel in der Schweiz.