

1 Das Freiheitsversprechen

1.1 Verdopplung der Realität

Jede Neuerung in den technischen Medien wird von ihren Produzenten als ein wichtiger Schritt der Menschheit in bezug auf die „Befreiung von dem nun nicht mehr schuldlosen Gefangensein im Hier und Jetzt“ angepriesen. Plötzlich scheint die Geschichte wieder fortschrittlich-linear zu verlaufen, plötzlich scheint die europäisch-amerikanische Geschichte wieder mit Siebenmeilenstiefeln einem Ziel entgegenzueilen. Das Ziel ist nicht nur in greifbare Nähe gerückt, sondern sein Erreichen scheint sogar unvermeidlich. Ist es deswegen aber schon sinnvoll?

Götz Großklaus beschreibt dieses Ziel wie folgt: „Mit der zunehmend idealen Verfügung über die naturale raumzeitliche Welt unserer unmittelbaren Wahrnehmung verlieren wir die „erste Natur“ buchstäblich aus den Augen. Wir bewegen uns zunehmend in der zweiten oder dritten „Natur“ von Zeichen und Symbolen: von „Medienrealität“, in der die traditionellen kulturellen Raum- und Zeit-Ordnungen keine Orientierung mehr gewährleisten. Die neuen Hochgeschwindigkeits-Medien stellen Gleichzeitigkeits-Plateaus her. Mediales Leitprinzip ist die Aktualisierung: räumlich entlegene Daten des Weltgeschehens werden synchronisiert; zeitlich Entferntes – als vergangen oder zukünftig – kann in beliebigen Simulationen vergegenwärtigt werden. Gegenwart wird zur Schnittfläche unterschiedlichster Temporalitäten. Zeit-Flächen und Zeit-Netze der Medien-Zeit lassen sich nach dem Konzept geschichtlich-sukzessiver Zeit nicht mehr adäquat wahrnehmen und verstehen.“¹ Der Fluchtpunkt der Entwicklung ist also die „Aktualisierung“, d.h. die Vergegenwärtigung räumlich entlegener und zeitlich entfernter Daten, ohne daß noch irgendeine Distanz wahrgenommen werden kann. Die Distanz gilt es in einem Kult des „Echten“ zu überwinden. Dies ist eine der Paradoxien der technischen Entwicklung, die unüberwindbar zu sein scheint: mittels Künstlichkeit etwas Echtes herstellen zu wollen. War es so schlimm, mittels Kunst und Künstlichkeit etwas Unechtes, eine Alternative zur Realität herzustellen, statt die Realität nachzuahmen, sie zu simulieren? Was für ein befremdliches Bestreben, uns an Bekanntem festzuklammern und Bekanntes auf dem Bildschirm zu reproduzieren. In der Kunstwelt schwappt eine Welle von Hyperrealismen, Illusionismen, von trompe l'oeil über uns – am vulgärsten wieder in der Architekturdarstellung, als hätte es das Bild als autonomes, schöpferisches Medium nie gegeben.

Zeiten tiefgreifenden Strukturwandels provozieren immer auch ängstliches Festhalten am Bekannten; aber diesmal scheint es so, daß nicht die, die von den neuen Medien eher sparsamen Gebrauch machen, rückwärtsgerichtet sind, sondern viele der-

jenigen, die sich des Computers bedienen. Sie benutzen ihn nicht als Instrument und Partner zur Erweiterung unserer Imagination, sondern als Verdoppler von Realität. Das „Als Ob“ hat Konjunktur. Aber das Doppelte ist nicht notwendigerweise mehr als das Einfache.

Man hat den Eindruck, daß wir am Anfang des Jahrhunderts, etwa im Kubismus, im Dadaismus und im Surrealismus, weiter waren, parallele Welten zu erfinden, zu verbildlichen, zu verstehen und zu sublimieren als heute. Woran liegt das? Haben wir unter der gigantischen Produktionsbeschleunigung das Rezipieren, das Urteilen und Unterscheiden verlernt und damit die Grundlage für eine differenzierte, qualitäts- und sinnvolle Produktion?

1.2 Der Prügelknabe

Der Prügelknabe sowohl der Medienindustrie als auch der Euphoriker der neuen Medien ist der Rezipient klassischer Künste. Zur Vermarktung der neuesten gadgets und aller interaktiven Spielchen wird keine Gelegenheit ausgelassen, ihn als bemitleidenswerten Hinterweltler hinzustellen, der sein Leben lang passiv und bekloffen die Objekte seiner Begierde anstarrte. Gestern noch ein Bonvivant und Connaisseur, ein Mensch der Sinne und der Reflexion, der weithin als besonders feines Exemplar der Gattung Mensch galt, wird er jetzt auf der Müllhalde der Geschichte abgelagert – oder zumindest zwischengelagert. Betrachten wir in einem kurzen Rundgang, wie passiv oder aktiv der Rezipient der unbewegten und der bewegten Bilder wirklich war.

2 Passivität und Interaktion

1. Nach einer dreijährigen Restaurierungsphase wurde im Juni 1996 die friderizianische Bildergalerie in Sanssouci wiedereröffnet. Sie ist der erste eigenständige Museumsbau auf europäischem Boden. An ihren Wänden hängen die Bilder flächendeckend; dienen so ihrer gegenseitigen Steigerung, der Steigerung des Gesamteindrucks und der Steigerung des gebauten Raums. Zur konzentrierten Betrachtung eines einzelnen Werkes konnte der Sammler die zu hoch hängenden Bilder von der Wand abnehmen. Das Tafelbild war mobil geworden, konnte umgehängt, durchschnitten und wieder zusammengenäht werden, wie dies Napoleon im Falle von Veroneses „Hochzeit von Kana“ machte. Die hauchdünnen, aber auch schweren Fresken waren immobil gewesen; mit den Tafelbildern wurde der Sammler selbst zum Gestalter, er konnte mit seinen „Mobilen“ agieren und ist somit ein Prototyp des heutigen Telematikers.

2. Während die industrielle Revolution einerseits alle Tätigkeiten des Lebens beschleunigt, verlangsam und intensiviert sich andererseits bei vielen

Zeitgenossen die Bildbetrachtung. Die nicht enden wollenden Zwiegespräche mit Bildern, die bei Marcel Proust und Walter Benjamin wunderbare Höhepunkte finden, veranschaulichen die Dehnbarkeit der Zeit und die „Zeitvergessenheit“, zu der der Rezipient von dem innerhalb seines Rahmens statischen Bild verleitet wird. Es ist der Bildrahmen, der dieses tête a tête von Werk und Betrachter stabilisiert; er trennt die fiktive Welt des Bildes von der haptischen Welt des Mauerputzes trennt, wird sichtbarster Ausdruck und Metapher par excellence von Kunst. Nur was einen Rahmen bzw. einen Sockel hat, definiert sich als Kunst.

3. Die Moderne hatte ein paradoxes Verhältnis zum Rahmen. Zum einen war der Rahmen als Schwelle zwischen Kunst und Leben die Hauptzielscheibe jeglicher Avantgarde, zum anderen rief das Scheitern aller Bemühungen, Kunst und Leben zu verschmelzen, immer wieder den Rahmen als Retter und Generator der Kunst auf den Plan. Das Rahmen, d.h. das Ausstellen, Kommentieren, Archivieren, Dokumentieren, Speichern, Digitalisieren ist die zentrale Tätigkeit der globalen Musealisierung, in deren un-ausgesetzter Energie wir uns immer noch befinden.

4. Bis zur Erfindung des Films definierte sich bildnerische Kunst als Etablierung eines stabilen „wörtlichen“ und sichtbaren Rahmens. Er gab dem Bild Präsenz, die Unbeweglichkeit des Bildes gab dem Betrachter vollkommene Verfügungsgewalt über die Zeit. Der Film verflüssigte das Geschehen innerhalb des festen Rahmens. Die Gestaltbarkeit der Zeit (der Wahrnehmung in der Zeit) ging dem Betrachter abhanden, ohne daß er die Gestaltbarkeit des Raumes gewonnen hätte. Präsenz gewann der Film durch die Linearität/Unentrinnbarkeit seines Ablaufs. Er erkaufte sich seine Präsenz durch Alternativlosigkeit.

5. Das Steuern von Videos und das Zappen durch Fernsehprogramme befreit von der Linearität des Kinos. Der Zuwachs an Freiheit des Rezipienten bringt aber paradoxerweise das Schwinden des Dialogs mit sich. In dem Maße, in dem unsere Wahlmöglichkeiten steigen, sinkt die Präsenz des einzelnen Bildes und des Films. Indem das Bild sofort löscherbar wird, wird es bedingungslos zu unserem Opfer. Es fordert uns nicht mehr heraus, sondern wir verlangen immer ungeduldigere und schnellere Bedürfnisbefriedigung. Der Fluß des Bildes wird zum Sog, in dem wir uns treiben lassen und von dem wir uns verschlingen lassen, ohne „zu Bewußtsein“ zu kommen. Das Gegenüber, die „Stirn“ des Werkes verschwindet; ebenso verschwindet die Vielfalt der Objekte, da ihre vierte Dimension immer gleich, nämlich kurz ist. Statt des Dialogs entsteht ein Monolog, eine immer unentrinnbarer werdende, geschlossener Konfrontation mit sich

selbst. Der Verlust der Grenzen des Flusses führt zum Versiegen des Flusses.

6. Geht der Rezipient/Konsument durch die Fernsehprogramme wie durch die Warenregale eines Kaufhauses, so ermöglichen VR-Brillen Interaktion mit Raum und Zeit. Der entscheidende Schritt in Richtung „Verdopplung/Multiplizierung von Realität“ scheint getan. Der Bildrahmen selbst wird beweglich, steuerbar. Scheinbar ist alles im Fluß, scheinbar haben wir das Ruder in der Hand. Aber der „phänomenale“ Rahmen des Speichers und des Programms bleiben als unsichtbarer Rahmen erhalten. Der Spaziergang mit der VR-Brille gleicht einem Gefängnisparadise, nur daß die Mauern des Gefängnishofes kaum sichtbar werden. Die Simulation von Realität bringt die Abstraktion derselben immer mehr zum Verschwinden. Das Aufgeben der Abstraktion ist das Aufgeben von Freiraum, von „Dahinter“ und Unsichtbarkeit. Die Unsichtbarkeit des Rahmens hingegen entzieht ihn unserer Kritik. Wir werden an der Leine des Programms geführt.

7. Angesichts der neueren Medien müßten Wölfflins fünf „Kategorien der Anschauung“ des Bildes, der Skulptur und der Architektur um ein sechstes erweitert werden: das der Bewegung und der Bewegungslosigkeit des Rezipienten in Raum und Zeit. Sie bedingen sich gegenseitig. Gerät alles in Fluß, hat der Fluß keine Ufer und keinen Boden mehr, kann man nirgends innehalten, nirgends einen Anker werfen oder sein Schiff vertäuen. Nicht nur das Bewußtsein wird haltlos, auch der Genuß wird ziellos und löst sich selbst auf. Das Verschwinden des Gegenüber löst den Rezipienten durch den Manipulator/Komputator/Funktionär ab. Der Rezipient aber war keineswegs bloß eine passive, sondern eine konstitutive Figur. Bilder erschöpften sich nicht in sich selbst, sondern waren lediglich der materielle Anker von Gedanken und inneren Bildern. Der Rezipient war ein Übersetzer.

Die Freiheit des Manipulators ist trostlos, weit davon entfernt, ihm Fenster in Ungekanntes aufzustoßen. Es ist die Freiheit, sich selbst auf der Screen zu spiegeln, sich in sich selbst zu drehen und zu verstricken. Der Manipulator wird selbst zum „self made and program made“ Künstler, zum Künstler ohne Kriterien im Rahmen des Programms. Dabei wird es für das „innere“ Bild desto schwerer, zu entstehen und sich zu entfalten, je totaler das äußere Bild ist. Es entsteht ein „horror taciti“, die Angst, irgend etwas nicht auszudrücken, irgend etwas nicht zu veräußern. Betrachtung und Rezeption brauchen Zeit, Manipulation und Simulation verschlingen Zeit. Ohne Zeit keine Freiheit. Wenn alles fließt, fließt nichts mehr. Sollte Kunst nicht den Fluß unterbrechen, Anker werfen, Freiheiten einräumen, Genuß gewähren? Die mediale Automatik überwinden helfen und diese sinnstiftend steuern?

Ob dann die zukünftige Gesellschaft die von Vilem Flusser imaginierte Gesellschaft der fröhlichen Telematiker sein wird, ist fraglich.

Jedes Medium verschafft sich also seine Stimme, indem es die Verfügung des Rezipienten über Raum und Zeit eingrenzt. Wäre es unsere unmittelbare Stimme, wäre es kein Medium mehr. Kommunizieren wir ohne Medien, verschwinden die Distanzen und Objekte und damit auch eine Qualität und Farbigkeit unserer Kommunikation. Wer wollte bestreiten, daß Reiz und Qualität der Kommunikation in dem Bemessen und Variieren der Distanz zum Gegenüber besteht? Nochmals, ist der Fluchtpunkt der Medientechnologie, die totale „Aktualisierung“, also sinnvoll?

3 Aktualisierung und Leerstelle

Die neuen Medien stellen nicht nur Funktionen der Architektur im öffentlichen Raum in Frage und verringern nicht nur Investitionen in sie und lassen die Bedeutung des öffentlichen Raums und des Ortes überhaupt schrumpfen, sondern unterminieren auch einige Kommunikationsformen, die für die Architektur prägend und charakteristisch sind wie allenfalls noch für die Musik:

Diese Charakteristika, die sich meiner Ansicht nach z.B. in der Esplanade von Louis Kahns Salk Institute for Biological Research in La Jolla, California, manifestieren, kontrastieren mit Tendenzen des elektronischen Materials:

1. Die Architektur bedient sich der Sprache der Uneigentlichkeiten.
– Die Aktualisierung verlangt die Sprache der Eigentlichkeit. Computer reagieren nur auf wörtliche Befehle, der binäre Code kennt keine Bedeutungsschattierungen.
2. Wesentliches wird versteckt, angedeutet oder in der Schwebe gelassen.
– Während die Architektur die Imagination des Betrachters herausfordert, verlangt der Computer von ihm die „Peitsche“, den ständigen Befehl. Er veräußerlicht und veranschaulicht sofort.
3. Spuren der Technologie generieren Metaphern.
– Gibt es Spuren im elektronischen Speicher? Gibt es nicht nur totale Präsenz und totale Absenz?
4. Verschiedene menschliche Rollen werden im Rezipienten wachgerufen, z.B. Betrachter, Leser, Spieler, Techniker.
– Der Computer spricht uns vor allem als Befehlshaber und Manipulator an.
5. Die Imagination erlaubt die Dehnung und Verdichtung von Zeit und Raum.

– Unser Zeiterleben wird maßgeblich von der Rechnerkapazität des Computers diktiert.

6. Nichts ist, was es zu sein scheint.
– Alles ist, was es zu sein scheint.

7. Informationsdichte wird versprochen, aber nicht erfüllt.
– Die versprochene Informationsdichte wird voll erfüllt.

8. All diese Unsicherheiten werfen den Rezipienten immer wieder auf sich selbst zurück. Immer wieder versucht er, Bedeutungen auf den Grund zu gehen, und immer wieder entwinden sich diese einem dauerhaften Zugriff. Immer wieder fordert ihn das Lächeln der Sphinx heraus.
– Der Manipulator wird immer wieder an die Grenzen des Rechners verwiesen.

Folgende Oppositionen zwischen der Architektur und dem elektronischen Speicher als Kommunikationsmedium ergeben sich:

Architektur	Elektronik
Ausblenden	Einblenden
Verkörpern	Verbildlichen
Ansprechen	Aussprechen
Hinweisen	Ausweisen
Zwischen den Zeilen	Im Befehl
Ironie	Tatsächlichkeit
Innenwelt	Screen
Imagination	Interaktion
Repräsentation	Simulation

Architektur konstituiert sich in ganz hohem Maße aus einander widerstrebenden Denk- und Repräsentationsmöglichkeiten. Die Gleichzeitigkeit und der Echtzeitcharakter der Botschaften sollen alle räumlichen und zeitlichen Distanzen auflösen und Grenzen zum Fremden verleugnen. Die Tendenz des Medienmaterials, um einen Begriff von Adorno zu erweitern, ist die vollständige, totale Wiederholung von audiovisueller Wirklichkeit

Die Architektur machte sich lächerlich, strebte sie noch heute eine komplette symbolische „Wiederholung“ von Wirklichkeiten an. Statt dessen ist sie die Domäne der Leere, der Lücke, des Auslassens. Ihre Sprache ist um so klarer, ihr Sirenen gesang um so verführerischer, je mehr Information ausgelassen ist, je mehr Lücken der Rezipient füllen muß. Sie ist die Domäne des Ansprechens, aber nicht Aussprechens, des Zeigens, Abstrahierens und Reduzierens. Sie birgt in sich den Drang nach sprachlicher Eindeutigkeit und Codifizierung, gibt diesem Drang aber nicht nach. Statt zeitliche Distanzen aufzulösen und auf Echtzeitcharakter und Simulaton zu setzen, spielt sie mit dem Reiz der Distanz.

Das Ergänzen und Imaginieren bereitet große Lust, und diese Fähigkeit unterscheidet das

Rezipieren vom bloßen Träumen. Was ist die „Leerstelle“, die strukturelle Schwäche bzw. Stärke des Computers, die es uns erlauben würde, ihn als sparringspartner nicht nur als Automaten oder bloßen Vollstrecker zu begreifen? Sich alles in Echtzeit zu erfüllen, führt zum wunschlosen Unglück.

4 Permanente Veräußerlichung und das Geschliffene

Sucht man in der Gegenwartsarchitektur nach einer wirklich gestaltenden Rolle des Computers, so sieht man sich ziemlich enttäuscht. Zwar läßt sich gut und lang darüber debattieren, daß der Computer ein fundamental anderes Instrument als die Mayline sei, aber die Resultate von analogem und digitalem Entwerfen gleichen sich nach wie vor sehr. Es stimmt einfach nicht, wie Spiro Pollalis² im Katalog zur Monolithic Architecture Ausstellung behauptet, daß der Computer nun viel komplexere, vorher undenkbare Architekturen möglich mache. Was für die Mathematik zutreffen mag, entbehrt in der Architektur noch des Beweises: Hani Rashids Gebäude sind nicht komplexer als die Oper von Sydney, die Pappmodelle eines Architekturstudenten sind oft ebenso komplex wie Peter Eisenmans Max Reinhardt Haus. Am Beispiel Peter Eisenmans läßt sich überdies verfolgen und illustrieren, wie wenig der Computer eine Kursänderung bewirkte, aber auch, wie gelegen er kam, den permanenten Versuch, „authorship“ zu überwinden, als objektive Zeitgemäßheit hinzustellen.

Es stimmt auch nicht, daß der Computer das Entwerfen komplexerer Gebilde so sehr erleichtere, daß er auch weniger wagemutige Architekten zum Entwerfen solcher Strukturen anstifte. Vielmehr vereinfacht der Computer insbesondere die Repetition des Simplen und Ungeschlachten. Die, die früher eine Scheu vor Kurvenlinealen hatten, werden vom Computer auch nicht zum Programmieren von zweiachsig gekrümmten Flächen verführt. Er beschleunigt die Produktion, aber das ist auch schon fast alles, was er in der Architektur bisher angerichtet hat. Verglichen mit der Mathematik oder der Photographie scheint das bitter wenig.

Das permanente Veräußerlichen und Veranschaulichen der screen hat das Geschliffene des Werkes, was eine Errungenschaft des Zeitalters der Schriftlichkeit ist, bisher weder gesteigert noch zu Fall gebracht. Aber es bedroht unsere Fähigkeit, die Qualitäten des Geschliffenen und die Modi des Uneigentlichen wahrzunehmen und zu schätzen.

5 Paradigmenwechsel oder Fußnote?

Vielleicht ist es zuviel verlangt, von der Anwendung der elektronischen Medien einen wirklichen Paradigmenwechsel im Kunstschaffen und in der Kunstrezeption zu erwarten. Andererseits wäre es ignorant,

wenn wir sagten, daß er eine bloße Fußnote in der Geschichte der Kunst darstelle, da er halt nicht die Kraft für eine wesentliche Neuorientierung aufbringe.

Ich versuche, den „impact“ des Cyberspace auf unsere Perzeption und Apperzeption in den folgenden zwei Punkten zu umreißen:

– Die Elektronik mit ihren eingeborenen Möglichkeiten der endlosen Manipulationen und der transmedialen Übersetzungen drängt zum Gesamtkunstwerk und damit zum Ereignis und zum Ephemeren. Auch analoge Inszenierungen im realen Raum wie die Plastikschloßfassade und die Reichstagsumhüllung in Berlin zeigen, wie sehr das Ephemere Konjunktur hat. Es ist aber nicht überzubewerten, da das Ephemere immer auch das Permanente als Gegenspieler (zumindest als Kulisse) braucht, das es vorübergehend übertrumpfen will. Ist das Permanente nicht da, ist das Gefecht gegenstandslos. In diesem Gefecht hat die Architektur via Material und Maßstab gute Karten, kann behende die Rollen wechseln und immer mal wieder unter scheinbar falscher Flagge segeln. Sie sollte Elektronik als „hostis“ – was ja gleichzeitig Gast und Feind heißt – freundlichst empfangen. Gerade wenn das Ephemere auch als Instanz in der Semiotik anerkannt wird, ist die Architektur gut gewappnet.

– Wie Derrick de Kerckhove in „Touch versus Vision“³ ausführlich untersucht, birgt die Totalitätstendenz der interaktiven Technologien die Möglichkeit in sich, die Hegemonie des Visuellen zu überwinden und wieder alle fünf Sinne am Spektakel zu beteiligen. Gelingt dies technisch, wäre dies langfristig wohl die einschneidendste Folge der Technisierung für unsere Wahrnehmung und unsere Wertung von Architektur.

– Das Prozessieren von Information hat unsere Aufmerksamkeit mit Wucht auf den zeitlichen Charakter aller Information gelenkt.

6 Verschiedene Flußbetten

Künstler schmeicheln sich gerne, Seismographen der Geschichte zu sein und als erste das Kommende zu registrieren. In der Tat bilden sie oft die Nachhut. Die industrielle Revolution fand erst in den zwanziger Jahren ihre analogen künstlerischen Revolutionen. In den letzten beiden Jahrzehnten waren es Künstler, die die Virtual Reality aus der Militärforschung heraus in den zivilen Bereich geholt haben. Wir scheinen heute ähnlich wie am Beginn der zwanziger Jahre an der Schwelle einer aufregenden Inflationsphase zu stehen. Die Inflation ist durch die Produktionsbeschleunigung durch die neuen Medien angefacht. In den zwanziger Jahren wurde im Dadaismus besonders die Entwertung des Geldes und die damit verbundene Verflüssigung des Raums zu einem inspirierenden Faktor.

Aber die Party von Massenbewegung und Kunstwillen war schnell vorbei, die Überhitze der Inflation

ist kein Zustand, in dem es sich länger einrichten läßt. Bekanntlich folgten Neoklassizismus und Barbarei, die große kollektive Angst vor dem fließenden Raum. Wie können wir den Fluß in Fluß halten, ohne von ihm fortgerissen zu werden und dann ganz apathisch an irgendein mehr oder minder klassisches oder barbarisches Ufer geschleudert zu werden?

Es wäre bedauerlich, wenn wir nicht schon vor einem drohenden „Black Friday des Experiments“ unsere Urteilskraft mitbenutzt hätten, um intelligente und verführerische Werke aus dem Computer zu zaubern.

Vielleicht wird uns dies am ehesten gelingen, wenn wir den fließenden Raum in einem möglichst umfassenden Sinn begreifen. Ich meine damit, daß es nicht ausreicht, daß wir am Computer die sich selbst verändert fortpflanzenden Figuren gebannt anstarrten und uns wehrlos der Endlosigkeit solcher Prozesse hingeben und ganz begeistert von der Zeitkomponente in Formentstehungsprozessen reden. Dies ist ein zu formales Verständnis von Raumzeit. Es reicht auch nicht, wenn wir den fließenden Raum von Lenné, Mies van der Rohe oder Scharoun verkürzend als den Raum sehen, der sich dem Rezipienten durch Bewegung in Raum und Zeit erschließt und durch „Speichern von Einzelbildern“ dann auf der Netzhaut simultan und entschlüsselt abbildet.

Es geht auch nicht darum, in computeranimierten Videos schnell durch glatte Raumschluchten zu gleiten und sich dabei ein paarmal um sich selbst zu drehen. Es geht vielmehr auch um den fließenden Raum im semiotischen Sinne, also um den Raum, in den wir uns mit Imagination und Interaktion frei hinein- und wieder hinausbewegen, der untergründig und andeutend ist, dessen Beziehung zu uns in der Schwebeliege bleibt und der nicht bedingungslos zu unserer Verfügungsmasse – sei es mit dem allwissenden Auge, mit dem Interpretationskanon oder mit dem joystick – wird.

Die Verflüssigung der Grenze zwischen Innen und Außen, die in den zwanziger Jahren so zentral war, betrifft nun nicht nur die Grenze zwischen real und virtuell, sondern auch die Grenze zwischen verbildlicht und verkörpert, zwischen vorgestellt und dargestellt, zwischen latent und manifest, zwischen visuell und haptisch, zwischen „einsinnlichen“ und „fünfsinnlichen“ Räumen. Es wäre dann ein Raum,

der nicht nur zwischen Innen und Außen fließt, sondern gleichzeitig im Innen und Außen von uns und den Realitäten ist. Er wäre vielleicht kein moderner Raum, wenn Moderne die immer kurzfristigeren Bedürfnisbefriedigung bedeutet.

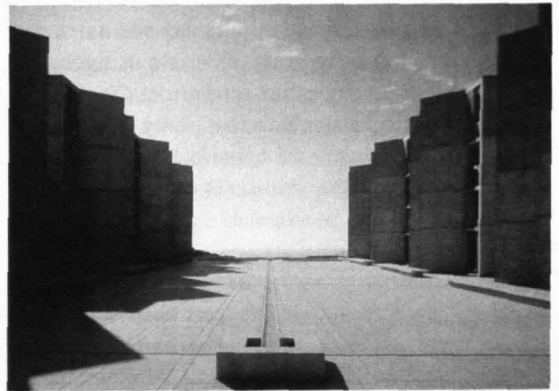
Jede Revolution bringt neue Errungenschaften mit sich. Die Virtual Reality scheint einen großartigen Höhepunkt in der jahrtausendealten Tendenz der europäischen Geschichte, sich von dem Hier und Jetzt, von der Gefangenschaft in Körper, Zeit und Raum zu befreien, zu markieren. Ebenso sehr aber verschütten Revolutionen Fähigkeiten, die uns wertvoll erscheinen. Es ist zu befürchten, daß die neuen Perfektionierungen lang gewachsene Umgangsformen mit Raum und Subtilitäten des Tonfalls auslöschen werden.

Die Beschleunigung und Potenzierung des logischen und bildnerischen Denkens durch die neuen Medien potenziert und beschleunigt bedauerlicherweise nicht gleichzeitig unsere Urteilskraft. Ein Computerprogramm zu erfinden, das unsere Urteilskraft und Aufnahmekapazität parallel zum Denken mitbeschleunigen würde, wäre zumindest ein guter Stoff für eine Sci-Fi CD ROM!

Verfasser:

Holger Kleine

Technische Universität Berlin



11 Esplanade des „Salk Institute for Biological Research“ in La Jolla, California, Louis Kahn, 1959 – 1965

Anmerkungen:

- 1 Großklaus, Götz: „Medien-Zeit, Medien-Raum“: Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne“, Frankfurt a.M. 1995, S.8–9.
- 2 Pollalis, Spiro N.: „Computed Monoliths“ in: „Monolithic Architecture“ hrsg. von Rodolfo Machado und Rodolphe el-Khoury, München-New York 1995, S. 72–77.
- 3 de Kerckhove, Derrick: „Touch versus Vision: Ästhetik Neuer Technologien“ in: „Die Aktualität des Ästhetischen“, hrsg. von Wolfgang Welsch, München 1983, S.137–168.