

# Medienarchitektur

ARCH<sup>+</sup> im Gespräch mit Joachim Krausse

ARCH<sup>+</sup>: Das Produzieren dieses Heftes war für uns in vielerlei Hinsicht ein Alptraum. Der Siegeszug der elektronischen Medien und ihre Auswirkungen auf die Produktion von Architektur ist nicht nur das Heftthema, veranschaulicht an den Ausstellungen und Pavillons der EXPO 2000 in Hannover oder im Millennium Dome in London. Diese Auswirkungen betreffen auch das Zeitschriftenmachen. Statt der üblichen Darstellungsformen – Grundriß, Ansicht, Schnitt, Photos – auf den Medienträgern Papier und Film, erhält man heute auf Anfrage eine CD-ROM mit unzähligen Bildern, die sich mit unverständlichen Dateibezeichnungen in Dutzenden von Ordnern und Unterordnern befinden, deren Ordnung und Bedeutung – sofern es sie gibt – nur für Eingeweihte begreiflich ist. Zugleich steht diesen Massen von bunten Bildern in der Regel eine äußerst oberflächliche und kärgliche Beschreibung der konzeptionellen Idee bzw. der technischen Umsetzung gegenüber. Bevor man also an den Punkt gelangt, an dem man früher angefangen hat, das Heft zu produzieren, muß man sich erst einmal wochenlang mit der Mülltrennung und Wiederverwertung all dieser konfuse Bildhaufen beschäftigen, alles wieder in die althergebrachten Ordnungs- und Denkmuster zurückführen, um überhaupt arbeiten zu können.

Krausse: Worüber beschwert Ihr euch? Das sind genau die Entwicklungen, die unseren Bundeskanzler auf neue Arbeitsplätze hoffen lassen. Die Informationsgrafik und -aufarbeitung hat eine goldene Zukunft, weil sich der Zustand noch verschlimmern wird. Wir haben diese Informationshöllen noch mit den alten Medien erlebt, es kommen aber zusätzlich neue auf uns zu. Die Pfadfinderfunktion in dem Dickicht von Information zu übernehmen, das ist die Aufgabe der Zukunft. In diesem Sinne werden wir alle Navigatoren werden müssen, die die mühevollen Arbeit des Selegierens und Einarbeitens in die Tiefenstrukturen von Information bewältigen.

Viele werden in Zukunft alles gleich ins Internet geben und den "usern" die Selektionsarbeit aufbürden. Doch ist das nur ein Aspekt dieser Entwicklung. In der Architekturgeschichte ist es immer so gewesen, daß sich das Denken über Architektur geändert hat, wenn sich die Darstellungsformen geändert haben. In dem Maße, als zunehmend mehr Büros mit den neuen Medien und Technologien arbeiten, stellt man fest, daß sich die Bildformen und -inhalte verändern. Sie nähern sich filmischen Darstellungen, oft changierend zwischen Perspektive, Referenzbild und plakativem "Anmacher". Sie entziehen sich der eindeutigen Lesbarkeit, sind also trotz ihrer Vielzahl und vordergründigen Botschaft nicht transparent in dem Sinne, daß sie über ihre eigene Herkunft informieren. Am Anfang war CAD nur dazu da, das in den Computer zu übertragen, was man zuvor konventionell mit dem Bleistift gezeichnet hat. Jetzt verführen die verschiedenen Bildbearbeitungsprogramme dazu, die Bilder unentwegt am Bildschirm zu kopieren und zu manipulieren. Mit dem Effekt, daß wahrscheinlich auch die Büros selber ganze Berge von Bildvariationen haben, die sie selbst irgendwann nicht mehr völlig überschauen. Weil sie aber Angst haben, irgendetwas Wichtiges wegzulassen, schicken sie alles, was sie haben.

Natürlich hat das auch viel mit dem Thema des Heftes zu tun. Die Millenniumfeierlichkeiten in London und anderswo und die EXPO 2000 in Hannover bieten gleich doppelten Anlaß, sich mit dem zu beschäftigen, was Event- oder Medienarchitektur genannt wird und die Erwartung auf eine Vielzahl von neuartigen Themen und Lösungen, die der Öffentlichkeit präsentiert werden, nährt. Doch die Enttäuschung ist groß. Trotz des Aufwandes, mit dem die Pavillons und ihre Ausstellungen zum Teil realisiert und vermarktet werden, kann man beim zweiten Hinsehen die Mittelmäßigkeit und marktschreierische Langeweile der meisten Projekte nicht übersehen. Natürlich stellt sich zunächst die Frage, ob man auf die kunterbunte Welt der Pavillons und ihrer Bespielung die herkömmlichen architekturtheoretischen Kategorien überhaupt anwenden kann. Muß man neue Kategorien entwickeln, die das, was hier gebaut wird, verständlich werden lassen? Oder ist es nicht vielmehr so, daß Architektur in den Schatten tritt und als Hintergrund für multimediale Figuren fungiert, die sich entweder in den Räumen tummeln, die sie schafft, oder auf ihre Wände – in der Regel von hinten – projiziert werden. Die Besucher in London und in Hannover laufen durch Bilderräume und nicht durch Architektur.

Dieses Dilemma wirft ein Schlaglicht auf die Frage der Integrationsfähigkeit. Der Millennium Dome ist ein Beispiel für den Versuch, ein Gebäude zu finden, das totale Integrationsfähigkeit besitzt. Doch da man lange nicht wußte, was man integrieren wollte, ist es nur die Kuppelform, die suggeriert, daß etwas in einem Zusammenhang dargestellt wird. Tatsächlich handelt es sich um ein Vakuum, in das etwas hineingestellt werden soll. Denn die Inhalte waren strittig. Der Kompromiß sieht so aus, daß man unter dem Dach des Dome Architektur wie Exponate einer Ausstellung versammelt hat. Diese können es sich nun als reine Kunstobjekte mit skulpturaler Qualität leisten, das Protektive der Architektur, das Schützen vor den Wechselfällen des Wetters, der Umgebung usw., völlig abzustreifen. Zugleich wird auch die strukturelle Dimension ausgeblendet. Mit dieser hat man es aber immer wieder zu tun, egal ob es sich um Oberflächen, Texturen, Textilien, Flechtwerke oder Netzwerke handelt. Es ist eine Eigenart der Bedeutungsfamilie der Begriffe Technik, Architektur, Textil und Text, daß sie eine Oszillation zwischen dem Struktiven und einer zeichenhaften, symbolischen Seite erlaubt. Die gegenwärtige Auseinandersetzung dreht sich genau um diese beiden Pole, und wie sie sich zueinander verhalten. Wenn die Architektur in einem postmodernistischen Tektonikbegriff das Struktive und im engeren Sinne die technologische Dimension leugnet, ist sie nur noch als rein ästhetisches Objekt tauglich. Im Millennium Dome wird der alte Anspruch der Architektur, etwas durch die Raumgestaltung, durch das Abschließen einer Umwelt zu integrieren, auf mehrfache Weise in Frage gestellt. Wenn die Architektur es aufgibt, ihre Haut- und Knochenfunktion zu erfüllen, das Struktive des Tektonischen einfach abgibt oder sich darum nicht mehr kümmert und zum Bildträger mutiert, dann hat sie die integrative Funktion an etwas anderes abgegeben. Was ist aber dieses Andere, und stimmt das als generelle Behauptung? Die Krise ist offensichtlich, aber muß die Architektur ihren Anspruch auf Integration aller Funktionen aufgeben? Diese Frage ist zu diskutieren.

Beim Millennium Dome ist die Trennung eindeutig. Richard Rogers schafft mit dem Dome die schützende Hülle, und die Architekten der einzelnen Pavillons geben ihren Namen oder ihren Stilismus als Exponat dazu. Das ist Signatur-Architektur, so wie man ein Kunstwerk unterzeichnet. Anders ist die Situation in Hannover. Für den Themenpark wurden zwar ebenfalls berühmte Architekten eingeladen, wie zum Beispiel Toyo Ito, Jean Nouvel usw., aber sie fungieren dort nicht unter der Berufsbezeichnung Architekt, sondern unter dem in

Deutschland recht neuen Sammelbegriff "Szenograph". Szenograph kann jeder sein: Graphiker, Designer, Comic-Zeichner, Filmleute, Computerspezialisten oder auch berühmte Schriftsteller, die sinnstiftende Bilder beisteuern. Kurzum: jeder, der sich für "kreativ" hält und sich gerne für das Ausdenken von ein paar Ideen gut bezahlen lassen möchte. Dazu gesellt sich noch ein Trupp von Wissenschaftlern, die als Vordenker und Schreiber zu den jeweiligen Themen Basispapiere entwickeln, deren Inhalte oft fundiert sind, jedoch durch die szenographische Umsetzung schwere Einbußen erleiden. Ganz eindeutig werden für diese Inhalte nur Bilder, in der zeitgenössischen Ausdrucksweise: "icons", produziert. Architektonische Fragestellungen oder Lösungen spielen keine Rolle. Denn die verschiedenen Ausstellungen zum Themenpark ziehen in schon bestehende Hallen auf dem Gelände der Hannovermesse. Da diese aber noch vor kurzem von der CeBIT genutzt wurden, beginnt jetzt erst die Arbeit. Durch Etatkürzungen zumeist sowieso reichlich abgemagert, geht es nun nur noch darum, auf "Teufel komm raus" etwas zusammenzuzimmern. Die Fragen des Räumlichen bleiben dabei selbstredend auf der Strecke. Entscheidend sind nur die Anzahl und Positionierung der Projektoren und welche Art von Bildern wie und von wo projiziert werden.

Es ist unausweichlich, daß eine thematische Präsentation in einem größeren Zusammenhang einer Theatralisierung bedarf. Aber das ist ein gefährliches Geschäft. Zwar könnte man annehmen, daß das Theater dem Gedanken Rechnung trägt, daß Räume in einer raum-zeitlichen Weise erfahren werden. Doch tendiert das Theatralische dazu, den Raum und die Architektur als eine Maschine zu benutzen, die nichts anderes verlangt, als die Architektur zum Verschwinden zu bringen, um perfektes Theater zu vollbringen. Der Siegeszug der Schachtel in der Entwicklung des Theaters zeigt, daß dadurch die Architektur liquidiert wird, weil der Raum möglichst unspezifisch sein muß. Die einzige Ausnahme davon ist die Erfindung des Environment. Denn das setzt den Betrachter voraus, der sich bewegt statt nur zu sitzen, mit einer Zentralperspektive auf eine Bühne und getrennt durch den Graben. Vermutlich hat hier die Architektur noch eine letzte Spielweise, weil für die Lenkung der Betrachter oder Besucher Räume als Zusammenhang organisiert werden müssen. Horizontale und vertikale Verbindungen und spezifische Wahrnehmungsverhältnisse müssen erstellt werden. Herbert Bayer hat es in den späten zwanziger Jahren vorgemacht. Für eine Ausstellung hat er das Seefeld erweitert, indem er zusätzlich zu den Wänden auch die Decken und Fußböden als Ausstellungsfläche mitgenutzt hat. Dadurch wird die Ausstellungsarchitektur raum-zeitlich. Die Entwicklung kulminiert Mitte der sechziger Jahre mit einer neuen Kunstgattung, dem Environment. Die Aktionskunst, die Performance, die Events – heute ein Alltagsschlagwort –, die damals für die Kunst als Gattung entwickelt und durchgesetzt werden mußten, fußen auf dem Herstellen des Environments. Die Pioniere dieser Entwicklung sind Künstler, hauptsächlich Musiker, Bildhauer, Maler usw. Eine gewisse Vorarbeit in dieser Richtung leisteten auch die damals neuen ephemeren Membrankonstruktionen. Plastikmaterialien taugen in ihrer Transparenz einerseits als Projektionsflächen und andererseits können sie eine Entgrenzung des Raumes herstellen. Die Geschichte dieser künstlerischen Form ist nicht genügend aufgearbeitet worden.<sup>1</sup> Es ist nicht klar, was mit den Events, Performances, Happenings usw. eingeführt wurde. In der Regel haben sie sich in die Form der musikalischen Aufführung verkleidet. Dabei waren viele bildende Künstler beteiligt.

Prinzipiell muß es eigentlich bei jeder Art der Aufführung, ob mit oder ohne Musik, ob mit Einbeziehung der Betrachter oder nicht, etwas geben, das den Raum organisiert und strukturiert. Und das muß eben heute nichts Struktives mehr sein, im Sinne einer konstruierten Architektur, sondern beschränkt sich auf technologische, genauer: elektronische Umsetzungen. Daß wir viele der Pavillons und Ausstellungsinszenierungen als reine Bildproduktion wahrnehmen oder sogar verachten, hat auch etwas mit der Selbstdarstellung der Szenographen und konzeptionell Verantwortlichen zu tun. Während der Produktion dieses Heftes sind wir von den meisten tatsächlich nur mit bunten, elektronisch produzierten Bildern, also mit dem Ergebnis versorgt worden. Die technische Umsetzung des Themas war, wenn überhaupt, nur auf spezielle Nachfrage zu erhalten. Diese Undurchdringlichkeit der elektronisch hergestellten Bilder ist eine Erfahrung, die wir eigentlich schon seit dem Fernsehen gewohnt sein müßten: die Botschaft löst sich vom Träger der Botschaft so weit ab, daß es für die Wahrnehmung keine Rolle mehr spielt, ob ich zugleich mit der Bildherkunft als Information versorgt werde. Tatsächlich wird auch bei den Pavillons und Ausstellungen in Hannover mit räumlichen Mitteln wie gekrümmten Screens, Rampen, Endlosgängen usw. gearbeitet, nur sind sie offenkundig völlig sekundär, weil sich sowieso alles im "dark room" abspielt. Deshalb ist es auch kein Wunder, daß es für die meisten ausreicht, in die bestehende Halle 4 oder 5 zu ziehen, die einfach nur eine große Kiste ist.

Das ist dennoch eine Verabschiedung von Architektur. Man muß ja nur den Vergleich zwischen den heutigen Ergebnissen und dem Philips-Pavillon von Le Corbusier ziehen, den er in Zusammenarbeit mit Edgard Varèse und Iannis Xenakis auf der Weltausstellung 1958 in Brüssel realisiert hat. Dort wurde die Architektur zusammen mit der Musik und Lichtprojektionen als Integrator von raum-zeitlichen Bezügen genutzt. Es wurden bestimmte Winkel festgelegt, es wurden Abstände, Bildfolgen oder Folgen von Stationen festgelegt, es gab eine Wegeführung des Betrachters. Der Philips-Pavillon ist ein wichtiger Versuch, die unterschiedlichen Medien, die mit den Sinnen korrespondieren, zu integrieren. Und er stellt eine Totalität her. Das ist doch das Thema, das beim Millenniumdome oder bei der EXPO verhandelt wird.

*Es geht nicht mehr um das Gesamtkunstwerk.*

Ich spreche erst einmal nicht vom Gesamtkunstwerk, sondern es liegt in der Natur der Sache, daß eine Weltausstellung, ob sie will oder nicht, an dem Anspruch gemessen wird, inwieweit sie eine Totalität vorstellen kann. Dabei sehen wir, wie brüchig das ist oder wie wenig plausibel sich das als Zusammenhang darstellen läßt. Die Form der Inszenierung ist bestenfalls ein Versuch, ein Gesamtwerk (nicht Gesamtkunstwerk) herzustellen.

*Was die Architektur betrifft, dient sie lediglich dazu, Räume und Flächen zu organisieren, die bespielt werden.*

Das ist die Bestandsaufnahme. Die Frage ist, ob es noch etwas zwischen den Bildwelten gibt, das in den Projektionsbildern, den Bewegtbildern oder auch in den Bild- und Illusionsräumen vorhanden ist, und ob die Architektur zu mehr als ihrer Hüllenfunktion des Schützens vor Wind und Wetter dient.

*Etwas, was die unterschiedlichen Medien – Bilder, Klänge, Texte usw. – synchronisiert?*

Die Synchronisation ist ja eine Form der Integration. Es ist bisher immer noch ungeklärt, wie das Verhältnis von Bildern und Architektur in bezug auf die Frage der integrierenden Funktion ist. Viele Leute sind ja der Meinung, daß die Architektur diese integrative Funktion im traditionellen Sinn an die Bilder abgibt.

*An die elektronischen Medien. Jedenfalls diese Erkenntnis vermittelt die EXPO 2000 in Hannover und der Millennium Dome in London. Der Anfang dieser Entwicklung liegt jedoch viel länger zurück und zeitigte auch ganz andere Ergebnisse. Du hast den Philips-Pavillon erwähnt. Genauso lohnt der Rückblick auf den Pepsi-Cola-Pavillon und den deutschen Pavillon für die Weltausstellung 1970 in Osaka. Was damals Experiment war – Architekten arbeiten zusammen mit Musikern, Künstlern, Toningenieuren –, kann heute mit Hilfe der digitalen Elektronik jedes normale Grafikbüro oder jede Medienagentur ohne viel Aufhebens realisieren. Zwar ist es der Anspruch der Macher des Themenparks für die EXPO 2000, möglichst viele unterschiedliche Personen und Gruppen an der Umsetzung der Ausstellungsproduktion zu beteiligen, doch kommt letztlich nichts anderes dabei heraus als das, was wir bereits anfänglich konstatiert haben: neutrale Wände werden mit Tönen, Bildern und Texten bespielt.*

Genau. Denn es bleibt die Frage der Zuordnung. Die ist nicht Sache des Programmierers, sondern der Gestaltung. Insofern diese Gestaltung einen Bezug zu dem hat, was man atmodynamisch den Leib nennt, bleibt der Architektur ihre ureigene Aufgabe erhalten. Wird diese nun aber an das Design – besser: Innenarchitektur – oder an die technischen Medien abgegeben, stellt sich die Frage, ob diese technischen Bilder den integrativen Zusammenhang herstellen können, den bis dahin die Architektur erfüllt hat. Erstmals in der Geschichte ist es möglich, durch die Digitalisierung und den binären Code eine gemeinsame Kodifizierung von Sprache, Schrift, Bild, Ton usw. zu erlangen. Das heißt aber noch nicht, daß es auf der Ebene der Kommunikation auch zu integrativen Formen gekommen ist. Warum sonst gibt es so viele unterschiedliche Spezialprogramme: Programme für die Bildbearbeitung, für das Layout, für den architektonischen Entwurf usw. Die einzige Form der Integration ist die Montage, die immerhin auf ihrem höchsten, umfassendsten Niveau in der Geschichte angekommen ist. Davon wird reichlich Gebrauch gemacht.

Dennoch würde ich in Frage stellen, daß diese Bilderwelt die integrative Funktion erfüllen kann. Es gibt etwas Drittes, das zwischen diesen beiden liegt und deutlicher fokussiert werden müßte, und das nenne ich "Diagrammatik". Die "Diagrammatik" hat eine Brückenfunktion. Sie reicht sowohl nach dem traditionellen Bereich des struktiv Tektonischen und Technischen als auch nach der Seite des Bildnerischen, des Ikonischen. Nicht umsonst stellt man sich gerade heute erneut die Frage, was ein Bild überhaupt ist. Wenn man sich nicht auf das Ikonische unmittelbar einläßt, sondern nach den generativen Prinzipien des Bildes fragt – und das muß sich ein Programmierer fragen –, dann kommt man auf die Diagrammatik und ihre drei Elemente: Karten, Pläne und Diagramme. Alle diese mißachteten Dienstmägde der Künste leisten etwas, was das Bild selbst höchstens über seine Symbolik herstellen kann, nämlich Beziehungen zu knüpfen, die verschiedenen Ansprüchen genügen, einmal einer Informationsökonomie, andererseits aber auch einer gewissen, damit nicht identischen Dramaturgie. Dies ist der Bereich, in dem das Integrative heutzutage steckt. Sehr abstrakt, aber absolut notwendig für jeden Zeitgenossen. Man braucht nur täglich die Zeitung auf-

zuschlagen, um die Wichtigkeit und den Erfolg dieser abstrakten Darstellung zu erkennen. Man sieht ein kleines Diagramm der Aktienkurse als Hauptinformation. Es enthält Ökonomie, weil ich auf einen Blick sehe, was Sache ist, und es enthält Dramaturgie, denn wenn die Kurve abstürzt, besteht Gefahr und ich muß handeln. Tatsächlich drängen diese neuen Bildmedien auf Totalisierung. Aber es ist immer eine aktuelle Totalisierung, die sich auf einen bestimmten Erlebnismoment oder eine bestimmte Zeitspanne bezieht, ohne damit jetzt Totalität in einem gesellschaftlichen oder wissenschaftlichen Sinne zu meinen.

*Die Aufgabe der Synchronisation, die einmal die Architektur leistete, und zuletzt vom Bauhaus programmatisch als Vereinigung aller Künste unter dem Dach der Architektur formuliert wurde, ist heute an die elektronischen Medien übergegangen. Die Themenparks durchwandert man in einer dramaturgischen Abfolge, und Räume heißen jetzt Rundumprojektionen. Man läuft von einem Bild, in dem man sich befindet, in ein nächstes. Beim Ausstellungsthema Mobilität zum Beispiel gibt es einen sehr langen Gang, genannt Panorama, auf dessen Decke, Wände und Fußboden Bilder projiziert werden, also vom Prinzip her das, was Bayer bereits in den zwanziger Jahren eingeführt hat. Jedoch ist für die Synchronisation der Bilder ein Grafikdesigner verantwortlich. Der Architekt erfüllt lediglich eine Subfunktion. Er wird als Bastler und Gipser gebraucht, der die Ecken noch ein bißchen ausrundet oder zuspachtelt, und dann gehen die Projektionsshows los.*

Das ist an sich keine neue Situation, sondern die Erfahrung von Platons Höhle. Viele Medientheoretiker haben das wieder ins Gedächtnis gerufen. Erst werden wir aus der Höhle und später aus dem Haus entlassen. Das Stehen in den totalen Bildern ist das Urerlebnis der *camera obscura*.

*Aber ist das nicht das Enttäuschende dabei, daß den Szenographen und Bildproduzenten nichts anderes einfällt, als das zu wiederholen, was historisch seit Hunderten von Jahren überliefert ist. Wenn sie heute schon digitale Elektronik zur Verfügung haben und damit völlig andere Möglichkeiten, Bilder zu produzieren, als noch vor Jahren, warum kreieren sie nicht Bilder von Räumen, die noch nie da gewesen sind und die nach den grundlegenden physikalischen Gesetzen gar nicht funktionieren könnten? Warum so wenig Experiment? Die populären Science-Fiction-Filme sind doch ästhetisch bereits viel weiter. Warum machen sie alle nur das, was man sowieso schon kennt? Der Englische Garten war, was die Inszenierung von "Performances" und "Events" angeht, hundertfach interessanter und erfindungsreicher. Das gilt überhaupt für die ganze Geschichte der Gartenarchitektur.*

Ich stimme zu, daß Wörlitz beispielsweise interessanter ist als alle diese Versuche auf Weltausstellungen und Millenniumsfesten, und zwar aus einem ganz konkreten Grund. Dort hat man sich einer Dimension angenommen, die heute unberücksichtigt bleibt, nämlich einer Wahrnehmungslehre. Ohne eine Wahrnehmungslehre ist Wörlitz nicht denkbar. Eine Kollegin hat mich darüber aufgeklärt, daß es in Dessau einen Unterricht im Spaziergehen gegeben hat. Man mußte lernen, wie man spazieren geht. Und das bedeutet, daß man auch neu sehen lernen mußte.

*In Hannover und in London ist alles konventionell. Man ist im Film, geht in den nächsten Film, verläßt den Film und ist schon wieder in einem anderen Film. Es scheint so, als ob all diese Leute über die Cinemascopefilme aus den sechziger Jahren oder die 360-Grad-Kinos nicht hinaus können.*

Die Einfallslosigkeit ist eine Seite, aber auf der anderen Seite kann man genau sehen, daß bestimmte Probleme wiederkehren. Aristoteles ist doch wirklich aktuell mit seinem Konzept: "jedes Ding hat einen Ort". Das heißt, wir kommen nicht ohne eine Ordnung aus, die räumlich gedacht ist. Nur werden wir das heute nicht mehr nur mit der Frage des physischen Raumes verknüpfen, sondern als eine Notwendigkeit unserer gedanklichen Fähigkeiten, unserer Vorstellungskraft verstehen. Und damit sind wir wieder bei der Diagrammatik mit ihrer topologischen Seite. Diagramme sind schon immer virtuelle Räume gewesen. Wir brauchen sie, weil wir eine Beziehung brauchen, die zwischen der Körpererfahrung und den Räumen, mit denen wir es zu tun haben, und einer Abstraktion, die die Topologie vornimmt, vermittelt. Das ist ein interessantes Spannungsverhältnis, und die Architektur, genauso wie alle anderen gestalterischen Disziplinen, müßte sich dieser Verhältnisse annehmen. Aristoteles hat vollkommen recht, wir brauchen Ablegeorte; die ganze Geschichte der Mnemotechnik ist aristotelisch. Und an dieser Stelle hat auch die Architektur immer ihr Reich gehabt.

Aber wenn wir über virtuelle Räume reden, können verschiedene Dinge gemeint sein. Der Begriff ist unscharf; es ist nicht klar, was daran imaginär, imaginativ, ikonisch, abstrakt ist. Die verschiedenen Aspekte der Virtualität zu reflektieren und genauer zu analysieren ist Bedingung dafür, zu tatsächlichen Integrationsformen auf der Basis von digitalen Codes zu kommen. Das ist noch nicht geschehen. Die Ergebnisse der Visualisierung sind oft unbefriedigend, weil sie auf überlieferte Ordnungen zurückgreifen. Der Text hat seine historisch gewachsene Ordnung, das Bild als Ikone hat seine historische Tradition, das gesprochene Wort hat seine kulturelle Einbettung, die Musik ohnehin. Am meisten können wir von der Musik lernen, auch hinsichtlich der Gestaltung der Environments. Deswegen beschäftigen sich viele Künstler mit dem synästhetischen Bezug zwischen Bild und Musik. Beim Film gibt es bereits den Zwang, Bild und Ton aufeinander abzustimmen. Doch das geht heute noch weiter. Weil wir aber entsprechende Wahrnehmungsgewohnheiten ausgebildet haben, stehen wir nun vor der Situation, daß wir vieles auf technischer Ebene integrieren können, aber uns sinnlich damit schwer tun.

*Bezeichnenderweise wird die Frage nach dem Verhältnis von realem und virtuellem Bild ebenfalls bereits in den sechziger Jahren gestellt. Beim Pepsi-Cola-Pavillon in Osaka ist die Innenseite der Kuppel mit einem Rundspiegel verkleidet, der das Spiegelbild nicht seitenverkehrt wiedergibt. Die Künstler und Techniker von E.A.T. weisen darauf hin, daß damit die klassische Definition von virtuell, die durch den flachen Spiegel repräsentiert wird, der eine eindeutige räumliche Grenze zwischen der realen Welt und einem ihr ähnlichen, aber nicht identischen Bild zieht, in Frage gestellt wird. Durch das nicht seitenverkehrte Bild im Rundspiegel wird das Spiegelbild Teil des Raumes, in dem ich mich befinde. Daher durchdringen sich reales und virtuelles Bild. Heute, wo angeblich alles virtuell wird, geht es wohl um einen ähnlichen Effekt, nur in umgekehrter Reihenfolge: nicht das Bild tritt in meinen Raum, sondern umgekehrt sollen durch Bilder Illusionsräume geschaffen werden, in die man eintauchen soll, so daß man durch die Wahrnehmung der Täuschung unterliegt, im virtuellen Bild zu sein. Man spricht vom begehbaren Film. Deshalb muß auch die Architektur als Repräsentant des realen Raumes völlig zurücktreten.*

Man sieht, daß man nur über eine Wahrnehmungslehre an diese Dinge herankommt. Und diese muß heute mit diagrammatischen Überlegungen verknüpft sein.

*Es gibt jedoch in Hannover auch noch architektonische Antworten auf die aktuelle Mediatisierung der Architektur, am besten veranschaulicht durch zwei Pavillons, die sich wie Antipoden gegenüberstehen. Auf der einen Seite der Schweizer Pavillon von Peter Zumthor, bis ins Detail vom Architekten entworfen, ohne jedes Ausstellungsstück, denn die Architektur selbst ist die Ausstellung. Zumthor setzt eindeutig auf den anti-technologischen, anti-multimedialen Effekt. Auf der anderen Seite der holländische Pavillon von MVRDV, der die Erfahrung des "channel switch" oder des Wanderns durch Bilder durch Stapelung von Programmen umsetzt, nämlich holländischen Landschaften, die durch außenliegende Treppen miteinander verbunden sind. Natürlich wird jede Landschaft, jedes Thema architektonisch und konstruktiv anders behandelt.*

Bei diesem Pavillon taucht die Thematisierung des Struktiven wieder auf, von dem wir am Anfang gesprochen haben, und zwar als etwas, das in eine Erlebnisweise miteinbezogen wird. Und es ist gut, daß das wieder kommt. Die Postmoderne hat das alles zugekleistert. Schließlich hatten in der Geschichte der Weltausstellungen immer diejenigen baulichen Lösungen besonders nachhaltige Wirkungen, die die struktiven Lösungen selbst zu einem Ereignis gemacht haben. Das fängt mit dem Kristallpalast an, geht über den Eiffelturm zu Frei Ottos Zeltkonstruktion und Buckminster Fullers geodätischer Kuppel in Montreal. Gerade diese Lösungen, die doch gar nicht ästhetisch gemeint waren, bleiben im Rückblick am besten im Gedächtnis haften. Denn einerseits sind sie mit technischen Neuerungen verbunden, die noch frei für symbolische Besetzungen waren, und andererseits stellen sie als Struktur Beziehungen her zu uns Menschen als Lebewesen, die aus Gewebe, Haut und Knochen bestehen.

*Die technischen Neuerungen finden heute nicht im konstruktiven Bereich statt, sondern im Bereich der Multimedialität.*

Sie wird nie diese Integrität herstellen können, die wir, da wir mit unseren Körpern abgegrenzte Individuen und etwas Ganzes sind, als Muster wiedererkennen. Die Auseinandersetzung mit den elektronischen Medien im Bereich der Ausstellungsinszenierung wird anders stattfinden müssen.

Teilnehmer des Gesprächs:

Joachim Krausse, Nikolaus Kuhnert, Angelika Schnell

1 Vgl. S. 109ff, Söke Dinkla: Vom Betrachter zum vernetzten Teilnehmer.