

Medienfassaden

Zu diesem Heft

"In den letzten 15 Jahren hat sich die Informationstechnologie wie ein Virus im Körper der Architektur ausgebreitet. Un-erkannt von den meisten Architekten und unbeachtet von den meisten Architekturhistorikern und -kritikern hat sie den Charakter der Architektur tiefgreifender verändert als irgend-eine andere technische Neuerung seit Beginn der Moderne." Sie hat, so zieht Martin Pawley Resumée, zu einer "Typologie des Informationsgehäuses mit einem vertikal geschichteten, sandwichartigen System von alternierenden Service- und Nut-zungsbereichen geführt. Im Innern werden diese Gebäude re-lativ flexibel sein. Ihre Aufteilung und Anordnung wird den räumlichen und klimatischen Anforderungen der Nutzer fol-gen. Während sie im Äußeren durch eine selbsttragende Haut umschlossen sein werden, die eher eintönig, gleichzeitig je-doch informationell 'verziert' sein wird.

Soweit die Beschreibung der Typologie des Informationsge-häuses.

Im Zusammenhang mit der Hülle des Informationsgehäu-ses führt Martin Pawley ein aufschlußreiches Paradoxon an. Er spricht davon, daß die Hülle 'informationell verziert' sein wird. An anderer Stelle verschärft er dieses Paradoxon noch, indem er vom 'Schmücken der Gebäude mit elektronischen Bildern' spricht.

Zu fragen ist deshalb: in welchem Verhältnis stehen deco-rum und Information, elektronische Bilder und Gebäude-schmuck und in welcher Beziehung stehen sie zur Fassade. Anders gefragt, greift die Informationstechnologie nicht nur strukturierend in die Typologie des Gebäudes ein, sondern be-ginnt sie auch nach der Rhetorik der Architektur überhaupt zu greifen? Steht der Architektur nach der industriellen Revo-lution eine vergleichbare Umwälzung ins Haus?

Die Auswirkungen der Informationstechnologie sind umfas-send wie grundstürzend zugleich. Sie greifen in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens ein. So funktioniert heute schon kein Gebäude mehr ohne sie. Andererseits stürzen sie die Architektur in eine Grundlagenkrise sondergleichen. Sie entziehen ihr durch Ephemerisierung der Funktion die metho-dologische Basis und durch die damit einhergehende Tren-nung von Form und Funktion ihr methodologisches Reper-toire. So sieht denn auch Martin Pawley in dieser Grundla-genkrise das Architekturereignis von wahrhaft historischer Bedeutung, das in den 80er Jahren stattgefunden hat.

Information ist ein besonderes Gut. Eine körperlose Bot-schaft, frei flottierend, ist sie weder an Zeit noch an den Raum gebunden. Ihre technischen Auswirkungen sind bisher eher marginal geblieben: da ein paar Antennen mehr, dort ein paar zusätzliche Kabel...

Überhaupt nicht marginal ist ihr kultureller Einfluß. Erin-tert man sich nur genau des kulturellen Klimas des letzten Jahrzehnts, seines besonderen Gespürs für Metaphorik, für symbolische Fragen allgemein, dann zeigt sich, daß sich die Architektur längst in dem Knäuel von Anforderungen und Er-wartungen verstrickt hat, das die neuen Technologien aufwer-fen. Denn nur richtig zurechtgerückt, sind sie bruchlos einem postmodernen Argument gleichermaßen dienlich wie einem modernen und verdecken darüber doch nur die realen Proble-me.

Die neuen Technologien greifen zum einen nach der metho-dologischen Basis von Architektur. Sie ephemerisieren, was bisher als feste Größe erschien: die Funktionen und lösen da-mit die Verhältnisse auf, die bis jetzt als gesichert galten: die Beziehungen zwischen Form und Funktion. Sie lösen damit eine Krise der Visualisierung aus, in architektonischen Begrif-fen, eine Krise der architektonischen Form, die weit über me-thodologische Fragen hinausgeht. Sie betrifft im Kern die Fra-ge der architektonischen Rhetorik.

Diese Krise beschreibt ein methodisches Problem, das vor-dergründig nur auf die Rechtfertigungsbasis des Funktionalismus zielt, realiter aber die Legitimationsbasis von Architektur überhaupt meint.

Gerechtfertigt hat sich der Funktionalismus mit dem Argument der Bindung der Form an gesellschaftliche Kontexte. Form erachtete er als das Unbestimmte und zugleich als das durch das Programm, die Herstellungstechnik u.a. Bestimmbare. Sie erschien als die gesuchte Lösung und als das formale Experiment in einem.

Dieses Argument wird nun angesichts der Neuen Technologien hinfällig. Es zerfällt in die Elemente, die der Funktionalismus gerade durch die Einführung des Begriffs der Funktion zu verbinden trachtete: in die Kontextlosigkeit der Form und in die Unfaßbarkeit des Programms, in die Nicht-Mehr-Übersetzbarkeit des Programms in formale Ausdrücke.

Ausgangspunkt dieser Entwicklung ist der Wandel des Programms. In dem Maße nämlich, wie die Neuen Technologien die Gesellschaft durchdringen, ändert sich sein Charakter. Es geht schrittweise über in die Beschreibung von Leistungen, die immer weniger durch ein bestimmtes Angebot an realen Räumen erfüllt werden können und immer mehr durch virtuelle Räume. Und für die virtuellen Räume bedarf es höchstens einer bestimmten technischen Ausstattung.

Um ein Beispiel anzuführen. Schon heute zerlegt sich ein ganz normales Büro in unterschiedliche Räume. Es besteht aus realen Räumen mit Arbeitsplatz, PC etc., wie wir es kennen, und aus virtuellen Räumen der Ablagerung aller möglichen Datenbanken. Und diese Tendenz zum papierlosen Büro wird sich beschleunigt fortsetzen. Sie wird zu einem leerge-räumten Büro führen, wo alles, was heute noch den Raum verstellt, in virtuellen Räumen seinen Platz gefunden hat.

Denkbar ist, daß sich die unterschiedlichen Räume überlagern, daß sich einerseits eine Tendenz zum Großraumbüro durchsetzt und andererseits eine zu kleinen virtuellen Kabineten.

Und diese Entwicklung steht erst am Beginn. So daß sich gegenwärtig schwer abschätzen läßt, welche Programmteile sich auf welche Art von Räumen beziehen und welche gänzlich von Computerprogrammen übernommen werden. Dagegen läßt sich heute schon behaupten, daß angesichts dieser Entwicklungen der Begriff der Funktion auf jeden Fall zu kurz greift. Reduziert man ihn auf die Frage der kommunikativen Grundausstattung der Realräume, um ihn wenigstens ersatzweise zu retten, dann rückt er verdächtig in die Nähe der Typologie und es verwischen sich die Grenzen zwischen Typus und Funktionen. Und so ist es denn auch nicht weiter verwunderlich, daß Martin Pawley im Zusammenhang mit dem Informationsgehäuse richtigerweise von Typologie und nicht von Funktionen spricht.

Nun kann man natürlich auch in der beginnenden Elektronifizierung der Architektur eine Erweiterung der Architektur erkennen, die der Architektur die Tür zur virtuellen Realität aufschlägt. Heute schon anführbar sind für diese Tendenz Video-Wände, Video-Räume und Medienfassaden, und als Möglichkeiten virtueller Realität die Vervielfältigung der Raumerfahrungen und die Vervielfachung der Ansichten des Hauses durch virtuelle Räume und elektronische Bilder. Gegenwärtig scheitern diese Entwicklungen allerdings noch an Schwierigkeiten aller Art, die verhindern, daß die technischen Apparaturen raumumgreifend im Gehäuse und flächendeckend auf dem Gehäuse installiert werden können. Gegenwärtig hängt die ganze Debatte um virtuelle Realität noch an Mini-Bildschirmen und an vereinzelt Screens. Trotzdem eröffnet sie auch der Architektur neue Wege.

Im Entwurf für das Kulturzentrum von St. Quentin-en-Yvelines demonstriert Jean Nouvel mittels verschiedener Collagen, welches Spiel an Realitätsebenen die Verwendung von Medienfassaden erlaubt und welche Vervielfachung der Ansichten dadurch möglich werden. Sie sind im Prinzip unendlich.

Die Möglichkeiten des Spiels mit Realitätsebenen thematisiert auch Paul Virilio im Gespräch mit Jean Nouvel in diesem Heft. Er diskutiert sie dort als Frage des Verhältnisses von Bild und Sache. Als Beleg verweist er darauf, daß das Bild schon heute zur Materie des architektonischen Entwurfs gehört und daß es in absehbarer Zeit das Material der Architektur bilden wird. Und daß die Zeit vorhersehbar ist, wo die Architektur gänzlich aus Bildern bestehen wird und wo sich erst im Kopf zusammensetzen wird, was einmal das klassische Anwendungsfeld von Architektur war: ein Haus, eine Straße, eine Stadt...

Der Architekt wäre dann der "Raumkünstler des Interfaces" (Virilio). Interface hier verstanden als Übergang zwischen unterschiedlichen Realitätsebenen.

Die oben angesprochene Grundlagenkrise der Architektur endet somit in einem Paradoxon. Der Fortbestand der Architektur ist nur noch um den Preis des Verschwindens aller herkömmlichen Vorstellungen von Architektur zu erkaufen. Alles, was einmal in architektonischen Begriffen Funktion, Form und Raum hieß, ist eliminiert. An ihre Stelle treten Computerprogramme, elektronische Bilder und virtuelle Räume.

Die Medienfassaden in diesem Heft sind ein erster Schritt in diese Richtung. Sie lösen die aufgebrochene Grundlagenkrise so einfach wie brutal. Sie entledigen sich einfach des architektonischen Ballasts an Rhetorik und sprechen mit fremder Zunge: mit der Sprache der Werbung, des Graphikdesigns und der Computerkunst etc.

Nikolaus Kuhnert, Philipp Oswalt

Sabine Kraft wird zu diesem Thema die nächste Ausgabe von ARCH+ zusammenstellen. Ihr verdanken wir auch die Hinweise zu diesem Themenkomplex.

109 ARCH+

Virtuelle Realität: Von der Bühne bis zum Cyberspace.