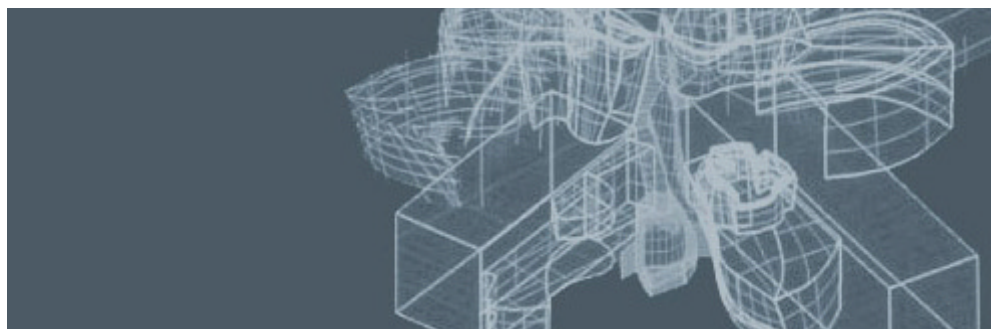


Virtuelle Architektur – Mediatecture

Hannes Walter + Michael Pichler
Seminar »Virtuelle Museen«
Professor Philipp Heidkamp
Fachbereich Design | FH Köln
WS 2001



...und als wir mit der Recherche begannen, stellten wir fest, dass das Problem es nicht ist ueber virtuelle Architektur und Mediatecture eine Arbeit zu schreiben, sondern vielmehr diese zur zeit oft ge- und missbrauchten Begriffe zu verstehen, zu ordnen und objektiv zu definieren...



Rückblick (virtuell | Evolution | Dislokation | Cyberspace | Urbanität)
Augenblick
Ausblick

Quellenverweise und -hinweise

(Der Punkt »Rückblick« ist eine Zusammenfassung/Interpretation aus Texten von Peter Weibel und Manfred Wolff-Plottegg. Die URL der Texte können sie unter dem Punkt »Quellenverweise und-hinweise« entnehmen).

Inhalt



Die Wurzel des Begriffes »Virtuell« ist das frühgeschichtliche Wort »wiros« was für Mann stand. Dieses wurde in das lateinische Wort »vir« transformiert, welches soviel wie Mann, Ehemann, Held, Krieger bedeutete. Von hier aus formte es sich in die Begriffe »virilis« für Männlichkeit, Manneskraft, »virtus« für Tugend. »Vir« konnte aber auch ein Magistrat bezeichnen, welches die Aufgabe der Rechtsprechung innehatte. Cicerus definierte, das Wort »virtus« verhält sich zur Seele, wie Gesundheit und Schönheit zum Wort Körper. für Francis Bacon war »virtus« das Wissen, welches Foucault später dann zu Information und Kraft übersetzte.

Das englische Wort »virtual« wird mit wirklich, tatsächlich, eigentlich, »virtuality« mit dem Wort praktisch, so gut wie übersetzt.

DudensFremdwörterlexikon ist der Term »virtuell« durch die Phrase der Möglichkeit nach vorhanden definiert.

Rückblick | Virtuell



Die Maxime Der Mensch ist das Maß aller Dinge durchzieht von Vitruv über Leonardo da Vinci bis Le Corbusier die Architekturgeschichte. Gemäß auch heute noch allgemein verbreiteten Gemeinplätzen wird die Schutzfunktion der Architektur auf den Körper bezogen. Das Haus oder Gebäude sei eine Hülle, eine Box, eine Kiste, ein Würfel, deren Proportionen und Skalierungen auf den Körper bezogen sind. Die alten, vom Körper abgeleiteten Raummaße wie Elle, Fuß, Spanne etc. bezeugen deutlich, wie die historische Raumerfahrung, die eine Raumerfahrung durch den Körper war, auch zum Modell der architektonischen Raumerfahrung wurde. Der Modulor von Le Corbusier (1951) ist bis heute statischer Ausdruck jener Architektur, die sich auf den Körper als Maß und Modell bezieht. Diese Auffassung von Architektur als Extension des Leibes, die sich historisch berechtigt aus der ursprünglichen Schutzfunktion der Architektur ableitet, ist erst im 20. Jahrhundert destabilisiert worden: Erstens weil sich unsere Raumerfahrung durch Transportmaschinen wie Eisenbahn, Auto, Flugzeug entkörperlicht hat und zweitens weil die technischen Medien unsere Auffassung von Raum und Zeit radikal verändert haben. Somit ist jener Kunst, die den Raum gestaltet, nämlich der Baukunst, die historische Grundlage entzogen worden.

Die Architektur kann somit nicht bei den Körpern oder Maschinen als Leitmodell und Metasprache stehen bleiben, sondern muß als Leitwissenschaft die zeitgemäßen naturwissenschaftlichen Modelle wie Komplexitätstheorie, Chaostheorie, deterministische nonlineare Systeme, Artificial Life-Theorie etc. annehmen. Mit diesen Wissenschaften kann man die neue Vision einer **Architektur als dynamisches komplexes System** mit lebensähnlichen Verhaltensweisen und mit variablen Konfigurationen statt statischer Konstruktion beschreiben.

Wenn wir nun auf die alten Modelle mit den neuen Einsichten zurückblicken, sehen wir, daß nur ein primitives Modell des Körpers als Maß der Architektur diente, nämlich ein statisches, mechanisches Modell, das auf der Anatomie und nicht wie ein dynamisches Software-Modell auf der Chemie aufbaut. Der Körper wurde als simple Maschine statt als Code und System gesehen.

Wir müssen die Architektur als lebendem Organismus statt mechanischer Konstruktion sehen. Auch in der sogenannten organischen Architektur werden aber primär formale Ähnlichkeiten herangezogen statt Systemähnlichkeiten. Nicht das formale Bild einer Pflanze soll architektonisch imitiert werden, sondern der dynamische Wachstumsprozeß der lebenden Organismen. Durch diesen Wandel von den Strukturen zu den Systemen eröffnen sich neue Grundlagen für die Architekturproduktion.

Zur Schutzfunktion der Architektur kommt auch noch der Zweck der Darstellung von Macht, Reichtum, persönlicher Einstellung, Lebensauffassung usw. hinzu. Die Architektur hatte eine dienende Funktion für den Menschen, der als Schöpfer, aber nicht als Teil der Bauten angesehen wurde.

Rückblick | Evolution



Rückblick I Dislokation

In der traditionellen Architektur hat alles seinen Ort: Eine Wohnung, ein Zimmer, ein Schreibtisch sind aufgeräumt, wenn alles an seinem Ort ist; ein Staatsbürger ohne Wohnsitz hat keinen Ort; keinen Ort zu haben, ist verboten. Nicht zuletzt der Funktionalismus und die damit zusammenhängende Theorie der kurzen Wege weisen Orte zu: das Rathaus am Hauptplatz, die Speisezimmer neben der Küche, das Nachtkästchen beim Bett; Arbeiten im Büro. Bauen heißt ordnen, wo etwas hingehört.

Die traditionellen Techniken der Dislokation: Das Entschweben in der Mystik, die Dislokation im Schamanismus, die Ortlosigkeit im Nirvana, sie dienen der Befreiung des Körpers vom Ort. Ab dem 19. Jhd. werden neue Techniken entwickelt, um dem Gefängnis des Raumes – der Mensch ist nicht nur bei Leonardo im Viereck eingesperrt – zu entkommen. Der Körper wird durch die Maschinen (1830 Eisenbahn, 1969 Mondlandung) vom Gefängnis des Ortes befreit; die Telemaschinen (1840 Telegraphie, 1906 Hörfunk, 1927 Fernsehen) befreien die Botschaften (Zeichen) vom Boten (Körper, physikalische Umgebung bei Rauchzeichen, Schreien,...), Zeichenbotschaften können ohne Körper reisen. Mit dem um ca. 1840 entdeckten Scanningprinzip, das für die ersten telegraphischen Versuche (Zeichenübertragung über Distanzen) verwendet wurde, können wir den Beginn der neuen Raumerfahrung der Dislokation datieren. Bis zu diesem historischen Augenblick brauchte jede (immaterielle) Botschaft einen (körperlichen) Boten, der sie von einem Ort zum anderen übermittelte, transportierte, deplazierte, dislozierte. Diese Boten waren vor der industriellen Revolution primär Körper (Soldaten, Pferde, Tauben etc.).

Die eigentliche Revolution der Raumerfahrung liegt in der körperlosen Transmission der Zeichen. Als erstmals Zeichen ohne Körper reisen konnten, wurden die Grundsteine der körperlosen Raumerfahrung gelegt. Da historisch über Jahrtausende Körper und Raum eine Einheit bildeten, wirkte diese neue körperlose Raumerfahrung auch als der Beginn des Verschwindens des Raumes, als der Anfang einer Raum- und Ortlosigkeit. An die Stelle der körperzentrierten Raumerfahrung tritt in der industriellen Revolution die maschinenzentrierte Raumerfahrung und in der postindustriellen Revolution die zeichenzentrierte, symbolische Raumerfahrung. Die gesamte moderne Zivilisation würde ohne diese zeichenzentrierte Raumerfahrung, vom Bildschirm des Piloten bis zur Landkarte des Wanderers, zusammenbrechen.

Der Architektur, die bisher als Raumkunst definiert wurde und, wie wir gezeigt haben, dabei immer an die körperzentrierte Raumerfahrung gebunden war, wird durch den neuen Raumbegriff jenseits der Körperhaftigkeit vollkommen der Boden entzogen. Wenn die Architekturgruppe Coop Himmelb(l)au sagt: »Architektur beginnt jenseits des Raumes oder Architektur beginnt dort, wo der Raum aufhört«, meint sie genau das: zeitgemäße Architektur beginnt jenseits des historischen körpererfahrenen Raumes. Auch Daniel Libeskind negiert den historischen Orts- und Raumbegriff der Architektur, wie der Titel seines Buches »Kein Ort an seiner Stelle« bereits andeutet. Die neuen Medien zwingen der Architektur endgültig einen neuen dynamischen Raumbegriff auf. Dieser Raumbegriff ist durch Immaterialität und Ortlosigkeit gekennzeichnet. Mit der digitalen und telematischen Ortlosigkeit wird die Architektur zu einer Architektur der Absenz. Auch Daniel Libeskind schreibt: »So werden wir Zeugen der Ereignisse, die aus der Architektur der Präsenz eine Architektur der Absenz machen.«

Dieser Diskurs der Dislokation hat selbstverständlich auch in der Geschichte der Architektur selbst bereits seine Wurzeln. Schon immer sind die Architekten gegen die physikalischen Grenzen von Raum und Zeit angerannt, gegen das Gefängnis aus Ziegeln und Steinen, gegen die Schwerkraft und die Masse. Was heute elektronische Medien an Möglichkeiten bieten, die Grenzen von Wänden zu überschreiten, wurde früher mit den zu Verfügung stehenden Mitteln der Zeit versucht: die perspektivische Illusionsmalerei simulierte Räume jenseits der Möglichkeiten des Architekten. Rückblickend können wir



sagen, daß in der Auseinandersetzung zwischen Architektur und Wandmalerei in Kirchen und Palästen jene radikale Differenzierung von Präsenz und Absenz schon stattgefunden hatte. Der Maler setzt sich in der Illusionsmalerei (virtuelle Architekturen und Landschaften) über körperhafte und physikalische Begrenzungen hinweg. Im Barock ist der Einfluß der perspektivischen Malerei auf die Architektur ungeheuer. Die Perspektive in der Malerei animierte dazu, daß auch die bis dahin vernachlässigten Seitentrakte und Hinterfassaden ins Blickfeld der Architektur gerückt wurden. Die trompe l'œil-Technologie der Wandmalerei im Barock und Rokoko hat Räume geschaffen, die entweder nicht real und in diesem Sinne real nicht sichtbar waren oder die Unsichtbares, das real nicht gesehen werden konnte, visualisierten. Die Virtuosen der Illusionsmalerei in Kirche und Palästen waren die ersten Architekten des Cyberspace, des virtuellen Raumes.

Die Illusionsmalerei hat also die klassische Gleichung zwischen Realität und Visibilität schon leicht und unbemerkt gestört. In der klassischen Wirklichkeitsauffassung bis 1840 galt die Regel: Was real ist, ist sichtbar, was unreal ist, ist gemalt. Das Sichtbare und das Anwesende bilden eine Einheit. Was nicht gesehen werden kann, ist das Abwesende und das Irreale. Die Illusionsmalerei hat das nicht Anwesende im Ansatz sichtbar gemacht. Die klassische Gleichung heißt also: Was anwesend ist, ist sichtbar, und das Abwesende ist unsichtbar. Was das Subjekt sieht, ist das Anwesende. Das nicht Anwesende ist nicht sichtbar. Der Maler konnte aber bereits das nicht Anwesende malen.

Die Aufgabe der Technik und in der Folge der technischen Bild- und Tonmedien ist also, das, was räumlich und zeitlich abwesend bzw. vergangen ist, anwesend zu machen. Die telematischen Medien haben also in der Dialektik von Präsenz und Absenz neue Akzente gesetzt und so aus der Architektur der Präsenz zu einer Architektur der Absenz geführt. Die Dialektik von Präsenz und Absenz hat schon immer eine Dialektik des Sichtbaren und Unsichtbaren in sich enthalten. Die telematischen, technischen Medien haben in ihrer Aufhebung der historischen Definition der Gleichung zwischen Ort und Ortlosigkeit als Präsenz und Absenz auch eine neue Gleichung zwischen Ort und Sichtbarkeit und damit zwischen Präsenz und Sichtbarkeit eingeführt.

Der Diskurs der Dislokation hat also die alte Gleichung zunichte gemacht.

Die klassische Gleichung:

»Das Anwesende ist sichtbar und das Abwesende ist unsichtbar.«

Die neue durch die telematischen Medien eingeführte Gleichung lautet:

»Auch das Abwesende kann visuell anwesend gemacht werden.«

Statt der statischen Definition der Visibilität gibt es nun einen dynamischen Diskurs des Visuellen, statt klarer Grenzen zwischen sichtbar und unsichtbar, zwischen Präsenz und Absenz gibt es nun variable Zonen der Visibilität. Das technische Sehen hat die klassischen Konzepte des Visuellen zerstört.



Das elektronische Zeitalter stellt eine große Herausforderung an die Architektur dar, da jetzt die Wirklichkeit durch Medien und Simulation bestimmt wird, der Schein mehr als das Sein gilt, das Sichtbare mehr als das, was ist. Was wir sehen, und wie wir sehen, wird durch die Medien radikal uneindeutig. Das Sichtbare wird zu einem Spiel zwischen Abwesenheit und Präsenz. Die gleiche Differenzierung von real und virtual hat nicht nur den klassischen Raum – sondern auch den klassischen Bildbegriff erreicht. Ist also in der klassischen Bildkunst seit Cezanne die Perspektive verbannt, erlebt sie im Cyberspace eine Ekstase.

Das Wort **Cyberspace** ist abgeleitet von dem Begriff Cybernetics, den Norbert Wiener 1947 als Titel seines Buches über Kontroll- und Steuermechanismen in Lebewesen und Maschinen einführte. Kybernetik ist die Wissenschaft von Schnittstellen, von Ankoppelungstechnologien zwischen Lebewesen und Maschinen. In den 60-er Jahren wurden diese Ideen nicht nur von Medien-Theoretikern, Medien-Architekten u.a. wie Marshall McLuhan bzw. Buckminster Fuller aufgenommen, sondern auch von der Science-fiction-Literatur, z.B. von David F. Galouye, dessen Roman Simulacron III (1964) von R. W. Fassbinder 1973 unter dem Titel Welt am Draht verfilmt wurde. In dieser Tradition schuf William Gibson in seinem SF-Roman Neuromancer (1984) den Begriff Cyberspace und meinte damit den Raum des immateriellen Netzes hinter dem Bildschirm. Die seit 1966 (von Ivan Sutherland) entwickelte Schnittstellentechnologie zwischen Mensch und Computer kulminierte Ende der 70-er Jahre in einem Helm auf dem Kopf (HDM / head mounted display), der dem User zwei Minimonitore vor die Augen hielt, die an einen Computer angeschlossen waren. Die im Computer gespeicherten virtuellen Objekte wurden durch die im Computer mitvollzogenen Kopfbewegungen des Cyberspace verändert und an die Darstellungen der Objekte in den Monitoren weitergeleitet. Der vom Betrachter gesehene virtuelle Würfel drehte sich also mit dem Kopf mit. Ende der 80-er Jahre kam ein Handschuh (data glove) dazu, der es ermöglichte, Objekte im virtuellen Raum des Cyberspace zu dirigieren, indem die Hand selbst im virtuellen Raum abgebildet war und die virtuelle Hand mit der realen Hand in ihren Bewegungen korrespondierte. Während unter einem Datenhelm jeweils nur eine Person die virtuellen Welten betrachten kann, ermöglichen andere Systeme wie z.B. die CAVE eine Mehrpersonenbetrachtung.

Rückblick | Cyberspace



Als im 19. Jahrhundert die Städte explodierten, tauchte der Begriff Urbanismus auf. Dies ist der wissenschaftliche Versuch die Stadt als hochkomplexe Maschine bzw. als hochkomplexes System zu beschreiben und zu begreifen. Die zahllosen Operationen die notwendig sind um die Energie-, Material-, Nahrungs-, und Informationsversorgung von Millionen von Menschen zu koordinieren sind nur mit Hilfe von analogen und digitalen Maschinen möglich. Das Netzwerk von Computerterminals, Telefonen, Textsystemen, Satelliten-TVs etc., auf dem unsere gesamte Kommunikation aufgebaut ist, stellt gleichsam eine orbitale Hülle bzw. Skulptur dar, ohne die unsere Zivilisation kollabieren würde. Ein Beispiel für die ungeheure Kompression von Raum und Zeit durch die digitale Kommunikationsrevolution, für den Raum als Chip, ist die Distanz zwischen Europa und Amerika, die vor wenigen Jahrhunderten noch unendlich war und mittlerweile auf wenige Flugstunden oder auch Echtzeit verkürzt ist.

tur allgemein zur Orientierung beitragen.

Rückblick | Urbanität

Begriffe wie Mediatektur, virtuelle Architektur, Informationsarchitektur usw. sind relativ junge Begriffe und daher noch nicht genau definiert. Viele Menschen sind vom Neuen – das diese Begriffe umgibt fasziniert – und wollen diese Aura für Ihre Zwecke ausnutzen. Personen welche unmittelbar mit dieser Thematik zu tun haben, halten die Chance in Händen, mit Hilfe einer ernstgemeinten Diskussion zu einer besseren Verständlichkeit der Wörter beizutragen.

Wir wollen das an dieser Stelle versuchen:

Es herrschte, wie an Höhlenmalereien gut sichtbar, schon seit jeher ein gewisses Zusammenspiel zwischen Architektur und Medien. Der Mensch hält sich zu einem großen Teil in von ihm geschaffenen (Wohn-)Räumen auf. Die Wahrscheinlichkeit hier Medien bzw. neue Technologien zu verschiedensten Zwecken einzusetzen liegt, wie schon beim Festhalten und Überliefern von Information durch gemalte Jagdszenen und dergleichen, sehr nahe. Die Architektur und auch unsere Medien entwickeln sich ständig weiter, bzw. verschmelzen immer stärker (Medieninstallationen in Museen, KUB, Haus von Bill Gates) bzw. die urbane und mediale Hülle die uns umgibt wird zusehends Eins. Die Architektur wird immer stärker von Technik, Elektronik und Medien durchdrungen, andererseits werden die Darstellungsmöglichkeiten unserer Realwelt mit Hilfe der Computer immer besser. Die Realität kann immer schneller, genauer und ortsunabhängiger nachgebildet werden. Diese Techniken werden wiederum in der Architektur eingesetzt um dem Raum eine gewisse Unabhängigkeit zu geben. Solche Methoden wären auch denkbar um die Endotheorie in der Architektur besser verwirklichen zu können. Der Mensch wird also mit Hilfe der Technik immer mehr zu einem Teil der Architektur, die auf ihn reagiert und mit ihm interagiert. Die so entstandene Mediatektur gibt dem Menschen die Möglichkeit sich in diesem Raum als ein sinnvoller Teil zu fühlen, aber auch sich bzw. den Raum zu entorten. Mit Hilfe der Technik kann er seine Gedanken und sein Handeln an einen anderen Ort transferieren. Die momentane Technik gibt uns noch keine Möglichkeit eine dreidimensionale Welt nachzubilden, daher müssen wir unsere dreidimensionale Welt auf den zweidimensionalen Bildschirm reduzieren. Ein System mit der größerer Wirklichkeitstreue ist z.B. »The Cave«, also Räume die rundum mit Projektionen bestrahlt werden und somit besser an unsere Realwahrnehmung herankommen. An dieser Stelle ist auch die Frage zu welchem Zwecke eine möglichst getreue Abbildung der Welt so wichtig ist. Ist es nicht nützlicher ein sinnvolles Maß zu definieren, so das die möglichen Vorteile (andere Perspektive, zusätzliche Informationslayer,...) mit einem vernünftigen Aufwand verbindet.

Um die Gedanken und das Handeln zu entorten, begibt sich der Mensch jedoch in die virtuelle Architektur, die Nachbildung der Realwelt. Dies ist unabhängig davon wie getreu diese nachgebildet ist. So gesehen kann man ein Telefongespräch auch als einen Transfer in die virtuelle Architektur oder in den virtuellen Raum ansehen. Die Möglichkeiten zur Nachbildung werden immer besser, der Mensch bekommt immer stärker das Gefühl sich in einem Raum zu bewegen und nutzt die für verschiedenste Anwendungen (Spiele, Navigation, Virtuell Guggenheim,...). Information die mit Hilfe der elektronischen Medien abgebildet wird, ist virtuell und hat eine gewisse Struktur, den jede Information hat Ihren Platz/Raum im Ordnungssystem. Websites sind also ein Beispiel für eine virtuelle Informationsstruktur bzw. Informationsarchitektur. Diese Architektur oder Struktur dient zur Orientierung, genau wie Wände oder Architektur allgemein zur Orientierung beitragen.

Mit Hilfe der Computer wird auch Architektur möglich, die früher nicht realisierbar war. Die sogenannten Blobmeister nutzen die Möglichkeit Bauten virtuell, also mit Computersimulation auf ihre Statik hin zu überprüfen. Gleichzeitig erhält man ein Gebäude am Bildschirm, durch das der Mensch virtuell spazieren und sich einen Eindruck vom möglichen Realgebäude verschaffen kann. Solche Gebäude/Räume werden von uns als virtuelle Architektur angesehen.

Was bedeutet dies aber für den Stand der Dinge in der Architektur, oder wie werden Medien in alltäglichen Projekten eingesetzt? Ausschliesslich um die unter dem Punkt Rückblick genannte körperbezogene Architektur zu optimieren, oder wird bereits versucht sie auch abseits der theoretischen Diskurse neu definieren?



Augenblick

Was bereits ist, was sein wird und was sein koennte/sollte
(ein nicht vollständiger Abriss):



1 Medien und Raum/Architektur getrennt (Terminal, 3D-Exponate,...)

Virtueller Schaukasten für Museen. In einer besonderen Vitrine sollen in Zukunft reale Museumsexponate und computergenerierte Informationen dreidimensional miteinander verschmelzen und so exakte 3-D-Bilder von nur fragmentarisch erhaltenen Ausstellungsstücken ermöglichen. Im Gegensatz zu einer gewöhnlichen Vitrine bestehen die schräg stehenden Scheiben des Virtual Showcase aus halbdurchlässigen Spiegeln. Auf diese projiziert ein Display am Boden des Schaukastens zusätzliche Informationen, sodass sich die realen Ausstellungsstücke mit der Projektion überlagern. So soll der virtuelle Schaukasten etwa Fragmente einer antiken Vase mit digital aufbereiteten Bildern kombinieren und eine 3-D-Darstellung des kompletten Gegenstandes ermöglichen. Den dreidimensionalen Eindruck erhält der Betrachter durch eine Spezialbrille.

2 Raum/Architektur durch Medien (Rechnerprojekte, virtuelle Welten,...)

Die Architekten verwenden den Computer bereits im Entwurfsprozeß, um eine bessere und genauere Kontrolle der entworfenen Räume und der entwickelten komplexen Formen zu haben, besonders im Bereich statischer Systeme, der Formfindung und Dynamik. Daraus ergibt sich die Möglichkeit komplexer, amorpher Formen, fotorealistische Darstellungen, animierte Touren, realistische material-, licht- und atmosphärische Darstellungen und digitale Modelle koennen durch simple Parameterveränderungen einfach und schnell modifiziert werden. Desweiteren kann die Objektperformance bereits in der Entwicklungsphase getestet und optimiert werden (Sonneneinstrahlung, Akustik,...) und digitale Modelle koennen benuezt werden um exakte physikalische Modelle zu erstellen (Stereolithography).

3 Medien und Raum/Architektur verwoben (Interaktion, Projektion...)

Eine wahre mediale Architektur basiert auf Interaktivität!

Interaktion zwischen Architektur und Person: automatische Türen,...

Interaktion zwischen Architektur und Umwelt: Temperatur- und Luftregelung,...

In Zukunft vielleicht Interaktion zwischen Raum und Individuum ?

Zwei Museumskonzepte:

Zaha Hadid's Konzept für das römische Zentrum zeitgenössischer Kunst.

Toyo Ito's Mediathèque in Senai



Wie und in welche Richtung soll und kann sich die virtuelle Architektur in Zukunft entwickeln? Das Ziel der ganzen Entwicklungen ist wohl ein wie aus der Serie »Raumschiff Voyager« bekannte Holodeck. In einem mit der nötigen Technik ausgestatteten Raum werden dem Benutzer wirklichkeitsnahe Situationen eingespielt. Das System erkennt aber auch Kollisionen, d.h. der Benutzer kann auch physisch in das System eingreifen. Es entsteht die Möglichkeit sich in jede vorabgespeicherte Situation zu transferieren und dort auch einzugreifen. Und das alles unabhängig von Zeit und Raum. Die einzige Einschränkung wäre dabei die Phantasie des Menschen. Durch die Computerleistung ergäbe sich somit auch die Möglichkeit Situationen erlebbar zu machen, die dem Anwender in der Realwelt verwert wären oder nur mit sehr großem realisiert werden könnten. Als Beispiel könnte auch gebrechlichen Menschen das Gefühl vermittelt werden, auf einem hohen Berg zu stehen. Oder alte Tempelbauten könnten mit Hilfe des Computers nachgebaut und wieder erlebbar gemacht werden. Dieser Ansatz ist für Museen natürlich sehr interessant. Die Technologie wird zwar noch einige Zeit dafür brauchen, die Tendenz geht unserer Meinung nach aber doch in diese Richtung. Eine andere Möglichkeit ist die Situation nicht physisch sondern neuronal zu simulieren. In Science Fiction Filmen und Romanen gibt es schon einige Beispiele dafür. In »Matrix« wird dem menschlichen Gehirn eine Welt ins Gehirn eingespielt die eigentlich nur im Computer existiert. Der Körper ist dabei nur mehr eine Hülle. Den umgekehrten Weg geht »Der Rasenmähermann«, denn hier wird das menschliche Gehirn in den Rechner kopiert und simuliert. Wird die Funktionsweise des Gehirns einmal vollständig entschlüsselt und ist auch die Rechnerleistung groß genug, wird sogar diese Utopie vorstellbar.

Zum Schluss noch einmal zwei Gedanken von Peter Weibel zur Thematik des Virtuellen:

...beim nächsten Schritt in der Beziehung zwischen Computer und Architektur geht es darum, daß das Modell die wirkliche Architektur, daß die Computersimulation die reale Architektur zumindest teilweise ersetzt. Beim Eintritt der Architektur in den Cyberspace geht es nicht mehr um Gebäudesimulation als Verbesserung von Handskizzen, sondern um neue Visionen von Raum und Zeit, wo Mensch und Raum einander wechselseitig beeinflussen. Dies ist der Endozugang* zur Architektur (*Die Endophysik des Raumes geht der Frage nach, was geschieht, wenn der Benutzer selbst Teil der Maschine ist, mit der er interagiert)...

Ausblick

...die Durchdringung des Raumes mittels immaterieller Zeichen auf der Ebene der technischen Telekommunikation kann wichtiger sein als die Absicherung durch eine Mauer. Ein Telefon kann daher mehr Heimatgefühl vermitteln als die sogenannten eigenen vier Wände...

Eine Art Konklusion zur Zukunft der Museen von Toyo Ito:

The curtain has gone down on the age in which museums, libraries and theatres were still able proudly to celebrate their role als cultural landmarks, as individual architectural archetypes. Paintings on the wall and books printed on paper no longer enjoy an absolute, privileged position. The electronic media have turned them into objects measured by their relative value, not by absolutes. Paintings, books and films will in future be counted alongside electronic media such as compact discs and video tapes, without any discriminating sense of hierarchy. People will use both types of media in a complementary manner. Enjoying paintings and books through electronic media will demolish the once established, archetypal, form of the museum and the library. They will be fused into a single, seamless architectural type, and there will be no boundaries between the museum, the art gallery, the library or the theatre. They will all be reconstructed in a new form, the Mediathèque, which will be like a convenience store for the media, in which all forms of media are arranged together. This new form of convenience store like public building will not be a symbolic presence, marooned on the far side of an empty plaza away from the life of the city. Rather it should be located close to a railway station, open until midnight seven days a week, ready to serve the public in their daily life.



W

<http://www.architect.com>
<http://www.a-matter.de>
<http://www.asymptote-architekture.com>
<http://www.degrezero.com>
<http://www.gform.com>
<http://www.centrifuge.rog>
<http://www.eyebeam.org>
<http://www.ag4.de>
<http://www.lab-au.com>
weibel
pootlegg

B

robert venturi »learning from las vegas«
marc mer »(kunst(museum(stadt)))«
stephen perrella »hypersurfaces 1«
hermann sturm »geste und gewissen im design«

M

stadtrevue 11/01
novum 11/01
domus 03/01

Quellenverweise/ -hinweise