

## architektur im cyberspacing

die lebenswelt wird zu einem topografischen raum, seitdem nicht mehr die geografische distanz, sondern die erreichbarkeit das kriterium für eine urbane orientierung ist. wo sich entfernungen dank beschleunigter und preisgünstiger verkehrsmittel verkürzen, modifiziert sich die urbane situiertheit. das verständnis von urbanität an sich wird aber gravierender durch die neuen medientechnologien verändert. was man bisher räumlich und zeitlich als getrennt wahrgenommen hat, liegt nun simultan auf bildschirmen als ein neben- sowie durcheinander vor. dieser pluralismus hebt mit den potentialen von multimedia und cyberspace tradierte grenzen auf, so dass differenzierungen und wahrnehmungsschemata an bedeutung verlieren.

gleichwohl lebt und denkt der mensch weiterhin mit drei dimensionen in einer von architekten ihm mehr oder weniger standesgemäss entworfenen wohnwelt. obwohl die kommunikationskanäle zu digitalen hyperkonstruktionen ausufern, in denen man sich virtuell vernetzt fortbewegt, bleibt die alltagswelt etwas körperlich vertrautes. das von datenströmen durchflossene haus bleibt ein dreidimensionales gehäuse und dem menschen ein schützendes interface zum cyberspace. die architektur wird als immobilie in zeiten des medialen umbruchs zu einem garant für eine vertraute kartesische welt. versuche darüber hinaus zu gehen, wie bei den vierdimensionalen entwürfen von Peter Eisenman für das Carnegie Mellon Research Institute in Pittsburgh, haben eher symbolischen charakter. und auch die an der informatik orientierten generischen projekte von Coop Himmelb(l)au oder Zaha Hadid verharren in einer konstruktivistischen sprache der moderne. das spiel mit statischen spannungen und dynamischen kräften nuanciert lediglich eine architektur, die divergierende prozesse andeuten, aber nicht in ihrer radikalität zu realisieren vermag. ein formeller dekonstruktivismus ahmt die virtualität des daten-streamings lediglich nach, ohne sie ebenbürtig zu gestalten.

ist jedoch die immobilität und dreidimensionalität wirklich das ureigene prinzip der architektur? oder anders gefragt: kann das heute gebaute haus von der mobilität der medienwelt überhaupt verschont bleiben? wenn man die architektur als ein medium der menschlichen zivilisation ansieht, muss in ihr eine umgestaltung des

raumes im sinne sich wandelnder kommunikations- und wahrnehmungsprozesse ablesbar sein. zumindest sollte sich in der realisierten baukunst der durch die digitalen medien geprägte mensch in einem adäquaten lebensraum wiederfinden. notwendig wäre dazu eine veränderte sicht auf soziale interaktions- und lebensweisen. die statische verankerung in raum und zeit gemäss der eigenen körper-identität muss nicht in frage gestellt werden, nur zu einer neuen qualität beim gestalten und planen führen. ob es wirklich mit beton, stahl und glas umsetzbar ist und ob mit den hypermedialen erfahrungen ein völlig anderes architektonisches bauen auf uns zukommt, bleibt beim gegenwärtigen stand der dinge allerdings abzuwarten.

unterschwellig hat die architektur inzwischen ein viel wirksameres mittel gefunden, um analog dem cyberspacing raum und zeit zu skalieren. sie unterläuft mit einem anything goes tradierte prinzipien und versteht sich als eine globale strategie, die sich im internationalen vergleich an den produktivsten strategemen orientiert und dementsprechend konzepte in alle kulturen exportiert. das ergebnis ist ein dysfunktionler ästhetizismus, der mit exzentrischen bauten den urbanen raum eklektizistisch auflädt, so dass sich wie im internet stilrichtungen radikal vermengen. altes und neues, fremdes und typisches durchdringen sich, um regional gewachsene gepflogenheiten, also ortsübliche formensprachen zu demontieren. in erster linie sind es star-architekten, welche diesen pluralismus vorantreiben und immer mehr nachahmer finden.

monumentale neubebauungen führen seit einigen jahren zu einer nivellierung von lokal gewachsenen ordnungen. einzigartige raumerfahrungen werden global mit der gewöhnung an das unverträgliche und widersprüchliche von gegensätzlichen elementen relativiert. mit einem traditionellen verständnis von historisch gewachsenen urbanitäten, der aura von orten wird gebrochen, um künstliche erlebnisräume für das shopping, entertainment und den tourismus zu schaffen. die internationale monopolisierung von immobilien-geschäften und wirtschaftliche krisen vor ort verstärken jenen trend noch. unter diesen voraussetzungen kommt es zu einem globalisierten potpourri von urbanität, mit dem sich städte in ihrem äusseren erscheinungsbild angleichen und zu einer digital vernetzten öffentlichkeit in eine nulldimensional gleichförmige beziehung treten.