

## Gebrauch und virtuelle Welten

Bernd Meurer

Real erfahren wir unsere Umwelt über ihren Gebrauch.

Das gilt auch im negativen Sinn: etwa dann, wenn nach Umweltkatastrophen wie Tschernobyl oder infolge kriegerischer Auseinandersetzungen wie dem Golfkrieg oder gegenwärtig dem Krieg im ehemaligen Jugoslawien die Umwelt sich sinnvoll nicht gebrauchen läßt.

Wir verändern unsere Umwelt, indem wir sie gebrauchen. Das impliziert Entwerfen. Im Entwurf artikulieren sich Sinn und Absicht einer Veränderung. Welcher Sinn dabei in welcher Absicht entfaltet wird, ist eine Frage der Problemidentifikation und Problemdefinition. Wie sich der Zustand der Lebenswelt verändert, hängt davon ab, nach welchen Kriterien Probleme identifiziert und entwerferisch definiert werden.

Offenbar existiert eine tiefe Diskrepanz zwischen den Problemen, denen wir konfrontiert sind, und den Prinzipien der Problemdefinition, wie sie, von rühmlichen Ausnahmen abgesehen, in Architektur und Design üblich sind.

Da sich die Fragen der Gestaltung unserer Lebenswelt disziplinär nicht eingrenzen lassen, gehen die Aufgabenstellungen in der fachspezifischen Entwurfspraxis an den Problemen und Konflikten vielfach vorbei. Wie seit jeher wird dabei in Architektur und Design das Ästhetische zu einer Art übergeordneter Instanz stilisiert, die scheinbar nur sich selbst gegenüber verantwortlich ist. Die Herausforderungen von heute und die üblichen Mitteln und Methoden architektonischer und designerischer Problembehandlung scheinen unterschiedlichen Zeitaltern anzugehören.

Wir befinden uns in einer Situation, in der das, was seit der industriellen Revolution unter der gleichen Kategorie verhandelt wurde, Industriesystem und Industriegesellschaft, sich unter unterschiedlichen Vorzeichen entwickelt. Einerseits schreitet der Industrialisierungsprozess weiter fort, während sich andererseits, dadurch hervorgerufen, die überkommenen Strukturen der Industriegesellschaft auflösen.

Hierzu einige Stichworte:

- In den hochentwickelten Industrieländern wandeln sich mit den technologischen Transformationen der Charakter der Arbeit und ihr gesellschaftlich ökonomischer Begriff von Grund auf.
- Die soziale Bindungskraft der industriegesellschaftlichen Identitätsmuster und Wertvorstellungen schwindet. Ethik- und Demokratieentwürfe, die ihre eigene Revidierbarkeit einzuschließen hätten, müssen gesellschaftlich erstritten werden.
- Durch die Entwicklung der Telematik und Robotik wird sich die Welt des Alltags von Grund auf verändern.
- Neue Lebenswirklichkeiten bilden sich heraus, die immer stärker von alten Vorstellungen abweichen. Zugleich aber werden die alten Normalitätsmaßstäbe institutionell fortgeschrieben und Traditionen, von denen man dachte, sie seien geschichtlich längst überwunden, werden neu beschworen.
- Diese Entwicklungen überschneiden sich mit den Transformationen, die aus der Auflösung der Blöcke hervorgehen. Dabei stellen die Umwälzungen in Osteuropa auch zahlreiche in Westeuropa liebgewonnene Normalitätsvorstellungen infrage.

- Hinzu kommt das Problemfeld des Nord-Süd-Gegensatzes, das die Frage des ökonomischen und ökologischen Überlebens aller beinhaltet.
- Durch die zu erwartenden globalen Migrationsbewegungen, die in ihrem Ausmaß voraussichtlich alle bisherigen Völkerwanderungen in den Schatten stellen, entstehen historisch völlig neue Bevölkerungsstrukturen und Problemlagen.
- Der Prozeß globaler Zivilisation schreitet fort, während sich im Kontrast hierzu zugleich die Mobilisierung lokaler kultureller Ressourcen verstärkt.
- Modernisierungskonflikte, die unterschiedlichen Entwicklungssituationen entspringen, durchdringen sich und prallen aufeinander.
- Darin kommt der ökologischen Problematik und in ihr der fundamentalen Frage, wie sich mehr Demokratie mit mehr Umwelt- und Technologiekontrolle vereinbaren läßt, entscheidende Bedeutung zu.

Diese Entwicklungen stellen die überkommenen Wertvorstellungen, Lebensformen und gesellschaftlichen Strukturen ebenso infrage, wie die Vorstellungen über die Beschaffenheit unserer Umwelt und das tradierte Verständnis von Architektur und Design.

Wenn wir Architektur und Design im Sinne von Umweltgestaltung begreifen, geht es um die Gestaltung unserer physikalischen Umwelt und ihres Gebrauchs und unserer sozialen Umwelt und ihrer Formen und Mittel der Kommunikation. Im Zentrum steht dabei die Frage: Wie können welche Bedürfnisse und Zwecke mit welchen Mitteln Gestalt werden. Design, das im Gegensatz hierzu seinen Schwerpunkt in der äußeren Erscheinung der Erzeugnisse sieht, vermerkt die Probleme, die es zu behandeln gilt, indem es sie ignoriert.

Durch Ästhetisierung lassen sich die Gefahren, denen wir konfrontiert sind, nicht bändigen und die Konflikte nicht austragen. Zweifellos ist das Ästhetische ein wichtiges Moment entwerferischer Reflexion und Intervention. Wenn aber das Ästhetische – als künstlerischer Selbstzweck – die anderen Faktoren dominiert, werden die Probleme, denen wir uns zu stellen haben, gestalterisch nicht ausgetragen, sondern verdeckt oder bestenfalls formal interpretiert. Sie erscheinen dadurch als unverrückbare Sachzwänge und werden als solche legitimiert.

Im Design, das auf sein Erscheinungsbild fixiert ist, fungiert ein Erzeugnis wie zum Beispiel ein Tisch in erster Linie als ästhetisches Objekt, das sich als solches von anderen unterscheidet, und in zweiter Linie als etwas, das man gebrauchen kann.

Die Vertreter solcher Gestaltungsauffassungen scheinen sich angesichts der Probleme, die uns bedrängen, ins Reich der Ästhetik zurückziehen zu wollen, pikanterweise unter dem Etikett Avantgarde-Design. Sie sprechen von der Krise der Moderne und von der Krise der Vernunft. Aber nicht an zuviel Vernunft hat die bisherige Entwicklung gelitten. Sie hat gelitten an der Irrationalität eines Rationalisierungsbegriffs, der sich der Rationalität selbstreflexiver Kritik verschließt.

Entscheidend für die Gestaltung unserer Lebenswelt ist die Unterscheidung zwischen einfacher und reflexiver Modernisierung. In einfacher Modernisierung ist der Modernisierungsprozess sich selbst Tradition. Die Entwicklungen der Vergangenheit werden in stets neuen Variablen in die Zukunft extrapoliert. Reflexive Modernisierung impliziert Modernität. Sie sieht sich selbst als Gegenstand eigendynamischer Reflexion und Intervention. Zum Modernsein gehört die Entmystifikation auch jener Verklärungen, die der Modernisierungsprozeß selbst hervorgebracht hat.

Bezogen auf Architektur und Design setzt dies voraus, Entwerfen und Verändern nicht allein als Moment von Modernisierung anzusehen, sondern auch als Gegenstand des Modernisierungsprozesses.

Das Entwerfen selbst ist Stoff entwerferischen Denkens und Handelns. Ein Thema bildet darin das Verhältnis von Theorie und Praxis des Entwerfens. Theorie läßt sich – entgegen der arbeitsteiligen Disziplintrennung – von der Praxis nicht ablösen. Ebenso wenig läßt sie sich mit ihr verschmelzen. Praxis und Theorie entwickeln sich in oszillierendem Wechsel. Theoretische Reflexion findet erst in der Praxis der Veränderung ihren Sinn und ihre Bewährung. Darin liegt das Gemeinsame von Theorie und Praxis.

Das produktive Element entwerferischer Theorie ist schöpferische Suche. Es äußert sich in der Suche nach Möglichkeiten, die Fragen unserer Lebenswelt aus den Problemlagen heraus zu identifizieren und entwerferisch zu problematisieren.

Auch in der entwerferischen Praxis heißt das produktive Moment schöpferische Suche. Es liegt in der Suche nach Möglichkeiten, die Konflikte, die die Gestaltungsaufgaben durchziehen, im Entwurf auszutragen, indem sie problematisiert und nicht verdeckt werden.

Entwerfen heißt, verstanden als reflexiver Prozeß, Entwicklung alternativer Möglichkeiten nach dem Prinzip des feedback. Das beginnt bei der Problemdefinition. Entwurfsfragen haben Sachverhalte zum Gegenstand. Und Sachverhalte sind meist als Prozesse anzusehen. Um uns entwerferisch sinnvoll mit Sachlagen auseinandersetzen zu können, sind Möglichkeiten zu schaffen, Entwerfen nicht Interessen-, sondern problemorientiert entwickeln zu können. Dies setzt voraus, erstens die Aufgaben unabhängig von den etablierten objekt-, branchen- und disziplinfixierten Regeln und Zuordnungen identifizieren und angehen zu können, und zweitens, das Entwerfen von den Zwängen seiner einfachen ökonomischen Verwertbarkeit freizusetzen.

Gebrauch und Kommunikation umfassen in ihrer Gesamtheit alles das, was der Begriff des Stoffwechsels zwischen Mensch und Natur und der Begriff des Verhaltens der Menschen zueinander an Vorgängen und Fragen beinhaltet oder beinhalten könnte.

Wenn wir Gebrauch im Sinne von verantwortlicher Veränderung begreifen, wären Gebrauchs- und Veränderungsergebnisse nicht als etwas Fertiges, sondern als Fragmente eines stets zu revidierenden Prozesses anzusehen. Das widerspricht dem üblichen Verständnis, nach dem die Kategorien Aufgabenstellung, Entwurf, Herstellung, Verteilung und Gebrauch bzw. Verbrauch als arbeitsteilig von einander geschiedene angesehen werden. Die Separierung dieser Kategorien verdeckt und behindert die Wechselwirkung zwischen ihnen. Das Verständnis von Gebrauch, wie es bis heute in Architektur und Design die Regel ist, greift zu kurz. Sowohl der übliche, ökonomisch verkürzte Begriff des Verbrauchs als auch die überkommene Vorstellung von gebrauchsgerechter Gestaltung sind weitgehend auf Passivität im Gebrauch gerichtet. Beide zielen auf ein Design, das an den Gebrauchenden keine Denk- und Handlungsansprüche stellt. Darin trifft sich die Kehrseite sozialstaatlicher Entwicklung mit der des vorsorgenden Entwerfens. Ausnahmen finden sich im Bereich der Werkzeuge, der Arbeitsmittel und der Sport- und Spielgeräte.

Der Gebraucher verlangt vom Entwerfer gebrauchsgerechte

Gestaltung, was in diesem Verständnis nichts anderes heißt, als daß etwas vorgeblich problemlos zu gebrauchen sei. Man hat schließlich dafür bezahlt.

Vieles spricht jedoch dafür, das Thema Gebrauch jenseits der Fragen bloßer Gebrauchsfähigkeit, das heißt, jenseits der Frage passiven Benutzens entwerferisch zu verhandeln. Wenn wir nicht lernen, unsere Lebenswelt anders als bislang zu gebrauchen, wird sie vollends unbrauchbar. Mit der Flucht vom Thema Unbrauchbarkeit weg, hin zum Ästhetischen, hat dieser Gedanke nichts zu tun. Vielmehr geht es um die Frage der bewußten Aneignung von Welt durch ihren Gebrauch. Dies setzt voraus, die Trennung und eingeschlifene Reihenfolge von Aufgabenstellung, Entwurf, Herstellung, Vertrieb und Gebrauch aufzubrechen. Gebrauch verstanden als verantwortungsbewußte Veränderung der Lebenswelt, wäre im Sinne von schöpferischem Gebrauch, von reflexivem Gebrauch, von Selbstverwirklichung im Gebrauch zu denken.

Wenn Gebrauch in diesem prozessualen und veränderten Sinn begriffen und entwickelt wird, fungieren die Erzeugnisse und die Sachverhalte, die ihnen immanent sind und in denen sie stehen, mehr und mehr als eine Art Rohstoff, der sich durch schöpferischen Gebrauch transformiert. Ein solcher, auf Transformation gerichteter Begriff von Gebrauch, kollidiert mit dem herrschenden Verständnis, wie die Welt der materialen und immaterialen Erzeugnisse beschaffen sein soll.

Im gegebenen Zivilisationsverständnis überdeckt das Interesse an fertigen Erzeugnissen und an deren Verbrauch die Frage des Verfertigen von Erzeugnissen und ihrer Veränderung durch Gebrauch. Ähnlich wie früher die Möglichkeiten des Erkennens und Verstehens den Restriktionen der Religion unterworfen waren, wird heute Gebrauch und Aneignung der Lebenswelt von den Prinzipien der Wirtschaft dominiert.

Ressourcenplünderndes Haben erschien wichtiger als schöpferischer Gebrauch.

Der Gedanke, Gebrauch als Umformung gleichsam provisorischer Sachlagen aufzufassen, als Reflexionsanspruch, Tätigkeitsanspruch und Selbstverwirklichungsanspruch des Gebrauchenden, stellt geradezu eine Herausforderung dar für die üblichen Gebrauchs-, Denk- und Handlungsgewohnheiten, ob es sich nun um Gegenstände, Bauten, Stadtgebilde oder Landschaften handelt, um mediale oder gedankliche Erzeugnisse oder um politische und soziale Lagen.

Aktiver Gebrauch impliziert die Steuerung von Prozessen. Mit den neuen Technologien können die Erzeugnisse mehr und mehr mit reaktiven Eigenschaften ausgestattet werden. Solche reagiblen Erzeugnisse wären neben ihrer Fähigkeit, auf Steuerimpulse von außen zu reagieren, in der Lage, sich selbst zu steuern und selbst zu transformieren. Die Anwendung neuer Techniken, wie etwa die der Selbstdiagnostik, der Robotik oder der Bilderkennung macht die Entwicklung neuer, reagibler Erzeugnisse mit neuen Funktionsstrukturen möglich.

Gegenstand und Raum sind als sensible Gebilde denkbar, die auf Helligkeit, Temperatur und Feuchtigkeit, auf Abwesenheit oder Anwesenheit von Menschen und auf deren Bedürfnisse selbsttätig zu reagieren vermögen.

Mit dieser Entwicklung eröffnen sich neue Möglichkeiten, den Herstellungsprozeß – über die eigentliche Fertigstellung hinaus – quasi unbegrenzt auszudehnen. Damit erhält die alte Erkenntnis, daß sich der Produktionsprozeß erst im Konsum vollendet, für die Praxis eine veränderte Perspektive. Wenn sich die Trennung von Produktion und Konsum tendenziell auflöst, erweitern sich Dauer und Begriff der Entwurfstätigkeit über den eigentlichen Entwurf hinaus. Zur Erschließung dieser Möglichkeit bedarf es der Entwicklung prozessualer Entwurfsprinzipien. Aktives Gebrauchen läßt sich ohne Entwerfen nicht denken. Aktiver Gebrauch setzt auf anderer Ebene fort,

was sich in den Erzeugnissen zuvor an Entwurfsergebnissen sedimentiert hat.

„Der Entwurf ist“, wie Costariadis formuliert, „die Absicht einer Veränderung des Realen, geleitet von einer Vorstellung vom Sinn dieser Veränderung, orientiert an den tatsächlichen Bedingungen und bestrebt, eine Aktivität in Gang zu setzen.“

Im Entwurf stellen wir uns etwas vor, was nicht ist. Wir entwickeln Fiktionen, fiktive Realität, Fiktionen von Gebrauch. Wo, so fragt sich, liegt dabei die Grenze zwischen Virtualität und Realität? Ein Stuhl ist kein Stuhl, solange ich nicht darauf sitze. Ein Kleid ist kein Kleid, solange es nicht kleidet. Es deshalb aber, solange es im Schrank hängt, als virtuell zu bezeichnen, erscheint einigermaßen gewagt. Was wir aber real oder Realität nennen können, ist:

- der Gebrauch des Kleides im Moment des Tragens,
- der Gebrauch von Stoff und Nähmaschine im Moment der Fertigung und
- der Gebrauch der Textilfasern im Moment des Webens.

Bei heutiger Technik überschneiden sich in diesem Beispiel die Begriffe Gebrauch, Robotik und elektronische Steuerung.

Auch bei der Entwicklung von Gedanken und Entwürfen bedienen wir uns, wenn wir Entwerfen als reflexiven Prozeß verstehen und nicht als starre Planung, der Methode rückgekoppelter Steuerung. Gewiss unterscheiden sich elektronische Steuerung und prozessuales Denken. Die eine geschieht digital, das andere analog. Beiden aber ist das Prinzip der Rückkopplung immanent. Prozessuales Entwerfen folgt dem oszillierenden Wechsel von Wahrnehmen, Erkennen, Verstehen, Urteilen und Handeln. Prozessuales Entwerfen impliziert den Gedanken fortschreitender Revision.

Die Wirklichkeit virtuelle Realitäten zu erzeugen, ist von entscheidender Bedeutung für die Entfaltung prozessualer Entwurfprinzipien. Kern prozessualen Entwerfens ist die Suche, Entwicklung und Erprobung von Möglichkeiten und deren Verwirklichung. Ein anderer Begriff für das deutsche Wort Verwirklichung ist Realisierung. Ein anderer Ausdruck für Möglichkeit ist Virtualität. Insofern sind Realität und Virtualität unmittelbar miteinander verknüpft. Die eine läßt sich ohne die andere nicht denken.

Durchdringen sich Entwurf und Praxis der Veränderung, überlagern sich Virtualität und Realität.

Der Prozeß der Realisation von Virtualität vollzieht sich sinnvollerweise über die Entwicklung alternativer Virtualitäten. In Zukunft können wir, umgeben von reagiblen Erzeugnissen und sensiblen Gebäuden, uns in virtuellen Räumen bewegen, andere Welten in Telepräsenz erleben oder selbst dort telepräsent oder teleaktiv sein. Bei dem, was meines Erachtens fälschlicherweise als intelligenter Gegenstand, als intelligente Wohnung oder als intelligentes Gebäude bezeichnet wird, handelt es sich noch um den Einsatz von Sensoren, von elektronischen Steuerungs- und Veränderungsmechanismen.

Mit der Entwicklung der Domotik verlieren die Entfernungen zu den Dingen und zwischen den Dingen sowie die Dimensionen der Erzeugnisse und des Raums ihre ursprüngliche Bedeutung. Der Gebrauch im domotisierten Gebäude bezieht sich immer weniger unmittelbar auf den realen Gegenstand und den realen Raum, sondern mehr und mehr auf die Steuerung von Gegenstand und Raum und auf die Steuerung des Bildes, von Gegenstand und Raum. Die Entwicklung solcher Steuerungselemente geht von der Fernbedienung als Tastatur über den Datenhandschuh, den Datenanzug, und in nicht allzuferner Zukunft, zu Sensoren und Steuerungselementen, die in den menschlichen Körper und letztlich in's Gehirn implantiert werden könnten. Der Prozeß der Exteriorisierung des Körpers, der mit den einfachen Werkzeugen vor Jahrtausenden begann, schlägt um in einen Prozeß der Interiorisierung. Unmittelbarer Gebrauch von Erzeugnissen wird mehr und mehr durch Steuerung von Erzeugnissen und Prozessen ersetzt.

Wenn sich diese Entwicklung auf Passivierung des Gebrauchs richtet, zielt sie auf Denk- und Handlungsreduktion. Entfremdung findet statt. Fremdbestimmung wächst. Zugleich aber kündigen sich mit der Entwicklung der Domotik, der Simulation, der Möglichkeiten der Telepräsenz und Teleaktion neue Perspektiven der Prozessualisierung der Gestaltung und, bei aller Ambivalenz, neue Chancen gestalterischer Selbstbestimmung an. Mit dem Ersatz des unmittelbaren Gebrauchs durch mittelbare Steuerung und Selbsttransformation schwindet ein Stück Realität des Gebrauchs. Im Gegenzug entstehen neue Möglichkeiten räumlicher Transformation und wechselnder räumlicher Durchdringung. Der Terminus Gebrauch des Raums verändert seine Bedeutung grundlegend. Realer Raum und virtueller Raum, reale Erzeugnisse und numerisch generierte Bilder von Erzeugnissen, reale Erlebnisse und numerisch generierte Bilder von Erlebnissen werden sich durchdringen.

Die Überlagerung von realer Welt, in der wir real agieren, und elektronisch generierten alternativen Welten, in denen wir alternativ zu agieren vermögen, berührt unser Bewußtsein und Wohlbefinden unmittelbar. Wie etwa orientieren wir uns in diesen neuen Welten, in denen die Maßverhältnisse und Orientierungskordinaten, mit denen wir bislang operierten, versagen? Dafür existieren in Architektur und Design keine Modelle. Sie sind noch zu entwerfen. Lebensorte lassen sich räumlich auseinanderziehen und zugleich zeitlich zusammenziehen – global, regional, städtisch oder häuslich. Lebenszusammenhänge, wie sie etwa die Stadt repräsentiert, sind nicht mehr geographisch eingrenzbare. Sie werden telematisch entgrenzt. Selbstverständlich sind diese Entwicklungen in sich ambivalent. Sie sind, wie der technisch industrielle Prozeß bislang insgesamt, den Restriktionen eindimensionaler wirtschaftlicher Verwertung unterworfen.

Die Chance, technische Entwicklung von diesen Zwängen freizusetzen, also mehr technische Optionen eröffnen zu können und neue demokratische Entscheidungs- und Kontrollmöglichkeiten der Technikentwicklung und -nutzung zu entfalten, ist daran gebunden, Modernisierung als Konflikt zwischen einfacher und reflexiver Modernisierung anzusehen und auf allen Ebenen auszutragen. Die Informations- und Kommunikationstechnologien sind dabei, weltweit sämtliche Bewegungshindernisse in Telepräsenz aufzulösen – zu jeder Zeit an jedem Ort. Es kündigt sich eine Art Dekonstruktion des Raums an. Aber dieses Verständnis von Dekonstruktion unterscheidet sich von dem, was gemeinhin in Architektur und Design unter dem Label Dekonstruktion an flotten Zeitgeistformen und -thesen gehandelt wird, grundlegend. Durch die Möglichkeit, quasi alles, was sich denken läßt, bildhaft oder multimedial generieren zu können, werden auch die Gegenstände gleichsam porös. Der Begriff Gegenstand bezeichnet in der deutschen Sprache etwas, was im Wortsinn entgegensteht. Der Gegenstand, den wir demnach definieren können als etwas, was im Wege steht, als mehr oder weniger nützlich Hindernis also, wird als holographisches Gebilde zu einem trügerischen Sachverhalt.

Die weltumspannende telematische Vernetzung folgt und ist Teil der Globalisierung des Marktes. Wie alle anderen Elemente globaler Zivilisation bestimmt auch sie sich nicht aus dem freien Willen der Menschen, sondern wird von den Motiven und Regeln wirtschaftlicher Verwertung beherrscht. Die Telematik läßt uns Entfernungen in Null-Zeit überwinden. Dabei steht an der Stelle realer Nähe ein Bild von Nähe. Zeitgleich sind in Telerealität der Ort, den man als Telerealität wahrnimmt, und der Ort, an dem man dies wahrnimmt, den man dabei aber wiederum nicht wahrnimmt. Das zeitgleich Ferne und Nahe kehren sich in der Wahrnehmung um. Die Realzeit setzt sich gegenüber dem Realraum durch. Raum und Zeit fallen auseinander.

Mit dieser Entwicklung verändert sich auch die Bedeutung der Verkehrsmittel. Zumindest als Maschinen zur Verkürzung der Zeit sind die Verkehrsmittel heute schon technologisch überholt. Über Telepräsenz können wir uns fortbewegen, ohne uns von der Stelle zu bewegen. Telepräsenz erlaubt Menschen und Völkern, in Realzeit

miteinander in Kontakt zu sein, ohne sich wirklich zu begegnen. Andere Menschen und deren Umgebung können bei mir telepräsent sein, und ich selbst und meine Umgebung können bei anderen, weit entfernten Partnern, telereal sein. Diese Entwicklung impliziert das paradoxe Szenarium, daß das Bild meines Erlebnisraums mit Hilfe von Telepräsenz bis nach Afrika reicht, also die Hungernden Afrikas bei mir zu Hause telepräsent sind, von meinem Tisch aber nicht essen können.

Vom Verschwinden der Ferne kann also nur bedingt die Rede sein. Im ökologischen Sinn aber schwindet Ferne unmittelbar. Tschernobyl oder die Auswirkungen des Ozonlochs überschreiten als Fernwirkung jede räumliche Begrenzung. In Zukunft werden sich auch die sozial ökonomischen Probleme nicht mehr geographisch begrenzen lassen. Der Irrwitz, daß der gesellschaftliche Reichtum auf jene beschränkt bleibt, die Demokratie und Menschenrechte bei den armen Völkern einklagen, läßt sich in einer telematisch vernetzten Welt nicht aufrechterhalten.

Mit dem Eintritt von Telerealität, Simulation und virtueller Realität in den Alltag verschiebt sich in der Architektur das Verhältnis von Innen und Außen. Damit beginnt sich ein zentrales Moment der bisherigen Definition von Architektur geschichtlich aufzulösen. Früher waren architektonischer Raum, Stadtraum und das Verhältnis von Stadt und Land definiert durch Begrenzungen: Innerhalb von Gebäuden durch Boden, Decke und Wand und in der Stadt durch den von Gebäuden begrenzten Straßen- und Platzraum. Der telematischen Durchdringung von Fern- und Nahraum ging in der Architektur die auf den unmittelbaren Sichtbereich begrenzte Öffnung zwischen Innen- und Außenraum voraus. Die Tür erlaubt den Übergang vom einen in den anderen. Das Fenster gestattet in begrenztem Maß telereale Wahrnehmung. Mit der Architektur Frank Lloyd Wrights begannen die Grenzen zwischen außen und innen transparent zu werden. Die Gartenstadt und später in den 20er Jahren der Zeilenbau öffnen die Begrenzungen des Straßenraums.

Im elektronisch regenerierten Raum aber ist der Mensch nicht mehr Raum, sondern das Raumbild im Menschen. An jedem Ort können potentiell alle Orte telepräsent sein. Der Unterschied von Außenraum und Innenraum verwischt sich. Der öffentliche Raum ist im privaten Raum und der private im öffentlichen. Auch das ist nicht grundsätzlich neu: Mit der Massenmotorisierung hat das Auto als Privatraum den öffentlichen Raum mit mechanischen Mitteln erobert und, als Stadtraum, mehr oder weniger zerstört. Hinzu kommt, daß öffentlicher Raum als Stadtraum mehr und mehr privat geplant, finanziert, verwaltet und in den Verfügungsraum der Privatwirtschaft integriert wird. Beispiel hierfür ist der öffentliche Raum der Shopping Centers, der Disney Lands, der Malls, der Plazas usw., in dem sich die Entwicklung der Hotelhallen und Einkaufsgalerien des 19. Jahrhunderts fortsetzt. Während durch die Motorisierung der private Raum in den öffentlichen eindringt, durchdringen sich durch die Telematisierung des Alltags beide gegenseitig und heben sich in ihrer herkömmlichen Funktion und Form auf.

Die gegenseitige Überlagerung des Öffentlichen und Privaten findet ihre Entsprechung in der Transformation des Verhältnisses von Stadt und Land und von regionalen und globalen Strukturen.

Die Möglichkeit der Durchdringung von realen und holographischen – und in Zukunft multisensoriell wahrnehmbaren – Räumen und Erzeugnissen stellt an Design und Architektur völlig neue Anforderungen. Allein der Faktor, daß in dieser Entwicklung die metrische Geometrie als Mittel der Definition von Raum von der topologischen überlagert wird, wirft ein ganzes Bündel von Fragen auf, für die Architektur und Design bislang – von einzelnen Ansätzen abgesehen – noch keine Antworten entwickelt haben, ähnlich wie zu Beginn des Jahrhunderts, als die Prinzipien industriellen Entwerfens in die kunsthandwerklichen und kunstakademischen Gestaltungsvorstellungen einbrachen und sie aufzulösen begannen, stehen wir

heute vor grundlegenden Veränderungen in Architektur und Design. Angesichts der technisch-wissenschaftlichen und sozial-kulturellen Umwälzungen ist die Frage nach dem, wie Gestaltungsaufgaben zu identifizieren, zu definieren und zu umreißen sind, wie sie methodisch anzugehen sind und wie das Verhältnis von Entwurf und Praxis zu entwickeln wäre, neu zu stellen. Das tradierte, auf Ressorts wie Design und Architektur verengte und in eine Vielzahl von Untergliederungen zersplitterte Verständnis von Gestaltung steht insgesamt zur Debatte. Um sich sowohl kritisch als auch produktiv mit den Fragen der Gestaltung unserer Lebenswelt auseinanderzusetzen, sind Forschung, Entwicklung, Experiment, Erprobung und öffentliche Debatte quer zu den eingefahrenen Disziplinen zu verknüpfen.

Diesem Anspruch sind die hergebrachten Architektur- und Designbüros, die Einrichtungen der medialen Kommunikation, die staatlichen Ausbildungsstätten und – auf anderer Ebene – die naturwissenschaftlichen und humanwissenschaftlichen Forschungsinstitutionen nicht gewachsen.

Deshalb entwickeln wir in Darmstadt eine neue Institution, ein Laboratorium der Zivilisation. Es ist ein Projekt des Deutschen Werkbundes.

Seiner Bestimmung nach ist dieses Laboratorium der Zivilisation ein Ort der ungewöhnlichen Zusammenarbeit, an dem Entwürfe des Verstehens in Wechselwirkung mit Entwürfen des Veränderns entwickelt und in der Praxis erprobt werden sollen.

Wir wollen in dem Laboratorium der Zivilisation versuchen, Humanwissenschaft, Naturwissenschaft und Gestaltung in ihrem jeweiligen Eigensinn zu entfalten und zugleich, aufgabenbezogen, aus ihrer fachspezifischen Isolierung freizusetzen.

Statt – wie bislang – zu versuchen, die Disziplinen additiv zu verknüpfen, wollen wir den Charakter von Fachgebietsarbeit verändern, indem man sich an Problemen und nicht an Arbeitsgebieten orientiert.

Der Frage der Thematisierung, der Problemidentifikation und der Problemdefinition kommt dabei eine entscheidende Rolle zu. Als Institution, die sich an der Schnittstelle von Wissenschaft und Gestaltung in die Praxis der Veränderung einmischen will, soll das Laboratorium der Zivilisation, vernetzt mit relevanten Institutionen, auch die Funktion eines Ortes internationaler Kooperation und Koordination übernehmen.

Insofern ist das Laboratorium der Zivilisation als eine von vielen miteinander verknüpft arbeitenden Institutionen nicht im Singular, sondern im Plural zu denken.

Die ersten, in Vorbereitung befindlichen Pilotprojekte tragen die Arbeitstitel:

- Die Zukunft des Raums
- Revision des Gebrauchs
- Veranschaulichung von Lebenswelt.

Verfasser: Bernd Meurer, Professor  
Bereich Gestaltung  
Fachhochschule Darmstadt