

Zwischen Körperlichkeit und Entkörperlichung = Entre le corporel et l'incorporel = Between corporeality and decorporealisation

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **85 (1998)**

Heft 7/8: **Oberflächen : zwischen Körperlichkeit und Entkörperlichung =
Entre le corporel et l'incorporel = Between corporeality and
decorporealisation**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Zwischen Körperlichkeit und Entkörperlichung

In Ausstellungen nach Art von «Ars Electronica» werden neueste Maschinen der *Virtual Reality* vorgeführt. Jubelnd tauchen die Besucher in die künstlichen Welten ohne Grenzen ein. Es handelt sich dabei keineswegs um eine weitere, banale Konsumwelt, sondern um neue Formen der Kunst, der Unterhaltung und sensueller Erlebnisse. Sie lösen interaktive Prozesse aus, die jede Person aus der Passivität rütteln, weil man sich in das Aktiv-Medium einschalten und in das virtuelle Geschehen eingreifen kann.

In der Hingabe an solche unwirklichen Wirklichkeiten erblickt der Moralphilosoph Jean Baudrillard einen «Taumel der Oberflächlichkeit». Dieser sei, vermutet er, alles andere als harmlos. Die frivole Ausdehnung des Gehirns höhle die Identität der Subjekte aus, so dass der Mensch aus seinem eigenen Körper gedrängt werde. In der *Virtual Reality* sei der Mensch bloss noch mit Sinnesprothesen ausgestattet – mit Tentakeln und kombinierbaren Schnüffelorganen bewege er sich zwar noch tastend, riechend und hörend zwischen den phantastischen Mikro- und Makrowelten; schliesslich sei die Verkümmerng alles Körperlichen und genuin Sinnlichen aber unabwendbar. Wo kein Bruch zwischen Wirklichkeit und Fiktion erkennbar sei, verschwänden nicht nur Raum und Zeit, sondern auch das Körperliche.

Man muss Baudrillards Prognose von der virtuellen Zukunft nicht teilen. Dennoch sind die Auswirkungen auf Lebens- und Sehgewohnheiten wie auf die Architektur absehbar. Man kann sich die virtuelle Zukunft freilich selbst im postbiologischen Leben nicht ungegenständlich vorstellen. In ihren Ausdrucksformen und -potentialen verwischen sich aber immer mehr die Grenzen zwischen Gegenständlichkeit und Gegenstandslosigkeit, zwischen Körperlichkeit und Entkörperlichung, zwischen wirklichen und medialen Bildern.

Von alten und neuen Mitteln, architektonische Form zu generieren, ist in dieser Nummer die Rede – insbesondere von den Fällen, in denen sich die Hülle als ein Thema des Ausdrucks von Bildern oder der Technik verselbständigt. Dabei interessiert weniger die traditionelle Frage der mehr oder weniger aufgelösten Verhältnisse von Äusserem und Innerem oder von Inhalt und Form, sondern die Frage, ob im Sog unserer Zeit dem *auch* virtuellen Wahrnehmungsspektrum mit architektonischen Mitteln entsprochen werden kann.

Das Thema, mit dem sich einige Beiträge in dieser Nummer auseinandersetzen, öffnet auch einen Zwiespalt: ob die entsprechenden Fragen strikte zu verweigern oder als Herausforderung zu begreifen sind.

So wird auf der einen Seite die *Virtual Reality* als Apokalypse beschworen, um die alten Regeln der Baukunst zu rekonstruieren – das solide, perfekte Handwerk, das in den Dienst anschaulich nachvollziehbarer Entsprechung von Material, Machart, Stimmigkeit und Repräsentation gestellt wird. Wirft man aber einen Blick hinter die neu-elementaren Architekturbilder, dann entpuppt sich oft gerade das Handwerk als virtuelle Konstruktion: der Sehnsucht nach dem Ursprünglichen und Natürlichen kann nur mit theatralischen

Inszenierungen entsprochen werden, welche die handfeste Unterdrückung des Technischen und anderen störenden Beiwerks voraussetzen.

Auf der anderen Seite wird das Dogma des Archaischen kontrastiert – mit Architekturen, die ihre Ereignisstrukturen ausreizen; aber auch mit Architekturen, die sich der Flut der Bilder nicht verweigern, sondern ihr jene Bilder entziehen, die sich als architektonische Mittel verwenden oder transferieren lassen.

Obwohl mit sehr unterschiedlichen Intentionen und Resultaten, dokumentieren dies zwei Beispiele in dieser Nummer: Die Bauten von Neutelings & Riedijk und von Herzog & de Meuron experimentieren mit dem Spiel von Körperlichkeit und Entkörperlichung. Ihre Oberflächen werden in der Art manipuliert, als ob es sich um verselbständigte *screens* handelte, um die Tiefenwirkung und Bilderüberlagerung medialer Projektionen zu erreichen.

Die aufgesetzte Bildhaftigkeit der *decorated sheds*, die Venturi noch mit Bedeutungen besetzt hat, löst sich dabei in unscharfe Bilderverhältnisse auf. Diese entsprechen mehr der Komplexität und dem Potential unserer Wahrnehmung, die Reales und Virtuelles überblenden kann. Gegenüber solchen ästhetischen Spannweiten scheinen das Echte und das Schöne wie das Symbolschwere und andere Eindeutigkeiten zu verblassen.

Fredric Jameson sieht denn auch – ganz im Gegensatz zu Baudrillard – in der virtuellen und medialen Welt eine Chance, Distanz zu den Bildern und Zeichen zu erhalten, so dass, wie er festhält, ihre Besetzung durch Symbole und Interpretationszentren an Macht verliere. Die Konsequenz, welche diese Befreiung von Bedeutungen nach sich ziehe, bestehe freilich im Verlust grosser Meisterwerke, die sich noch auf Ganzheiten der Analyse und Deutungen bezogen haben (und beziehen konnten). Heute wird aber selbst der Kanon der alten Meisterwerke anders gelesen und interpretiert. So verschwinden die grossen Werke zugunsten fragmentierter, flüchtiger «Werke», die sich der Bilderwelt der Gegenwart bedienen. Werke, die aus der Bilderflut auftauchen können, gerade weil sie ihre Reinheit und ausschliessliche Gegenständlichkeit im Hier und Jetzt verloren haben.

Red.

Les expositions du genre «Ars Electronica» présentent les dernières machines de la *Virtual Reality*. Pleins d'enthousiasme, les visiteurs plongent dans les mondes artificiels sans frontières. Ce faisant, il n'en va pas seulement d'un monde de la consommation banal de plus, mais de nouvelles formes d'art, de distraction et du vécu par les sens. Elles induisent des processus interactifs faisant sortir chacun de la passivité, celui-ci pouvant s'insérer dans un médium actif et agir sur l'événement virtuel. Pour le philosophe moraliste Jean Baudrillard, s'adonner à de telles réalités irréelles est «s'enivrer de superficiel». Il pressent que cela est loin d'être anodin. L'ouverture frivole du cerveau vide les sujets de leur identité, de sorte que l'esprit humain est chassé de son propre corps. Dans la *Virtual Reality*, l'homme n'est plus qu'un équipement de prothèses sensorielles; muni de tentacules et d'une combinaison d'organes de détection, il se meurt certes encore par le toucher, l'odorat et l'ouïe entre les fantastiques micro et macromondes, mais finalement, le dépérissement du corporel et du sensuel authentique est inéluctable. En l'absence de limite sensible entre la réalité et la fiction, non seulement l'espace et le temps disparaissent, mais aussi le corporel.

Il n'est pas obligatoire de partager la vision de Baudrillard sur l'avenir virtuel. Pourtant, les effets sur les habitudes de vie et de vision ainsi que sur l'architecture sont manifestes. Certes, même dans sa vie postbiologique, on ne peut se représenter l'architecture comme abstraite. Mais dans ses formes et potentiels d'expression, les limites entre l'objectivité et l'abstraction, entre le corporel et l'incorporel, entre les images réelles et médiatiques s'effacent toujours plus. Ce numéro parle de moyens anciens et nouveaux pour générer la forme architecturale – en particulier dans le cas où l'enveloppe en tant que thème d'expression s'émancipe par rapport aux images et à la technique. Ce faisant, il s'agit moins de la question traditionnelle des relations plus ou moins diffuses entre l'extérieur et l'intérieur ou entre le contenu et la forme, mais de celle de savoir si, dans le courant de notre monde, on peut aussi répondre au spectre de perception virtuel avec des moyens architecturaux.

Le thème abordé par certains des articles de ce numéro révèle également l'opposition entre deux opinions selon lesquelles les questions correspondantes doivent être strictement refusées ou acceptées comme un défi. Ainsi d'un côté, la *Virtual Reality* est dénoncée comme une apocalypse afin de pouvoir reconstruire les anciennes

règles de l'art de bâtir, l'artisanat solide, parfait, se manifestant dans la réalité tangible des matériaux, de la facture, de la justesse et de la représentation. Mais si l'on jette un regard derrière les nouvelles images élémentaires de l'architecture, on voit que justement l'artisanat se traduit souvent comme une construction virtuelle: la nostalgie de l'original et du naturel ne peut être satisfaite qu'avec des mises en scène théâtrales présupposant la répression brutale de la technique et des autres ouvrages annexes gênants. D'un autre côté, le dogme de l'archaïsme est réfuté par des architectures qui exploitent à fond leur structure événementielle, de même que par des architectures qui ne refusent pas le flot des images, mais qui précisément lui retirent celles pouvant être utilisées ou transférées comme moyens architecturaux. Bien qu'avec des intentions et des résultats très différents, deux exemples de ce numéro documentent ce fait: Les bâtiments de Neutelings & Riedijk et de Herzog & de Meuron expérimentent en jouant sur le corporel et l'incorporel. Leurs superficies sont manipulées au point de devenir des *screens* autonomes permettant d'obtenir l'effet de profondeur et de superposition des images propre aux projections médiatiques.

Le caractère imagé appliqué des *decorated sheds* que Venturi meublait encore de significations, se voit ici dilué en rapports d'images indistincts. Ceux-ci correspondent mieux à la complexité et au potentiel de notre perception capable de superposer la réalité et le virtuel. En regard de tels écartèlements esthétiques, l'authentique et le beau, ainsi que le symbolique et toutes les autres certitudes semblent devoir s'effacer.

A l'opposé de Baudrillard, Fredric Jameson voit par contre dans le monde virtuel et médiatique la chance de prendre de la distance par rapport aux images et aux signes, de sorte que leur occupation par des symboles et des foyers d'interprétation perdrait de sa puissance. La conséquence qu'implique cette libération des significations indique naturellement la perte des grands chefs-d'œuvre qui se réfèrent encore (et pouvaient se référer) à des analyses et interprétations globales. Mais de nos jours, même le canon des anciens chefs-d'œuvre se voit lu et interprété différemment. Ainsi, les grandes œuvres disparaissent au profit d'«œuvres» fragmentées, éphémères qui utilisent le monde des images contemporain. Ces œuvres peuvent émerger du flot d'images, précisément parce qu'elles ont perdu, ici et maintenant, leur pureté et leur caractère exclusif de matérialité. La réd.

Exhibitions such as «Ars Electronica» present the latest in virtual reality machines, which enable the exultant visitors to plunge into a boundless artificial world. This, nota bene, is by no means merely another banal consumer world but a new form of art, entertainment and sensitive experience which triggers interactive processes that shake the participants out of their passivity by inviting them to tune into the active medium and influence the virtual events. The moralist philosopher Jean Baudrillard regards this ecstatic devotion to unreal realities as a «frenzy of superficiality» which he suspects is anything but harmless. The frivolous extension of the brain erodes the identity of the subject to the extent that man is ousted from his own body, says Baudrillard. In virtual reality, equipped with mere sensory prostheses, tentacles and combinable antennae, the individual feels, smells and hears his way between the imaginary micro- and macro-worlds, and the ultimate decay of all corporeality and genuine sensibility is inevitable. When the borderline between reality and fiction becomes unrecognisable, not only space and time, but also corporeality, disappear.

We do not have to agree with Baudrillard's prognosis about the virtual future. Nevertheless, the effects on our ways of living and seeing, and thus on architecture, are predictable. And although an abstract future is unimaginable even in a post-organic world, the boundaries between the concrete and the abstract, between the corporeal and the decorporealised, between real and medial images are becoming increasingly blurred.

This issue of *Werk, Bauen + Wohnen* discusses some old and new ways of generating architectural form, and some particular cases in which the envelope as a theme of expression has become independent of images or techniques. The discussion is focused less on the traditional question of the more or less disintegrated relationship between the exterior and the interior or between content and form, and more on the problem of whether it is also possible to find architectural ways and means adequate to the spectrum of virtual perception in our pandemonian times.

This theme also throws light on the conflict between two points of view – about whether the relevant questions should be strictly ignored or accepted as a challenge. On the one hand, virtual reality is regarded as an apocalypse, which warrants the reconstruction of the old rules of architecture – perfect, solid craftsmanship in the service of a comprehensible har-

mony between material, construction, pertinence and representation. If, however, we take a look behind the scenes of new-elemental architecture, craftsmanship itself frequently turns out to be virtual construction: the longing for the elemental, original and natural can only be stilled by theatrical stagings which require the unequivocal suppression of technology and other disturbing accessories. On the other hand, the dogma of archaism is countered not only by architecture which makes the most of its event structure, but also by architecture which, while not refusing the flood of images as such, extracts the very icons which can externally be employed or transferred as architectural expedients.

Two works of architecture discussed in this issue illustrate this in different ways and with different intentions and results. The buildings by Neutelings & Riedijk and by Herzog & de Meuron both represent experiments on the play between corporeality and incorporeality. Their surfaces are manipulated like autonomous screens in order to achieve the effect of the depth and superimposition of medial projections.

Here, the applied imagery of the decorated sheds which Venturi managed to endow with meaning is dissolved into visual ambiguity. This corresponds with the complexity and potential of our perceptive faculties capable of merging the virtual and the real. In the face of such aesthetic spans, authenticity and true beauty appear to fade like symbolism and other unequivocalities.

Unlike Baudrillard, Fredric Jameson sees the virtual and medial world as a challenge and an opportunity to maintain a distance to images and icons, a distance stripping them of their power as symbols and focuses of interpretation. The outcome of this liberation from ascribed meanings is the loss of great masterpieces which referred (and which still could refer) to the integral whole of analysis and interpretation. Thus the works disappear in favour of fragmented, fleeting «works» exploiting today's visual world – works which emerge from the great deluge of images by virtue of the fact that they have lost their purity and unequivocal objectivity in the ferment of here and now. Ed.