

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Band: 89 (2002)
Heft: 7/8: Zeitlosigkeit = Intemporel = Timelessness

Artikel: "Zeitlosigkeit" aus dem Cyberspace : zur wechselseitigen Beziehung zwischen Cyberspace und realer Architektur
Autor: Mittig, Hans-Ernst
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-66445>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Zeitlosigkeit» aus dem Cyberspace

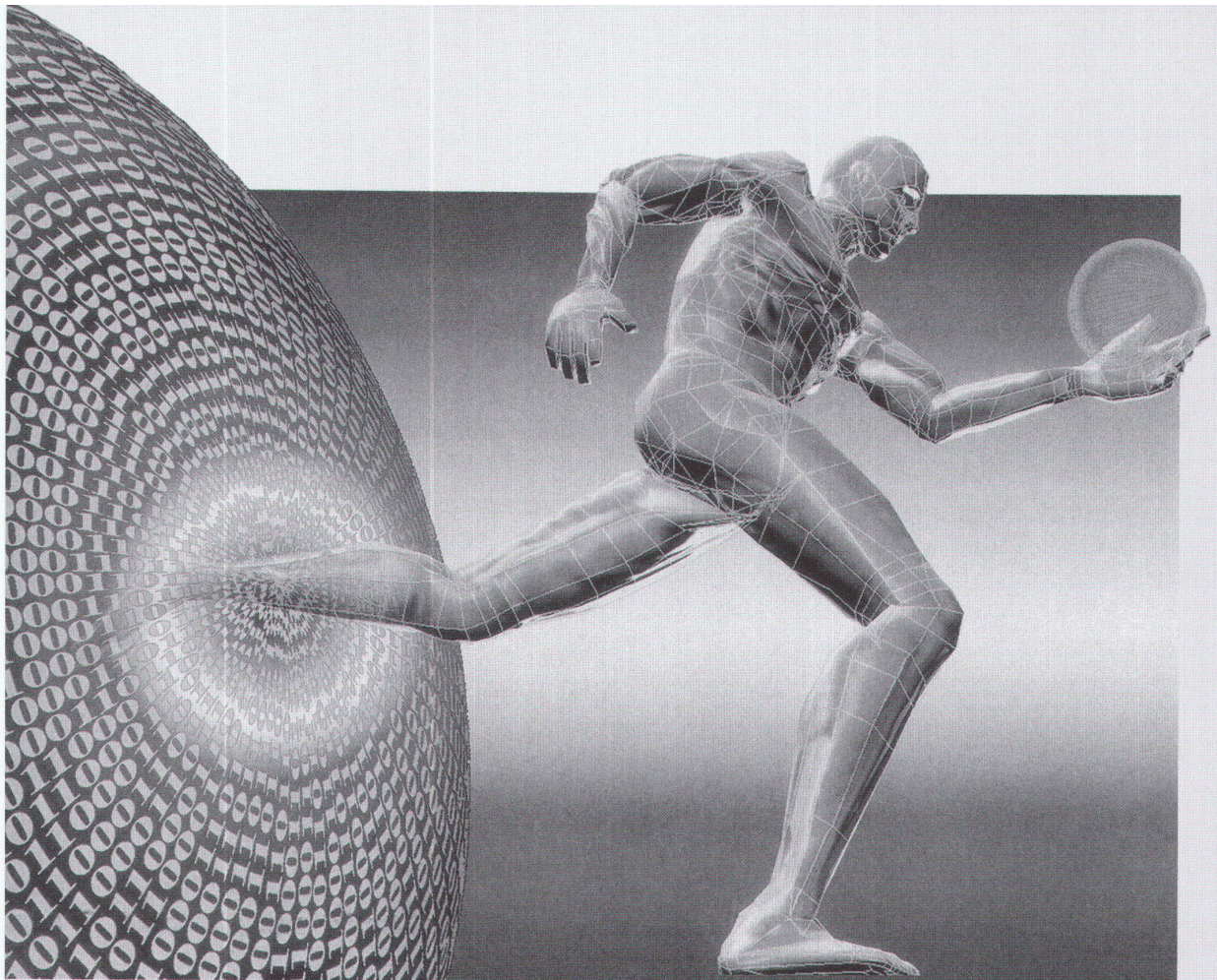
Zur wechselseitigen Beziehung zwischen Cyberspace und realer Architektur

«Zeitlosigkeit» wird oft als Eigenschaft grosser Kunstwerke gerühmt und bei ihrem Anblick tatsächlich empfunden. Von Zeitlosigkeit redete noch vor zwei Jahren das Programm des Internationalen Kunsthistorikerkongresses in London. Aber historisch denkende Wissenschaftler beobachten nicht nur Stilentwicklungen, die die Werke datierbar machen, sondern sehen diese auch in einen unaufhaltsamen Ablauf der allgemeinen Geschichte verwoben. Seine Indizien treten besonders drastisch als allmählicher Verfall und – nur zu oft – als plötzliche Zerstörung von Bauten zutage. Während das Evozieren von «firmitas» durch dauerhafte Materialien eine bewährte Abwehrstrategie darstellt, um Bauten vom Zeitablauf scheinbar abzukoppeln, beobachtet der Autor in den letzten Jahren eine Art Vorwärtsstrategie, indem die Ästhetik der von Immaterialität gekennzeichneten Zeitenthobenheit der Cyberspacewelt nicht nur die simulierte, sondern auch die reale Architektur mit einem neuen Schein von Zeitlosigkeit mitprägt.

Der Gedanke an den Verfall gefährdet einen Zweck repräsentativer Bauten: Sie sollen die dort residierenden Institutionen – seien es politische oder kommerzielle – als verlässlich und solide kennzeichnen. Solcher Imagebildung dienen Demonstrationen der Unveränderlichkeit, immer noch häufig mittels eines dauerhaften Bau- oder wenigstens Fassadenmaterials.

Entmaterialisierung

Aber noch während der Gebrauch von Natursteinverkleidungen das Bild repräsentativer Neubauten bestimmte, entwickelte sich ein neues Mittel, um von Verfall und Gebrechlichkeit abzulenken,



| 1

nämlich indem Zeitlosigkeit suggeriert wird: eine Veränderung der Sichtweise, des Vorstellens und des Anschauens von Architektur. Diese Sichtweise – und mittelbar das Bauen selbst – wird seit je durch die dabei benutzten Medien beeinflusst, heute unter anderem durch die Apparate, die einen computergestützten Blick und namentlich Vorausblick auf Architektur eröffnen, ohne die zu verwendenden Materialien greifbar oder auch nur deutlich sichtbar zu machen. Ein Editorial der in Marburg erscheinenden «Kritischen Berichte» zitierte aus einem Roman von Philip Kerr (1995): «Einst war die Architektur die *dauerhafteste* unter den Künsten. Die konkreteste, auf Beton gegründet. Vorbei. Es ist die Architektur der Zeichen, der Computer, die *Bestand* hat. Die neue Architektur. Die Architektur in der Architektur. Entmaterialisierung. Übertragen. *Unberührbar*.»

Woher die Faszination ob des nicht mehr Konkreten, des Immateriell-Unberührbaren kommt, wird erkennbar bei einem Blick in die Literatur zum Themenbereich Simulation, Virtuelle Realität und Cyberspace. Diese Begriffe werden stets miteinander vermengt – auch zu Geschäftszwecken, damit die reklamedurchflochtenen Bilder aus dem Internet an dem Zauber virtueller, ja angeblich «künstlicher» Realität partizipieren. «Cyberspace» lässt sich in Anlehnung an ein Lexikon als eine vorgestellte oder simulierte Welt verstehen, in die sich Personen mittels Computern versetzen und interaktiv einbinden.

Versuche, den Weg über das Internet in den Cyberspace bildlich zu symbolisieren, zeigen oft den Erdball und andere Himmelskörper. Die Immaterialität des Cyberspace und seiner Erscheinungen wird jedoch ständig betont, ja gefeiert. Trotz der Materialität von Bildschirm, zugehöriger Apparatur und Firmenwelt findet John Perry Barlow mit einer Proklamation

seines viel zitierten Manifestes Gehör: «Es gibt im Cyberspace keine Materie». Dieser Anschein macht fraglich, welche Architektur dem überhaupt noch adäquat sei.

Zeitlosigkeit

Da feste Baustoffe nicht zu entbehren sind, stellt sich von neuem die Frage, wie die Bauten vom Zeitablauf abgekoppelt werden können, der nicht nur materiellen Verschleiss, sondern auch abrissträchtigen Wechsel der Nutzungsinteressen mit sich bringen kann. Zum Beispiel wünscht sich der Berliner Architekt Steffen Lehmann «zeitlose und dadurch ökologische Gebäude, die eben achtzig oder neunzig oder mehr Jahre halten». Zeitlosigkeit erblicken manche im Cyberspace. Hubertus von Amelnunx zum Beispiel knüpfte an Ovids personifizierende Metapher von der «gefrässigen» Zeit an und meinte anscheinend, dass die Zeit, wenn ihre Zähne im Cyberspace kein Material fänden, sich selbst auffresse: «Zeit, *chronos edax*, ist nicht mehr eine übermächtige, fortschreitende und selbstverzehrende Produktion von Differenzialen des Raumes, sondern wird fortan nur noch das Mass der eigenen Absorption bedeuten». Etwas stofflicher stellt sich Hartmut Böhme einen (Medien-)Äther vor, der heute «zeitlos» die Welt umspüle. Medienoptimistischen Freaks erscheint der Cyberspace zeitenthoben wie eine neue Natur oder ein viel versprechendes Jenseits. An künstliches Leben und eine Überwindung des Todes wird gedacht, die Hoffnung auf eine glückliche Endzeit der elektronisch vereinten Menschheit ausgemalt.

Allmählich scheint sich zwar eine weniger glaubensfrohe Sicht der neuen technischen Möglichkeiten durchzusetzen, aber



2 | Inserat von «Cisco Systems»

3 | Arata Isozaki & Associates: Wettbewerbsprojekt Potsdamerplatz, 1992

46

| 2

auch sie verbindet mit dem Cyberspace Vorstellungen von Zeitlosigkeit. Auf der Computerausstellung Cebit 2000 in Hannover betrieben die Kaufleute wenig Fantasterei, aber Zeit war ein so implizites wie dominierendes Motiv. Ihr noch nicht existierender Teil, die Zukunft, wurde in zahllosen Werbesprüchen beschworen. Die völlige Verlagerung des (kommerziellen) Denkens auf den künftigen, nicht berechenbaren Teil der Zeit ist ein den Widersprüchen der Gegenwart ausweichendes Pendant der Endzeit- und Zeitlosigkeitsfantasien von Cyber-Freaks.

Mit ihnen berührt sich Florian Rötzers Wunschvorstellung, «intelligente» Wohn- und Arbeitsräume sollten sich heute einem Netz von Kommunikationsmitteln völlig öffnen. Wenn der «24 hour access», die «unlimited connectivity», eine «ständige Erreichbarkeit», als etwas unbedingt und unaufhaltsam Erstrebenswertes hingestellt wird, so wendet sich das gegen eine strukturierende Aktivität im individuellen Umgang mit Zeit, gegen eine Gliederung in Phasen der Zurückgezogenheit und Phasen der Wendung nach aussen; das Zeit-Erleben wird homogenisiert oder amorphisiert. Gliederungslosigkeit unterstützt aber den Schein von Zeitlosigkeit. Einfacher ist die Feststellung, dass es im Internet keine Sendezeiten, das heisst: nur Sendezeit gibt. Ein mittels «Always-On-Technologien» vom Tag-und-Nacht-Wechsel abgekoppelter Glückszustand des Konsumenten ist Bildmotiv der einschlägigen Reklame.

Entwerfen

Wie können oder müssen auf ein verändertes Zeitbewusstsein Bauten reagieren, die weiterhin entworfen werden, weil sie als Schauplatz des Gebrauchs oder der Vermarktung auch elektronischer Medien benötigt werden? Was folgt daraus für ihre Oberflächen?

Das ist nicht nur eine Frage nach Architektur als Bewusstseinsform, sondern die Sehnsucht nach einer Überwindung auch der Zeit konvergiert mit kommerziellem Bau-Interesse. Denn gerade wenn sehr nüchtern eine sehr kurze Lebenszeit der unter Zeitdruck errichteten Bauten kalkuliert wird, ist es nützlich, die Architektur durch Assoziieren von Zeitlosigkeit über banale Bereiche hinauszuhoben.

Bei den Bauten um den Potsdamer Platz in Berlin war vorzusehen, dass sie von Fürsprechern scheinsolider Berliner Steinarchitektur mit dem nicht gerade neuen Verdikt «instant city»

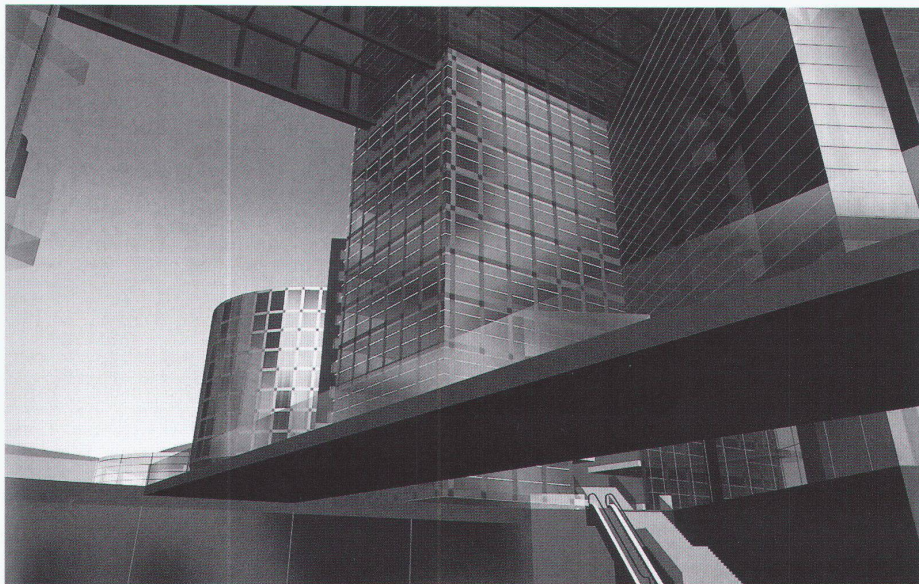
belegt werden würden. Wenn die Neubauten nicht schnell verschleissbar erscheinen sollten, so bot es sich an, sie sozusagen mit einem Fuss in den Cyberspace zu stellen – aber mit welchen Mitteln? Anscheinend mit dem Versuch, das Aussehen der Bauten selbst den Bildern anzugleichen, die der Cyberspace bietet.

Solche Bilder, vor allem die Computer-Animationen vorhandener oder geplanter Bauten, sind inzwischen allerorten zu sehen, bis vor kurzem zum Beispiel in der «Info-Box» auf dem erwähnten Berliner Neubaugelände. Diese Präsentationen erstreben zwar, wie zum Beispiel Florian Rötzer schrieb, eine «virtuelle Analogie zur Realität», aber ein Rundgang durch die bisher vorgeführten virtuellen Stadt- oder Innenräume vermittelt «bonbonfarbene» Bilder (Rolf Sachsse), in denen die Ausblendung von lesbaren Materialcharakteren und plastischen Details Ungreifbarkeit und Leere evoziert. Beispiele finden sich auch in Entwurfsarbeiten Arata Isozakis unter anderem aus dem städtebaulichen Wettbewerb für das Potsdamer-Platz-Gebiet. An entsprechenden Computer-Animationen bemerkte Sachsse ein «systemimmanentes Fehlen aller Erdfarben». Die Druck-Wiedergabe solcher Bilder verschweigt, dass sie zwecks Verdeutlichung der räumlichen Verhältnisse möglichst in Bewegung gezeigt werden, in einer manchmal fahigen Bewegung, die dann nicht der realen eines Betrachters zuzuordnen ist. Ich kann darin entgegen Nikolaus Kuhnert und Angelika Schnell keine erfolgreiche «neue Weise» erkennen, «die Zeit [zu] inkorporieren». Dem Eindruck kommt Sachsses Bemerkung näher, nach der die Zeit nicht ergriffen, sondern vergessen wird: «Da [...] die Computer-Animation in weiten Teilen ihrer Technik von Zeitachsen-Manipulationen zur Verbesserung der Bildstruktur lebt, sind alle Bewegungs-Simulationen in ihr merkwürdig zeitlos.»

Solche Bilder sind eigentümlich genug – und sogar durch Reklame bekannt genug –, um entwerfenden Architekten als Grundlage zu dienen, wenn sie ihrer «realen» Architektur Ähnlichkeit mit Computer-Animationen verleihen wollen. Das geschieht auch bewusst, wenn die Architektin Sarah Chaplin eine «wechselseitige Simulation» zwischen «Cyberspace» und «Realität» propagiert.

Bauen

Ausgerechnet durch Wahl des Baumaterials auf die «immateriellen» Bilder des Cyberspace zu reagieren, erscheint als parado-



| 3

47

xes Unternehmen. Dass es gelingen kann, wird meiner Meinung nach durch das Geschäftshaus bewiesen, das Isozaki und Lehmann auf einem trapezförmigen Grundstück am Berliner Landwehrkanal errichtet haben und dessen «bildschirmgerechte Arbeitsplätze» zunächst von der Berliner Volksbank genutzt wurden.

Die ungreifbar dünn erscheinenden Aussenwände des Gebäudes erinnern nicht mehr an Mauern, und aus welchem Material sie bestehen, ist kaum deutlicher zu erkennen als an den farbigen Loch-Flächen und scharfen Ecken simulierter Architektur. Das Gebäude ist vom ersten bis zum sechsten Obergeschoss mit Platten in Altrosa und Mokka bekleidet. Diese beiden Farbschichten nicht ganz aus der Skala aus, die von der terrakottage-recht ockerfarbenen Verkleidung der Nachbarbauten bestimmt wird. Der Berliner Architekt nennt die Fassadenkeramik «erdfarbig». Das wird für die Herkunft der verwendeten Pigmente gelten, aber die Farbstellung lässt eher an Haut als an Stein denken; ein Kritiker sah sogar einen «Fleischton der Fassade». Das Material entzieht sich dadurch einer Ähnlichkeit mit dem gelben Backstein vieler älterer Berliner Bauten, auch einer Ufermauer nahe davor. Woraus die Platten bestehen, ist deshalb nicht durch Analogieschlüsse feststellbar. Erst eine Anfrage bei dem Berliner Architekten gab – dann allerdings ganz genau – Aufschluss: «Keramik unglasiert, d. h. aus 14 mm starkem Tonmaterial [...] gebranntes Steinzeug, mit Farbpigmenten als Deckschicht, gepresst». Keramik, in Fachzeitschriften und zumal Annoncen häufig «zeitlos» genannt, ist trotzdem ein in puncto *materieller* Dauerhaftigkeit zweifelhafter Stoff.

Bei näherem Hinsehen zeigen die langen seitlichen Aussenwände des Isozaki/Lehmann-Baus trapezförmige Steinzeug-Module und ebenso schräg begrenzte Senkklappfenster. Die Materialien erscheinen austauschbar, zumal nach drei Geschossen die Anordnung so wechselt, dass gläserne und steinerne Platten übereinander zu stehen kommen. Damit die Fenster und die Keramikverkleidung in derselben Ebene bleiben, wurde «eine neue Fassadentechnologie» angewandt, das «structural-glazing», bei dem das Glas wie im Automobilbau geklebt wird.

Es ergeben sich plane, auf den ersten Blick wie aus Pappe geschnittene Aussenwände. Sie erinnern daran, dass als Grundlage der Computeranimation vor einem Jahrzehnt tatsächlich Pappmodelle dienten. Aber auch dieses – notorisch vergängliche – Material wird nicht etwa simuliert, die Flüchtigkeit der

Fassade ist nicht total: Die Trapezflächen erinnern an perspektivisch verzerrte Rechtecke, die Glasscheiben sind, wie die geschlängelten Spiegelbilder benachbarter Fassadenteile verraten, leicht gekrümmt, die Steinzeugplatten werden von horizontalen Schattenlinien durchzogen, weil ihre Oberfläche alle 2 cm um 2 mm vor- und zurückspringt.

Die Fassaden erzählen nicht von ihrem unausweichlich bevorstehenden Verfallsprozess, sondern von ihrer Entstehung am Bildschirm. «Rasiermesserscharf glatte Oberflächen» bemerkte Frances Dyson an vergleichbaren computergenerierten Bauten. Die scharfen Eckbildungen scheinen nicht aus der Form eines auch massiv zu denkenden Blocks zu resultieren, sondern aus dem Zusammentreffen von Begrenzungsflächen, die so dünn erscheinen wie die Verpackung eines Pakets; so auch bei anderen Bauten des DaimlerChrysler-Ensembles.

Material und Zeit

Bei diesen Charakterisierungsversuchen war nicht ohne wiederkehrenden Hinweis auf die Negation von Materialmerkmalen auszukommen. Ernesto Grassi hatte 1957 geschrieben: «Durch aber, dass das Kunstwerk die Zeit zu überwinden [...] vermag, [...] gelingt ihm auch eine Überwindung der Stofflichkeit». Diese seltsam überwindungsfrohe Verknüpfung ergäbe umgekehrt, dass Zeitlosigkeit durch den Schein von Immaterialität suggeriert werden kann. Einen solchen Eindruck fördern sowohl Merkmale simulierter als auch realer avancierter Architektur wie des Isozaki/Lehmann-Baus. Dass der Schein von Immaterialität gerade als Schein von Zeitlosigkeit interessiert, ist aus Produkt- und Firmenreklame ersichtlich, die die Vorstellung «Zeitlosigkeit» häufig dadurch verbildlicht, dass sie Architektur motive zitiert.

Eine Verknüpfung zwischen immaterieller Erscheinungsweise von Gebäuden einerseits, Gegenwart und Zukunft, aber nicht Vergangenheit andererseits wird bei Rötzer – nach Vilem Flusser – auch theoretisch abgeleitet: stabile, materiell (also undurchdringlich) erscheinende Mauern seien nicht mehr der Offenheit der Räume gegen die neuartigen Kommunikationsnetze adäquat. Nur wenn diese Offenheit zum Ausdruck komme, hält Rötzer es für möglich, das Gehäuse des umbauten Raumes in die heute und künftig von Computern gesteuerte Umwelt zu integrieren. Ein älteres Phänomen wird dabei wie üblich zur



4, 5 | Steffen Lehmann Architekten Berlin und Arata Isozaki & Associates, Tokio: Zentrale der Berliner Volksbank am Potsdamer Platz, Berlin: Blick über den Landwehrkanal (links Hochhaus von Renzo Piano) und Ausschnitt der Keramikfassade (Fotos: 4 Jens Willebrand, 5 Werner Huthmacher)

Hans-Ernst Mittag, *1933

Zweite juristische Staatsprüfung 1961 in Hamburg; anschließend – zeitweise in Wien – Studium der Kunstgeschichte und der deutschen Rechtsgeschichte. 1974 Professor an der Pädagogischen Hochschule Berlin, Lehrbeauftragter an der Universität Zürich. Bis 1997 Universitätsprofessor an der Hochschule der Künste Berlin. Publikationen besonders über Denkmäler, Alltagskommunikation und Kunst seit 1933.

Veranschaulichung eines neuen zitiert: Die optische Transparenz der Gebäudehülle gilt als Vorläuferin einer weiter gehenden elektronischen. Das kann eine Erklärung für die demonstrative Transparenz solcher Fassaden liefern, auch für den Einbau von Elementen, die an Bildschirme und Tower erinnern (Abb. 4, 5). Da die Verwendbarkeit von Innenräumen zu moderner Telekommunikation in Wirklichkeit nicht davon abhängt, welche Materialien am Aussenbau verwendet oder vermieden, vorgezeigt oder verborgen werden, ist die Konstruktion durchlässig erscheinender Fassaden ein metaphernbildendes Verfahren. Terence Riley schreibt ausdrücklich, die Durchlässigkeit glasverkleideter Bauten eigne sich neuerdings als Metapher für den «reflexiven Blick der elektronischen Medien».

Wenn die Architekten uraltes Steinmaterial verschmähen und sich auch von dem Jahrhundert-Topos lösen, Stahl und Eisen seien *die* Materialien der neuen Zeit, sich stattdessen jetzt der Erscheinungsweise von Computer-Simulation annähern, so wirken die Gebäude auf neue Weise innovativ, modern, up to date. Das liegt im Interesse vieler Firmen. Dem widerspräche es, Fassadenmaterial zu verwenden, das Unveränderbarkeit verspricht und nebenbei – wie Bronze – ins Altertum zurückverweist oder gar – wie Granit – ins Erdaltertum.

Wirkungen

Stattdessen wirkt das Material zumindest unter negativem Vorzeichen noch an der Semantik von Gebäuden wie dem Isozaki/Lehmann-Bau mit: Es wird so neutral gewählt, dass das Bild der Fassade *kein Hindernis* für die Assoziationen ist, die mit Hilfe von Form und Farbe aus der Cyberspace-Vorstellungswelt auf das Gebäude übertragen werden. Unter ihnen fanden sich auch

Zeitlosigkeits-Vorstellungen; ein Fassadenmaterial, das weder an Dauerhaftigkeit noch an Verfall, also gar nicht an Zeitablauf denken lässt, macht den Weg für Zeitlosigkeitsvorstellungen erst ganz frei.

Ihre Wirkung braucht sich nicht darin zu erschöpfen, dass man einer dort residierenden Institution unbegrenzte Beständigkeit und zugleich Offenheit für das Neue als solches zuschreibt. Ein momentan einsetzendes Gefühl von Zeitlosigkeit – nicht nur vor Kunstwerken – ist vielfach als Glückserleben bezeugt und ernst zu nehmen. Gegen die vorübergehende Verabschiedung des Zeitempfindens ist so wenig einzuwenden wie gegen den Schauer der Ortlosigkeit auf Meeres- und Wüstenflächen, das Gefühl von Schwerelosigkeit beim Schwimmen. Die Illusion beginnt erst, wenn man glaubt, einem solchen anregenden Ausnahmezustand Dauer verleihen zu sollen und zu können. **H.E.M.**

Der Text gibt leicht verändernd den zweiten Teil des Aufsatzes «Zeitloses» Baumaterial heute, in: Hamburger Forschungen zur Kunstgeschichte. Studien, Theorien, Quellen, Bd. 1, Hamburg 2002 wieder (erscheint im Sommer). Dort finden sich die nötigen Nachweise.

