

RÄUME Schnittstellen 3

Wollen wir Raum beschreiben, bemerken wir, dass dies ohne Beobachtung des Raumes oder Durchschreiten und Durchfahren des Raumes nicht möglich ist: Raum bildet sich durch die Zeit. Nach einer ersten und zweiten Dimension des Punktuellen und der Fläche bewegen wir uns durch die dritte Dimension in der vierten. Und je nach Blickpunkt bemerken wir auch, dass die Räume nur in einer Verschachtelung von weiteren Räumen existieren, das heisst, dass es nie nur einen Raum gibt, sondern nur Raum in einem weiteren Raum, also Räume.

Um diese Verschachtelung darzustellen, können wir uns des Bildes der Quadratur des Kreises bedienen, noch besser der Kugel. Wäre die Kugel in ihrer Grösse als Begrenzung nicht sichtbar, würde sich ein Kubus durch Horizontale und Vertikale verraten, selbst wenn er auch nicht sichtbar wäre. Um diese Vorstellung zu vereinfachen nehmen wir aber wiederum den Kreis und das Quadrat mit seinen vier Punkten, die wir uns nicht nur verschoben sondern auch verzerrt gebündelt vorstellen müssen, damit wir ein Bild vom Raum bekommen, der sich in der Zeit erst entfaltet. Und gleichzeitig von der Zeit, die sich im Raume verdichtet. Es gibt demnach den Zeit-Raum und die Raum-Zeit. 60

Die vier Punkte auf dem Kreis, welche sich dauernd verschieben und welche auf dem Kreis wie auf einer Spirale wippen, stehen für vier Räume, die, verschlungen mit den ineinandergeschachtelten Räumen, für vier Arten der Raumwahrnehmung symbolisch verstanden werden sollen: Der tatsächliche Raum. Der Denk-Raum. Der Raum der Träume und der Drogen. Der virtuelle Raum verstanden als Cyberspace. Diese vier Räume ergänzen einander, streiten um die Vorherrschaft und bedingen einander. Somit muss man sie als den Raum begreifen, der sich uns in einer gewissen zeitlichen Dauer eröffnet und auf den hin sich zeitliche Abwicklungen verdichten.

Die zeitliche Dauer wird in unseren Tagen nur noch schwer ertragen, Beschleunigungsprozesse, welche Dauer vermindern, also Geschwindigkeit, sind Trumpf. Somit wird der Raum immer schneller konsumiert oder hinter sich gelassen zu einer unliebsamen Grösse, die vernichtet wird. Andererseits wird an Ort und Stelle Information in Form von lichtgeschwindigen Texten, Tönen und Bildern, die ihrerseits oft Raum repräsentieren, abrufbar, demnach komprimiert wahrnehmbar. Geschwindigkeit trifft auf Statik, wiederum sind Extreme in unmittelbare Nähe zueinander gerückt.

Raum wahrzunehmen ist eine Leistung des Gehirns, welches das flache Bild auf der Netzhaut verräumlicht. Durch die Verbindung von Auge und Gehirn entsteht das Dritte Auge, welches sagen kann, was es sieht, also Dimensionen des Visuellen eröffnet. Wir lernen demnach das Sehen wie wir überhaupt die Konstruktion unseres Weltbildes durch Erfahrung und Überprüfung erst zustandebringen. Wie wir den Raum sehen, das sind die Elemente wie der Raum gesellschaftlich definiert wird und bereits als gestalteter erscheint.

So war und ist die Zentralperspektive bis heute eine Struktur zur Inbesitznahme des Raumes, zu seiner Systematisierung und Geometrisierung. Aus dem Chaos und der Orientierungslosigkeit wird ein definierbarer Raum, der einen Horizont hat und auf dessen Fluchtpunkt hin eine verlässliche Ordnung entsteht. Diese Struktur ist in geometrischen Grundformen angelegt, die sich ergänzen, miteinander existieren oder ein optisches Gerüst ergeben. Auch auf irgendeiner Bildfläche sind es diese geometrischen Einheiten, die als primäre Formen mehr oder weniger verdeckt erscheinen.

Wir erfahren Raum als formlosen und geformten, als offenen, verstellten oder geschlossenen, doch immer in einer gewissen Atmosphäre, welche uns den Raum

angenehm, abstossend, überwältigend usw. erleben lässt. Und um Raum jenseits des reinen Kalküls zu gestalten und zu erfahren, benötigen wir ein Raumgefühl, das den Raum zu uns sprechen lässt. Die Geometrie kann dabei sowohl unterstrichen sein wie als gebrochene entwertet. 61

Definieren wir Raum als Umwelt, so ist er sowohl Natur als auch durch kulturelle Manipulationen gestaltet. Seit Beginn der Menschheit ist dabei die Unterwerfung der Natur oder deren Indienstnahme die Grenzziehung zwischen Natur und Kultur, die Schnittstelle, welche den Menschen in seiner besonderen Stellung definiert. Waren durch viele Jahrtausende hindurch die Spielregeln der Natur akzeptiert worden, so ist mit dem Aufkommen der Postmoderne zum ersten Mal eine Situation geschaffen worden, die nicht nur ein gestörtes Gleichgewicht darstellt, sondern sogar die natürlichen Gegebenheiten negiert und zerstört. Die Hybris der Kultur oder der Zivilisationstechnologien hinterlässt grausame Spuren der Ausmerzungen, krieht im selben Moment aber auch synthetische Äquivalente als Gegenvorschlag zu den natürlichen. Das Buch des Lebens wird seither neu geschrieben.

Wird die Natur negiert, wird es auch der natürliche Raum. Seine Atmosphäre wird nicht nur verschmutzt sondern auch löchrig, was für Fauna und Flora und für den mit ihnen lebenden Menschen von unvorhersehbaren Folgen ist. Der Zyklus eines Sterbens und Werdens als natürlicher Kreislauf wird aus seiner Bahn geworfen. Und so wie wir uns kaum mehr an den Himmelskörpern orientieren können, tritt an ihre Stelle eine Positionierung via Satelliten, die Ablösung der Natur durch die Technik. So wie die Bäume im Aussenraum absterben, werden sie im Innenraum gepflanzt. So wie die Tiere in freier Wildbahn ihren Lebensraum verlieren, werden sie in Gehegen gehalten.

Gestattet uns ein Global Positioning System jeden Ort, an dem wir uns befinden, genau zu lokalisieren, ist dieser Prozess die Umkehr des früheren Fährtennehmens mit Hilfe der Sterne und genau so dreht sich mit dem Siegeszug des totalen Fernsehens der Fluchtpunkt der Perspektive von einem Blick in die Welt zu einem Blick auf den einzelnen Zuschauer. Wir leben deshalb in der Postmoderne in einer radikalen Perspektive-Umkehr, einer Konzentration aufs Individuum. Dieses bestimmt nun seine Lokalisierung im Raum, was eine Verflüchtigung des Gesellschaftlichen mit sich bringt, eine Auflösung der traditionellen Politik und herkömmlicher Formen der Gemeinschaft.

Diese Perspektive-Umkehr verändert den Raum, indem dieser ein total definierter und ausgeloteter ist und keine Überraschung oder Freiheit mehr bietet. Sei es man stürzt sich in den Frei-Raum der Abschüttelung der Technik oder der Kunst, die den befreiten Umgang mit dem Raum intendiert. Raum verändert sich so in eine Abfolge von Orten, die ihn definieren. Wobei ein Ort bereits der Standpunkt von jemandem sein kann, der ihn einnimmt. Diese Stelle wird wiederum eingenommen vom tatsächlichen Standpunkt im Raum wie vom mentalen Standpunkt von dem aus man sich im Raume aufhält: der Schnittstelle des Aussen- und Innenraumes des Subjekts, wo sich der Mensch mit der Umwelt trifft. 62

Beim Versuch etwas zu orten bezeichnen/benennen wir also eine Stelle, welche als Schnittstelle für eine gewisse Zeit eine Ortsangabe ist. Dabei wird der Raum, in dem wir uns bewegen, strukturiert, damit er uns zu Diensten ist. In seiner Wirkung auf uns wird Raum sich mit Sinn füllen als Ort der Wiederkehr oder der Raum wird sich entziehen, sich gegen uns sträuben als Anti-Ort, was aber nicht bedeutet, dass es ein negativer (Nicht-) Ort sei. Denn in der Quadratur des Kreises von Zeit und Raum sind wir beflügelt von der Dynamik, die reale Räume mit Frei-Räumen aufeinanderprallen lässt an einem mehr oder weniger zufälligen Ort. 63

Orte sind Stellen im Raum, die uns Halt geben oder uns den Raum verstellen. Sind die Räume von Kontinenten, Meeren, Nationen, von der Hemisphäre oder vom All her bestimmt, werden sie von den Orten als Form im Medium Raum über kürzere oder längere Zeit in Anspruch genommen. Orte sind dynamische Punkte im Raum und deshalb auch Anti-Orte, weil sie ihre Auflösung mitenthalten. Gibt es heute immer mehr Orte, die keinen Halt mehr bieten, also mobil oder unbestimmt sind, heisst das nicht, dass Immobilien besser seien.

Orte werden nach natürlichen Gegebenheiten, Besonderheiten, nach historischen Ereignissen, nach wichtigen Funktionen usw. benannt, somit sind Orte immer auch (W)Orte. Je schwieriger die Fassung von Orten in Worte ist, desto mehr wird ein Ort, eine Stelle zu einem Anti-Ort. Oder je unbestimmter oder nichtssagender ein Ort ist, desto mehr wird er zu einer unvorhersehbaren Schnittstelle möglicher Neudefinition von Raum. Hier ist die Neudefinition von Orten oder der freie Gestus des Anti-Ortes am Werk, die sich um Erfahrungen, Begegnungen und Dialoge ranken. Sie bezeichnen den Raum als offenen und momentan besetzten.

Selbstverständlich sind die Referenten für Höhe und Tiefe, die Vertikale und für Links und Rechts, die Horizontale ständig im Spiel, wenn es um Raum geht. Schnittpunkte sind die veränderten Standpunkte, die wir im Koordinatensystem einnehmen. Zu ihnen gesellt sich automatisch die Hemmung oder Unterstützung für die Bewegung im Raum, seine Offenheit oder Geschlossenheit. Diese Elemente können wir auch gesellschaftlich verstehen, womit wir sowohl Hierarchien als auch Besitztum ansprechen: wer über wieviel Raum verfügt, wer den Schlüssel zu welchen Räumen hat, wer sich vor Angst einschliesst, wer die Türen seines Hauses für Fremde offenstehen hat, wer sich einbunkert, wer offen sprechen kann, wer seine Botschaften verschlüsseln muss. Wieviele Schlösser benötigt jemand um sein Hab und Gut in Sicherheit zu wähen? ... Es handelt sich dabei immer um Freiheit im Umgang mit Raum und um die Gestaltung von Orten, die Kommunikation ermöglichen oder ausschliessen.

Raum ist öffentlich oder privat, er ist Wüste, Dschungel, Einöde, Gebirge oder Meer, zugänglich oder unwegsam. Er zieht uns an oder er stösst uns ab, er knechtet uns oder er befreit uns. Doch neben diesen quasi üblichen Räumen gibt es so tief wir in die Vergangenheit blicken können, geschichtlich argumentieren können, andere Räume oder Orte, an denen das Verbotene, das Kultische, das Übernatürliche seinen Platz hatte, das Göttliche, das Heilige oder die Sünde, der Tod und das Verderben. Orte zu rituellen Zwecken, zur Besinnung, zur Distanz vom Alltag, vom Profanen. 64 Es gibt Orte, die von der Natur geschaffen Ehrfurcht gebieten oder in Staunen versetzen, Bäume in denen die Geister wohnen, Berge, die von den Göttern beherrscht werden, Höhlen, die Angst gebieten, Seen, in denen Ungeheuer gesehen worden sind. Dieser natürlichen Architektur setzt der Mensch Bauten gegenüber, die den verschiedensten Funktionen des Lebens zu dienen haben, ein Labyrinth von Räumen, die wie Gänge den Weg des Lebens lenken.

Neben dieser eher historischen Beseelung von Räumen zu erstaunlichen Orten haben wir es heute mit einem Pragmatismus zu tun, der Raum zu sturer Funktion reduziert und den zur eigenen Entfaltung oder Atmung benötigten Raum dermassen schrumpfen lässt, dass wir den Zusammenprall von Proxemik und Telemik erleben. Das heisst von der Frage wieviel Umraum brauchen wir bis zu den Wänden und zu den nächsten Menschen und wie nahe kommt uns die ganze Welt verpackt in Multi-Medien, wieviel Ferne ertragen wir in unserer nächsten Umgebung. Der Ort, an dem wir uns aufhalten, wird sowohl durch dessen Lokalisierung und Gestaltung als auch durch die Präsenz von Medien, deren Spezifikum als Anti-Ort bestimmt, sodass wir im Medium Raum den Ort als Form erleben, die wiederum in den zur Verfügung

stehenden Medien zur Entscheidung für Formen drängt, welche der Prozess der Mediatisierung zur Verfügung stellt oder die wir interaktiv generieren. Wir als momentanes Zentrum von Orten, an denen wir uns aufhalten, sind demnach die Schnittstellen mit unserem Weltbild als Bild von der Welt und Welt im Bild.

Orte sind erfahrener und verkörperlichter Raum, definierter und beschriebener Raum. Gibt es heutzutage überhaupt noch Raum, der nicht von einer Vielzahl von Orten aufgefüllt, verstellt ist? Gibt es Raum, der leer ist? Sagt uns leerer Raum etwas? Benötigen wir nicht Haltestellen um Raum erfahren zu können? Können wir ohne Standpunkte leben?

Frei-Raum ist zunächst als Metapher gemeint, sodass wir uns geistig ungehindert im Raume bewegen können. Die Gedanken sind frei! So gesehen ist die Kunst und das Denken der Frei-Raum, den wir innerhalb der gesellschaftlichen Zwänge haben oder doch der gesellschaftlichen Fixierungen. Freiraum ist deshalb der Raum angefüllt mit noch nicht ausgeführten Möglichkeiten, freigegeben zur Strukturierung, die Orte sind neu zu bestimmen. Es ist wie im Gehirn: Damit wir die ungeahnten Möglichkeiten der Vernetzung auch nutzen können, müssen wir uns der Begriffe bedienen können, die als momentane den Raum des Denkens durchzucken. Diese Netzwerke sind emergent, finden aber eine Struktur von Synapsen vor, die den Raum erst als Raum gestalten. 65

Räume sind ohne Orte keine Räume, weil sie sonst unvorstellbar wären. Die Orte in den Räumen sind im Werden und Vergehen gleichzeitig Anti-Orte, die den Prozess der Erfahrung der Räume, der Neudefinition der Räume in Bewegung bringen. Somit ist der Denk-Raum immer mit dem Real-Raum verbunden, denn ohne das Erleben des Real-Raumes kann sich unser Denk-Raum nicht bilden und ohne den Denk-Raum zu benützen könnten wir den Real-Raum nicht immer wieder mit Orten zur Strukturierung des Raumes als Raum bezeichnen.

Selbstverständlich ist der Denk-Raum in seiner Dynamik anders strukturiert als der Real-Raum, wir können die Vorstellung eines Ortes sofort mit derjenigen eines anderen Ortes, einer Person oder einer Pflanze ersetzen. Im Real-Raum sind diese Prozesse von zum Teil langer Dauer. Doch relativieren wir die Flexibilität des Denkens auch in der Hinsicht, dass man bei nur allzuvielen Menschen den Denk-Raum als limitierten und einbetonierten bezeichnen muss, sodass es einfacher erscheint ein Haus abzureissen als diesen neuronalen Eisenbeton aufzulockern oder abzubauen. 66

So wie wir nicht nicht denken können, können wir uns Raum als Nicht-Raum nicht vorstellen, als von Orten befreiten Raum. Grenzenlos scheint er sich auszudehnen, von verwischten Konturen und dennoch werden wir uns diesen Nicht-Raum als irgendeinen geometrischen Körper suggerieren. Wir können uns einen Nicht-Raum schlicht nicht vorstellen, einen Raum, der frei von einer Eingrenzung - wie immer diese auch aussieht - ist, der nicht "gerahmt" wäre. Vielleicht wenn wir unsere Imagination verlassen könnten oder zum Mystiker würden, hätten wir eine Chance im freien Raum frei zu sein. Im anderen Extrem zum Unbewussten oder zur pharmakologisch induzierten Bewusstseinsveränderung bei der Narkose.67

Der übliche Denk-Raum ist zwar ein Freiraum, wird jedoch von den erlernten Möglichkeiten des Denkens begrenzt oder durch die Neugier in stetem Lernprozess erweitert. Diesem Denk-Raum als individuellem Tummelfeld der Gedanken oder dem Implantat gesellschaftlicher Vorschriften korrespondiert der nur subjektiv erlebbare Traum als seltsam erscheinender Raum, in dem sich im Schlafe während der "schnellen Augenbewegungen" Szenen und Bilder ereignen, deren Faszination wir willenlos ausgeliefert sind, von denen wir betört sind und vor denen wir erschrecken. Der Sog der Traumbilder ist dermassen stark, dass jeder Versuch sie zu

bändig, also zu interpretieren, gescheitert ist, wenn auch verschiedentlich Deutungen überzeugen sollten.

Der Raum der Träume ist zwar ähnlich dem Real-Raum in Szenen, Situationen und Ereignissen vor unserem dritten Auge, dem inneren Bildschirm auftauchend, doch während der Real-Raum eine gewisse Kontinuität und damit Struktur aufweist, die ihm durch Orte oder Anti-Orte eingeschrieben ist, so prallen im Traum-Raum kaleidoskopartig Raum-Fetzen aufeinander und purzeln Zoom-Bilder ineinander, dass wir den Eindruck haben, wir kämen wie im Fluge oder rasender Fahrt in geisterhafte Szenerien, in denen mit uns gemacht wird, was diesen Bildwelten gefällt. Wir tauchen unter und auf, schwitzen und stöhnen, sind erregt oder gleiten sanft dahin.

Träume kennen jede Gangart und man könnte meinen, sie seien eine rein energetische Triebabfuhr, welche das Gehirn nach dem Schlaf wiederum in den Alltag entlässt. Uns scheint es sich mit den Träumen jedoch so zu verhalten, dass wir unbewusst unsere Gedanken freilassen und sie dermassen verdichten, verschränken, verdrängen und losstürmen lassen um sie erst recht zu sich kommen zu lassen, auf der Reise, der Traum-Reise unseres Selbst.⁶⁸

Dem Traume ähnlich wird unsere Wahrnehmungsgabe bei der Einnahme von Drogen verändert: auch hier gehen wir auf die Reise, den Trip. Wenn auch nicht so sanft vom Schlafe gehalten wie im Traum. Diese Reise, von allen Kulturen auf irgendeine Art angetreten, verdammt, verboten oder empfohlen, sicherlich in dieser oder jener Form angeboten, unterliegt sowohl den chemischen Substanzen als auch der psychischen und physischen Gestimmtheit. Sie kann das momentane Glücksgefühl steigern, die Augen vor einer menschenunwürdigen Lebenssituation verschliessen, im Horror enden und vieles mehr. Diese Reise in unbekannte Räume lässt einen entweder torkeln und am Real-Raum Halt suchen oder das ins Torkeln geratene Selbst richtet sich zum aufrechten Gange her oder unser eingeübtes Weltbild kommt ins Torkeln. Je nach Dosis oder Umgang mit der Droge, verschrieben oder auf dem Schwarzmarkt gehandelt, wird der Trip zum Abenteuer in verstiegene und heimliche Welten, deren Gefahren nicht vorhersehbar sind.

Unser Real-Raumgefühl wird im Drogen-Raum einerseits sensibilisiert und andererseits beeinträchtigt. Zwischen diesen beiden Polen schwanken wir beim Abenteuer Drogen-"Genuss" hin und her, wir fliegen davon oder fallen auf die Schnauze. Der Drogen-Raum ist der ins Extrem getriebene und erlebte Real-Raum durch die Vorstellungskraft beschleunigt oder verlangsamt, ein Hyper-Raum für unsere Wirklichkeit, der wie der Traum ein Tiefen-Raum ist, eine nicht ins Lot bringbare Höhle mit Daunen ausgestattet.⁶⁹

Sind der Traum- und Drogen-Raum deutlich vom Real-Raum abgehoben, so vermögen natürlich auch gesteigerte Gefühlszustände diesen aus den Angeln zu heben, doch so, dass nicht das Gehirn über uns verfügt, sondern - wie man sagt - das Herz, beschwingt oder gehemmt. Von Eros getroffen oder von Thanatos bedroht sind unsere Antriebe an der individuellen Grenze zum Raum, an der Haut grenzenlos offen oder erstarrt. Dabei geicht die Befindlichkeit im Raume auf diese oder jene Weise dem Traum- und Drogen-Raum, wenn wir von Verliebtheit aufgekratzt sind. Nicht das Wetter, das Essen, die Nacht oder die Arbeit können uns dabei in die Quere kommen, alles wird erotisiert in anziehende Farben getaucht und unbeachtete Räume werden in Schwingung versetzt, vibrieren und haben das gewisse Etwas.⁷⁰

Zu diesem Verliebtsein können wir verschiedentlich affiziert werden; durch andere Menschen, unsere Tätigkeit, Hoffnungen und Ziele, Reisen in unbekannte Gebiete, zu Sehenswürdigkeiten von unvorstellbarem Reiz. Dass dabei die Reise auch und gerade als eine Durchquerung von Raum verstanden wird, ist erst in der Postmoderne fragwürdig geworden, in der beschleunigten und immer schnelleren Aneignung und

Verdrängung von Raum. Seit der massenhaften Verfrachtung von Menschenmassen als Touristen in Flugzeugen. Der Raum ist seither auch zur unliebsamen Durststrecke bis zum Ziel geworden: Auf der Flucht vom Ort des Alltags zum ersehnten exotischen Platz des Vergnügens, des reinen Genusses. Zum Paradies auf beschränkte Zeit.

Parallel zu diesem verschluckten Raum, zum Sprung von Ort zu Ort, zur Verknappung von Abfahrt in Verschränkung zur Ankunft, die nicht schnell genug erfolgen kann, entwickelte sich mit der Verkürzung der Distanzen in der Zeit, eine Verpackung von Raum in schwarze Boxen, um auf kleine Flächen fixiert den verschluckten Raum in einer neuen Dimension auszuspucken, an die wir uns schon bestens gewöhnt haben. Diese Dimension ist das Bild von der Welt, das seit der industriellen Revolution auch industriell, technisch reproduziert erstellt wird und in immer raffinierterer Art und Weise, seit der Postmoderne auch elektronisch in hoher Auflösung unser Weltbild transportiert.

Der Raum, mittlerweile die ganze Welt, wird in die dunkle Kammer als camera obscura oder als black box hineingelockt um immer näher an die Schnittstelle zwischen Geist und Welt, das Gehirn, heranzukommen. Der Real-Raum wird komprimiert und als Bild von der Welt gespeichert oder im Hyper-Raum der "Droge" Cyberspace links liegengelassen und als neuer Frei-Raum der unbegrenzten Möglichkeiten definiert: der alte Raum in zeitlicher Durchquerung weicht dem neuen, der in Echt-Zeit den x-fach gebrochenen, fraktalen Raum computergeneriert heraufbeschwört.

Faszinierende schwarze Schachtel zur Verschachtelung von Raum. Zunächst wird Licht eingefangen, heller Raum, sodass dieser auf dem Kopfe stehend auf der gegenüberliegenden Wand zu einem kleinen Loch aufscheint. Dabei fließt der Bach und ziehen die Wolken, man meint Zeuge von Magie zu sein. Diese Schachtel wurde immer kleiner, zum Begleiter auf Reisen, damit man beim Sightseeing sich selbst ein Bild vom Monument, von der Landschaft, von den Menschen machen kann. Hochzeit, Taufe, Tod und Verderben, wird nun alles fotografiert. Ja wir sind nur dann uns selbst, wenn wir uns mit Foto ausweisen können. So sind wir (ein)gefangen in einem kleinen Geviert, minimaler Raum der Selbstdarstellung, fotogen.

Dann lernten die Bilder zu laufen und wir folgten ihrer Verführungskraft in dunkle Räume, wo uns in immer raffinierterer Technik Geschichten erzählt werden, die schier unglaublich, schauerlich, banal oder real sind. Die Kamera wird schon so nahe an die Menschen und Dinge herangeführt, dass wir selbst das Kameraauge zu sein vermeinen. Der Film wird zum maschinellen Traum und lockt uns für kurze Zeit in eine Welt zusammengestückelt aus allen Tricks, die möglich sind. Die Bühne des Theaters wird dabei auf die Leinwand reduziert zur Projektion der Welt als Bühne, auf der die Szenen vorgestellten Lebens sich abwickeln.

Nicht genug mit dem Ersatztraum im Kino, beginnt sich im TV die Perspektive als kollektive Sicht gegen uns zu kehren und wir werden Magnetisierte und Verstrahlte der nicht endenden Bilderflut. TV, selbst wenn es das Medium der Medien war oder noch ist, ist bei Leibe kein Ersatztraum mehr, sondern das Wahnbild einer nicht endenden Show, auch der platten Dokumentation des realen Albtraums unserer gesellschaftlichen Befindlichkeit. Dabei gleichen sich in einer Fülle von Programmen diese immer mehr sich selber als phantasielose, weil sie Masse nur als negative, als Abfallkübel ihrer Arroganz erachten.

Sind im TV alle Bilder (Texte und Töne) durch Manipulation, Zensur, Ideologie gefiltert, ist bei der Videoüberwachung das instantane Bild von Räumen gefragt, welches in den endlos verschachtelten Räumen zeigt, was darin sich so abspielt, um den Überblick zu bewahren und Erlaubtes von Unerlaubtem zu trennen. Aussenraum und Innenraum kippen bei der Videoüberwachung dermassen ineinander, verknoten

sich, dass die sie trennenden Wände - obwohl sie vorhanden sind - verschwunden sind. So wie der private (intime) Raum und der öffentliche Raum in den meisten Fällen nicht mehr voneinander zu unterscheiden sind, dringt der Aussenraum in den Innenraum um ihn als Teil des Aussenraumes zu belegen. Die Strasse mit ihrem Lärm erfüllt den Innenraum akustisch und via Überwachungskamera ist sie auch optisch in den Raum eingedrungen.

Es verhält sich mit dem Raum eben nicht mehr so, dass er gespiegelt als Double erscheint, als Raum vor oder hinter dem Spiegel, sondern im Monitor durch sämtliche Wände hindurch als er selbst in fraktaler Selbstähnlichkeit. Der Raum als der Raum, der er ist als instantanes Bild. Keine Seitenverkehrtheit mehr, keine Verzerrung, nein der in sich ruhende Raum, der auf jede Stelle hin gezoomt im Winkel des Kameraauges erscheint. Der endlose Blick in miteinander verkabelten Räume.⁷¹

Der verschachtelte Raum der Postmoderne ist in den kurzen Raumexplosionen der Werbeclips symbolisch komprimiert. Der Clip ist das optische Pendant zu der Hit-Single, wie sie in den 50er Jahre aufgekommen war, nur eben erweitert um die Bilderwelt. So ist der Clip eine aus Bild, Text, Ton und einer gewissen Geschwindigkeit verschweisste meist wenige Minuten lange Mitteilungsform. Er teilt das mit, wofür er wirbt. In der Totalität seiner Zeichensprache und der extrem kompakten Erscheinungsform ist der Clip ein nervöses aktuelles Medium. Der Clip wird zwar als Video-Clip bezeichnet, ist aber mit teurer Technologie erstellt, oft mit den avanciertesten Erfindungen: Er ist wie eine Miniatur. Durch die vielen Schnitte, die Hektik der Bilderfolge, den unerbittlich beschleunigten Beat und die Coolness der Verbindung extremer Gegensätze eine Medienexplosion. Der Clip unterschreitet die üblichen Wahrnehmungsschwellen des Rezipienten und malträtiert das Nervensystem, was ihn sehr direkt macht. Der Clip ist zur Grundform unserer Medienwahrnehmung geworden, weshalb wir keine langen Präsentationsformen mehr ertragen ohne (am TV) zu switchen. Das wiederum ist die Voraussetzung zur Interaktion, welche uns im Monitorstadium zu Kreateuren unseres eigenen Clip-Weltbildes macht, der subjektiv versplitterten Realität.⁷²

Der Clip ist ein Six-Pack. Zunächst stützt er die Welt zurecht um sie zu befestigen: Pin up. Er wirbelt die Bilder durcheinander. Klänge und Geräusche halten die Bilder genau so zusammen wie ein Text als Verdichtung. Der Rhythmus treibt alles voran, sodass er zum Befehl wird, zur Bestimmung der Marschrichtung.

Die aufgetakelte schöne Welt der Clips wird in den Graffiti konterkariert. Als Markstein für das Bandenterritorium expandierte er aus der Unterwelt und "schmückt" mittlerweile die Hauswände wie der Clip die TV-Konsumenten verstrahlt. Die aus der Spraydose gehauchten Farbmuster sind die individuelle oder gruppespezifische Antwort anarchischer Vitalität auf die monopolistische Struktur der Medien. Die Bilderflut der postmodernen Bilderwelt macht vor nichts mehr halt. Und sie begegnet uns ob wir sie wollen oder nicht, ob uns ihre Intentionen passen oder nicht. Wie ein Virus befällt sie alle Ecken und Enden. Graffiti sind Ortsbestimmungen in Räumen, die nicht mehr gemeinschaftlich geteilt und aufgeteilt sind, sondern in ihrer unheimlichen Fremdheit eine Reaktion herausfordern. Ob sie durch die Graffiti dann noch entfremdeter wirken oder ob sie dadurch wärmer werden, ist eine Frage der Qualität der zum Teil riesigen Spraywerke.⁷³

Auf jeden Fall korrespondieren die Clips und Graffiti, die Computeranimation und -scans miteinander und ergeben zusammen mit der Interaktivität und den Multimedia die Voraussetzung für die totale Mediatisierung der Welt wie sie uns nun mit dem Internet zur Verfügung steht. Eine black box, die ein den Satelliten ähnlich umspannendes unvorstellbares Netz an Information und Austausch gestattet. Die

Kommunikation in diesem Netz ist wie die Verknüpfung von Synapsen im Gehirn, sie ist das Globale Gehirn par excellence.⁷⁴

Das Internet ist parallel zur Verschachtelung der Räume in der Postmoderne die Verschachtelung der Gedanken in Gedankenräumen. Weil diese Gedanken von x miteinander korrespondierenden Teilnehmern wahrgenommen und verändert werden können, sind sie an einem Hypertext beteiligt, der ebenso wie der Raum dekonstruiert und konstruiert werden kann, in seiner Dynamik aber endlos variiert den Hyperraum des postmodernen Weltbildes darstellt in seiner Versplitterung und Verschmelzung. Als nicht tatsächlicher aber auch nicht als nur individueller Denk-Raum ist dieser Hyperraum dazu prädestiniert in seiner Virtualität Selbstähnlichkeit zu generieren, unendliche Ketten des Fraktalen. Hier eine Brechung, dort wiederum eine. Nichts Ganzes mehr sondern das miteinander Geteilte. Das Mit-Geteilte einer nicht mehr nur auf den Dialog fixierten Intersubjektivität, die polylogisch wird. Das ist die Chance zu einer multikulturellen und wirklich demokratischen Welt, in der das Image massenhaft gebrochen durch das eigene Profil ersetzt wird. Masse: positiv.⁷⁵

Der kybernetische Raum (Cyberspace) ist der Raum der Virtuellen Realität, der parallele Raum zum tatsächlichen Raum, zum Denk-Raum, zum Traum- und Drogen-Raum. Er ist nicht mehr der Raum der Atome, sondern derjenige der Bits. Erstaunlich ist nur, dass er - auch wenn ihm nicht mehr die Schwere der Atome anhängt - dennoch nicht anders aussieht, sobald er bildhaft erscheint. Das heisst er wird in denselben Koordinaten erstellt, die wir bereits kennen. Scheinbar entkommen wir nicht so leicht dem Raster unserer Vorstellungen, die sich eben doch am tatsächlichen Raum bilden. Die 3D-Räume der architektonischen Simulation wiederholen den bekannten Raum. Nur zur Konstruktion, zur Verwindung von Räumen und Gebäuden in statisch schier unmögliche Formen überraschen uns die Computerberechnungen. Was aber unvorstellbar bleibt, ist der instantane Raum des Grossen Gehirns, der sich rapide vergrössernd durch das Internet bildet und unaufhörlich verändert.⁷⁶

Die Umwelt wird durch diese neuen Technologien immer mehr mediatisiert, sie kommt unserem Geist näher, sie wird immer mentaler. Und wir müssen unsere Schnittstellen entsprechend verschieben, die Mentalität verändern. Was aber nicht bedeutet, dass wir ohne den tatsächlichen Raum lebensfähig blieben. Es fragt sich in bezug auf die Umwelt nur wieviele Blessuren diese noch verträgt. Unter dem Zwang zur Beweglichkeit und zu einem intensiven Konsumismus wurde die Umwelt nicht nur missachtet sondern bereits in unglaublichem Masse zerstört. Man könnte meinen der Geist könne ohne den Körper, der Ort ohne den Raum existieren. Die Umwelt wird zur Müllhalde degradiert, zu nicht endenden Favelas aus denen die Kristallpaläste des Grossen Geldes auftauchen.

Das Internet als Grosses Gehirn ist nicht ein ortloser Raum. Es ist die Verknüpfung von immer mehr Rezipienten und Produzenten mittels Computer um polylogisch operieren zu können. Es gibt dabei nicht nur einen Sender und die Masse der Empfänger, wie das in der Massenkommunikation bisher üblich war; selbst bei der viel beschworenen Devise des Publikumsgeschmacks. Denn dieser Geschmack wurde von oben diktiert die Richtlinie zur Programmgestaltung: Publikumsnähe hiess und heisst immer noch Einschaltquote, also ein auf niedrigem Level gehaltenes Massenprogramm. Das Programm ist eben für die Massen, nicht von den Massen.

Verfügen nun aber die Massen über programmgesteuerte Maschinen, Computer, so können diese dermassen verknüpft werden, dass mittels Hardware und notwendiger Software die Programme so gestaltet werden können, dass eine unendliche Zahl von Sendern und Empfängern sich polylogisch austauschen. An den Schnittstellen erscheint multimedial und interaktiv das gewählte Programm um je nach Bedürfnis

und Lust verändert zu werden. Das Programm wird zum Diagramm, zur Wetware, zum Fluss der Bilder, Töne und Texte... also zum Durchblick und zum eventuellen Einblick. Der Computer als black box wird zur paint box des eigenen Weltbildes, das in seiner Fülle an Gestaltungsmöglichkeiten und Information der Transportabilität der Bits entspricht. Das Gewicht der Atome wird durch die Leichtigkeit der Bits dezentriert und konzentriert sich am Bildschirm, dem Radarschirm und Monitor der Gestaltung, dem Interface, das nun in seiner Janusköpfigkeit auftaucht, den Eingang zum Ausgang wenden kann.⁷⁷

Das Netz als Bild für Gedanken, für globale Kommunikation und Verknüpfung von Orten im Raum ist die Vorstellung von Ordnung, von Halt im Chaos. Oder von Kultur in der Natur, von Bewusstsein im Unbewussten. Architektur ist das Rückgrat dieser Gestaltung, Planung von Raum zu seiner Akzentuierung in Orten. Hier werden die Architekturen der Mikrochips für die Computer und der Überbauung von ganzen Landstrichen vergleichbar. Dem Cyberspace als gerechneter Simulationsraum, als Virtueller Realität korrespondiert der zu welchen Zwecken auch immer gestaltete und gebaute Raum auf globaler Ebene als eine beeindruckende Vielfalt von Formen, die mentalen Inhalten entsprechen.⁷⁸

Unendlicher Raum ist unvorstellbar. Wir können darin keinen Halt finden, um einen Standpunkt einnehmen zu können. So konzentrieren wir uns im Raum um der totalen Dezentrierung des unendlichen Raumes zu entkommen. Diese Konzentration bezeichnen wir als Knotenpunkt, als eine verdichtete Schnittstelle oder eine komplexe Schnittstelle. Aus mehreren Knoten mit vielen Verästelungen entsteht ein Netz, das sich wiederum in ein Netzwerk einfügt und so eine wie immer gestaltete Strukturierung ergibt. Diese Strukturierung wiederum ist der dynamische Prozess der globalen Gesellschaft in all ihren Facetten. Wie im Kleinen sich neuronale Netzwerke im Gehirn bilden, sind im Grossen verschiedene Netzwerke in Betrieb, die das faszinierende globale Netzwerk erstellen, ein Ineinandergreifen zeitlicher, räumlicher und gesellschaftlicher Prozesse.

Selbstverständlich sind die Netzwerke je nach ihrer Funktion von unterschiedlicher Dichte. Doch wo Raum relativ wird im Verhältnis zur Dichte wird dieser erst von seiner Begrenzung her bestimmbar als Zwischenraum. Wir legen demnach verschiedene räumliche Parameter an um mit dem Zwischenraum den nötigen Abstand im Netzwerk der Beziehungen zu erhalten. Erst mit Abstand besehen können wir Raum begreifen.

Zwischenraum ist demnach der Raum, den wir sowohl geographisch als auch mental beobachten und konstruieren, um diejenigen Bewegungen ausführen zu können, die uns den Raum erfahrbar machen. So wird der Hyper-Raum des Internet als rund um den Globus installierter Informationsraum am jeweiligen Terminal abrufbar ein Ort der mentalen Begegnung ohne geographische Hindernisse und räumliche Distanzen. Und so wird der geographische globale Raum als total vermessener und ausgebeuteter zum Krisenraum einer stetig wachsenden globalen Bevölkerung. Der Hyper-Raum ist dann ein Frei-Raum mentaler Beweglichkeit und der Krisen-Raum ist als Hindernis für die beschleunigte Bewegung als notwendiger Produktionsraum und als tatsächlicher Raum der Hemmnis nichts mehr als territoriale Schwere.

Zwischenraum ist der von Wänden oder von Knoten im Netz begrenzte oder gestaltete Raum. Die Architektur als Verwalterin und Gestalterin des Raumes beschäftigt sich mit den Zwischenräumen. Sie wurde in dem historischen Moment notwendig als geographische Knotenpunkte sich von der Dynamik des Nomadentums zur Statik sesshaften Lebens verdichteten und in Städten eine Struktur des Zwischenraumes verlangten, des Zwischenraumes von Plätzen und Häusern, Monumenten und Strassen, Flüssen und Speichern.

Die erste städtische Einheit des Heterogenen war diejenige von Burg und Tempel, von Herrschaft und Glauben, von Diesseits und Jenseits. Erhaben war sie als Zikkurat weithin sichtbar und man konnte von hier aus weithin sehen. Die Stadt gab mit ihren Mauern Schutz und nahm die Bewegung in sich auf. Strassenmuster ordneten die Häuser zueinander. Als Ort im Raum war die Stadt die Verdichtung des sie umgebenden Raumes, der geistige Akzent. Und bis heute hat die Revolution der Städte nichts von ihrer Kraft verloren Menschen anzuziehen und ihnen Hoffnung auf ein besseres Leben zu geben.⁷⁹

Das geistige Prinzip, das die Stadt darstellt, wird seit der Postmoderne von der globalen Mediatisierung ergänzt. Seither sind die Städte nicht mehr nur wenige Ballungsgebiete auf der Welt als Metropolen sondern zu Megalopolen ausufernde riesige Gefässe. Die Vielfalt des Lebens gestalten sie sowie sie von dieser gestaltet werden. Man kann im Zusammenhang mit der Stadt von Maschinen sprechen, von Collage, von Weltstadt und von Globalstadt und wird auf diese oder jene Weise immer einen Aspekt der postmodernen Stadt treffen, eine Seite beschrieben haben, doch viele andere sind beizufügen. Denn durch die Mediatisierung ist das (städtische) Bewusstsein an jedem Zipfel der Erde präsent und somit wird das Städtische selbst in kleinen Siedlungsformen dominant. Es fragt sich dann ob das Dorf als Konterpart zur Stadt noch existieren kann.

Wie selbstverständlich geistert im Vergleich zur Global City das Global Village durch die Diskussionen. Diese Verniedlichung der massenmedialen Wirkung ist zur Zeit der ersten Stunde der Medientheorien vielleicht noch gerechtfertigt: Man hoffte das TV sei dem Dorftratsch zu vergleichen, hätte dieselbe Funktion. Das Medium als Botschaft. Doch das Medium birgt Formen, die harmlos, gewalttätig, unbewusst usw. sein können. Das Medium TV ist in der üblichen Erscheinungsform ein Befehl, den es zu durchschauen gilt. Das durch das TV gestaltete Global Village ist auf die heutige Situation bezogen als Tummelplatz der TV-Prominenz bewusstseinsmässig zwar tatsächlich ein Tummelplatz für Klatsch, hat jedoch in seiner Bedeutung als das Massenmedium die Enge des Dörflichen längst verlassen und ist zusammen mit dem Internet eine mentale Form der Globalität welche in der Stadt ihr materiales Pendant hat. Die Massenmedien sind die Gestalterin der Global City.⁸⁰

Im Dorf (sah) sieht man zum Fenster hinaus und hat den allzu bekannten und vertrauten Raum vor sich wie er jahreszeitlich bedingt erscheint und mit unbedeutenden Veränderungen mehr oder weniger gleich bleibt. In der seit der Postmoderne sich explosionsartig ausbreitenden Globalen Stadt blickt man lieber nicht mehr zum Fenster hinaus. Es könnte einem schwindlig werden, man sieht nicht viel Sehenswertes, man kann das Fenster nicht mehr öffnen, die Luft draussen ist zu schlecht, man kann zu den Autos nicht spechen... Der Blick verharrt im Innenraum auf den Bildschirmen des TV oder des Computers um den Anschluss ans Globale Gehirn nicht zu verpassen.

Das ist eben die Perspektive-Umkehr in der Postmoderne: Der Aussenraum erscheint gebübelt lichtgeschwind im Innenraum und trifft auf uns als Fluchtpunkt der Mediatisierung. Und wenn zum Selbst der Andere im Fluchtpunkt sein soll, ist dieser Raum nicht mehr der tatsächliche Raum sondern der Hyper-Raum, in dem wir uns treffen. Aussen und Innenraum werden austauschbar, sind ein Zwischenraum, der von den Medien oder der Architektur gestaltet werden. So flieht man vor der Ödnis des Aussenraumes in die Innenräume, die wiederum öde, durch die Mediatisierung erträglich werden. Oder die Banalität der Mediatisierung treibt einen aus den Innenräumen in den Aussenraum und man erblasst vor dessen Brutalität. Auf der Suche nach Raum, der uns gastlich aufnimmt, fliehen wir durch den Raum an die Gestade der Meere, in die Parks oder die Natur, um momentan Erholung zu finden.

Funktional gesehen bietet der Innenraum Schutz vor den Geschehnissen im Aussenraum, bietet eine gewisse Intimität, gewährt eine Privatheit. Doch war diese Trennung zwischen Öffentlichkeit und Privatheit immer eine Abtrennung des Individuums oder von Gruppen von der Gesellschaft, so ist diese Trennung zur Spaltung geworden. Ähnlich der Aussonderung der Juden (erstmalig in Venedig) in Ghettos werden heute die in der Stadt die die Stadt bildenden Quartiere zu hermetischen Zonen gegenseitiger Abschottung. Das sie verbindende Niemandsland sind die Strassen, Sicherheitszonen und die übriggebliebenen Orte sportlichen, kulturellen, politischen etc. Geschehens. Den Überblick gestatten nur noch die Satelliten und Video-Überwachung.⁸¹

Wird die Welt zunehmend zur Welt-Stadt, so sind die transnationalen Verflechtungen, die sich der Mediatisierung bedienen, der ausschlaggebende Faktor. Dabei sind die Global Cities das Rückgrat der Ökonomie, die sich zunehmend auf Dienstleistungen und Finanzgeschäfte stützt. Der Welt-Stadt entspricht auf dieser Ebene der Zugriff zu Information. Das Zeitalter des Kolonialismus, in dem der Globus von wenigen Nationen in Besitz genommen worden war und riesige Länder erschlossen wurden, wird in der Postmoderne zum Zeitalter der Beherrschung durch technologischen und elektronischen Vorsprung, der die Territorialität deterritorialisiert und Macht in wenigen Zentren fokussiert, wo eine Wirtschaftselite das Sagen hat. In wenigen Städten über den Globus verstreut verdichtet sich die Information zu Befehlsausgaben was wie zu sein hat.⁸²

Es fragt sich ob durch die Mediatisierung des Globus Dörfer, selbst wenn es sie grössenmässig noch gibt, überhaupt noch möglich sind. Dem durch die Mediatisierung des Globus entsprechenden Globalen Gehirn entspricht eben die Globale Stadt. Wir können demnach unterscheiden: Es gibt die Global Cities. Diese sind gering von Zahl. In ihnen und durch sie wird im Grunde genommen die Welt regiert. Es gibt die Welt-Stadt. Diese kann eine Global City sein oder eine der vielen anderen grossen Städte, der Megalopolen. In ihnen leben viele Nationalitäten, die zumeist in Quartieren voneinander getrennt, deshalb eine Welt-Stadt darstellen, weil so viele Nationalitäten das Transnationale ergeben, das Weltstädtische. Es gibt die Globale Stadt. Sie meint, dass das Bewusstsein vom Globalen Gehirn das Städtische charakterisiert und somit die Stadt zu dem Wohnort und zu der Lebensform der Postmoderne geworden ist.

Innerhalb dieser weltumspannenden Stadt müssen wir selbstverständlich wiederum nach ihren Qualitäten fragen, was uns mit dem Begriffspaar Stadt - Anti-Stadt gelingt. Kommt die Stadt an einen Punkt, wo sie sich selber verunmöglicht, muss sie sich durch die Anti-Stadt, die frische Energie der Erneuerung, wiederum in Form bringen. Der Prozess des Stadt-Seins darf nicht aufhören. Dabei kann die Rede von der Alten Stadt und der Neuen Stadt behilflich sein, was aber nicht heisst, dass die Alte Stadt die bessere sei.⁸³

Wollen wir von einer Pantopie sprechen können, so muss sich unter der Ägide des Globalen Gehirns ein Ortsbewusstsein herausbilden, welches sowohl global (bewusstseinsmässig) als auch lokal (körperlich) determiniert ist. Nur dann kommen wir zu kleinen, funktionierenden Formen des Zusammenlebens, die wiederum in grösseren und grössten Kontexten ihren Stellenwert besitzen. Das Top Down trifft sich in ausgleichender Weise mit einem Bottom Up. Die Schnittstelle Eigenbefindlichkeit ist dabei das Projekt, das sich zwischen Subjekt und Objekt als dynamische Einheit konstruiert. Kann ich mich am Prozess der Stadt beteiligen oder bin ich davon ausgeschlossen heisst dann, dass die Stadt sinnvoll erfahren oder leidvoll erduldet wird.

So wie die psychische Befindlichkeit und der körperliche Zustand eine psychosomatische Schnittstelle sind, ist die Stadt eine Schnittstelle lokaler und globaler Zustände und ist die Architektur nicht mehr in voneinander getrennte Bereiche aufgespaltet. Die Moderne erhoffte sich von der rigiden Trennung von Arbeit, Vergnügen, Verkehr, Erholung und Wohnen das Ideal gesellschaftlicher Interaktion. Dass die Trennung gewisser Bereiche sinnvoll ist, weiss auch die Postmoderne. Doch kann es nun nicht mehr um Sturheit und Reinheit der Formen gehen; ihre Vermischung und Interaktion, das Intermediäre, der Austausch und die Inspiration sind die neuen postmodernen Qualitäten, Hybride.⁸⁴

Nannte man die Moderne Architektur International Style, so war damit die Internationale der Gleichmachung gemeint. Über die ganze Welt wurde der eine Stil von einfacher, prägnanter Formensprache verbreitet. So wie ein Hilton Hotel überall dasselbe ist: keine Überraschung an einem fremden Ort sondern die Bestätigung des Gewohnten. Gegen den schwülstigen Stil des Fin de Siècle setzte sich die schlichte Fassade und das Form Follows Function durch. Das ging bis zu den Glas- und Stahlpalästen, dem unifizierenden Stil der Wolkenkratzerarchitektur, den Curtain Walls.

Die Postmoderne beginnt noch innerhalb des Siegeszugs der Moderne, indem sie nicht nur das Elitäre der Grossarchitekten der Moderne bricht sondern indem sie eine andere Basis des Architektonischen annimmt: die Energie und die Dynamik des Lebens nach dem zweiten Weltkrieg. Die aus der Wüste gestampfte Stadt Las Vegas ist dafür das Symbol. Es geht um das Interplay - Display der Formen, den Kult der Logos und Zeichen, den energetischen Prozess von Gewinn und Verlust, Genuss und Verdruss, überbordende Grösse und schnellen Zerfall.⁸⁵

Üblicherweise versteht man unter postmoderner Architektur den üppigen, klotzigen Stil, der wiederum Bögen und Säulen einsetzt, Marmor, Messing, Glas und vertraute Formen, der spielerisch ja geradezu verspielt ist. Doch mir scheint das nur das Klischee der postmodernen Architektur zu sein, das wir zwar oft in penetranter Weise zu sehen bekommen. Fassen wir jedoch den Begriff Postmoderne Architektur weiter, als Architektur nach der Moderne, so merken wir, dass viel mehr unter seinem Namen Platz findet. Dann spüren wir, welche Befreiung die Architektur mit ihrer Ausrichtung auf Dynamik und Energie erlebte. Dann haben die kühnen Konstruktionen des High-Tech, die aufgelösten Fassaden, die kleinsten Juwelen der Einfachheit, die wilden Wucherungen der Dekonstruktiven Architektur, die plakativen Objekte und knalligen Billboards neben- und miteinander Platz in einer postmodernen Architektur, die sich nicht mehr zwanghaft einem Stilwollen unterwirft, sondern gerade von der Vielheit der Möglichkeiten lebt, man kann sie dann als Global Style bezeichnen in Kontrast zum International Style.

Die Versplitterung der architektonischen Formen ist der Global Style, die Freiheit und der Zwang zur Architektur. Das Dach über dem Kopf kann schliesslich aus purer Notwendigkeit sowie aus Luxus oder Zweckmässigkeit gebaut sein. Und viele Bauten sind von ihren Bewohnern selbst anarchitektonisch erstellt worden, aus traditionellen Materialien oder dem gerade zur Verfügung stehenden Material. Alle Formen sind im Sprawl, der städtischen Wucherung möglich. Selbst die unmenschlichsten, deren sich die Obdachlosen bedienen müssen, die Millionen Strassenkinder, die Ärmsten der Armen.

Denken wir bei Architektur auch an die Kanalisierung, die Strassen und Brücken, Hoch- und Tiefbau, an Häfen, Flughäfen und Bahnhöfe, an Fernsehürme, Kirchen und Minarette, Pagoden, Tempel und Keller, Estrich, Küche, so sehen wir, dass sie die Verschachtelung von Raum im Raume ist und letztlich den Zwischen-Raum als

die Bewegung im und durch den Raum in Form bringt. Architektur ist Form im Medium Raum. 86

Von befreiter Architektur träumten schon viele Architekten. Doch ebenfalls Bewohner dieses Planeten, die nicht ein kleinkariertes Eigenheim mit Garten im Sinne haben, sondern Räume, die "massgeschneidert" den verschiedenen Lebensaltern entsprechen, die dem Reisenden Rast böten, dem Verweilenden Abwechslung und Beweglichkeit im Alltag. Das ist eine dynamische Vorstellung von Architektur, die sich selbst in ihrer Erfüllung aufhebt und somit wirklich Zwischen-Raum darstellt.