



Angelika Wiehl

Raumerleben und Raum- installationen

Aus einer Architekturepoche der 12. Klasse

Die Betrachtungen zur Geschichte der Architektur von den Anfängen bis zur Gegenwart bilden in der 12. Klasse der Freien Waldorfschule den Abschluss der Kunstgeschichts-Epochen. Eine der elementarsten Übungen zur Architektur ist das Raumerleben selbst. Es werden hier aus den ersten Tagen einer Architektur-Epoche Studien vorgestellt, die sich auf die geschichtlichen Anfänge des Bauens und auf zeitgenössische Rauminstallationen beziehen. In den folgenden Unter-

richtstagen wurden weitere Etappen der Architekturentwicklung bis zur Gegenwart besprochen, auf die hier nicht eingegangen wird.



*Oben: John Berg,
Viewing Box vor dem
Flatiron-Gebäude, New
York; links: Stephen
Craig, Rauminstallation
in Münster*



*Oben: Dan Graham, Fun House in Münster.
Rechts: Dan Graham, Two Way Mirror Cylinder,
Inside Cube, New York. Unten: Simulation der
Autostadt in Wolfsburg der Volkswagen AG*

Anfänge des menschlichen Raumschaffens

Im Laufe der Menschheitsentwicklung veränderte sich das Raumerleben grundlegend. Der Mensch wurde aus dem Paradies ausgestoßen, in die Freiheit entlassen und lernte, die Erde kultivieren und Häuser bauen. Solange er im Einklang mit Natur und Kosmos leben konnte, hatte er nicht das Bedürfnis, sich von der Umwelt abzugrenzen, eine Trennung zwischen Innen und Außen zu schaffen und dem Naturraum einen anderen, künstlichen Raum einzugliedern. Es gab kein Haus, keine Architektur. Die Natur, der Erdenraum, das Weltall bildeten eine unendliche große Raumeschale, in der menschliches Sein eingebettet war. Mit der Selbsterkenntnis trat ein Distanzerleben auf; Mensch und Natur waren einander gegenübergestellt. Der Mensch bearbeitet die Erde, züchtete Pflanzen und hielt Tiere, um sich eine Lebensgrundlage zu schaffen. Er suchte sich Orte auf der Erde, die klimatisch günstig waren und wo er eine Wohnstätte schaffen konnte.

Die ältesten Zeugnisse einer künstlich geschaffenen, menschlichen Behausung entdeckte man in der Nähe von Nizza.¹ Spuren im Erdreich und Werkzeugfunde



¹ vgl. Heinrich Klotz: Geschichte der Architektur. Von der Urhütte zum Wolkenkratzer, München 1995, S. 17ff

fürten zu der Erkenntnis, dass um 400.000 v. Chr. Menschen auf dem Gelände der sogenannten Terra Amata eine Asthütte gebaut hatten. Sie diente vermutlich Jägern und Sammlern als Unterstand oder Herberge.

Mit Beginn der Sesshaftwerdung der Menschen im 8. vorchristlichen Jahrtausend tauchten erste Gebäude aus Stein auf. In Jericho und Zypern fand man zwei Rundfundamente, auf denen vermutlich Befestigungstürme errichtet waren. Im 7. Jahrtausend wurde der runde Grundriss von dem rechteckigen abgelöst, als die beeindruckende Siedlung von Çatal Höyük entstand.² Im Hochland von Anatolien, unweit der Stadt Konja, sollen damals etwa 10.000 Menschen eine Stadt bewohnt haben, deren Zentrum man seit 1961 freigelegt und erforscht hat. Eine rechteckige Kammer fügt sich an die andere, von einigen Höfen unterbrochen, aber ohne einen Wege- oder Straßenzugang. Die Innenräume waren mit Leitern über Dachlücken begehbar. Man entdeckte Kammern, die wohl als Wohnräume genutzt wurden, und solche, die religiösen Handlungen und Verehrungsriten dienten. Diese Kulträume waren mit herrlichen Wandmalereien von Jagd-, Stier-, Hirsch-, Geierbildern und Skulpturen, Muttergottheiten und Stierhäuptern, ausgestattet. Die Wände waren aus Lehm aufgeschichtet und mit Holzbalken, Stroh und Lehm abgedeckt. Als Träger der Deckenbalken wurden Wandvorlagen errichtet. – Warum beherrschen die Menschen des 7. Jahrtausends unvorbereitet alle Grundprinzipien des Bauens? Eine Frage, die mich und die Schüler bewegte und die weiterführte zu Überlegungen, woher der Mensch überhaupt seine Fähigkeiten und Begabungen bekommt, um etwas Neues auf der Erde zu schaffen, und welche Voraussetzungen für das Entstehen der Kultur gegeben sein müssen.

Die Innenraumgestaltung zeigt uns, dass der Mensch kulturschaffend tätig wird, sobald er sich von der Natur abgrenzt, dass er den Innenraum nutzt, um ihn künstlerisch zu gestalten, um das Religiöse zu pflegen und um sich auf sein »Innenleben« zu besinnen.

Zweifaches Raumerleben

Die Betrachtungen führten uns zu der Erkenntnis, dass Menschen, die Räume bauen und mit Bildern ausgestalten, ein zweifaches Raumerleben haben: einerseits das Raumsehen und Raumbegehen und andererseits die Raumvorstellung. Zunächst durchmessen Menschen mit ihrem eigenen Körper den Erdenraum, hinterlassen Spuren ihrer Arbeit oder setzen Male, um einen bestimmten Ort wiederzufinden – einfache Male aus aufgeschichteten Steinen oder die in ganz Tibet verbreiteten Chörten, die als Gedächtnisstützen dienen und zum Innehalten und zur Besinnung einzuladen.³ Durch das Setzen der Male wird der Raum gegliedert, es werden unendliche Räume in endliche Raumabschnitte geteilt.

² vgl. ders.: Die Entdeckung von Çatal Höyük. Der archäologische Jahrtausendfund, München 1997

³ vgl. Johannes W. Glauche: Der Stupa. Kultbau des Buddhismus, Köln 1995, S. 70ff

Diese Markierungen und Einteilungen sind gleichsam die Bewusstseinsorte der Menschen – Orte, wo der Mensch sich seines Standpunktes bewusst wird und sich Orientierungsmaße setzt. Orientieren heißt, wachsam den Raum erleben, den unendlichen Raum ins endliche Raumerleben hereinholen und den Raum auf sich selber als den Raum Erlebenden beziehen.

Die Jäger- und Sammlerkulturen erfahren durch Körper und Sinne den Raum. Wenn die Menschheit um 7000 v. Chr. Häuser zu bauen beginnt, erweitert sich das natürliche, an den Bewegungsorganismus gebundene Raumerleben. Der Mensch betritt den Innenraum und nimmt eine Vorstellung anderer Raumsituationen mit, die er an den Wänden abbilden kann – wie jenen gemalten Grundriss einer Siedlung, den man in Çatal Höyük fand. Die Raumvorstellung ist eine ins Bild verwandelte Raumerfahrung. Indem ich mir Raumvorstellungen machen kann, bin ich in jedem Augenblick, unabhängig von meinem aktuellen Standpunkt, seelisch mit einem selbst gewählten Raum verbunden. Ich muss ihn nicht erst physisch erobern, sondern hole ihn aus der Erinnerung in meine Vorstellungswelt. Ich weiß von einem Raum. – *Aurel Schmidt* beschreibt in seiner jüngsten Veröffentlichung »Von Raum zu Raum« den wandernden Menschen, den Nomaden, der den »Ort im Raum« wechselt und dessen »Welt immer genau dort ist, wo er sich aufhält«: »Jeder Ort ist so gut wie jeder andere ein Mittelpunkt. Das ist auf einer Reise die schönste Erfahrung, wenn man entdeckt, dass unterwegs überall ist und jeder Augenblick einen Anfang und eine Reise anbietet. Diese Auffassung gilt auch im übertragenen Sinne. Die nomadische, mobile Lebensweise ist eine Sache der Einstellung und inneren Verfassung. Entweder eigne ich Wissen an oder Besitz. Das Leben hat seinen Ort infolgedessen entweder in der Vorstellung oder es hat ihn im Raum auf der Erde.«⁴

Raumwahrnehmen und Selbstwahrnehmen

Um sich weiter von der Natur abzugrenzen, baut der Mensch sein Haus und entwickelt ein kulturelles, geistiges Leben darin. Der physische und der geistige Rückzug macht ihn unabhängig und führt ihn zu sich selbst. Allerdings konzentriert man sich im alltäglichen Wahrnehmen nicht zugleich auf sich selbst, sondern richtet seine Sinne in die Umgebung, lässt die Augen durch den gegenständlichen Raum wandern und nimmt Geräusche, Töne und Sprachlaute wahr. Je bewusster man in dem Sehprozess lebt und den Blick auf Dinge richtet, desto mehr geht die Selbstwahrnehmung verloren. Sie kehrt erst zurück, wenn eine Störung eintritt, wenn z. B. das Sehfeld durch einen plötzlich auftauchenden Gegenstand eingeschränkt wird. Durch diese Einschränkung wird man dann auf seinen eigenen Sehakt aufmerksam und befasst sich mit sich selbst.

Ein Experiment im Unterricht verdeutlichte diesen Vorgang. Eine Schülerin stellte sich vor die aufgeklappte Tafelwand und beschrieb, wie sie den Klassenraum wahrnahm. Ohne darauf hingewiesen zu werden, schilderte sie nur ihre

⁴ Aurel Schmidt: Von Raum zu Raum. Versuch über das Reisen, Berlin 1998, S. 19

Seherfahrungen, die diffus waren. Der Blick wanderte hin und her und blieb bei dem einen und anderen sitzenden Schüler hängen. Da der Raum bekannt war und sich in den Beobachtungsminuten nichts Besonderes ereignete, fixierte sie nichts. Dann wurden die Tafelflügel von beiden Seiten so weit zugeklappt, dass die Schülerin noch dahinter stehen konnte. Der sie umgebende Raum war nun recht dunkel und sie schaute zwischen den Tafelflügeln nach vorn hinaus in den Klassenraum, konnte aber die Fensterfronten rechts und links nicht mehr sehen. Sie beschrieb den ersten Moment hinter den Tafelflügeln als bedrängend, dunkel und so, als müsse sie gleich hinauslaufen. Sie nahm einige Sekunden lang nur sich selbst wahr, ehe sie wieder in den Klassenraum schaute. Da fielen ihr einzelne Gegenstände wie die weißen, von der Decke hängenden Lampen auf, die Helligkeit des Raumes und die zart violette Farbe der Wände. Außerdem erschien ihr der Raum größer und tiefer, sie fühlte sich in die Raumentiefe mehr hineingezogen. Ihr Blick wurde jetzt verstärkt nach außen gezogen, zugleich war sie sich der engen, dunklen Umgebung hinter den Tafelflügeln bewusst und nahm damit ihren Standort zur Kenntnis, von dem sie bei aufgeklappten Flügeln keine Wahrnehmung hatte.

Wir werteten gemeinsam dieses Experiment aus und stellten fest, dass immer, wenn der natürlich ablaufende Sehprozess gestört oder unterbrochen wird, wir auf uns selbst zurückgestoßen werden. Sobald das Sehfeld nur eingeschränkt wird, nehmen wir in dem verbleibenden Sehwinkel die auftauchenden Gegenstände bewusster wahr und sehen in den verbleibenden Raumausschnitt tiefer hinein, d. h. das Wahrnehmen der Ferne wird verstärkt.

Dieses Raumseh-Experiment war die Vorbereitung auf das Studium der Werke von drei Künstlern, die in den letzten zehn Jahren Rauminstallationen gemacht haben. Zuerst betrachteten wir die Spiegelglas-Skulpturen von *Dan Graham*. Auf dem Dach des Dia Centers in New York steht ein gläserner Zylinder, umgeben von einem gläsernen Atrium.⁵ Beide Räume kann man begehen. Alle in- und umstehenden Personen werden mehrfach gespiegelt und können zugleich durch die Glaswände auf die New Yorker Skyline blicken. Auch die Aufbauten auf der Terrasse erscheinen gespiegelt, so dass man nicht immer genau weiß, wo man gerade steht.

Noch intensiver sind die mehrfachen Spiegelungen bei der Installation, die Dan Graham 1997 für das Skulpturenprojekt in Münster gebaut hat.⁶ Obwohl die Glasräume von Dan Graham immer den Ausblick in die sie umgebende Landschaft gewähren, wird der Betrachter durch die Spiegelungen doch auch auf sich selbst gelenkt; er entdeckt sich im Spiegelbild als zum Spiegelraum dazugehörend.

⁵ Dia Center in New York, vgl. Faltblatt über Dan Graham: Rooftop Urban Park Project. Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube, 1981/1991

⁶ vgl. Dan Graham: Fun House für Münster, in: Klaus Bußmann u. a. (Hrsg.): Skulptur. Projekte in Münster 1997, S. 183ff

Undurchsichtige, aber lichtdurchlässige Wände hat die Viewing Box von *John Berg*, die gerade während unserer Architekturstudien in New York auf einer Verkehrsinsel vor dem Flatiron-Gebäude stand.⁷ Nähert man sich der Box aus einer der langen Straßenfluchten, so erscheint sie als eine ästhetisch schöne, orange-gelbe Raumsulptur, deren Sinn nur erfasst werden kann, wenn man sie betritt. Der Betrachter kann von Nordwesten durch eine schmale Öffnung die Box betreten. Auf der schwarzen Bodenplatte markiert eine orange Fläche den vorgesehenen Standort. Die beiden Seitenwände laufen nach Süden auf einander zu. Zwischen sie schiebt sich vorne eine schräg stehende, schmale Wand. Dieses Paneel stellt sich dem Betrachter so in den Weg, dass es ihm gänzlich die Sicht auf das südlich stehende Flatiron-Gebäude verstellt. Der Blick wird in die Straßenfluchten, nach rechts in den Broadway und nach links in die 5th Avenue gelenkt. Mittels einer Fotomontage konnte der Eindruck verdeutlicht werden. Das Pendeln zwischen dem Blick in die Ferne und dem Sehen der ins Sehfeld gestellten schrägen Boxwand war vorstellbar. Dass durch die Ausgrenzung der seitlichen Sehräume eine stärkere Fokussierung auf die Ferne stattfindet und dass das nahe stehende Mittelpaneel den Betrachter auf sich selbst zurückführt, konnten wir uns als analoges Erlebnis zu jenem mit den Tafelflügeln vorstellen.

Ein weiteres Phänomen des Raumerlebens vergegenwärtigten wir uns an einer Architektur-Installation von Stephen Craig für das Skulpturenprojekt in Münster 1997 und an den Sperrholzmodellen, die er für die Dokumenta X in Kassel gebaut hatte und welche die Schüler dort besichtigt hatten.⁸ Die Installation in Münster bestand aus zwei Steinfundamenten, von denen eines mit einem nicht begehbaren Holzhaus überbaut war. – »Ein Modell oder nicht begehbare Raum erweckt Neugier«, so eine Schülerstimme; »man möchte wissen, was in dem Gebäude ist«. Zugleich bemerkt der Betrachter, dass er außen bleiben muss. Er bleibt dem Raum gegenüber, wie er eine Skulptur als Gegenüber erlebt. Der nicht begehbare Raum bleibt ein Ding wie jedes andere auch. Ist er dann noch Raum? – Die Schüler erinnerten an Kultstätten, die nicht für jedermann begehbar sind, denen aber etwas Geheimnisvolles innewohnt und die nur ausgewählte Menschen betreten dürfen. Das Nicht-Betretens-Dürfen führt den Betrachter genauso auf sich selber zurück, wie er es durch die Spiegelglasräume oder die Viewing Box erfahren konnte.

Die Auswertung unserer Studien dieser Installationen der drei genannten Künstler ergab, dass Selbstwahrnehmung und Selbstbewusstsein mit Raumerleben zusammenhängen. Dem Raumerleben mit den Sinnen entspricht das Raumempfinden im Seelischen. Seinen eigenen Innenraum erleben können, ist eine Fähigkeit, die ihr physisches Abbild in der Raumgestaltung der Architektur be-

7 vgl. Angelika Wiehl: Viewing Box von John Berg. Ein Sehraum der auf den Wahrnehmungsprozess gelenkten Aufmerksamkeit, in: Die Drei 7/8, 1999, S. 90 – 96

8 vgl. Stephen Craig, in: Kurzführer zur Dokumenta 10 in Kassel 1997, S. 50f ; Stephen Craig: Beitrag zu Skulptur. Projekte in Münster 1997, in: Bußmann, a. a. O., S.111ff

kommen kann. An dem seelischen Raumerleben misst sich das physische Raumerleben und umgekehrt. Was aber geschieht, wenn der Raum virtuell wird oder das Raumerleben verschwindet?

Im virtuellen Raum

Da heute viele Jugendliche wie selbstverständlich ihre Freizeit in einem Internet-Jugendtreff verbringen und zu gleicher Zeit Raumsimulationen aller Art zur Gewohnheit werden, setzten wir uns mit diesen Zeiterscheinungen auseinander. Es stellte sich allerdings heraus, dass das Interesse der Schüler der 12. Klasse am Verweilen in den virtuellen Räumen des Internets nicht sehr groß ist. Weit aus engagierter besuchen die Neunt- und Zehntklässler unserer Schule die Internetstädte. Sie seien ja auch damit aufgewachsen, meinte eine gerade 19-jährige Schülerin. Erstaunlich war doch der geringe Altersunterschied zwischen den Internet-Gewohnten und den Zwölftklässlern, die zwar fast alle Computerschreibprogramme bedienen können, aber ihre Freizeit nicht auf virtuellen Reisen verbringen. Sie betonten den Wert der wirklichen Raumerfahrung und dass ja vor dem Bildschirm viele Sinneserfahrungen ausgeschaltet würden.

Wir nutzten die Gelegenheit, den sogenannten Kubus der Volkswagen AG in Wolfsburg zu besuchen, in dem an vier Wänden die neue Autostadt projiziert wird.⁹ Während der Projektionen wird gleichzeitig simuliert, dass man durch die Autostadt spazieren geht. Scheinbar bewegt man sich und hat ein räumliches Erleben. Es bleibt das Gefühl, in Räumen gewesen zu sein und sie aus verschiedenen Ansichten wahrgenommen zu haben. Das führt zunächst zu einer Stimmung der Zufriedenheit. Die Schüler werteten diese Erfahrung kritisch aus:

Johannes: »Bei Beginn der Show wird der Raum verdunkelt und die vier Projektionswände zeigen einen Flug aus verschiedenen Perspektiven durch die Autostadt. Man sieht nach vorn, wo die neuen Gebäude auftauchen und verschwinden. (Man hat keinen direkten Einfluss auf das, was man sehen möchte.) Die wieder verschwindenden Bauten sind zuerst auf den Seitenwänden zu sehen, dann auf der Rückwand, bis sie endgültig verschwinden. Es werden Gebäude, Menschen und Wetterverhältnisse immer im Idealfall dargestellt. (Wer will schon die Autostadt im Herbst sehen?) Das Gefühl im Kubus ist eigenartig. Man sieht nicht von sich aus, man öffnet nur die Augen und sieht, was VW einem vorhält. Wenn man in der Realität etwas länger beobachten will, muss man nur stehen bleiben. Im Kubus steht man ständig und das Beobachtete bewegte sich ständig. Ich finde die Autostadt zu perfekt, eine Idealvorstellung. Das Ganze hat mehr den Charakter eines 3-D-Werbspots als einer seriösen Informationsquelle.«

⁹ Autostadt Wolfsburg; der Kubus ist am Freitag und Samstag in Verbindung mit dem Automuseum zu besichtigen.

Gesa-Verena: »Von der eigentlichen Autostadt sieht man zu dem jetzigen Zeitpunkt noch nicht viel. Aber im Innern des Kubus wird uns jetzt schon suggeriert, wie sie einmal aussehen soll. Als ein großes Erlebnis empfand ich die Projektion nicht; eher als unwirklich und somit schwer vorstellbar. Ich denke, wenn man die Baustelle nicht gesehen und somit nicht ein paar Anhaltspunkte gehabt hätte, wäre es noch schlimmer gewesen. Für mich ist die Projektion kein Ersatz für den wirklichen Raum, höchstens ein Neugierig-Machen. Es fehlt einfach zu viel. Einen Raum erleben heißt für mich, ihn mit allen Sinnen wahrnehmen. Nicht nur visuell. Da ist so viel mehr: Gerüche, Dinge, die man schmeckt, die man berühren kann, die Geräusche usw. Das kann man nicht ersetzen und wird man hoffentlich auch nie können. Wir brauchen den irdischen Raum nicht mehr? Und wo stehen wir bitte gerade drauf? Oder kann man auch schon im Internet wohnen, schlafen, essen ..., einfach alles? Ja? – Nein.«

Dorett: »Ich denke nicht, dass eine Raumsimulation jemals einen wirklichen Raum ersetzen kann. Man sollte immer offen für neue Dinge und Gedanken sein, aber dass es nur noch den virtuellen Raum geben könnte, kann ich mir nicht vorstellen. Alles im Leben sollte eine Art Balance haben, so z. B. das Gute und das Böse und eben auch Tradition und Moderne bzw. irdischer und virtueller Raum. Ich finde es zwar sehr interessant, sich auch räumlich in seinen Gedanken bewegen zu können, aber Raum hat für mich auch viel mit persönlichem Erleben zu tun. Also auch mit Bewegung im Raum und dem persönlichen Kontakt zum Raum. Mit meinen Sinnen bin ich natürlich in der Lage, Raum wahrnehmen zu können. Doch was geschieht bei der Raumsimulation mit meinen Sinnen? Durch eine Raumsimulation und den Blick in den virtuellen Raum werden meine Sinne getäuscht. Vielleicht ist das ja auch der Sinn einer Simulation. In dem Zuschauer soll ein Bild einer irrealen Wirklichkeit entstehen. Für meine Begriffe ein falsches Bild.«

In der Tat ist beeindruckend, dass durch digitale Projektionen räumliche Vorstellungen von noch nicht vorhandenen, komplexen Gebäuden vermittelt werden können. Im Grunde brauche ich selbst dann nicht mehr vorzustellen, denn es wird vorgestellt.

Raum als Zeitraum

Immer mehr Zeitgenossen prophezeien, dass Raum »in zunehmendem Maß imaginärer Raum« wird oder warnen sogar vor dem Verschwinden des Raumes.¹⁰ Der physische Raum wird bedeutungslos und wir können alle beliebigen Räume der Erde über den Bildschirm »besuchen«, ja wir können auch Räume nach unseren Vorstellungen erzeugen und jedem Internet-Teilnehmer zur Verfügung stellen. Wir brauchen den irdischen Raum eigentlich nicht mehr. »Heute erfolgt die Besetzung des Raumes elektronisch, das heißt, der Raum ist nicht mehr real,

¹⁰ vgl. A. Schmidt, a.a.O., S.64; vgl. Paul Virilio: Ästhetik des Verschwindens, Berlin 1986

nicht mehr so da, wie ich ihn mit meinen Sinnen zur Kenntnis nehme, sondern er wird digital generiert, das heißt, er ist virtueller Art.«¹¹ Und in diese virtuellen Räume kann ich mich jederzeit mit einem Mausklick versetzen, ohne mich von der Stelle zu rühren. Anstatt von Ort zu Ort zu reisen, bewegen wir uns durch die Zeit, denn das Suchen der virtuellen Orte wird in erster Linie Zeit beanspruchen. »Wir werden uns aus Bewohnern des Raumes in Bewohner der Zeit verwandeln«, denn »wir bewegen uns mit immer größerer Geschwindigkeit nicht von der Stelle«¹², bis es zu dem »rasenden Stillstand«¹³ kommt. Durch die zunehmende Beschleunigung erleben wir eine Verzeitlichung des Raumes, der in seiner physischen Beschaffenheit dem Bewusstsein entschwindet. »Wir nähern uns mit Eilschritten der Grenze, wo die Materie einen kritischen Zustand erreicht und die materielle Welt zu verschwinden droht.«¹⁴ Der Geschwindigkeit kommt eine neue Bedeutung zu: Sie führt an eine Schwelle, wo der Übergang von dem einen Seinsbereich in einen anderen stattfindet, wo Raum in Zeit aufgelöst wird. »Geschwindigkeit ist eben nicht Ablenkung, sondern eine spirituelle Dimension.«¹⁵

Diesen fließenden Übergang zwischen Raum und Zeit erlebt der Mensch auch in Träumen und Vorstellungen, wenn sich Ereignisse raum- und zeitunabhängig im Bilderbewusstsein abspielen. So ergab sich die Frage, ob die Medien heute nicht dem Menschen eine Fähigkeit abnehmen, wenn sie ihm alle erdenkbaren Bilder liefern, wenn sie statt seiner »vorstellen«. Aurel Schmidt kommt zu dem Ergebnis: »Das ist das Problem heute: dass alles ins Fließen geraten ist; fortgeschwemmt wird; zu navigieren anfängt. Und das ist die Folge davon: dass das Denken zu einem Akt des Arrangierens und der Kombination geworden ist.«¹⁶ Es geht die Kraft des bildhaften, lebendigen Denkens verloren; das Denken hört auf; es gerinnt zu jenem reduzierten, den Computerstrukturen angepassten Kombinieren der Wahrnehmungen und Gedanken und bildet einen scheinbar unendlichen Informationsspeicher.

Selbstbewusstsein und Raumerleben

Was geschieht mit unserem Selbstbewusstsein, wenn – wie für das Zeitalter der »Industrialisierung des Virtuellen«¹⁷ prophezeit – Raum und Raumerleben allmählich verschwinden? Werde ich meiner selbst noch bewusst, wenn alles Projektion und Information wird, wenn die Menschheit einer »Derealisierung« entgegensteuert und in »Narkose« fällt?¹⁸ Vor 5000 Jahren stellten die Menschen Menhire auf, um sich in der Aufrichtekraft ihrer Selbstheit bewusst zu werden. Es gibt

11 vgl. A. Schmidt, a. a. O., S. 64

12 vgl. ders., S. 75

13 vgl. Paul Virilio: Rasender Stillstand, Frankfurt a. M. 1997

14 vgl. A. Schmidt, a. a. O., S. 77

15 vgl. ders., S. 82

16 vgl. ders., S. 84

17 vgl. Paul Virilio: »Man muss das Feuer durchschreiten, um es zu zivilisieren«. Ein Gespräch mit Hans-Jürgen Heinrichs, in: Akzente, Juni 1999, S. 280

aber keine virtuellen Menhire! »Es gibt keinen Ort mehr, der das beinhaltet, was der Ausdruck meint, einen Punkt, der sich durch seine Bestimmtheit von jedem anderen unterscheidet. Nur die rotierende Leere ist geblieben, die nirgends und überall ist, verteilt und verstreut, aber nicht greifbar und betretbar, während es für die Reisenden der Vergangenheit bestimmte Orte immerhin noch gab.«¹⁹ »Und wenn der Raum verschwinden würde«, so schrieb eine Schülerin anknüpfend an unsere Gespräche über die Texte von Virilio und Aurel Schmidt, »dann täten mir die Menschen leid, denn so wird die Welt immer moderner, kühler und vor allem anonym. Raum darf, meiner Meinung nach, nicht verschwinden, denn Räume können auch Treffpunkte sein oder Schutz bieten. Der Mensch begann von Anfang an eine Art Hülle bzw. einen Raum um sich zu schaffen. Warum sollte er plötzlich damit aufhören? Für mich ein vollkommen irrealer Gedanke und eventuell ein Ausbruch der Künstler und Architekten aus dem Traditionellen in eine neue, moderne Welt.« Und ein anderer Schüler: »Wenn es Raum nicht mehr gibt, bleibt nur noch der Mensch. Auf ihn wird alles ankommen. Vielleicht stellt er doch wieder Menhire auf?«

Das Raumwahrnehmen kann nur im wirklich erlebbaren Raum vollzogen werden. So ist mir bewusst, welche Krücken die Diaprojektionen bedeuten. Jede konkrete Raumerfahrung, jedes Experiment vor Ort bevorzuge ich. Allerdings bleibt mancher Unterricht eine Modellsituation des wirklichen Lebens. Wenn exemplarisch Gebäude vor Ort studiert und wenn Raumwahrnehmungsexperimente gemacht werden, reicht die Vorstellungskraft der Schüler zum Erkenntnisgewinn aus. Die Medien heute bieten die Möglichkeit, ein Stück Welt in den Klassenraum zu holen. Dennoch verlieren wir uns nicht im Virtuellen, sondern wenden uns der Erfahrung von Raum und Zeit bewusst zu. Die 12. Klasse unternahm im Anschluss an die Architekturepoche eine Kunstreise nach Frankreich: An der Sommersonnwende erlebten wir die Kathedrale von Chartres, an Johanni erwanderten wir die Megalithstätten in der Umgebung von Carnac, in der Zeit des abnehmenden Mondes gestalteten die Schüler am rauhen Strand von Lesconil, im äußersten Südwesten der Bretagne, temporäre Installationen und Skulpturen, komponierten Lieder und schrieben Texte – eine bewusst gewählte Begegnung mit dem Naturraum und eine freie, dem künstlerischen Spiel abgelauschte Raumerfahrung.

Den Schülern der 12. Klasse danke ich herzlich für die Überlassung ihrer Texte. A. W. Fotos von A. Wiehl, J. Berg und der Volkswagen AG.

Zur Autorin: Angelika Wiehl, geb. 1956 in Grenoble. Schülerin der Freien Waldorfschule Pforzheim, Studium der Germanistik, Romanistik und Kunstgeschichte in Freiburg und Braunschweig, Besuch des Waldorflehrerseminars in Witten-Annen, Oberstufenlehrerin an der Freien Waldorfschule Wolfsburg. Anschrift: Kiefernweg 4, 38446 Wolfsburg. E-Mail: angelika.wiehl@t-online.de

18 ebd.

19 vgl. A. Schmidt, a. a. O., S. 17