

## Der Untergang des Raumes ist programmiert

*Im Forschungsvorhaben geht es um den Versuch das Gewicht und die Präsenz der virtuellen Welt zu messen. Wie viel Anteil einer Person lebt im realen Raum und wie viel von ihr ist innerlich im virtuellen Raum beheimatet? Es soll ein „Portrait“ des unsichtbaren Raumes entstehen. Die verborgenen Räume sollen vorstellbarer werden.*

*Die Suche nach dem passendem Medium war Teil dieser Arbeit. Im Zeitraum 2012-2014 entstanden mehrere bildhafte künstlerische Arbeiten. Der gemeinsame Schwerpunkt der Arbeiten liegt auf dem Sujet der Unerreichbarkeit, der Unmöglichkeit und damit auch die Grenzen der Darstellungsmöglichkeiten. Parallel dazu wurden über den Zeitraum von zwei Jahren Interviews geführt. 20 Personen berichten über die Art und Weise, wie sie mit dem realen und virtuellen Raum umgehen anhand ihrer Ordnungssystematiken. Jedes der ausgewählten Interviews lässt Einblicke in private und intime Räume zu. Das Verhältnis des Menschen zum virtuellen Raum wird fassbarer.*

**Projektleitung**  
Prof. Nora Fuchs

**Zeitraum**  
2015

**Förderung**  
Fachhochschule  
Dortmund,  
Forschungssemester

**Kontakt**  
Prof. Nora Fuchs  
Fachbereich Design  
Fachhochschule  
Dortmund  
Max-Ophüls-Platz 2  
44137 Dortmund  
Tel.: 0231 9112-406  
E-Mail:  
nora.fuchs@  
fh-dortmund.de

### Hintergründe

Der Raumbegriff definiert sich neu durch die anwachsende Präsenz der virtuellen Realität. Das Gefühl für Raum löst sich von der Wirklichkeit und wird individuell unterschiedlich wahrgenommen. Die Frage nach übergeordneten Kriterien stellt sich. Der reale existente Raum manifestiert sich sichtbar, haptisch und akustisch wahrnehmbar in seinen Grenzflächen. Oder auch durch die Weite, die ihn auszeichnet. Er kann durch eine perspektivische Darstellung vermittelt werden, ist messbar per Grundriss und ist so vergleichbar mit der Realität. Der phänomenologisch beschriebene Raum dagegen definiert sich über Atmosphären, emotionaleren Bildern für Raum.<sup>1</sup> Diese Art der Raumdefinition ist möglicherweise eine passendere Annäherung an den schwer fassbaren Begriff des virtuellen Raumes.

Parallel zur fühlbaren Realität umgeben uns virtuelle Welten, diese bleiben aber unsichtbar. Wie viel Platz beanspruchen die virtuellen Räume tatsächlich? Die Sichtbarkeit ist in die Fläche des Bildschirms reduziert oder gar in die einzelne Person verschwunden. Gedanklicher Raum wird geprägt, die Nutzung virtueller Weite wird zum individuellen Platz in zeitlicher Dimension und Maßstab. Partiiell ablesbar sind einige Phänomene durch den Rücktransport in

die reale fassbare Welt. Welches Verhältnis hat nun der unsichtbare zum sichtbaren Raum?

Die menschliche Person wird zum einzigen möglichen Messgerät, nur diese kann beschreiben, welche Wichtigkeit und Dominanz sie den beschriebenen Räumen zubilligt. 20 subjektiv ausgewählte Personen wurden interviewt über den Zeitraum von zwei Jahren. Die Untersuchung der Ordnung oder Unordnung im Umgang mit Räumen richtet den Blick auf das private und persönliche Vorgehen mit dem eigenem Territorium. Anhand von Ordnungsstrategien werden Räume sortiert, leer geräumt oder übermäßig gefüllt, chaotisch belassen oder penibel ausgerichtet, in jedem Fall eingenommen. Dies findet im realen Raum wie auch im virtuellen Raum statt.

Die transkribierten Interviews sind Momentaufnahmen, schon wieder überholt von der fortschreitenden Technik. Was bleibt, ist aber doch ein für den Moment gültiges Portrait eines Zustands der Bewegung und des Wechsels zwischen realem Raum und virtuellem Raum. Als solches soll auch die gesprochene Sprache erkennbar bleiben, als kurzer vergänglicher Moment, der aber doch einen bestimmten Zustand des Augenblickes sehr präzise beschreibt. Die zentrale Frage ist, wie weit ist der Mensch noch im realen Raum zu Hause,

wie weit ist er bereits in einer gedanklichen räumlichen oder unräumlichen Welt verankert und welche Vorstellung macht sich die Person davon?

Eine Befragung zu den beiden Vorgehensweisen mit 20 Personen unterschiedlichen Alters führte zu dem Ergebnis, dass die Welt im Computer nicht sonderlich individuell gestaltet ist. Am individuellsten gingen die Personen vor, die am wenigsten mit dem Computer oder ähnlichen Medien zu tun haben. Diese neigen auch dazu, ihre aus dem realen Leben gewohnten Ordnungsschemata in den Computer zu übertragen. Je mehr mit dem Computer gearbeitet wird, desto uniformer werden die Aufräumsystematiken der Systeme genutzt, desto mehr entfernen sich die Nutzer von der ihnen im realen Raum eigenen Aufräummethodik. Auch das Interesse einer bildhaften Vorstellung des virtuellen Raumes schrumpft bei erhöhter Beschäftigung mit den technischen Medien. Es wird zur Selbstverständlichkeit, wie auch das Auto nicht begreifbar sein muss, um damit fahren zu können.

Je jünger die Personen, desto mehr ist auch die Frage der Aufbewahrung im privatem Refugium verändert. Dateien, Fotos werden oft wie in einer Facebook-Seite als linearer Ablauf begriffen, der nach und nach verschwinden wird. Wichtig ist zunehmend der Moment, nicht die Vergangenheit.

Geräte, die wenig eigene Gestaltung möglich machen sind auf dem Vormarsch. Ob und wie sie rückbezogen den real existierenden Raum verändern werden, ist noch nicht sichtbar. Der Gedanke der systematischen Gleichschaltung wird noch immer von Unordnung und Chaos in individueller Art und Weise überlagert.

Der haptische Raum ist Freiraum. Fassbar und vorhanden. Der virtuelle Raum ist ebenso ein Freiraum, für manche als eine Art Atmosphäre beschreibbar. Oder er wird gar nicht mehr als Raum verstanden und erlebt. Das heißt, man verbringt sehr viel Zeit in Räumen, die nicht mehr räumlich wahrgenommen werden. Die meisten sitzen dabei alleine vor dem Computer. Dabei gibt es das Gefühl der Unendlichkeit, der Weite, des Kontakts. Wenn die virtuelle Räumlichkeit bildhaft beschrieben wird, sind die Vergleiche mit dem Weltall naheliegend und häufig.

Es zeigte sich im Verlauf der Arbeit, dass die Befragung als sehr intim verstanden wurde.

Die gesammelten Protokolle der über den Zeitraum von zwei Jahren geführten Interviews werden in Kombination mit den im Forschungssemester entwickelten künstlerischen Arbeiten in Form eines Künstlerbuches veröffentlicht. Es handelt sich um temporäre Momentaufnahmen. Die Technik ist bereits weiter fortgeschritten. Der Computerarbeitsplatz ist im Begriff mobil zu werden, Arbeitsplatz, Freizeitgestaltung und Kommunikationsmittel sind bereits in ein Gerät verschmolzen. Noch schärfer sind die Trennlinien gezogen zwischen dem fassbaren und dem immateriellen Raum. Oder anders gesagt, noch weniger sind sie spürbar, sie sind verrückt in eine mobile Dimension. Die Verschiebungen und Gewichtungen werden unsere Raumwahrnehmung beeinflussen. Es ändern sich die Bereiche, die man sortieren kann, das Territorium, der Ort und letztlich der eigene Einfluss auf die Systeme.

Geleitete und ferngesteuerte Wesen in Zukunft? Jedoch halte ich es mit Stephan Günzel und dessen wunderbaren Titel eines Vortrags: Der Raum stemmt sich mit festen Schultern gegen das Nichts.<sup>2</sup> Ein Ergebnis dieser Arbeit soll sein, sich bewusster zu machen, welche Erscheinungsformen wir Raum zumessen.

#### Ausstellungen

„Out of my mind“

Einzelausstellung in der Galerie Brotfabrik Berlin, 8. März 2013 - 14. April 2013, Eröffnung: Begrüßung durch Petra Schrock, künstlerische Leiterin der Brotfabrik. Einführung von Ralf Wollheim, Kunsthistoriker.

„Hinter der Wand“

Fotoinstallation. Schöneberger Atelierrundgang. 2014.

#### Veröffentlichung

Der Untergang des Raumes ist programmiert ISBN Nr.: 3938092076, Herausgeber: Kunst- und Kulturverein Alte Schule Baruth, Autor: Nora Fuchs, 2015

#### Leseprobe

[http://www.norafuchs.de/Untergang/kleine/Leseprobe\\_Untergang\\_des\\_Raumes.pdf](http://www.norafuchs.de/Untergang/kleine/Leseprobe_Untergang_des_Raumes.pdf)

<sup>1</sup> Gaston Bachelard: die Poetik des Raumes

<sup>2</sup> Stephan Günzel Titel eines Vortrags erscheint in: Nietzsche und Schopenhauer. Rezeptionsphänomene der Weimarerzeit, hg. v. Marta Kopij und Leon Miodonski, Frankfurt a. M./Berlin/Bern/Bruxelles/Oxford/Wien: Lang.]