

## 1. Techno

Einen Text unter der Titelzeile „Stadt als Maskenverleihanstalt“ beginnt Vilém Flusser mit den Sätzen: „Wir – das sind die Individuen, die in der Stadt zusammenkommen. Das alte Stadtbild fußt auf diesem Menschenbild. Dieses Menschenbild ist untauglich geworden.“<sup>1</sup> Es fällt uns durchaus schwer, diese Aussage hinzunehmen, denn wir möchten doch glauben, daß sich die Menschen in der Stadt treffen sollen. Doch werden wir ebenso erkennen müssen, daß die tradierten Räume so nicht mehr funktionieren. Nicht mehr Kirche, Markt und die Linde sind die eigentlichen Treffpunkte, sondern mit Flusser „Sportplatz, Diskothek und Club Méditerrané“. Auch gilt nicht mehr die tradierte Gliederung der Stadt in öffentlichen Stadtraum und privaten Raum. Die private Sphäre heute dringt apparatehaft, z.B. mit Handy und dem Auto, in die öffentliche Sphäre ein, ja paralyisiert diese. Das Auto ist ein Satellit der Wohnung und selbst ein Heim. Und die Öffentlichkeit andererseits ist über Telephone, Internet und vor allem TV im scheinbar noch Privaten vollkommen präsent. Das Wohnzimmer ist auf den Schirm hin möbliert. Der Schirm ist die Welt, ein Ort und eine Folie der Projektionen – Technofiction eben. So revidieren die neuen Mobilitäts- und Medientechniken die alte Raumordnung und die Raum-Zeit-Begriffe. TGV und Datenautobahn lassen die Distanz schrumpfen. Das neo-technologische Konstrukt läßt die Stadträume eher wie fuzzy sets erscheinen, wir haben es mit neuen Topologien der Stadt, aber auch der Landschaft zu tun, mit Netzen und Knoten als Substrat einer „relationalen Weltsicht“ und mit einer neuen Verfügbarkeit der Bilder oder eben der Masken-Bilder.

Offensichtlich typisieren Technologien Kulturen. Begriffe wie Bronzezeit, Eisenzeit, Industriezeitalter, Atomzeitalter usw. stellen das durchaus klar. Angesichts dieser unzweifelhaften Verschränkung von Technologie und Kultur drängen sich einige Fragen auf.

Müssen wir glauben, daß die technologische Entwicklung einem autonomen inneren Gesetz folgt, einer Techno-Logik gewissermaßen, der wir nicht enttrinnen? Manche der frühen Modernen sahen dies so. Die Weltherrschaft der Technologie an sich enthielt das Heilsversprechen des Fortschritts. Marinetti und Sant'Elia schrieben 1914 im futuristischen Manifest: „Wir müssen die futuristische Stadt erfinden und erbauen – sie muß einer großen, lärmenden Werft gleichen und in allen ihren Teilen flink, beweglich, dynamisch sein.“<sup>2</sup> Die Schweizer Architektengruppe ABC meinte 1928, daß die Maschine „der unerbittliche Diktator unserer gemeinsamen Lebensmöglichkeiten und Lebensaufgaben“ sei. „Aber die Maschine ist nicht Diener, sondern Diktator – sie diktiert, wie wir zu denken und was wir zu begreifen haben.“<sup>3</sup> Gropius proklamierte in Weimar die „neue Einheit von Kunst und Technik“,

und Hannes Meyer pries hymnisch die neue Welt, jene des Flugzeugs, des Automobils, des „Parlographs“. Der Glaube an die Autorität der Technologie ist absolut charakteristisch für die moderne Avantgarde, und man muß natürlich Le Corbusier nennen, der die Maschine zum Modell der Architektur ernannt hat, das Schiff, den Waggon und das Flugzeug. Selbstverständlich implizierten diese Techno-Konzepte auch Sozialkonzepte, Meyer hat sie zu benennen versucht, z.B. wenn er über die Telemedizin spricht und darin das Medium erkennt, zum Weltbürger zu werden. „Radio, Marconigramm und Telephoto erlösen uns aus völkischer Abgeschiedenheit zur Weltgemeinschaft.“<sup>4</sup>

Schon als wir uns den Faustkeil zum Werkzeug schufen, schuf dieser durch den Zwang der Handhabung auch schon uns. Die Kulturtechniken werden auch durch die Gerätschaften bestimmt (der Mensch – the tool making animal). Insofern ist der Techno-Mensch eine anthropologische Gewißheit. Die Herausarbeitung der technologischen Welt, als Prothese für die Multiplikation der menschlichen Kräfte gedacht, eskalierte jedoch auch zur Versklavung des Menschen in der Technokratie. Die Frage ist, ob mit der Künstlichen Intelligenz, der Gen-technologie, der VR u.a. neuen Technologien uns eine neue Freiheit zuwächst oder die nächste Um-drehung an der Schraube der Entmündigung stattfindet. Die Situation ist paradox, denn eigentlich geschieht immer beides und zugleich.

Die heutige Informationsgesellschaft zum Beispiel verschafft uns globale Kenntnis in einem nie dagewesenen Maß, im selben Moment aber schwindet in der Informationsflut jegliche bemerkenswerte Differenz. Postman kritisiert diesen Symbolverfall. Er stellt sich z.B. einen Werbespot vor, in dem Jesus vor dem Hintergrund einer Wüstenoase mit der Flasche in der Hand eine Weinmarke mit den Worten anpreist: 'Als ich zu Kanaan Wasser in Wein verwandelte, schwebte mir das hier vor. Probieren Sie mal.' Baudrillard spricht von der „Implosion des Sinns“. Wir registrieren das Schwinden der Tiefe, eine neue Oberflächlichkeit, für die z.B. Flusser vehement plädierte, weil er in dieser „Verflachung“ zur Pixelwelt die Voraussetzung einer zu gewinnenden Neuformierung und Neubegründung der Bilder sah.

Mithin, die Janusköpfigkeit der Technologien ist evident. Die Informations- und Mediengesellschaft hat uns soeben vom Schweiß des mechanischen Zeitalters befreit, schenkt uns ein neues Niveau der Information und verstellt uns im selben Moment den Blick auf die Wirklichkeit, oder das, was wir einst dafür hielten. Mehr noch, der Begriff der Wirklichkeit/Realität selbst wird in einer Welt der fortgesetzten Simulation restlos unterminiert. Was ist denn „realer“, das à la mode möblierte Wohnzimmer, das vielleicht Neo-Gotik mit Neuer Sachlichkeit kontrastiert, oder das TV-Bild, das dort flim-

merkt? In dieser grellen Undurchsichtigkeit werden unmerklich die Rollen getauscht, denn die Simulation selbst mausert sich zur Realität, in den Perspektivenillusionen des Barock, in Disney-World, im Kino, jetzt im virtuellen Raum.

Gibt es, so sollten wir fragen, einen kulturellen und technologischen Wechsel der Paradigmen, der eine derart neue Weltsicht begründet?

Die moderne Bewegung, darunter das Bauhaus, hatte zu Beginn des Jahrhunderts, basierend auf dem Fordismus und Taylorismus, die Sprache einer industriellen Ästhetik formuliert: das spezifische Verhältnis von Unikat und Serie, den Elementarismus der Gestalt, „international style“, die cartesiansche Totalität der Planung.

Ursprünglich, in der „Werkzeuggesellschaft“, wie Postman sagt, waren die Gerätschaften (Hammer, Axt, Seil ...) gewissermaßen die prothetische Verlängerung und Potenzierung der menschlichen Körperfürkräfte. Auch das Bauhaus hatte ja zunächst das Ideal des Handwerks proklamiert. Nun, in der „Technokratie“ werden die Maschine und ihre Techno-Ästhetik zum Idol und Modell. Der Körper selbst wird Maschine und ein Teil des mechanischen Gesamtapparats. Le Corbusier kann von der „Wohnmaschine“ sprechen, Schlemmers Figuren spielen mit der Ambivalenz des mechanisierten Körpers, Fritz Lang hat den Begriff von Technokratie in „Metropolis“ zum Ikon gemacht und zugleich das Trauma des menschenverschlingenden Molochs Technik geschildert.

Postman ergänzt schließlich seine zweifellos auch vereinfachende Gesellschaftstypologie der Werkzeuggesellschaft und der Technokratie um das „Technopol“, welches, wie er sagt „die totalitär gewordene Technokratie“ ist.<sup>5</sup> Diese entspräche etwa jener Vision, wie sie Aldous Huxley in 'Schöne neue Welt' beschrieben hat, und sie hätte begonnen mit Frederick W. Taylors Principles of Scientific Management (1911) und mit Henry Ford.

Dem Wechsel von der Handwerk- und Werkzeuggesellschaft zur Industrie- und Maschinengesellschaft folgt heute ein nächster Umbruch der Paradigmen. Wir leben am Beginn der Informations- und Mediengesellschaft. Deren Konstrukte schicken sich an, die gesamte Kultur zu revidieren und prägen sie um zu einer „Zweiten Moderne“ mit künstlicher Intelligenz, Cyberspace, Cyborg und Internet. Was wir hier sehen, ist offensichtlich die Entstehung einer neuen Kultur, basierend auf den entsprechenden Kulturtechniken.

So wie einst die Erfindung der Fotografie z.B. den Code der Malerei umstülpte, so usurpiert, infiltriert und variiert z.B. heute die Computergrafik wiederum die Fotografie, präziser: Der Computer re-interpretiert die Fotografie. Natürlich ist dies nur ein Beispiel, denn der Zugriff der computerisierten Bildmedien verwandelt die gesamte Wahrnehmung.

Die neuen Technologien mit der ihnen immanen-

ten Struktur führen spezifische Weltentwürfe, ja Utopien mit sich. Eine dieser utopischen Visionen ist die Idee der globalen, quasi „göttlichen“ Allgegenwart, der Ubiquität, wie es Virilio beschrieben hat. CNN arbeitet mit dieser Idee der globalen Medienpräsenz in Echtzeit. Dem chaosanfälligen Internet etwa unterliegt diese Vision, aber natürlich auch der militärischen Strategie der globalen elektronischen Kriegführung, die Virilio zum ersten Mal im Golfkrieg realisiert sah.

Die Kernentwürfe der neuen Kulturtechnik(en) sind: die Mediatisierung (Multimedia, telematische Kultur), die Globalisierung (Internet, Satellitenmonitoring/-navigation), die Simulation (neue „Erlebnisswelten“, VR, Cyberspace), die Idee des Cyborg, des kybernetischen Organismus (Verschmelzung von Organismus und Apparat, Biotechnologien, Organische Architektur, Ökologie).

In diesen Neuinterpretationen spiegelt sich schließlich auch die Krise der Industriegesellschaft.

Bemerkenswert ist, daß diese Krise – die Krise der Mechanik, der Maschine, der Technokratie – erst wirklich begriffen wird mittels der Instrumentarien der Informations- und Mediengesellschaft. Die ökologische Krise zeigt uns dies. Der Versuch der maschinellen und urbanistischen Weltbeherrschung hat ein gigantisches Schadenspotential an der Natur angerichtet, aber erst die Informations- und Mediengesellschaft macht dies auch begreifbar und sichtbar. So steht zu vermuten, daß das ökologische Denken auch ein Konstrukt der neuen Kulturtechniken ist. Jetzt erst wird es möglich, die Vielfalt der Natur, die Komplexität der Stoffkreisläufe, Sparsamkeitsmodelle für Energie und Stoff, detailgenaue Verfahren des Recycling u.a. zu erkennen, zu denken und durchzusetzen.

Die DNA z.B. wird im Sinne der Informatik als ein Code interpretiert; in der künstlichen Intelligenz wird das Gehirn als Computer beschrieben und vice versa der Computer als Gehirn; der intelligente Apparat, z.B. das intelligente Haus, gewinnt Züge des selbstorganisierenden Organismus. Donna Haraway schreibt: „Die Maschinen des späten 20. Jahrhunderts haben die Grenze zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen, Geist und Körper, dem sich selbst Entwickelnden und dem Gestalteten vollkommen verwischt. ... Unsere Maschinen sind beunruhigend lebendig, und wir selbst erschreckend tot.“<sup>6</sup>

Die globale Ökologie hat die weltumspannenden Informationsnetze zur Voraussetzung, und das Ozonloch gibt es durch das Satellitenmonitoring. Die Größe des Problems entspricht der Feinheit der Messung. Greenpeace verleiht der Ökokrise in den Medien erst Realität (z.B. Brent Spar), und Toyo Ito macht mit dem Turm der Winde in Yokohama die Phänomene von Klima und Wetter optisch erlebbar.

Die post-industrielle Gesellschaft versucht mithin, ökologische Strategien und Instrumentarien zu ent-

wickeln, um die Gebrechen der technokratischen Industriegesellschaft zu überwinden. Die prä-industrielle Utopie aber, der Garten Eden und Arkadien sind heute Simulakren von höchster Künstlichkeit: Das Grün ist künstlich, Handwerk ist Maschinenwerk. Wenngleich das Postindustrielle und das Vorindustrielle gewisse Verwandtschaften besitzen, so darf überhaupt nicht verkannt werden, daß das ökologische Denken ein hochmodernes ist und sein muß. Die Idee des Rückzugs von Technologie ist ein Mythos, eine Fiktion – allerdings eine poetische.

In den neuen Technologien kehrt die alte Ambivalenz wieder.

Die neuen interaktiven Medien wie das Internet bergen in sich z.B. sicher ein gewisses demokratisches Potential, das ausgebaut werden sollte. In anderen Fällen eignet den Medien aber eine geradezu hypnotische Manipulationskraft, die im Hoken vor der Glotze ein Symptom hat. Technologie mithin ist nie voraussetzungslos, sie geht nicht, wie Mies van der Rohe sagte, ihren „schicksalhaften und wertblinden Gang“, sondern sie hat ihre sozialen und kulturellen Prämissen, bedarf also der ganzheitlichen Kritik und der Sinnfälligkeit in gesellschaftlichen Konzeptionen.

## 2 Fiction

Der Garten Eden und das Paradies als technologiefreier Ort des Einklangs von Mensch und Natur – eine Utopie oder Heterotopie seit jeher, heute sind sie Medienerzählungen, eine Fiktion von Walt Disney. „Die Aufgabe des künftigen Disney ist, die Wälder, Felder und Wiesen in einen 'Lustgarten des Herzens', in ein Paradies umzuwandeln.“ (Flusser) D.h., daß die neuen Medien nicht nur die Vermittlung, sondern die Konstruktion von Utopien übernommen haben oder übernehmen können.

Das Moment der Fiktion ist der Architektur seit jeher eingeschrieben. Architektur hat die Doppelnatur des Dinghaften und des Zeichenhaften, wobei diese Momente wiederum selbstreflexiv aufeinander reagieren. Nehmen wir als Beispiel die Metapher. Wenn Eero Saarinen seinen New Yorker Flughafengebäuden die Form eines Vogels und die eines fliegenden Teppichs verleiht, dann ist dies wahrlich eine Fiktion, denn das Haus wird niemals fliegen, jedoch die Metapher verweist zugleich auf Sinn und Zweck des Gebäudes. Immerhin könnte jemand darauf bestehen, daß er einen Vogel vor sich hat, der nur nicht fliegen will. Das sagt uns, daß das Interpretationsspiel relativ und mehrdeutig ist und sich nach Norm und Abweichung, Wahrheit und Täuschung organisiert. Und in diesem Sinne gibt es unendlich viele Techno-Fictionen in der Architektur, technologische Metanarrative, die das Bauwerk begleiten. Z.B. die Schiffsmetapher, die nicht bloß bei Häusern in der Nähe von Häfen erscheint, sondern als Synonym der Modernität oder einer fikti-

ven Mobilität oder, wie bei Le Corbusier's *Unité d'habitation*, als Gleichnis einer Schiffsgesellschaft, die in einem grünen Meer unterwegs ist. Ein anderer Fall von Fiktion im Technischen liegt vor, wenn etwa mit Mauerwerk Beton simuliert wird, wie beim Einsteinturm in Potsdam, der wie eine Betonskulptur aussieht, jedoch gemauert ist – übrigens auch eine Schiffsmetapher. Das funktioniert auch umgekehrt, wenn etwa Ricardo Bofill eine klassisch steinerne Säule in Beton nachgießt. Wenn wir zu alledem als Beispiel noch die Perspektivenillusionen der Renaissance hinzufügen, sollte deutlich sein, daß das Fiktionale und die Simulation der Architektur eigentümlich war und ist. Fiktion ist zudem auch die Sprache der Utopie, wie z.B. im russischen Suprematismus, wo im Gefolge des Bruchs mit der Konvention die höchste Unmittelbarkeit der elementaren Form zugleich ihre höchste Un-Wirklichkeit nach sich zieht.

Man könnte nun der Auffassung sein, daß unter dem Imperativ der neuen Technologien der Simulation und Fiktion – virtuelle Realität, Cyberspace – die Architektur verschwindet, daß sie ihre Rolle als gesellschaftlicher Mediator deshalb ausgespielt hat, weil die eigentlichen Botschaften der Gesellschaft nunmehr durch die elektronischen Medien übertragen werden. Wahrscheinlich ist, daß die Architektur nur in dem Sinne verschwindet, daß sie eine völlig andere sein wird – indem sie die Potentiale der Simulation und Fiktion von den elektronischen Medien vollständig übernimmt, jedoch – und das ist festzuhalten – wiederum als Fiktion. Kein Fertigteilhaus, das nicht schon heute dem Computer entspringt. Ein relativ direktes Verfahren ist die Umfunktionierung der Fassade, ja aller Gebäudeoberflächen zum Bildschirm. Die Medienfassaden von Jean Nouvel nehmen die Utopie der völligen Operationalisierbarkeit des Raumes als Bild vorweg. Ähnliches geschieht auch in den eingekapselten Kunst- und Erlebnis-Welten der heutigen, so beliebten Freizeitzentren – Centre-Park, DisneyWorld, Saale-Park bei Halle usw. – die überall aus dem

Boden schießen und das Exotische und Nostalgische simulieren (Südsee in Holland, Madeira in Castrop-Rauxel, die „Mall“ bei Günthersdorf). Mark Morris schildert z.B. die Idealstadt „Celebration“ als neuestes Produkt der Disney-Corporation. Hier nun wird das Hochtكنولوجische gar nicht gezeigt. Datentrassen, elektronische Sicherheitssysteme, interaktives Bankwesen, virtuelles Einkaufen usw. werden verschämt verborgen hinter dem Bild der traditionellen amerikanischen Stadt im Südstaaten-Look. Auch hier, nun allerdings im Sinne einer Retro-Utopie, erweist sich der post-moderne, post-industrielle Kerngedanke der vollständigen Austauschbarkeit aller Bilder und Räume. Die Räume büßen ihre Statik und Solidität ein, sie eskalieren dann zu virtuellen Bildräumen der dritten Art. Die Stadt verdoppelt sich. Die virtuelle Stadt der

Mediennetze untersetzt und überlagert die geographisch-topografische Stadt. So wie das Internet die neue Heimat ist, so ist die virtuelle Stadt wahrscheinlich schon die eigentliche Stadt.

Wir sind zurück zum Anfang. Flusser sprach von der Stadt als der „Maskenverleihanstalt“. Flusser war es auch, der einen Dreischritt der Kulturgeschichte sah, von der Fläche über die Linie zum Punkt, von dem flächigen Höhlenbild in Lascaux über die Linearität der Textzeilen der Schrift hin zu der Pixelwelt der heutigen telematischen Informationsgesellschaft. Flusser sieht darin die neue Möglichkeit der Konstruktion von Bildern als Begriffe - für ihn eine neue Freiheit.

Ist es nicht ebenso in der Architektur? So wie die Steinzeitjäger sich in den Höhlenbildern von Lascaux ansahen, so blickte der mittelalterliche Stadtbürger auf die Bildwände der Kathedralen und Rathäuser, welche ihm, dem Analphabeten, die Mythologie als Ikon erzählten. Die „Gutenbergsche

Revolution“ des Buchdrucks und die resultierende Dominanz der Schriftzeile zog die lineare Stadt nach sich, die Stadt der Perspektive, des Blicks, des Boulevards – die Stadt des 18. und 19. Jahrhunderts. Die Stadt wurde Roman.

Was dann sich ereignete, könnte die Ablösung der Textzeile durch den Lichtpunkt genannt werden. Die Produktion der Bilder aus der Punktwolke, zuerst im Impressionismus und nun in der elektronischen, programmierbaren VideoWorld, welche die Konstruktion neuer Bilder, ja neuer Modelle gestattet. Dies geschieht mittlerweile mit der Maus, die ja doppelt salonfähig wurde, als Disneys Comic-Held und als Cyborg am Note-Book.

Und noch eine Frage: Wo ist in diesem Vexierbild der Architekt?

Verfasser:

*Prof. Dr. Gerd Zimmermann  
Bauhaus-Universität Weimar*

#### Anmerkungen

- 1 Vilém Flusser, Die Revolution der Bilder. Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design. Bollmann Verlag 1995, S.152
- 2 Ulrich Conrads (Hrsg.), Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts, Bauwelt Fundamente 1, Braunschweig/Wiesbaden 1981, S.32
- 3 ABC. Beiträge zum Bauen 1924-1928. Reprint. Baden 1993, S.1
- 4 Hannes Meyer. Bauen und Gesellschaft. Schriften, Briefe, Projekte. Hrsg. von Lena-Meyer Bergner. Fundus-Bücher 64/65 Dresden 1980, S. 27
- 5 Neil Postman. Das Technopol. Die Macht der Technologien und die Entmündigung der Gesellschaft. Frankfurt a. Main 1992, S.57
- 6 Donna Haraway. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. in: Coming to terms: Feminism, Theory, Politics, ed. by Elisabeth Weed. New York 1989, p. 176