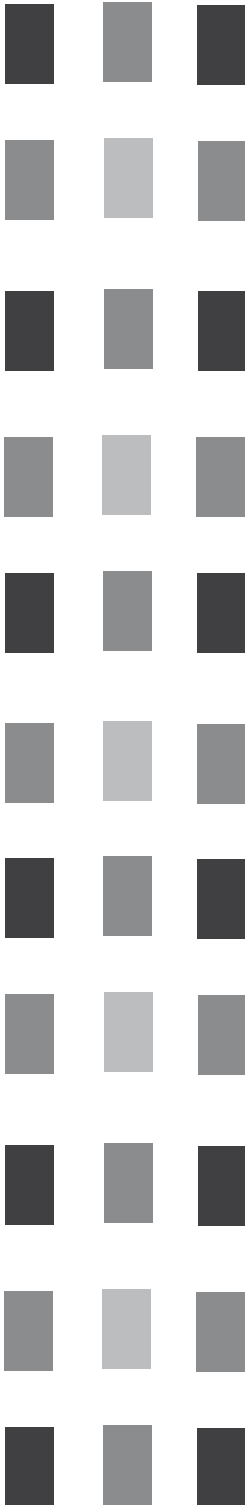


Medium Architektur

Gerd Zimmermann



Die Geschichte der Architektur ist nicht nur eine Geschichte der Meisterwerke und der Protagonisten, sondern kann auch als eine Geschichte der Krise der Architektur, des drohenden Endes und des immer wieder verkündeten Todes der Architektur geschrieben werden. Auch die Medien der Speicherung, Verarbeitung und Verbreitung haben die Architektur immer wieder in Krisen gestürzt. Victor Hugo sah 1832 im Buch *den Totengräber der Architektur*. Solches Bedrohungsszenario angesichts neuer Medien scheint sich heute mit den globalen, elektronischen Medien zu wiederholen. Die Architektur, die Stadt verdoppelt sich virtuell und sieht sich damit auch der Konkurrenz neuer künstlicher Welten ausgesetzt. Jedoch wird die Stadt damit nicht überflüssig. Wie immer in der Geschichte, kann die Architektur erneut expansiv reagieren, sich die neuen virtuellen Räume erschließen und in ihr Konzept einbauen.

Dies aber verlangt zugleich eine weit reichende Re-Interpretation von Architektur. *Architektur ist, was ihre Medien sind. Und: Architektur ist selbst als ein Medium zu begreifen.*

Das Buch

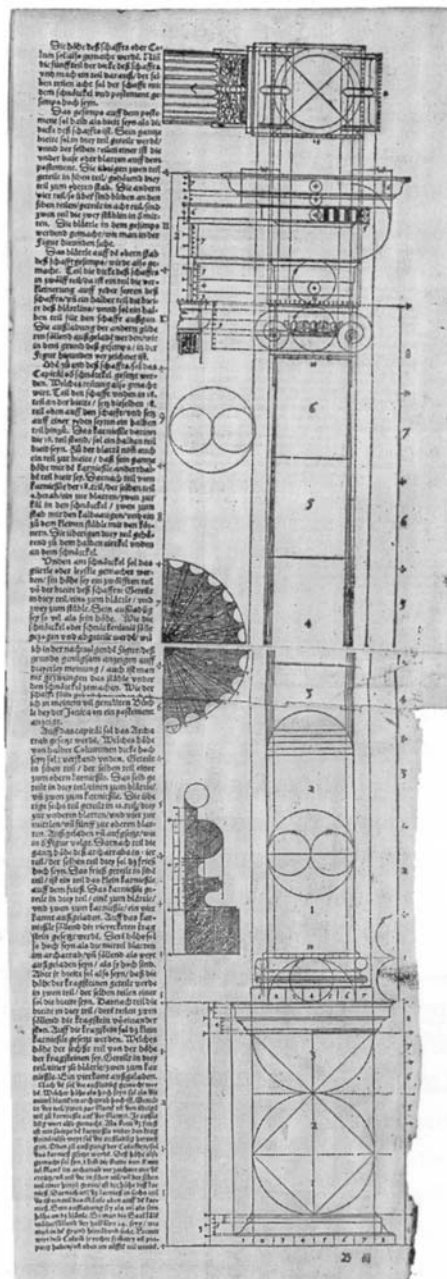
Mario Carpo hat sehr klar gezeigt, wie die Erfindung des Buchdrucks um 1450 die mittelalterlichen Formen der Weitergabe von Architektur ablöste.¹ War man vorher auf die Oralität und die Einprägbarkeit der geometrischen Formel zur Weitergabe des architektonischen Wissens angewiesen (ein Bild kann man eben nicht eindeutig beschreiben), so ermöglicht nun das Buch die massenhafte Verbreitung der Architektur als *Text* und *Bild*, mit der entsprechenden Genauigkeit und Verlässlichkeit der technischen Reproduktion. Dies ist zum Beispiel eine Voraussetzung für die wirkliche Standardisierung architektonischer Elemente (Abb. 1).

Das Musterbuch ist geboren, und auch ein neuer Typus des Diskurses. Carpo schreibt: „It was in the pages of the printed book that the modern standardization of vision celebrated its first triumph.“²

Wir sehen also: Das *neue* Medium transportiert nicht einfach die alte, sondern ermöglicht und erzeugt eine *neue* Architektur. Architektur im Kosmos der „Gutenberg Galaxie“ funktioniert anders als in der Welt der Bauhütte.

Wie bemerkt, können die jeweils neuen Medien zwar eine neue Architektur stiften, sie stürzen aber die Architektur auch jedes Mal in eine Krise, eine Krise der Vermittlung. Dies galt auch für das Buch. Heute selbst von der „Computer literacy“ bedroht, war das Aufkommen des gedruckten Buches in gewisser Weise auch mörderisch für die Architektur.

Victor Hugo lässt in seinem 1832 erschienenen, aber um 1480 spielenden Buch *Notre Dame*



1 | Die ionische Ordnung, aus: Hans Blum, *Ein kunstrych Buch* (Quelle: Mario Carpo: *Architecture in the Age of Printing. Orality, Writing, Typography, and Printed Images in the History of Architectural Theory*. Cambridge, Mass./London 2001)

de Paris den Archidiakon Dom Claude Frolo den Tod der Architektur durch das Buch beklagen. „Schweigend betrachtete der Archidiakon kurze Zeit den riesenhaften Bau, dann zeigte er mit der Rechten seufzend das offene gedruckte Buch auf dem Tisch und mit der Linken Notre-Dame, ließ den Blick traurig vom Buch zur Kirche wandern und sagte: 'Dieses, o weh, wird jenes töten. [...] Das Buch wird das Gebäude töten.'“³ (Abb. 2)

Was sagt uns diese etwas mysteriöse Äußerung? Galt bislang die Architektur als der wichtigste Mediator der Gesellschaft, als *die* Mutter der Künste,



2 | Illustration aus: Victor Hugo: *Der Glöckner von Notre Dame*, Zürich 1996

als die öffentliche Kunst – wie besonders das Beispiel der mittelalterlichen Kathedrale nahe legt – so soll das gedruckte, also massenhaft verbreitete Buch nun die Architektur als Träger dieser Kernbotschaften ablösen. Das „neue Medium“ triumphiert über das alte.

Interessant ist hierbei, dass von nun an das „alte“ Medium nur noch in den Codes des neuen Mediums begriffen wird. So erkennt der Romanier Hugo nach dem Siegeszug des Buches die Architektur als eine „Sprache“, eine Schrift, als Text, als das – wie er selbst sagt – „steinerne Buch der Menschheit“. Und wir finden dann bei ihm Sätze wie diesen: „So war das Bauen bis zu Gutenberg die wichtigste, die allgemeine Art des Schreibens. In dieses granitene Buch, das das Morgenland angefangen und das griechische und römische Altertum weitergeführt hatten, schrieb das Mittelalter die letzte Seite.“⁴

Bemerkenswert ist auch Hugo's Argument für den Sieg des Buches. Während viele Architekten auch heute in der Architektur, vor allem in der Stadt, den Inbegriff eines Langzeit-Speichers für das kollektive Bewusstsein sehen, macht Hugo eine gegenteilige Argumentation auf: Wie ein „Vogelschwarm“ sei das Buch, *ungreifbar* und *allgegenwärtig* und insofern ein viel verlässlicheres

Speichermedium als die Architektur, die der physischen Zerstörung anheim fallen kann. Außerdem sei es viel praktischer, Gedanken durch Bücher zu verbreiten als durch Bauten. Er schreibt: „Das architektonische Denken musste vier bis fünf andere Künste bemühen, und dazu Tonnen von Gold, Berge von Steinen, einen Wald von Gerüststangen und ein ganzes Volk von Arbeitern; das zum Buch hindrängende Denken benötigt nur wenig Papier, etwas Tinte und eine Feder. Wer all dies erwägt und vergleicht, wird sich kaum darüber wundern, dass das Denken von der Architektur zur Druckerei hinübergewechselt hat.“⁵

Soweit das Buch, soweit Victor Hugo, dessen Argumente sich im aktuellen Diskurs über das Verhältnis von Architektur und Medien auf verblüffende Weise wiederfinden. Warum denn die mythischen Bildwelten der Gesellschaft in Bauten niederlegen, in Beton gießen, wenn jeder diese aus dem Netz herunterladen oder im TV und im Film besichtigen kann? Dies ist z. B. eine der Herausforderungen der neuen elektronischen Medien an die Architektur.

Wir können nunmehr sagen, dass Medien in der Architektur immer in zwei Rollen auftreten, jener des *Mediators* und jener des *Exterminators*. Und wir könnten eine dem Buch analoge Analyse anfertigen für die Zeichnung, die Fotografie, den Film, die Computeranimation usw. Alle diese Techniken vermitteln Architektur und konkurrieren zugleich mit ihr.

Es ist nicht länger als zehn Jahre her, dass die Computergrafik weithin noch als eine direkte Bedrohung des kreativen Architektorentwurfs angesehen wurde. Heute *ist* Architektur ganz selbstverständlich eine Computersimulation, sowohl im Hinblick auf ihre Produktionsformen als auch im Hinblick auf ihre Repräsentationsformen. Selbst der ästhetisch gewollte Rückgriff auf tradierte Medien wie etwa die Bleistiftzeichnung unterliegt der Macht der neuen Medien und muss sich deren Codes beugen, zumal der Computer selbst fähig ist, die Bleistiftzeichnung zu lesen und Freihandzeichnungen zu simulieren.

Die Allianz der Architektur mit ihren Medien hat drei Stadien:

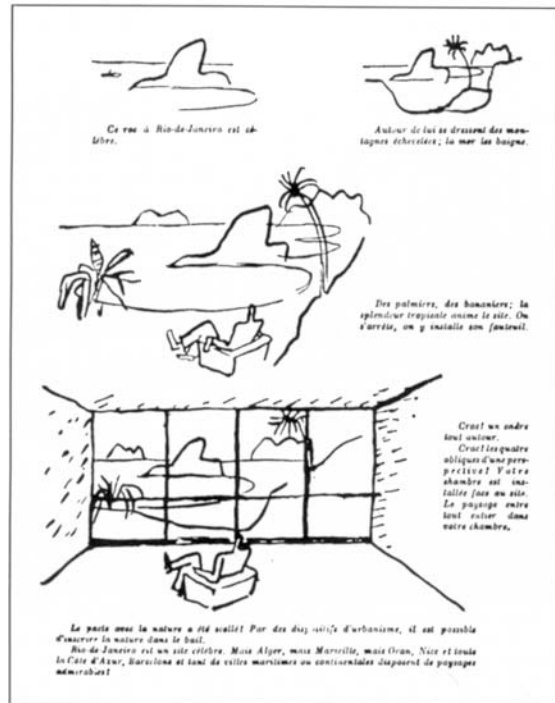
Erstens ist die Architektur *selbst* ein Medium, insofern sie zum Beispiel als Wahrnehmungsmaschine, Körpertechnik, semiotisches Werkzeug usw. funktioniert. Das Fenster als Blick, Bild und Spiegel; die Glashäuser als Panorama oder eben der Raum als eine Choreografie des Gebrauchs.

Zweitens ist Architektur *in* Medien repräsentiert. Architektur zirkuliert in Medien, welche strukturell und diskursiv als Definitionsmacht der Architektur auftreten, z. B. die Journale.

Drittens wird Architektur *virtuell*. Im anderen Medium entsteht die andere, eine virtuelle Realität der Architektur, die sich als „abwesende Rea-

lität“ (Bergson) charakterisieren lässt. Wenn zum Beispiel Italo Calvino seine „unsichtbaren Städte“ beschreibt, dann sind dies natürlich virtuelle Welten, aufgerichtet im Medium der Literatur, jenseits also von Architektur und doch auf sie bezogen.⁶ Umso mehr in den „künstlichen Welten“ der elektronischen Medien, in denen die Virtualität eskaliert, wo Dinosaurier zum Leben erwachen, wo Lara Croft wohnt, jeder Knirps seine Formel-1-Rennen fährt und mit SimCity seine Stadt entwirft.

Jean Baudrillard meinte, dass diese Sphäre der Virtualität die Realität nicht nur ergänzt oder bloß verdeckt, sondern dass die virtuelle Welt die Realität in sich aufnimmt, diese quasi „verschluckt“.⁷ Was bereits für das „ready made“ galt und zum Beispiel für die reality show, dass nämlich Realität und Virtualität irgendwie zusammenfallen, dies gilt nach Baudrillard nun universell und führt zu der beschworenen „Agonie des Realen“. Und was Paul Virilio am ersten Golfkrieg diagnostizierte, beweist der zweite, der aktuelle Krieg umso deutlicher. Die totale mediengenerierte Simulation erzeugt eine im Grunde undurchdringliche Scheinrealität, eine Welt als Simulacrum.



3 | Le Corbusier, *La maison des hommes*, 1942

Seeing Machine and Super Casino

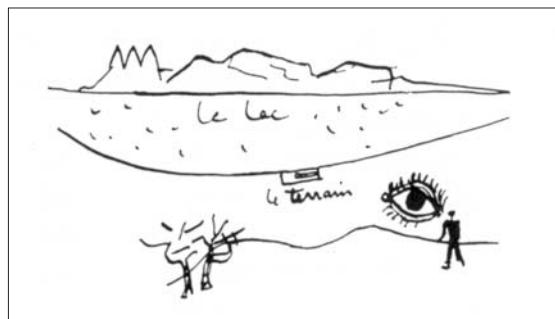
Medien können als apparative und institutionelle Auskristallisierungen definiert werden, in denen sich das Wahrnehmungsvermögen und die Wahrnehmungsverhältnisse organisieren. Architektur ist ein solcher Wahrnehmungsapparat, eine *Wahrnehmungsmaschine*, indem sie auf bestimmte Weise Wirklichkeit vermittelt.

Le Corbusier z. B. konstruiert – hier im Fall von Rio de Janeiro – zugleich mit dem Haus den Blick als spektakuläres Ereignis (Abb. 3, 4). Und er sagt dazu: „Der Raum ist errichtet gegenüber der Landschaft. Die ganze Küstenlandschaft flutet den Raum.“⁸ Das gleiche Verfahren erkennen wir beim Entwurf eines kleinen Hauses, 1954: Das Bildszenario der Landschaft wird in den Plan des Hauses eingebaut.

Die Surrealität des Blicks spielt Le Corbusier in seinem Haus für Charles de Beistegui aus, das er sogar mit einem Periskop versieht, welches Ansichten von Paris auf eine Glasplatte projiziert. Außerdem werden Hecken hin- und hergeführt, um Blicke zu öffnen und zu schließen. Architektur fungiert als Instrument der Blickorganisation, zur Strukturierung von Wirklichkeit (Abb. 5, 6).

Architektur ist immer ein „Dazwischen“. Dies ist exakt die Rolle von Medien, welche die Botschaft bestimmen, aber zugleich obskur bleiben – wie in der okkulten Sitzung „durch“ das Medium gesprochen wird, welches scheinbar mit der Botschaft nichts, in Wirklichkeit aber alles zu tun hat.

Marshall McLuhan definiert die Medien als eine Ausweitung der Sinnesorgane, etwa als Ver-

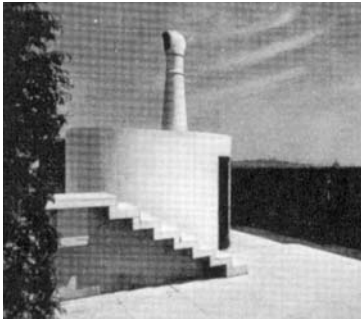


4 | Le Corbusier, *Une petite maison*, 1954

stärker wie das Fernrohr oder das Mikroskop. So dirigiert auch die Architektur den Blick, indem sie ihn etwa konzentriert oder im Raum simuliert und virtualisiert.

Jean Nouvel in seinem Hotel in Luzern zum Beispiel spielt mit diesen Simulationen und Virtualisierungen des Blicks, indem er die alten Illusionstechniken des Spiegels und des Trompe-l'œil modern erneuert (Abb. 7, 8).

Die wirklichkeitsstiftende Kraft der Architektur tritt noch stärker hervor, wenn wir ihre umfassende Performativität betrachten, die Fähigkeit also, menschliches Verhalten hochgradig zu beeinflussen, suggestiv und manipulativ zu wirken. Der Raum der Architektur erreicht ein besonderes Maß an Immersion (Eindringlichkeit) und Persuasion (Überredung). So ist Architektur Medium der Biopolitik, funktioniert im Sinne sozialer Choreografie und sozialer Kontrolle.



5 | Le Corbusier, Haus Charles de Beistegui 1923–25



6 | Le Corbusier, Haus Charles de Beistegui

In der heutigen manipulativen *Medienstadt* haben diese Strategien einen vorläufigen Höhepunkt erreicht, wie ein Blick auf Las Vegas uns zeigen kann.

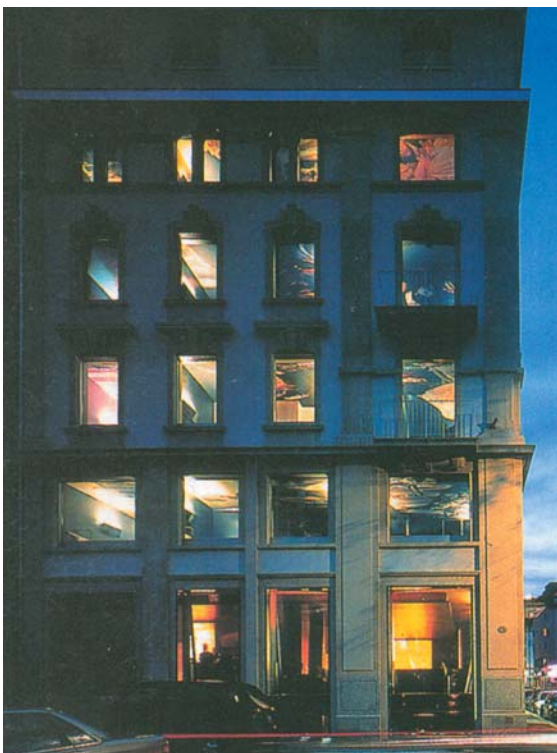
Die einstige Form der Semiotisierung der Stadt, die Venturi und Scott-Brown am Strip von Las Vegas in den Figuren der „Ente“ und des „dekorierten Schuppens“ erkannten, ist heute vom Typus der universalen *Medienstadt* abgelöst, die eine komplette Simulation, eine manipulative Ereigniswelt darstellt und sich zum Beispiel im Konzept der Super-Casinos ausdrückt, wie sie etwa von John Jerde entworfen werden.

Virtual Reality

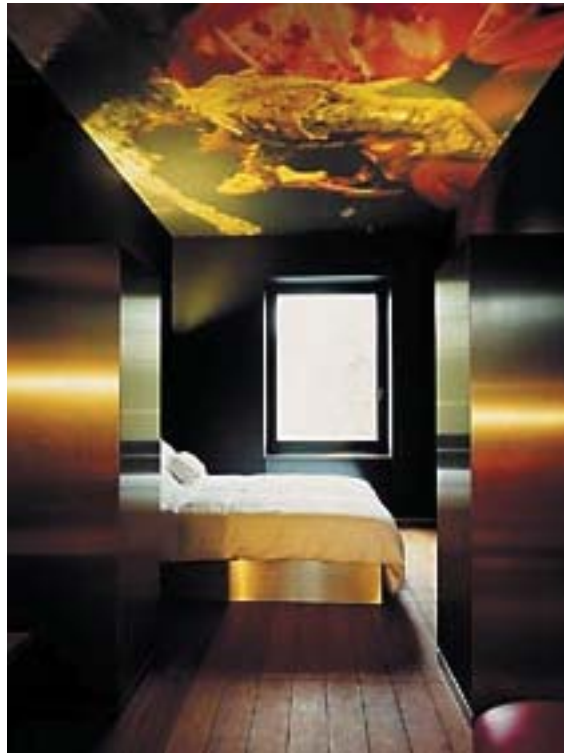
Der Entwurf von Étienne-Louis Boullée (1728–99) für den Newton-Cenotaph ist – wie Oliver Grau und Joachim Krause gezeigt haben – eine architektonische *Virtualisierungsmaschine* (Abb. 9).

Wie im heutigen Planetarium entsteht für den Betrachter in der Kugel der Eindruck eines unendlichen kosmischen Raumes mit funkelnden Sternen am Firmament. Und dieser Raum ist virtuell. Architektur hat sich in den verschiedenen Illusionierungstechniken immer schon als eine Simulation gezeigt, als Konstruktion virtueller Räume. Auch für Boullée ist die introvertierte Kugel nur das Vehikel zur Konstruktion des virtuellen unendlichen kosmischen Raumes.

Mit der elektronischen Medienfassade und den totalen elektronisch bespielten architektonischen



7 | Jean Nouvel, The Hotel Luzern 2000



8 | Jean Nouvel, The Hotel, Interieur

Immersionen wachen der Architektur neue Techniken der Generierung virtueller Räume zu. Hier entstehen hochgradig immersive Bildräume im Dienste des Entertainment, der Kunst, auch des Kommerz'.

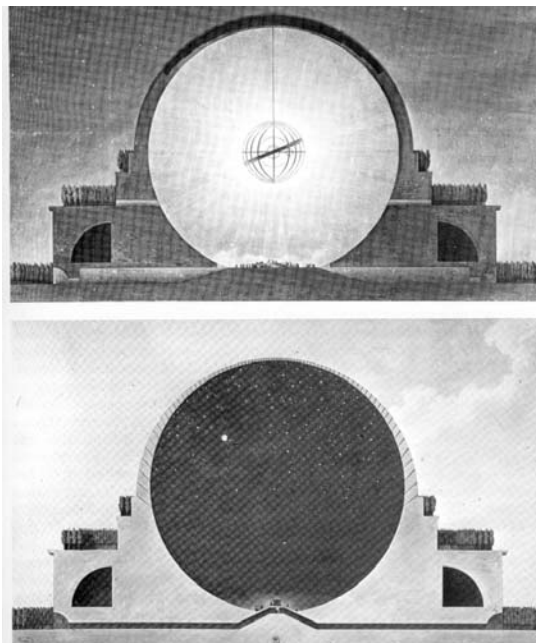
„Asymptote“ hat zum Beispiel in den Raum der New York Stock Exchange virtuelle Räume für ein komplexes Informationsmanagement integriert (Abb. 10).

So entstehen auf der Basis neuer Medien neue Formen der Simulation und Vernetzung, welche die Architekturproduktion, die Rezeption, den Auftritt, das Marketing, die kooperative Arbeit direkt betreffen.

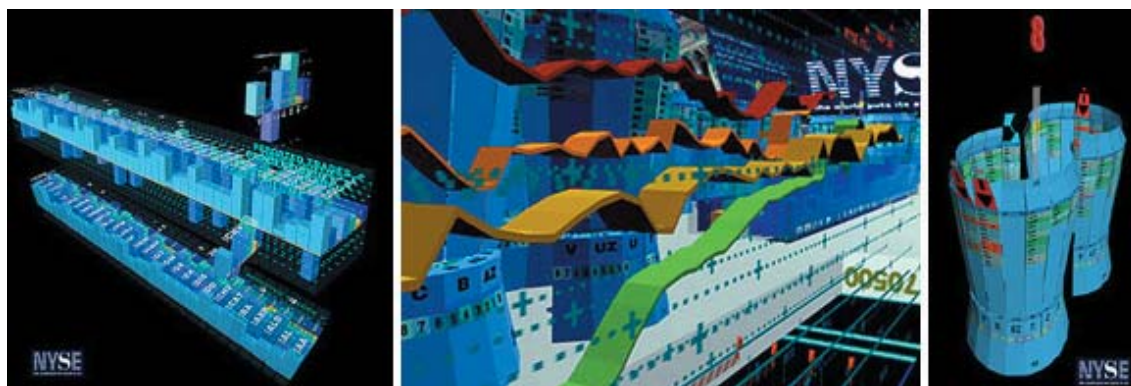
Die Virtual Realities können als eine *Erweiterung* bzw. *Verdoppelung* der Architektur verstanden werden, aber auch als selbständige Sphäre der Produktion einer rein virtuellen, im Computer simulierten und in Netzen zirkulierenden Architektur. Beispiel, wiederum von Asymptote: das „Virtual Guggenheim“ (Abb. 11), eine absolut virtuelle architektonische Struktur zur Präsentation von digitaler Kunst, bei der auch deutlich wird, wie architektonische Metaphern als Navigationshilfen im Datenraum fungieren können.

In jedem Fall sollte sich unser Begriff von Architektur wandeln. Architektur ist keineswegs primär eine Frage der Substanzlogik des Gebauten, sie ist vielmehr eine intelligible und kommunika-

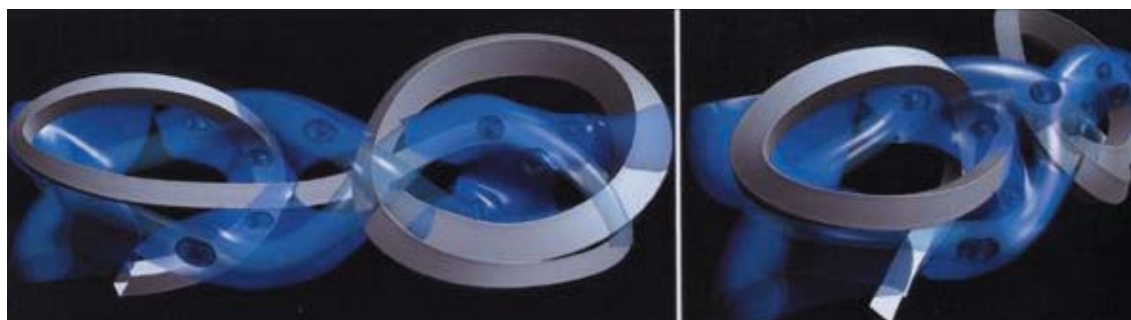
tive Struktur in Wissensformationen. Dies bedeutet in der Tat eine Perspektivenumkehr. Die Schicksale der Architektur heute werden uns erst begreifbar, wenn wir sie auch als eine Auskristallisierung medialer Strukturen erkennen.



9 | Étienne-Louis Boullée, Newton-Cenotaph (Architecture-Essai sur l'Art, ca. 1793)



10 | Asymptote Architects, Virtual New York Stock Exchange 2002



11 | Asymptote Architects, Virtual Guggenheim 2001

Rem Koolhaas sagt: „Given the fact that most architecture is now consumed through media and most architectural judgements are made in media and through media, it is a very plausible thing to say that the representation of the city in the media is now the most crucial event, much more than the real thing.“⁹

Jean Baudrillard wird während unseres Kolloquiums über das Ereignis des 11. September sprechen.

Im traumatischen Ereignis der Zerstörung des World Trade Center in New York ist die symbolische bzw. ikonische Dimension von Architektur, welche zum Beispiel im Archetyp der Kathedrale wurzelt, ebenso klar hervorgetreten wie die Definitionskraft des medialen Diskurses. Symbol und Ereignis bedingen sich. Die Welt nimmt den Crash natürlich als *Medienereignis* wahr, unwirklich insofern, als mancher glaubte, in einem Katastrophenfilm zu sein. In der virtuellen Welt der Medien war alles vorgedacht, die Bilder und das story board, vorgedacht u. a. von Stephen King in seinem Roman *Menschenjagd*, selbst in einem banalen Werbespot, in dem ein Jumbo Jet ein Hochhaus durchbricht. Das „Reale“ erscheint wie ein weitere Simulation in einer Kette von Simulationen. Die Dichte der Trugbilder nimmt das „Reale“ in sich auf. Und dies sagt viel über die Verfasstheit der heutigen Welt.

„medialistic turn“

Umberto Eco, Roland Barthes und Claude Lévi-Strauss hatten linguistische und semiotische Modelle gebraucht, um die Kultur als ein Kommunikations- und Zeichensystem verstehen zu lernen. Nicht nur Wort und Text bilden Sprachen, sondern eben auch die Kunst, die Mode, die Speise, die Riten, die Architektur, Kulturmomente überhaupt erschienen als quasi-sprachliche Ausdruckssysteme. Aldo Rossi (*Die Architektur der Stadt*), Robert Venturi (*Learning from Las Vegas*), Charles Jencks (*The Language of Postmodern Architecture*), George Baird (*Meaning in Architecture*) hatten dieses Paradigma auf die Architektur angewandt und ein entsprechendes Semiotisierungsmodell entwickelt.

Jener „linguistic turn“ der Kultur- und Architekturtheorie, für den es solche Vorläufer wie Victor Hugo gibt, dürfte bereits ein Reflex auf das heraufziehende Informations- und Medienzeitalter gewesen sein. Wir können jedoch die These aufstellen, dass das Paradigma der Architektur als Sprache nun abgelöst wird vom Paradigma der Architektur als Medium. Die erneute Revolutionierung der Kulturtechniken, insbesondere die Entwicklung der Fähigkeiten zur computergenerierten *Simulation* und der Erzeugung medienbasierter *Virtualität*, schafft eine wiederum neue Lage.

Dem linguistic turn folgt – so können wir argumentieren – der „medialistic turn“. Wenn dieses Bild stimmt, dann können wir für die Architektur der Moderne drei dominante Diskurse identifizieren: den Diskurs der *industriellen Technologie* in der ersten, der „klassischen“ Moderne, den Diskurs der *Sprache* in der zweiten, der „Post“-Moderne, den Diskurs des *Mediums* in der dritten, der post-industriellen Moderne der globalen Informations- und Wissensgesellschaft.

Es scheint, dass wir an deren Beginn stehen.

Autor:

Gerd Zimmermann

Bauhaus-Universität Weimar

Anmerkungen:

- 1 Mario Carpo: *Architecture in the Age of Printing. Orality, Writing, Typography, and Printed Images in the History of Architectural Theory*, Cambridge, Mass./London 2001.
- 2 Ebd., S. 138.
- 3 Victor Hugo: *Der Glöckner von Notre Dame* (Original: *Notre Dame de Paris*, 1832), Zürich 1996, S. 252.
- 4 Ebd., S. 262.
- 5 Ebd., S. 265–266.
- 6 Italo Calvino: *Die unsichtbaren Städte*, München/Wien 2002.
- 7 Siehe Jean Baudrillard: *Die Illusion und die Virtualität*, Bern 1994.
- 8 Zit. nach Beatriz Colomina: *Privacy and Publicity. Modern Architecture as Mass Media*, Cambridge, Mass./London 1996, S. 319.