

Wolkenkuckucksheim
Cloud-Cuckoo-Land
Воздушный замок

Mediale Praktiken des architektonischen Entwerfens

Kuratiert von Lidia Gasperoni und Jörg H. Gleiter



Call for
Abstracts

International Journal of Architectural Theory

Mediale Praktiken des architektonischen Entwerfens

Heft 40 widmet sich den medialen Praktiken der Architektur. Es schließt an Heft 32 *Architektur und soziale Medien* an, setzt aber mit dem Thema der *Medialität* einen eigenen Schwerpunkt. Bereits das Heft 32 überholte den klassischen, medientheoretischen Begriff des Mediums, so wie er in den 1970er-Jahren von Charles Jencks, Aldo Rossi oder Heinrich Klotz¹ für die Architektur und von Umberto Eco und Algirdas Greimas für die Semiotik formuliert wurde. Sie verstanden unter Medium eine mehr oder weniger neutrale Instanz der Übertragung einer Botschaft (vergleichbar etwa mit einem Telefongespräch) von der einen auf die andere Seite, also von der Seite des Architekten zu der des Benutzers. Das Heft 32 untersuchte bereits in unterschiedlichen Beiträgen den einen eigenständigen Sinn konstruierenden Feldcharakter des medialen Werks sowie dessen soziale Aneignungen.

Nachdem sich die medialen Techniken schnell und geradezu überstürzt weiterentwickelt und verändert haben, setzt Heft 40 mit dem Thema *Mediale Praktiken im architektonischen Entwerfen* einen neuen Fokus. Es soll nun um den Einfluss aller im Entwerfen angewendeten Medien gehen und dies in zweifacher Hinsicht: Einerseits im Sinne des Einflusses der Entwurfsmedien auf das Entwerfen, das heißt ihres transformierenden Einflusses auf die Konzeptgewinnung und auf die Realisierung von Architektur, wie andererseits im Sinne des Effektes auf die Benutzer und damit des Wirksamwerdens von Architektur.

Architektur kommuniziert nicht nur etwas, sondern löst Aktionen und Handlungen, Emotionen und körperliche Reaktionen bei den Betrachtern aus; die Perspektive auf die Architektur ändert sich, die Architektur ändern sich, so dass es zu einer gegenseitigen und reziproken Wechselwirksamkeit kommt. Die Medien des Entwerfens werden weiterentwickelt oder durch andere ersetzt, die Bauwerke werden im Laufe ihrer Existenz mehrmals eingerichtet und umgebaut.

Lange wurde der Entwurf als Ergebnis des intellektuellen und ästhetischen Genius eines Architekten betrachtet. ‚Hard-‘ und ‚Software‘ (oft als Werkzeuge, Instrumente und Verfahren des Entwerfens bezeichnet) wurden dabei als nützliche, aber neutrale Hilfsmittel im Dienste der Idee verstanden. Dennoch, wenn es auch nicht thematisiert wurde, war den Architekten und Künstler sehr wohl bewusst, dass die Medien, in denen sie arbeiteten, sei es Bleistift, Tuschefüller, Aquarellzeichnung oder Pappmodell, auch immer am Werk mitschreiben und keineswegs neutral sind.

31. Mai 2019

Call for Abstracts; maximum 500 Worte, deutsch oder englisch an Sebastian Feldhusen; s.feldhusen@cloud-cuckoo.net

21. Juni 2019

Benachrichtigung über die Akzeptanz des Themas und ggf. Bitte um Anfertigung des Aufsatzes.

31. Oktober 2019

Abgabe der Aufsätze an: s.feldhusen@cloud-cuckoo.net

März 2020

Herausgabe des Heftes.

Hinweise für Autoren

Abstracts und Aufsätze werden doppelt blind begutachtet. Weitere Informationen: <http://cloud-cuckoo.net/en/in-den-wolken/informationen/>

¹ Dazu Charles Jencks, *Die Sprache der postmodernen Architektur: Entstehung und Entwicklung einer alternativen Tradition*, Stuttgart 1988, und Heinrich Klotz, *Moderne und Postmoderne: Architektur der Gegenwart*, Wiesbaden 1987.

Das ist ganz im Sinne von Friedrich Nietzsches Erkenntnis: „Unsere Schreibzeuge schreiben mit an unseren Gedanken.“² Jeder Architekt weiß, dass für die Entwurfsskizze ein weicher, für die Ausführungszeichnung aber ein harter und spitzer Bleistift benötigt wird. Beispielhaft dafür können die dynamischen Architekturskizzen von Erich Mendelsohn stehen, die im Medium der Tuschezeichnung oder weicher Bleistifte entstanden sind, oder Karl Friedrich Schinkels brillante Federzeichnungen, mit denen er präzise seine Ideen für das Alte Museum oder das Schauspielhaus in Berlin aufs Papier brachte. Die Medien schreiben eben mit an den Gedanken, was auch für die anderen bildenden Medien wie Fotografie oder Kopie gilt, die nie nur abbildend sind, sondern immer in das Objekt eingreifen und diese nach ihrer eigenen Seinsweise verändern.

In diesem Sinne besteht nach dem Philosophen Dieter Mersch die Medialität immer als ein eigenständiges Drittes, das sich zwischen die Gegenstände und ihre Wirkungen schiebt. Das gilt so für die Abbildungen von existenter Wirklichkeit und deren Aneignungen, also bei Wahrnehmen und Bewohnen von Architektur.

Beim Entwerfen und bei der baulichen Realisierung geht es hingegen um die Erzeugung von Wirklichkeit. Hier schiebt sich das Mediale im Prozess des Entwerfens und der Realisierungsplanung in die Gegenstände.

Mersch verweist in diesem Zusammenhang auch auf die aktive Teilnahme des Mediums am Wissens- und Bewusstseinsprozess selbst. Wo wir von den Dingen auf unterschiedliche Weisen affiziert werden, wo die Dinge Gedanken, Handlungen und Gefühle auslösen, ist Medialität mehr als nur intellektuell und visuell, sie vollzieht sich auf den verschiedensten Wahrnehmungsebenen. Wo die sinnliche Vermittlung von Welterfahrung zum Thema wird, zeigen sich auch die Verbindungen zwischen Medientheorie, Ästhetik und Ethik.

Die heutigen Mittel und Verfahrenspraktiken a. im Entwurf (das inzwischen traditionell gewordene CAD, das parametric design, die digital fabrication mit virtuellem 3-D modelling und das reale 3-D printing etc.), b. in der Realisierung (Building Information Modelling, BIM), c. in der Darstellung (Lagepläne, Fotos, Clips, Schnitte, Funktionsschemata, Computerrenderings und -animationen, interaktive 3D Virtualisierungen) und d. in der praktischen Aneignung (kulturelle Überlieferung von Wohn- und Nutzungsverhalten, Werbung für Wohn- und Büroeinrichtungen, Darstellungen von Wohnen und Arbeiten in Spielfilmen etc.) von Architektur werden immer mehr als Medium im Sinne der medialen Praxis verstanden. Dabei bestimmt sich ein Medium und die mediale Praxis – allgemein gesagt – als eigensinnig und als wichtiger Faktor der Identität des Entwurfs, des Bauwerks in seiner räumlichen Situation sowie seines Wahrnehmens und Nutzens.

Thema von Heft 40 ist der Eigensinn von Medien im Entwurfsprozess, in der Realisierung, als Werk und in der Aneignung der Architektur. Die Kuratoren von Heft 40 laden Architekten, Medientheoretiker, Philosophen, Künstler und Designer zu kritischen Beiträgen ein, die theoretisch-philosophischer Art sein können, aber die Phänomene des Medialen auch an kon-

² Friedrich Nietzsche, Briefe von Friedrich Nietzsche Januar 1880-Dezember 1884, in: Briefwechsel. Kritische Gesamtausgabe, hrsg. v. Giorgio Colli u.azzino Montinari, München 1981, Bd. III/1, S. 172.

kreten Beobachtungen und Fallbeispielen beschreiben können. Willkommen sind Beiträge, die sich mit folgenden Fragen beschäftigen:

– Wie lässt sich architektonische Medialität empirisch an konkreten Beispielen gebauter oder nur entworfener Architektur zeigen? Was ist der Eigensinn architektonischer Medialität? Kann man ihn als Funktion, Ursache, Neigung, Steuerung oder als Öffnung eines Möglichkeitsraum verstehen? Was ist das Verhältnis zwischen dem Medium in seiner Eigenart und seiner die Architektur konstituierenden Wirkungen?

– Wie kann das Mediale des architektonischen Entwerfens philosophisch untersucht werden? Welches sind die Denkmodelle, die einer Theorie architektonischer Medialität zugrundegelegt werden können?

– Wie sehen die medialen Praktiken des Entwerfens aus, wie unterscheiden sie sich von anderen Künsten? Was bedeutet das für Skizze, Zeichnung oder Modell? Welche Materialien drängen sich hier in den Vordergrund?

– Wie sind das Digitale und das Analoge in der Architektur und im architektonischen Entwurf zu verstehen? Folgen die sogenannten *neuen Medien* (z.B. CAD, BIM) analogen oder digitalen Denkweisen oder finden sich vielleicht Zwischenformen, mit denen die Phänomene des Medialen präziser beschrieben werden können? Oder einfach: Ist die Trennung von analog und digital überhaupt sinnvoll? Ist beides so klar getrennt, oder lässt sich nicht, gerade in Hinblick auf das architektonische Entwerfen, feststellen, dass das Digitale durchaus auch eine historische Dimension hat, die weit hinter den Computer zurückreicht? Reicht es, sich hier auf die informationstechnische Zerlegung in Bits und Bytes und auf die Darstellung in digitalen, bildgebenden Verfahren auf Monitoren oder 3D-Brillen zu beziehen? Oder muss das Digitale nicht eher durch seine Transformations-, Modifikations- und Vervielfältigungsmöglichkeiten bestimmt werden?

– Muss man für die medialen Aspekte des Entwerfens nicht über das Sichtbare hinaus tiefer gehen und einer Differenzierung folgen von Körperlichkeit und Kognition in der Spannung zwischen materiellen Räumen und Imaginationsräumen?

Anhang

Medienphilosophische Grundlagen

Durch die Entwicklung von Reproduktionstechniken und Massenmedien sind Medium, Medialität und Mediatisierung seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zentrale Begriffe der Theorie geworden. Die Theorie hat sowohl eine Geschichtsschreibung der Medien der Modernität als auch ihre gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung mehrfach zum Gegenstand ihrer Untersuchung gemacht hat. Das Buch *Understanding Media. The Extensions of Man* von Marshall McLuhan³ kann als einen Versuch gelesen werden, nicht nur die Prägnanz technischer Medien sondern auch ihre Funktion als Dimensionen des Medialen zu definieren. Somit ist das Mediale als eine allgemeine Dimension der menschlichen Wahrnehmung und Tätigkeit neu beleuchtet worden.

Seitdem hat sich die Debatte um die Medien deutlich ausgedehnt und aufgefüllt: Während sich einerseits eine Tendenz erkennen lässt, alles zum Medium zu erklären, ist andererseits in der Philosophie der Versuch unternommen worden, den Begriff des Mediums in seiner Abstraktionsleistung zu erfassen. Dabei ist erneut gefragt worden, was ein Medium überhaupt sei. Denn, wie Stefan Münker und Alexander Roesler in *Was ist ein Medium?* Bemerkenswert ist „die theoretische Auseinandersetzung mit dem Begriff des Medialen“ nicht neu, „die theoretische Auseinandersetzung mit dem Begriff des Mediums schon“.⁴

Ausgehend vom Versuch, den Begriff des Mediums in seiner Spezifität neu zu begreifen, ist die philosophische Auseinandersetzung mit dem Medialen wieder ins Zentrum einer Geschichte der Philosophie gerückt, die schon seit ihren Anfängen die Konstitutionsfunktion medialer Relationen und Wahrnehmungsprozesse thematisiert, wie die von Günter Helmes und Werner Köster herausgegebene Textsammlung *Texte zur Medientheorie* zeigt.⁵ Die *Frage Was ist ein Medium?* ist daher nicht nur eine Abstraktionsfrage, sondern vielmehr eine Hinterfragung zur Generierung einer neuen Betrachtungsweise einiger für den medientheoretischen Diskurs prägende Unterscheidungen wie die zwischen alten und neuen Medien, natürlichen und künstlichen Medien, analogen und digitale Medien, sinnlichen und technischen Medien. Dabei ist die Medienphilosophie gefragt, um begrifflich zu klären, „was Medien als Mittel des Weltzugangs und der Welterschließung leisten“.⁶

Wesentliche Beiträge zur Definition des Medialen sind die Reflexionen von Sybille Krämer über seine Operativität⁷ und die von Dieter Mersch über das Mediale in seiner Ereigniskomponente. Nach Mersch besteht Medialität immer als ein Drittes, das sich „zwischen die Relata und ihre Differenzen schiebt“.⁸ Das Medium ist, wie man mit einem älteren Begriff der Ästhetik sagen kann, ein *tertium comparationis*, das aber in seiner Vermittlerfunktion auf das Vermittelte Einfluss nimmt und ihm anhängt.

3 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge 1995.

4 Stefan Münker und Alexander Roesler, *Was ist ein Medium?*, Frankfurt a.M. 2008, S. 7.

5 Günter Helmes and Werner Köster (eds.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart 2004.

6 Gerhard Schweppenhäuser, *Handbuch der Medienphilosophie*, Darmstadt 2018, S. 14.

7 Sybille Krämer, *Operative Bildlichkeit. Von der Grammatologie zu einer „Diagrammatologie“? Reflexionen über erkennendes Sehen*, in: Martina Heßler and Dieter Mersch (Hg.), *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*, Bielefeld 2009, S. 94–123.

8 Dieter Mersch, *Philosophien des Medialen: ‚Zwischen‘ Materialität, Technik und Relation*, in: Gerhard Schweppenhäuser (ed.), *Handbuch der Medienphilosophie*, Darmstadt 2018, S. 20.

Verhältnis zwischen Medium und sinnlicher Konstitution im Entwerfen

Das architektonische Entwerfen ist durch unterschiedliche Medien geprägt, die verschiedene Dimensionen unserer räumlichen Wahrnehmung – vom imaginierten Raum bis zum dreidimensionalen Modell und den Praktiken räumlicher Erfahrung – entfalten. Somit generiert das architektonische Entwerfen einen Versinnlichungsraum, in dem unsere Erfahrung von Architektur in den verschiedensten Maßstäben möglich wird.

Medial gesehen ist die Architektur daher mit anderen Künsten wie Bildhauerei, Malerei, Musik und Literatur verwandt und doch in einigen Punkten verschieden; gerade aus der Untersuchung der Medien der Künste kann aus der Differenz heraus folglich eine Theorie der Medien der Architektur entwickelt werden, die sich nicht nur auf die immer wieder herangezogenen visuellen Medien stützt, sondern weitere und neue mediale Erschließungen in der Architektur miteinbezieht. Dazu werden insbesondere solche künstlerischen Praktiken in Betracht gezogen, die mit den Grenzüberschreitungen von Medien operieren.

Ziel dabei ist es, das Konstitutionspotential von Medien und zugleich ihre intrinsische Verbindung zur Sinnlichkeit zu untersuchen, welche zugleich nicht von der architektonischen Beschreibung trennbar ist – wie die Wissenschaftliche Selbstbiographie von Aldo Rossi⁹ und das Buch von Kurt Forster *Schinkel. A Meander Through His Life and Work*¹⁰ paradigmatisch zeigen.

Analoge und digitale Medien

Das architektonische Entwerfen ist heute untrennbar mit analogen und digitalen Techniken verbunden. In *Analog und digital* schreibt Otl Aicher, dass der Mensch ein analoges und kein digitales Wesen sei.¹¹ Er definiert die Unterscheidung zwischen Analogem und Digitalem als eine grundlegende Differenz in der Bestimmung des Menschen als denkendem, wahrnehmendem und entwerfendem Wesen. Dabei geht es um eine Dichotomie: Das Digitale ist die exakte Konstruktion des Denkens und die präzise Kontrolle der Wahrnehmung, während das Analoge das Auffassen von Relationen im Denken und Wahrnehmen darstellt.

Das Digitale ist somit punktuell, während das Analoge einen Überblick schafft, in dem der Mensch ungenauer, aber allgemeiner denken kann. Während die Rechnung dem Digitalen zugrunde liegt, steht das Analoge für die Fülle an Relationen im Denken und Wahrnehmen, welche der Mensch sich als Entdecker und Gestalter seines Lebens in der Gesellschaft zunutze machen kann. Die Unterscheidung zwischen Analogem und Digitalen ist dabei epistemologischer Natur.

Die Fragen dagegen, wie Menschen ihr Leben durch das Analoge und das Digitale gestalten und wie diese medialen Räume die Kommunikation, die Gesellschaft, unsere Städte formen, haben zwar eine erkenntnistheoretische Grundlage, verweisen jedoch gleichzeitig auf Praktiken, die diese mediale Räume konkretisieren und somit das Analoge und das Digitale immer

9 Aldo Rossi, *Wissenschaftliche Selbstbiographie*, Bern 1988.

10 Kurt W. Forster, *Schinkel: A Meander Through his Life and Work*, Berlin 2018.

11 Otl Aicher, *Analog und digital*, Berlin 2015.

wieder konstituieren. Das architektonische Entwerfen ist in paradigmatischer Weise eine solche Konstitutionspraktik, als hybride Handlung zwischen Analogem und Digitalem zu verstehen, welche zu neuen Deutungen oder zur Revision der von Aicher vorgeschlagenen Unterscheidung führen könnte.