*Eduard Führ*

# Architekturen im Archimedium

## Eine medien- und architekturtheoretische Diskussion über die Substanz der Architektur

### Die Entstehung der Diskussion über Architektur als Medium

Dinge und Werke stehen an dem Ende des Machens, die Griechen sprechen hier von *poiesis*, von einem Tun, das in sich so geordnet ist, dass am Ende – oder besser gesagt – *nach* dem Ende dieses Tuns ein Werk entstanden ist. Da Architektur seit einigen Jahrhunderten als Kunst (im modernen Sinne) verstanden wird,[1] wird das Gemachte zudem als Kunstwerk angesehen. Machen wird als Manifestation und Materialisierung von spirituellen Vorstellungen oder Ideen gesehen. In Diskussion ist dabei, inwieweit die Materialität des Werkes das Machen bedingt. Es gibt auf der einen Seite die ›Baumeister‹ oder die ›Bautechniker‹ (im 19. Jahrhundert ist dies etwa Eugène Emmanuel Viollet-le-Duc, 1814–1879), die ihre Architektur aus dem Material oder der zu benutzenden Bautechnik heraus entwickeln, und auf der anderen Seite die Konzeptionalisten (wie etwa Étienne-Louis Boullée 1728–1799 oder auch Bruno Taut 1880–1938 in der Phase der Gläsernen Architektur), die ihren Entwurf im Denken entwickeln und sich sogar damit begnügen können, wenn er Zeichnung oder Bild bleibt. Das Werk ist für diese das Konzept, für jene der Bau. Wie auch immer, das Werk ist dabei stets als ein finales Objekt gedacht. Die Wahrnehmung der Werke soll nicht mehr (und nicht weniger) sein als dessen eindeutige kognitive ›Wahr‹nehmung, Betrachter und Nutzer der Werke müssen ihre Subjektivität zurücknehmen, soll diese ›Wahr‹nehmung gelingen. Eine dezidiert subjektive Sichtweise der Nutzer oder eine Interpretation gelten als Störung oder Zerstörung des eigentlichen Werkes.

**1** Die Kriterien, was denn Kunst sei, sind allerdings sehr unterschiedlich und oft nicht explizit.

Mit der These von offenen Kunstwerken (siehe hier etwa 1931 Ingardens *Unbestimmtheitsstellen des Kunstwerks* oder Umberto Ecos *Offenes Kunstwerk*, 1962, dt. 1973) und der Entwicklung der Rezeptionsästhetik im 20. Jahrhundert (einen Überblick gibt R. Warning (Hrsg.): *Rezeptionsästhetik*, München 1975) wird diese Vorstellung hinterfragt, die ästheti-

sche Beziehung von Rezipienten, also von Betrachtern und Nutzern, in den Vordergrund gestellt und die These von der Genese des (Kunst)Werkes als Ende der Herstellung abgelöst durch die Behauptung, dass das Kunstwerk recht eigentlich erst in der Rezeption entsteht. Das Machen wird sekundär, Architektur kann auch ohne Architekt entstehen.[2]

**2** Rudofsky 1964 (dt 1989).

Die These vom Werk ohne Macher ist allerdings so problematisch wie die These vom Werk ohne Nutzer, so dass mit Recht die Diskussion ausgeweitet wurde.[3]

**3** Vielleicht Kemp 1992.

Mit der Entwicklung der Kommunikationstheorie im 20. Jahrhundert und dessen Übernahme auch in die Theorie der Architektur wird das Werk zum Mittleren zwischen Macher und Nutzer. Mit der Übernahme von Kommunikationstheorie und Semiotik in die Architektur wird das Werk zum *Medium* zwischen Sender und Empfänger und ist nunmehr nur noch das Transportmittel (Kommunikationstheorie) bzw. die materiale Basis (Semiotik) für das Eigentliche, nämlich für das Gemeinte.[4]

**4** Natürlich gibt es Parallelverständnisse. So wird seit knapp drei Jahrhunderten zum einen die Architektur in eine Beziehung (Funktion) zur Lebenspraxis der Menschen (Lodoli, Möser) gestellt und das Augenmerk auf die intrinsische Zweckmäßigkeit des Werkes und auf seine *Instrumentalität* gerichtet. Zum anderen wird Architektur als *Raum* verstanden; dabei wird die Dinglichkeit der Architektur in unterschiedlicher Weise, die vom jeweiligen Verständnis von Raum abhängt, aufgelöst.

Man spricht so einfach von den Medien und von Neuen Medien, die Medientheorie meint Buchdruck und Zeitung bzw. Fernsehen und Internet. Dabei wird auch in den Medientheorien wenig darüber gesprochen, was genau denn das Medium ist, die Gattung, ein Exemplar als solches, das konkrete Exemplar, das eine bestimmte Person in einem bestimmten Kontext aneignet, der ›Text‹, das ›Bild‹?

Die Medientheorien machen weitgehend einen Bogen um die Architektur. Der Architektur fehlt auch das, was die Medien heute so interessant macht, ihre digitale Reproduzierbarkeit und die darin gründende Massenproduktion sowie – bei den Neuen Medien – ihre Phänomenalität, womit ich ihren Charakter als Erscheinung in einer Art entmaterialisiertem Sein bezeichnen möchte – außerhalb jeder phänomenologischen Diskussion. In der Architekturwissenschaft untersucht man den Zusammenhang mit Medien, man versteht darunter Bilder, Clips und 2D- oder 3D-Renderings, weniger die klassischen Werkzeuge der Architekturdarstellungen wie Zeichnungen, Pläne und Modelle. Mir ist kein Ansatz in der Architektur bekannt, der dezidiert Schriften zu den Medien rechnet, obwohl sie zur Architektur in großem Umfang vorliegen und in der Architekturtheorie ausführlich diskutiert werden. In den medientheoretischen Diskursen in der Architektur geht es um den Einfluss der Medien in der Architektur, um eine Substitution der Architektur durch Medien, vereinzelt auch um Architektur als Medium.[5] Ich möchte deshalb hier allein eine architekturinterne Diskussion führen.

**5** So etwa Colomina 1994.

# Transzendenz

## The Medium is the Massage

Die Neuen Medien scheinen in der Lage, alles das, was man bisher körperlich unternehmen, wozu man sich im realen Raum bewegen musste und wozu man bisher gebaute Architektur brauchte, zu übernehmen und damit die Menschen völlig von jeder materialen Bedingtheit, Bindung und Beschränkung zu befreien. Sie scheinen eine *Wirklichkeit jenseits jeglicher Realität* zu ermöglichen.[6] Eine komplette Medialisierung könnte damit die ›Aufklärung‹ und deren Streben nach klarer Rationalität, sowie die Sehnsucht der Menschen nach Freiheit vollenden.

**6** Es scheint mir hier sinnvoll, begrifflich zu unterscheiden und als das Wirkliche die jeweils konstruierte Lebenswelt und als Realität das was zu dieser Lebenswelt konstruiert wurde, nur aus dieser Lebenswelt heraus fassbar ist, gleichwohl aber einen Eigensinn hat, den man als ihre Materialität oder als ihre Körperlichkeit bezeichnen kann.

Besonders einflussreich waren dabei die Publikationen von Herbert Marshall McLuhan. International bekannt wurde er 1962 mit dem Buch »The *Gutenberg Galaxy*« Hier analysiert McLuhan den Einfluss des neuen Mediums Buchdruck auf Leben und Denken der Menschen, konstatiert aber auch, dass dieses Zeitalter nun zu Ende ist und ein elektronisches Zeitalter entsteht. In den dann folgenden 2 Büchern entwickelt er seine eigene Medientheorie. Zunächst erscheint mit *Understanding Media* (1964 dt. 1970) ein Buch, das sich gezielt mit der Neuen Zeit und den Medien beschäftigte. Das Buch beginnt mit der Feststellung, dass die Menschen über Jahrtausende ihren Körper durch die Technik in den Raum ausgeweitet haben, nun aber auch damit begännen, ihr Zentralnervensystem zu einem weltumspannenden Netz zu entgrenzen, damit Zeit und Raum aufzuheben (McLuhan 1964/1995:15) und die Menschen so in einem globalen Dorf zusammenzuziehen (McLuhan 1964/1995:17). McLuhan untersucht nicht die Inhalte sondern das Medium selbst; er fasst seine Position in dem Satz »The Medium is the Message« zusammen. Bei diesem Satz geht es McLuhan um die ›persönlichen und sozialen Auswirken des Mediums‹ (ebenda S. 21). Die Erledigung von Routinearbeiten durch eine Maschine – so eines seiner Beispiele – bestimmt die Beziehungen der Arbeiter untereinander und deren Selbstverständnis, unabhängig ob die Maschine Cadillacs oder Cornflakes herstellt, eine Eisenbahn ist ein spezifisches Transportmedium, das etwa die Form einer Stadt bestimmt, unabhängig davon, was es transportiert. (McLuhan 1964/1995:22 u. 23). Ein Medium sei wie das Licht, selbst ohne Botschaft, aber mit der Möglichkeit, Botschaften aufzunehmen und als Inhalte zu vermitteln, etwa als beleuchteter Werbetext. Das Licht ermöglicht es, einen gehrirnchirurgischen Eingriff vorzunehmen oder ein nächtliches Baseballspiel durchzuführen. »*Man könnte behaupten, daß diese Tätigkeiten in gewisser Hinsicht der ›Inhalt‹ des elektrischen Lichtes seien, da sie ohne elektrisches Licht nicht sein könnten.*« (McLuhan 1964/1995:23) Da das Medium als solches inhaltsleer ist, nehmen wir es nicht zur Kenntnis. (ebenda, S. 24). Dennoch geht eine gestaltende Kraft von den Medien als solche aus (McLuhan 1964/1995:42).

Eine Kleidung ist unabhängig von Funktion, Stil und Zuschnitt ein Medium, das in seiner reinen Medialität Aufgaben der Haut (Wärmehaushalt) nach außen projiziert. Eine Wohnung wiederum übernimmt genau diese Medialität und weitet sie noch weiter aus; das gilt in größerem Umfang dann auch für die Stadt. Zudem sozialisieren sie diese Aufgaben, Wohnung und Stadt werden Kollektivhaut, Gemeinschaftskleid (McLuhan 1964/1995:191). Der Mensch ist kein solipsistisches Individuum mehr sondern Teil einer Gemeinschaft. »*So handelt er als Organ des Kosmos und sah daher seine Körperfunktionen als Formen der Mitwirkung im Walten der göttlichen Kräfte an.*« (McLuhan 1964/1995:192) Ein weiteres, in den Diskussionen über Medien gern gegebenes und auch von McLuhan gewähltes Beispiel ist das Telefon. Er sieht, wie es die Handlungszusammenhänge verändert, in denen es benutzt wird. So ließen sich über Telefon nicht, wie etwa über Schriftstücke, in aller Autorität Anweisungen übermitteln. Zugleich böten Telefone ohne hierarchische Barrieren die Möglichkeit eines direkten informellen Kontaktes mit den höchsten Chefs, sie veränderten die Schnelligkeit der Kontakte der Chefs mit ihren Angestellten und revolutionierten so die Betriebsführung (McLuhan 1964/1995:412) Wichtig ist ihm aber der Übergang vom Sehen und Lesen zum Hören und die Überwindung von Zeit und Raum beim Telefonieren. »*Mit dem Telefon kommt es zu einer Ausweitung des Gehörs und der Stimme, die eine Art außersinnliche Wahrnehmung darstellt.*« (McLuhan 1964/1995:403) McLuhan versteht Medien als Ursachen, die auf die Konstitution des Menschen und seines Raumes unabhängig von ihren Inhalten wirken. Er sieht sie als Prothesen. Während aber etwa Adam Müller[7] oder Merleau-Ponty Prothesen (einen Blindenstock, das Klavierspielen) als Einverleibung und dadurch als Ausweitung, bzw. als Expansion des Körpers sieht (Merleau-Ponty 1945) versteht McLuhan sie als Auflösung des Ichs in den Umraum hinein und als Entleibung.

Kamen die frühen Arbeiten McLuhans in ihrer Form noch als klassische wissenschaftliche Untersuchungen heraus, erschienen die späteren Publikationen als Medien im Sinne der Medientheorie McLuhans. So erhält 1967 ein Buch den Titel *The Medium is the Massage* und spielt mit einem Bezug von Ausspracheähnlichkeit und Bedeutungsdifferenz, die – ohne dies überzubetonen — in Derridas Überlegungen zu difference/differance wieder auftaucht. Diese Art der Wortspiele wird in den Annotationen aus Finnegans Wake in *War and Peace in the Global Village* (1968, dt. 1971) fortgesetzt. Beide Bücher sind zudem Collagen aus eigenem Text, aus ausführlichen Zitaten und aus einer Fülle von Fotografien. Eine der Doppelseiten des Buches druckt er auf dem Kopf stehend, eine zweite spiegelbildlich ab. Man muss das Buch drehen, um die Seite lesen zu können oder sie vor einen Spiegel halten.[8]

**7** *»Von dem Augenblicke, in dem er den Leib der Mutter verläßt, können wir die Existenz des Menschen oder seine Geschichte nicht anfangen lassen, er selbst in seiner Eigentümlichkeit wurde durch die ganze Weltgeschichte vorbereitet. Für unsere oder seine eigene Betrachtung seiner Individualität gibt es also keine Grenzen in der Zeit, jedes noch so entfernte Ereignis der Vergangenheit, gehörig abgeleitet auf ihn, bestimmt diese Individualität schärfer, jeder Mensch, jedes Wort, jede Pflanze, in dem entlegensten Teil der Erde, gehörig zu ihm herübergeführt und auf ihn bezogen, macht ihn deutlicher und kenntlicher, er selbst oder unsere Betrachtung seines Wesens hat also auch keine Grenzen im Raum. Wenn er sich selbst, d. h. seine Geschichte, denn ohne seine Geschichte ist er nichts, also betrachtet, so verschwindet die alte Grenze des Inneren und Äußeren von selbst. … Dieser Körper umfaßt den gemeinen Körper, … ferner alle Personen, die in unserem Leben entweder unmittelbar oder aus der Ferne oder aus früheren Zeiträumen der Geschichte … auf uns gewirkt haben …«* (Adam Müller 1804 in einem Brief an Brinkmann; zit nach Jakob Baxa (Hg); Adam Müllers Lebenszeugnisse; Bd. 1 Paderborn, München, Wien 1966, S. 138–141.

**8** Eine zweite Seite wird auf den Kopf gestellt.

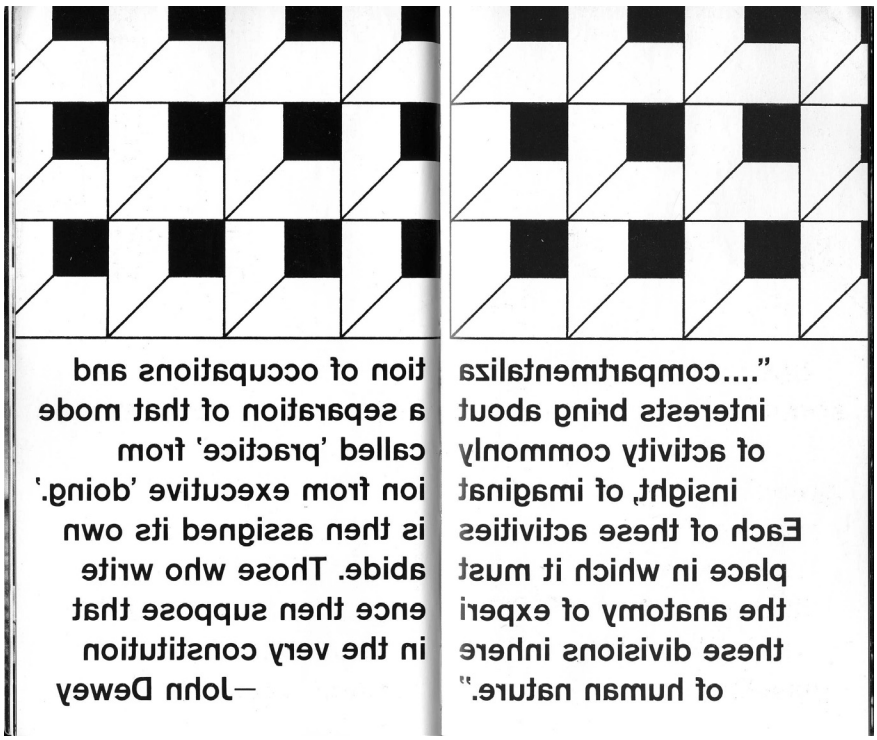



**Abb. 1** H. Marshall McLuhan; The Medium is the Massage, 1967/1996, S. 56–57.

Das in der Ambivalenz der Wörter Gemeinte und der als Ergebnis der Collage entstandene eigentliche Super-Text des Buches ist ungeschrieben, wird bewusst im Vagen gehalten (hier zeigt sich der Unterschied zu Derridas Wortspiel), löst sich also vom vorliegenden Material ab, wird erst im Lesen generiert und verbleibt dabei im angestrebten und positiv verstandenen Ungefähren, Offenen und Virtuellen. In dem ein Jahr später erschienenen Buch *War and Peace in the Global Village* wird noch einmal sein besonderes Verständnis von Prothesen und von Erweiterung des Menschen deutlich. McLuhan sieht diese Erweiterung des Menschen als eine Entgrenzung und Auflösung. So wie das Verschwinden der Bekleidung, wie etwa im Musical *Hair*, beim Bikini und beim Minirock dazu führe, dass den Grenzlinien des Ichs ein Ende gemacht wird und eine neue tribale Gemeinschaft entsteht (McLuhan 1968:175 u. 182–183), so führe die Erweiterung des Nervensystem durch elektronische Information auch nicht zu einem neuen erweiterten Ich, sondern zur Auflösung des Menschen in eine neue Umgebung (McLuhan 1968:22). Das Ziel ist es einerseits, »deinen menschlichen Körper zu reinigen, auf dass du wie ein Luftgeist davongehst« (McLuhan 1968:192) und ein Habitat zu erzeugen, das sich »zum Schoß dieses makrokosmischen konnubialen Glücks« (McLuhan 1968:213) entwickelt. In der letzten Publikation, an der der 1980 verstorbene McLuhan noch beteiligt war, dem ›Globalen Dorf‹ (1989/1995, kuratiert und zu Ende gebracht von Bruce R. Powers), gibt er zur Erläuterung seines Medienverständnisses die Apollo 8 Mission als Beispiel an. Dabei thematisiert er eine Liveübertragung von der Kapsel mit Sicht auf die Erde. McLuhan beschreibt den Effekt so:

> »Alle, die wir damals zuschauten, erlebten eine gewaltige reflexive Resonanz. Wir ›entäußerten‹ und ›verinnerlichten‹ zur gleichen Zeit. Wir waren gleichzeitig auf der Erde und auf dem Mond. … Ein Zwischenraum entstand, in dem nur noch Schwingung war: ein Resonanzraum, ein resonierendes Intervall hatte sich gebildet. …« (McLuhan 1989/1995:26)[9]

Mit einem weiteren Beispiel aus der psychologischen Gestalttheorie macht er deutlich, was er unter Resonanzraum versteht. Für McLuhan ist die Potentialität des Grundes, in einer individuellen Konzeption (Empfängnis) eine Figur zu generieren. Es ist ein Nichts, das alles birgt. Das Bewusstwerden dieses Grundes enthierarchisiert und dezentralisiert die Gesellschaft. Menschen sind nicht mehr individualisierte und isolierte Individuen; vielmehr wird nun »die Zersplitterung der Menschen in Einzelwesen beendet«; es gelingt dem Menschen, »*sein zentrales Nervensystem in elektronische Netze zu übertragen* … (und, E. F.) *sein Bewußtsein an den Computer zu entäußerlichen.*« (McLuhan Powers 1989/1995:129) McLuhan fasst zusammen:

> »Halten wir aber einen Augenblick inne. Wohin führt diese Beschleunigung der Technologie? Wie werden die Menschen psychologisch betroffen? Als ersten Schritt gehen wir nochmals zu unserer Analyse der Satelliten zurück: Er verfügt über eine herausragende Eigenschaft – er dezentralisiert seinen Benutzer, ähnlich wie der Telegraph und das Telephon es tun. Der Satellit wandelt den Nutzer in körperlose Information. Wenn eine Beziehung zwischen Computer und Sende-Einrichtungen einmal eingerichtet ist, wird der Nutzer überall zugleich sein. Was aber wirklich neu am Satelliten ist: Er verdichtet und beschleunigt den Prozeß, in dem die Nutzer überall zugleich sein werden. man kann gleichzeitig an jedem Terminal auf der Erde und im Weltraum, das zum Netz Zugang hat, erscheinen.« (McLuhan/Powers 1989/1995:155)

Aus der Universalität des Menschen resultiert seine A-Lozität, aus dieser wiederum auch die A-Lozität des neuen, wie McLuhan es bezeichnet, hochentwickelten Unternehmens, »*das in verschiedenen Nationen über Niederlassungen verfügt.* (Es, EF) *wird keinen unersetzbaren Standort haben; es wird mit vielen Zentren … strukturiert sein«* (McLuhan Powers 1995:125) Die Welt ist ein einziges Hirn, der Einzelne ist Part des Hirns und löst sich im Denken auf. Damit ist er zugleich überall; die Welt implodiert zu einem Dorf, zu einem ›Global Village‹, in dem alles allen bekannt ist. Das Leben in einem ›Globalen Dorf‹ ist ein simultanes Happening, Zeit ist geendet, Raum verschwunden (McLuhan 1967:63). Dies habe u. a. auch eine neue Art der Politik zur Konsequenz.

**9** In seinem Buch *The Medium is the Massage* (1967) hatte er bereits zwei Seiten spiegelbildlich abgedruckt, so dass man sie nur im Spiegel lesen kann.

## The Message

Sehen wir uns vor allem das Beispiel des Apollo 8 Fluges genauer an. 1989, als das Buch ›Global Village‹ in dem auf Apollo 8 verwiesen wird, erschien, war der Flug 21 Jahre her. Genau 20 Jahre vor Erscheinen des Buches, am 21. Juli 1969, waren Neil Armstrong und Buzz Aldrin mit Apollo 11 auf dem Mond gelandet. Warum Apollo 8? Apollo 8 war der erste bemannte Flug, der den Erdorbit verließ und insgesamt zehnmal den Mond umkreiste, bevor er glücklich zur Erde zurückkehrte. Der Flug fand vom 21. – 27. Dezember 1968 statt. Während des Fluges wurden Fotografien und ein traditioneller Film mit Blick auf die Erde gemacht, die nach der Landung gezeigt wurden. Bei einer Umkreisung des Mondes am 24. Dez. gab es zudem eine Live-Übertragung durch ein Fenster der Kapsel hindurch auf die Mondoberfläche; in ›Global Village‹ ist darauf verwiesen. Ein Bild ist jedoch – jedenfalls in den Ausgaben, die mir vorlagen — nicht abgedruckt.

**Abb. 2** Standbild der Liveübertragung vom Apollo-8-Flug am 24. 12. 1968.

Ein Mitschnitt der Sendung, die heute u.a. auf Youtube[10] zu finden ist, zeigt eine Kreissektion des Mondes vor dem schwarzen Weltraum (die Form des Ausschnittes hat mit dem Format des Fensters in der Kapsel zu tun). Die Erde ist – jedenfalls in den im Internet zugänglichen Dokumenten – nicht zu sehen. Die Übertragung war grob und rauschte zudem stark, was mit den damaligen Bildauflösungen der Kamera und der Fernsehmonitore sowie mit der großen Distanz der Übertragung zu tun hatte. Die materialen Qualitäten des Mediums Liveübertragung im Fernsehen machen sich also bemerkbar und bewirken, dass aus der unwirtlichen, steinigen und staubigen (in gewisser Weise unser Inbegriff des rein Materialen) Oberfläche des Mondes, eine in sich flimmernde opake Lichtfläche wird.

Die Astronauten filmten die Erde am 24. Dez., also am Heiligabend. Das stellt die Aufnahmen natürlich in einen bestimmten Kontext. Aber nicht nur das. Während der Übertragung lasen die Astronauten[11] zudem die ers

**10** Siehe am besten vielleicht www.youtube.com/watch?v=1aIf0G2PtHo Man beachte, dass es Fakes der Übertragung gibt, bei denen ein Foto gezeigt wird, das dann mit einer Aufnahme der Lesung aus der Genesis unterlegt ist; siehe etwa www.youtube.com/watch?v=J_hRRiXKdqc . Auch die entsprechenden Dokumente archive.org/details/ReadingOfGenesisByApollo8 auf www.archive.org (dazu siehe www.cabinetmagazine.org/issues/10/womack.php) entsprechen nicht dem Original, was man am Vorhandensein mehrerer Schnitte erkennen kann.

**11** Beginnt bei 5:25 min in dem CBS Clip.

ten Zeilen der Schöpfungsgeschichte aus dem 1. Buch Mose,[12] das Teil des jüdischen Tanach und des Alten Testamentes der Bibel ist und kreationistisch Gott als Schöpfer der Erde darstellt.[13] Diese Lesung wiederum scheint eine Reaktion auf die kolportierte Aussage Juri Gagarins von 1961, dass er Gott nicht gesehen habe, als er im Weltraum war.[14] Die religiöse Symbolik attribuiert sich nicht an der realen Erde. Das macht auch religiös Sinn, denn Gott hat die Welt gemacht, nicht nur eine Erde. In den christlichen Religionen ist Gott zudem im Himmel (heaven), und dieser wiederum im Himmel (sky) situiert, nicht auf der Erde. Sie attribuiert sich aber auch nicht am realen Mond, denn in der Liveübertragung sieht man nur eine in sich rauschende graue Lichtfläche. Dieses flimmernde transluzente Licht des Mondes in der Liveübertragung ist eine Art gründendes Nichts, das er bereits in der Gutenberg-Galaxis angesprochen hat. Es findet sich auch in den Fenstern gotischer Kathedralen und in der mittelalterlichen Lichtmystik.

**12** de.wikipedia.org/wiki/Apollo_8.

**13** de.wikipedia.org/wiki/Tanach.

**14** Die US Post hat zur Verstärkung in 1969 eine entsprechende Briefmarke herausgegeben; siehe commons.wikimedia.org/wiki/File:Scott_1371,_Apollo_8.jpg.

Auch der Spiegel[15] als Medium des Lesbarmachens und damit des In-die Existenz-Bringen des Textes ist dieses Nichts, dieser Grund, der dennoch alles in die Existenz bringt (was im Übrigen sehr an die Mystik Meister Eckharts erinnert, der von McLuhan auch zitiert wird[16]). Die Beleuchtung – um ein weiteres seiner Beispiele aufzunehmen – ist natürlich kein Medium, die Dinge und den Raum in die Existenz zu bringen, wie behauptet wird (McLuhan 1964/1995:23; siehe oben). Sie werden allein sichtbar, wobei sie als von der Materialität begründete sonsorischen Eindrücke parallel dazu hörbar, tastbar, riechbar, schmeckbar sind, sich in ihrer Struktur und in ihrem Sinn aber erst durch den sozial gestützten Weltentwurf der Menschen konstituieren. Eine Lichtquelle – sei sie natürlich wie Sterne, Sonne oder der Mond oder sei sie künstlich – stellt die Dinge jeweils (auch die natürlichen Lichtquellen) in ein spezifisches Licht (Größe der Lichtquelle, Lichttemperatur, Lumen) und verursacht eine eigene bedeutungshafte Perspektive. Auch ein Spiegel interpretiert die gespiegelten Inhalte aufgrund seiner Materialität. Er gibt sie seitenverkehrt wieder, verfärbt sie in ihrer Farbigkeit und negiert alle anderen sensorischen Qualitäten des Gegenstandes; mit den virtuellen Dingen im Spiegel kann man nicht handeln. Alle drei Beispiele McLuhans dienen zum einen als Mittel, die Dinge ihrer Materialität zu berauben, sie dem Alltag zu entziehen und ihnen eine neue Existenz zu geben. Zum anderen kaschieren sie genau diese Aktivität und machen so aufschneiderisch aus der tatsächlichen Verarmung der Dinge und des Raumes eine virtuelle göttliche Sphäre Die Theorie des Mediums hört sich bei McLuhan ziemlich römisch-katholisch.[17] an› das ›Global Village‹ wird sicherlich im Zentrum eine Kathedrale haben müssen. Die in den Wohnzimmern gezeigte Liveübertragung, der Spiegel oder das Licht, auch das Telefon, sind Beispiele McLuhans. Er meint, dass sie als ideale Medien der Message nichts sind – man könnte genau so gut auch schreiben – Nichts sind. Ein Medium ist von McLuhan verstanden als ein gründendes Nichts, das das Sein in die Existenz bringt. Bei der Nutzung dieses Medium immertieren die Menschen in das Nichts und lösen sich so

**15** McLuhan berichtet in *Understanding Media* von einem Schulexperiment, bei dem der Schulleiter in eine problematische Klasse Spiegel aufhängen ließ mit dem Ergebnis, dass die Schüler ›sahen, wie sie selbst etwas wurden‹ (McLuhan 1964/1995, S. 197).

**16** Den McLuhan übrigens in *The Medium is the Massage* 1967/Singapore 1996, S. 147, zitiert.

**17** McLuhan war in den 30er Jahren zum Katholizismus konvertiert und ging bis an sein Lebensende fast täglich in die Kirche und betete den Rosenkranz (Coupland 2011, S. 71).

in ihrer Körperlichkeit und verlieren ihren Halt in der Welt. Das Medium wird als Potenz gedacht. Angestrebt wird eine meta-physische Virtualität, die als solche aus dem Jenseits kommend sich in der Sphäre des Physikalischen als Nichts zeigt. Damit steht sie konträr zur Transzendenz, die sich auf ein Jenseits verweisend immer noch im Diesseits befindet.[18]

## Architektur als Überwindung der Realität und des körperlichen Seins

Man sollte zwar meinen, dass eine Ablösung des Geistes von der Materie gerade in der Architektur nicht möglich ist. Aber das hängt vom Verständnis von Architektur ab; als *idea*, als Proportion, als Stil, als ›gefrorener Musik‹, als Architektursprache, in der Umwandlung von (zweckmäßiger und deshalb aus dem Geist idealistischer Ästhetik inkriminierter) Architektur in durchgeistigten Raum oder in der Umwandlung eines Gebäudes in ästhetische Information gibt es eine Tradition, in der Geist von Materie und Baukunst von Baumaterial zunächst gelöst und dann verabsolutiert werden. Sicherlich zählt hier auch die Theorie des ›genius loci‹ von Christian Norberg-Schulz (1976) dazu.[19] Die Neuen Medien reihen sich hier ein. Da die Abbildungen heute zumeist über das Internet und auf dem Monitor betrachtet werden, kommt noch ein Zweites hinzu, das aber für die Experten wiederum nicht neu ist, da sie in ihrer Ausbildung und bei der Weiterbildung an Dia als den üblichen Stellvertretern realer Architektur geschult wurden: Dias, Abbildungen auf einem Monitor, Videoprojektion zeigt Stellvertreter von Architektur, die transluzent sind wie gotische Kirchenfenster. Die Materialität der dargestellten Architektur ist minimalisiert, sie ist ein aus sich heraus leuchtendes Phänomen aus Licht. Architektur wird weniger virtuell als vielmehr ätherisch.

In allerjüngster Zeit ist es der ›Hertzianismus‹ (Dunny 2005, Trüby 2009), eine »spezifische Sensibilität«, die »jegliches Strahlenwissen (meint, EF), das in künstlerischen, gestalterischen und architektonischen Kontexten zu unsichtbaren, aber physikalisch messbaren Resultaten führe.« (Trüby 2009:8)[20] *»… bei hertzianischen Architekturen* (ist, EF) *eine strahlend-immaterielle Nicht-Architektur Teil der architektonischen Konzeption«* (Trüby 2009:16). Mit Wolfgang Hagen spricht Trüby davon, dass durch Hertz‹ Forschungen ein neues Medium bekannt wird, das einen pervasiven Raum mit einer neuen Geometrie eröffnet habe, der alle Grenzen und damit auch die Unterscheidung von Innen und Außen aufhebe (Trüby 2009:32 u. 31).[21] Trüby fühlt sich durch Anthony Dunne gestützt, der bereits 2005 *»Raum als eine komplexe Gemengelage elektromagnetischer Strahlung«* (zit. nach Dunne 2009:79) definiert hatte. Obwohl die Strahlung außerhalb unserer Wahrnehmung liege, sei sie physisch gegeben, sie sei damit imaginär, aber zugleich auch tatsächlich. Der auch von ihm als hertzianisch bezeichnete Raum sei nicht isotopisch, sondern habe ›Elektroklimazonen‹. (Dunne 2009:81) Es gebe zudem elektromagnetische Ob-

**18** Marshall McLuhans quasitheologische Interpretation des Seins des Alls als potentes Nichts findet sich bereits in der Alchemie (prima materia) aber vor allem in der Neuzeit, als sich – durch naturwissenschaftliche Erkenntnisse gefördert – das Göttliche in geheimnisvolle panvitalistische Kräfte umwandelt. Sehen wir von magischen Welterklärungen, auch von den spiritualistischen und esoterischen Ausprägungen in neuzeitlichen Zivilisationen ab, so war es zunächst die Elektrizität, die etwa – wie bei Frankenstein – ehemals totes menschliches Fleisch in eine lebendige menschliche Kreatur umwandeln kann, auch der Magnetismus, der etwa im Mesmerismus (Franz Anton Mesmer (1734–1815) eine medizinische Anwendung fand oder die Röntgenstrahlen (X-rays), die außerhalb ihrer medizinischen Anwendungen bereits um die Wende zum 20. Jahrhundert (Tesla) aber vor allem in den mittleren Dekaden des 20. Jahrhunderts eine Fülle von Phantasien (etwa The astounding adventures of Olga Mesmer. The girl with x-rays eyes; in: Spicy Mystery Stories, 1937 oder Superman, 1938) erzeugten.

**19** www.cloud-cuckoo.net/openarchive/wolke/deu/Themen/982/Fuehr/fuehr_t.html.

**20** Trüby bindet die Technik eng an den Krieg. Die Bedeutung des ›Hertzianismus‹ wird mit Wolfgang Hagen betont, für den die beiden Weltkriege im 20. Jahrhundert vor allem Radiokriege waren »entscheiden werden diesen Krieg … die Hochfrenquenzschlachten der englischen Bomber-Verbände gegen deutsche Nachtjäger und das Küstenradio im Dezimeterband.« (Trüby 2009 S. 11). Ich halte das für eine maßlose Überschätzung der Wirkung einzelner Kommunikations- und Aufklärungstechniken in den beiden Kriegen.

**21** Zumindest ist die entsprechende Erläuterung kryptisch formuliert: »Fortan wird für alle technischen Medien gelten … nämlich dass der Träger des Medialen die Realität des Raumes ist« (Trüby 2009, S. 32).

jekte, die eine Art entkörperlichter Maschinen seien.[22] Umgesetzt sehen die Theoretiker ihre Vorstellungen in den Entwürfen von Jean-Gilles Décosterd und Philippe Rahm zu einer *elektromagnetischen Architektur* (so der Titel des Aufsatzes im Buch von Trüby). Der Raum dematerialisiere sich und werde unsichtbar, Architektur werde Atmosphäre, in die ein Nutzer sich aktiv immergiere (Rahm 2009:89). Als Beispiel wird u. a. ›Ghost Flat‹ gezeigt, eine Wohnung, deren Räume nicht euklidisch (Höhe, Tiefe, Breite) sondern hertzianisch bestimmt seien.

**22** Nur in einer sehr reinen phänomenologischen Sicht ist das, was der Mensch nicht wahrzunehmen vermag, nicht existent; außerhalb dieser Sichtweise ist es naiver Realismus, das Nichterfahrbare als immateriell zu bezeichnen. Medientheoretisch gesehen bleibt der Medienbegriff bei Dunne und bei Trüby ungeklärt, ähnelt aber dem McLuhans.

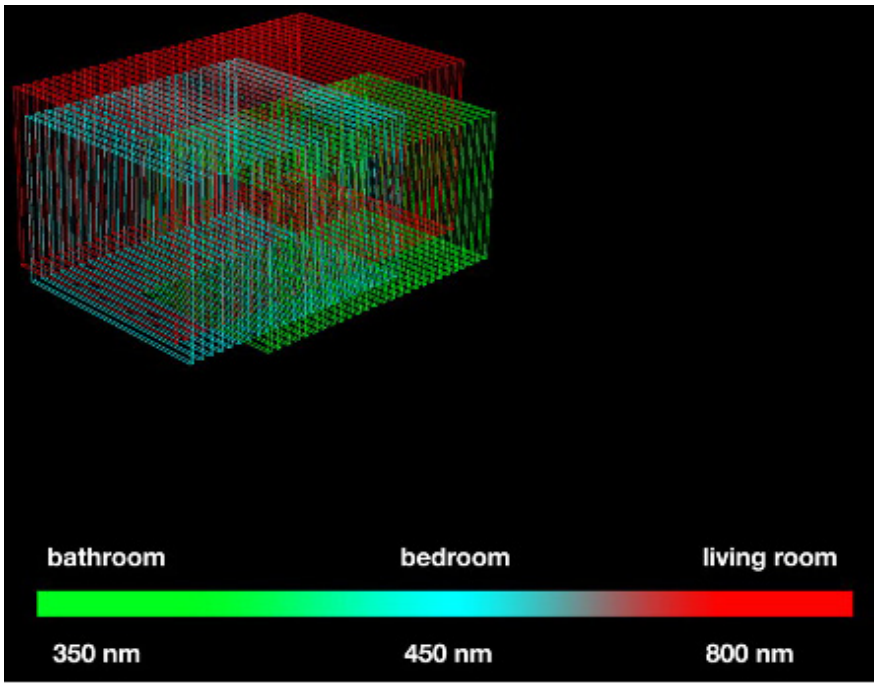



**Abb. 3** Décosterd & Rahm, Ghost Flat, 2004, www.philipperahm.com/data/projects/ghost-flat/index.html.

So immateriell und ätherisch, also so einleuchtend, wie das Beispiel aussieht, so entlarvend ist es. Die Angaben im ›Ghost Flat‹ Konzept bezeichnen Wellenlängen des in Farben zerlegten sichtbaren (!) Spektrums. Es geht den Künstlern damit um eine Interaktion von homogen gestalteten euklidischen Räumen durch inhomogen farbigem Licht, die ganz interessant ist,[23] aber nicht um eine Immaterialisierung von Architektur. Im Gegenteil, die Wirkung des inhomogen gestalteten farbigen Lichtes wahrzunehmen ist nur möglich im durch ganz reale Architektur geformten euklidischen Raum. Sie ist nur möglich als konkrete Wahrnehmung in den durch seine körperliche Konstitution bedingten üblichen Wahrnehmungskompetenzen der Menschen. Das Konzept eines Hertzianismus von Dunne und Trüby versucht letztlich, das McLuhansche Nichts[24] nicht in seinem Aufscheinen, sondern vielmehr in seinem Anschein zu fassen, dabei muss das Sichtbare genommen werden, um die Überwindung des Sichtbaren durch das Unsichtbare zu begründen. Physik ist erforderlich, um den metaphysischen Anspruch der Überwindung der Physik wahr zu machen.

**23** Siehe etwa: www.architekturgalerieberlin.de/?q=de/ausstellungen/philippe-rahm.

**24** Es gibt in den Texten indirekte Verweise auf McLuhan. Wieweit der Bezug auf McLuhan gezielt ist, muss dahin gestellt bleiben.

Florian Rötzer, ein deutscher ›Medienphilosoph‹, hatte bereits etwas eher McLuhans medientheoretische Analyse aufgegriffen, sich aber weniger mit der Unkörperlichkeit der Realität als mit der Unkörperlichkeit der Menschen beschäftigt und überlegt, wie dies sich im Alltag dieser reinen Wesen umsetzt. Er träumt – inzwischen in einer 4. Auflage – von einer Substitution der materialen Welt durch eine virtuelle. Allerdings sei anfangs immer noch ein Gehäuse erforderlich, eine Hardware als »*unumgängliche Schicht, die einen Innenraum umschließt und bestimmte Funktionen umschließt: Schutz vor dem Außen, Kanäle, die den Verkehr zwischen innen und außen regeln, Regulierung des Klimas*« (Rötzer 1995/2008:202). Alles andere kann jedoch durch Software ersetzt werden. Damit reduziert sich Architektur auf einen Container, deren Wände innen und außen als Projektionsflächen digitaler Welten genutzt werden. In einem weiteren Schritt könnten dann alle Bedürfnisse der Menschen durch sich selbst steuernde Software erledigt werden, auch die Ansprüche an Klima und Schutz. Rötzer sieht den Zusammenhang der Medialität der Umwelt mit einer Medialisierung der Menschen. So formuliert er die Hoffnung, dass die Menschen eines Tages nach Belieben auch ihren Körper wechseln und eine Tele-Existenz führen können.

> »Als Menschen haben wir jeweils einen Körper, mit dem wir aufgewachsen sind, dessen ›Bild‹ uns in Fleisch und Blut übergegangen ist und dessen Möglichkeiten und Beschränkungen unsere Identität, unser Selbst- und Weltmodell, ja unseren ganzen kognitiven Apparat prägt. Wie es ist, einen anderen Körper zu haben, können wir nur spielend erleben, durch einen Bruch der in der wirklichen Welt unauflösbaren Legierung, einen Körper zu haben, und ein Körper zu sein. In einer Simulation in einen virtuellen Körper zu schlüpfen, bleibt auf die Erfahrung reduziert, sich zu verkleiden und zu maskieren oder eine Maschine zu steuern bzw. ein Werkzeug als ›Verlängerung‹ des Körpers zu benutzen. (Rötzer 1995/2008:162).

Rötzer sieht es als wünschenswert an, den jeweiligen Körper wählen zu können und ›seinen fleischlichen Körper abzustoßen‹ (ebenda S. 166), damit die ›Verankerung im räumlichen Hier‹ aufzuweichen (S. 167), ›immer weniger Substanz und immer mehr Schnittstelle‹ (S. 166) zu sein und damit dann auch neue Körperbilder zu entwerfen, wobei diese aber nicht im Sinne etwa Merleau-Pontys als körperlich basierte Vorstellungen zu verstehen sind, sondern als reine Imagination, von denen Rötzer einige aufzählt (Stalarc, Cybersex). Filme wie ›Matrix‹ (1999) oder ›Avatar Aufbruch nach Pandorra‹ (2009) nehmen diesen Traum immer wieder auf und zeigen die Sehnsucht und Machbarkeit einer virtuellen Welt.[25] Allerdings bedürfen die Protagonisten in den Filmen immer noch einer Körperlichkeit (wenn auch nicht der eigenen). Das hat seinen Grund natürlich darin, dass es in den Filmen sonst nichts zu sehen gäbe. Für Rötzer ist das Denken in

**25** Beim Besuch einer Vorführung von ›Avatar‹ hatte ich das Gefühl, dass eine 3D-Version das Geschehen zwar dreidimensionaler, aber nicht realistischer macht; ein Phänomen, das bereits beim Übergang von Schwarz-Weiß-Filmen zu Farbfilmen zu erfahren war.

›*Avataren*‹ »… nur eine Zwischenlösung auf dem Weg zu einem virtuellen Körper – und möglicherweise irgendwann zu einem Upload in einem anderen Träger als dem Leib …« (Rötzer 1995/2008:168) Das Medium ist der diesseitig gewordene jenseitige heilige Ortes einer rein geistigen Sphäre. Es substituiert den individuellen, leiblichen Menschen und seine materiale Welt.

## ›Ersatz‹

Auf Grund der gerade angesprochenen Sehnsüchte entwickeln sich in der Architektur zwei neue Denkversuche der Auslöschung der Realität, eine nach innen und eine nach außen.

**Abb. 4** Videobrille und Videowand. www.voip-information.de/videobrillen-auf-dem-vormarsch-microsoft-patentiert-augensteuerung.php.

Als Richtung nach innen würde ich alle Bestrebungen bezeichnen, die die äußere Realität zu vernichten und Wirklichkeit allein als immaterielle Vision zu konstruieren versuchen. Es gibt gegenwärtig eine starke aber in der Architekturwissenschaften kaum bewusst werdende Tendenz auf der Nutzerseite, durch 3D-Filme, durch immense Vergrößerung der TV Monitore in den Wohn- und Schlafzimmern, durch Einsatz von Beamern, wie ebenso durch 3D-Filme in Kinos und im Wohnzimmer, durch Videobrillen und durch permanente Verfeinerung der Auflösung der Bilder und Filme, die Substitutionskraft der durch Medien erzeugten Bilder zu erhöhen und auszuweiten, also auf der einen Seite die mediale Welt auszuweiten und auf der anderen Seite den Alltag, die reale Welt und den menschlichen Körper zu verdrängen.

Dabei entsteht eine überwältigende Unmittelbarkeit, die weiter an der Auflösung eines Ichs mitwirkt. Dies wird in dem Foto auch dargestellt, die die Videobrille präsentierende Person ist eine nahezu körper- und identitätslose Lichtgestalt. Bereits Anfang der 50er Jahre des vergangenen Jahrhunderts hat Ray Bradbury davor gewarnt:

> »… His wife in the TV-parlour (at home, EF) paused long enough from reading (a; EF) script to glance up … ›What's on this afternoon?‹ He asked tiredly. She didn't look up from her script again. ›Well, this is a play that comes on the wall-to-wall circuit in ten minutes. They mailed me my part this morning. … They write the script with one part missing. It's a new idea. The home-maker, that's me, is the missing part. When it comes time for the missing lines, they all look at me out of the three walls. … Here, for instance, the man says, ›What do you think of this whole idea, Helen?‹ And he looks at me sitting here centre stage, see? And I say, I say –. ›She paused her finger under a line in the script. ›I think that's fine!‹ And then they go on with the play …‹ He stood in the hall looking at her. … ›It's really fun. It'll be even more fun when we can

afford the fourth wall installed. ...« Ray Bradbury: Fahrenheit 451 (1953)[26]

Dabei ging es Bradbury um die Befreiung aus dieser der Bewusstwerdung entzogenen Unmündigkeit. Heute wird diese Dystopie wahr und zudem offensichtlich als Eutopie empfunden.

Als Richtung nach außen verstehe ich die Beseitigung aller Schwellen und Grenzen zwischen Subjekt und realer Welt. Dies gelingt nur, indem ich die materiale Außenwelt in Informationen oder in Visionen transsubstantiiere und dadurch die Subjekte in ein reines Bewusstsein, das sich nicht mehr durch Steaks und Rotwein ernährt, sondern durch Bytes und Bilder, also auch keinen Körper mehr hat, nur noch so aussieht, wie ein Mensch von Fleisch und Blut, tatsächlich aber ein Bild seiner selbst ist. Besonders deutlich wird dies m. E. in einem Konzept des italienischen Architekturbüros Superstudio. Sie setzen zudem nahezu 1:1 die Vorstellungen von McLuhan um.

Andere Büros und Architekten lassen sich stark von seinen Vorstellungen anregen; dabei beziehen sich aber nur einige Architekten direkt auf seine Meta-Physik.[27]

Beatriz Colomina formuliert diese Bestrebung so:

> Die Menschen »... inhabit a space that is neither inside nor outside, public nor private ... It is a space that is not made by walls but of images. Images as walls. ... That is, the walls that define the space are no longer solid walls punctuated by small windows but have been dematerialized, thinned down with new building technologies and replaced by extended windows, lines of glass whose view now define the space ... The modern transformation of the house produces a space defined by walls of (moving) images.« (Colomina 1996:6–7)

Sie attribuiert die Bestrebung bereits der Internationalen Moderne der 20er und 30er Jahre des 20. Jahrhunderts, die gerade zitierten Sätze sind auf Le Corbusier gemünzt. Es passt, wenn man – wie sie – einzelne Realisierungen herauspickt, wie den Ausbau des Daches eines Hauses aus dem 19. Jahrhundert am Champs-Elysées in Paris zu einer Location für Empfänge und Partys für Charles de Beistegui.

**26** Bradbury (1953/1991, S. 28, 29.

**27** Siehe etwa Coop Himmelblau: Architecture is now; London 1983, S. 78.

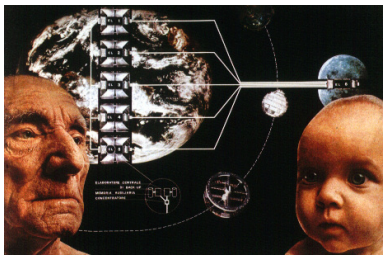


**Abb. 5** Superstudio, The Continuous Monument. An Architectural Model For Total Urbanisation, Firenze 1969.

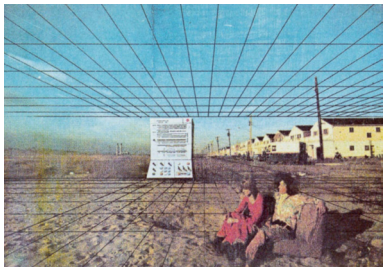


**Abb. 6** Superstudio, The Continuous Monument. An Architectural Model For Total Urbanisation, Firenze 1969.

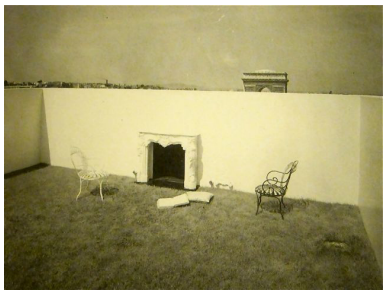


**Abb. 7 und 8** Le Corbusier Apartement Beistegui in Paris (1929). mondo-blogo.blogspot.de/2010_10_01_archive.html.

Der Dachausbau verzichtet, wo möglich, auf Wände und ersetzt sie durch den Blick auf Paris. Vom Penthouse – auch aus der abgehobenen Lage und von der Gestaltung des Penthouse – her gesehen, ist ›Paris‹ nicht mehr als sein Bild, animierter Background der Empfänge und Partys. Colomina nimmt die Gestaltung dieser baulichen Anlage, die Substituierung der Wände durch Ansichten als Symptom (S. 297) für die systematische Transdisziplinierung des Bauwesens in ein Medium während der Internationalen Moderne. Das geht jedoch viel zu weit, denn es sind nur sehr vereinzelte Bauten im Gesamtwerk Le Corbusiers, und es ist kaum bei anderen Architekten zu finden, die man zur Internationalen Moderne zählt.

Neben diesem extremen Verständnis von Medium als Sein im Nichts werden die dematerialisierenden Funktionen der Medien für die Verdrängung von Architektur und für die Erzeugung von ›Ersatz‹[28] benutzt. Über Jahrtausende waren Darstellungen (Ritzungen in Stein, Beschreibungen, Modelle, Zeichnungen mit klassischen Medien oder durch Software) eingesetzt worden, um Strukturpläne, Entwurfs- und Baupläne herzustellen. Sie waren Hilfsmittel, das Bauen im Modus des Als-ob zu durchdenken und ein abgesichertes Bauen zu ermöglichen. Die gebaute Architektur wurde dadurch komplexer, das Wollen machbarer. Demgegenüber wurden Zeichnungen bereits im 19. Jahrhundert eingesetzt, um illusionäre und atmosphärische Einzeldarstellung zu erzeugen, die in ihren Inhalten weit über die Faktizität der dann gebauten Architektur hinausgingen. Fotografie und Steindruck machten die Illusionen technisch reproduzierbar und zu einem Massenphänomen. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhundert – begründet in der Möglichkeit der Farbfotografie und der enormen Verbilligung des Farbdrucks – wurde die Intensität der Illusion gesteigert. Sie erhöhten die Prägnanz der Abbildungen und ließen nun auch eine Verwechselung von Illusion und Realität zu. Durch die Digitalisierung der Darstellungen und durch Entwicklung hocheffektiver Software (CAD, Rendering, Bildbearbeitung), einer erneuten Verbesserung und Verbilligung der Drucktechniken, sowie der Auflösung und Farbqualität von Monitoren und der Hard- und Software zu deren Steuerung, sowie der Verlagerung der Fachkommunikation auf den PC gab es erneut einen exponentiellen Fortschritt in der Detailliertheit der Illusion.

Dies führt zur Substitution des Bauens durch mediale Darstellung. Ein Gebäude wird zu einem durch Fotos und Rendering organisierten Wahrnehmungsbild.

Das Chilehaus in Hamburg hat seine architektonische Identität nicht in dem 1924 von Carl Dragfeld gemachten Foto einer Ecke, sondern in der eleganten Art der städtebaulichen Lösung in der Kombination mit der architektonischen Gestaltung der Baumassen und mit der ästhetischen Qualität des sehr dunkel gebrannten Backsteins, der Verbindung von großstädtischer Typologie und regionaler Tradition. Die mediale Reduktion des Gebäudes auf die Ecke und die so geführte Begründung der Klassifikation

**Abb. 9** Aufnahme des Chilehauses in Hamburg von Carl Dransfeld 1924.

**Abb. 10** Collage aus einer Fotografie des Hamburger Hafens und einer gerenderten Darstellung des Entwurfs der Elbphilharmonie von Herzog & De Meuron.

des Gebäudes als (gotischen) Expressionismus zerstört die ästhetische Wahrnehmung der tatsächlichen Qualitäten. Ein selbstbewusster Blick auf den gegenwärtigen Zustand der Elbphilharmonie lässt erkennen, dass der Aufbau auf dem Speicher keine kristalline Lichtarchitektur sein wird, sondern ein massiver Glasblock mit wolkig getönter an manchen Panels sich nach außen wölbender Glasfassade und tropfenförmig betonten Balkonen.

Man denkt zunächst, dass sich die Darstellungen nicht verabsolutieren können, weil doch das reale Gebäude vorhanden ist. Da das Wissen vom Gebäude aber zumeist nicht durch Besuch sondern durch Publikationen entsteht, die Autoren der Abbildungen zudem die Urheber der Gebäude bzw. hochangesehene und etablierte Experten sind, nimmt man die Abbildungen als authentisch. Zudem ist die Realität der Bauten oft sehr viel banaler als dessen hochinteressante Abbildungen. Und so tut man sich den Gefallen und nimmt die vorgeschlagene Sicht ein.

**28** en.wikipedia.org/wiki/Ersatz_%28disambiguation%29.

**Abb. 11** Ausschnitt eines Fotos vom Bau der Fassade der Elbphilharmonie; upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Elbphilharmonie_Hamburg.jpg.

**Abb. 12** Vorkriegsfoto des Chilehauses in Hamburg (Archiv LS Theorie der Architektur BTU Cottbus).

Bisweilen gehen die Architekten noch einen Schritt weiter. Nehmen wir als Beispiel ein Projekt aus einer Ausstellung des Museum of Modern Art in New York (›The Un-private House‹) vom 1. Juli bis zum 5. Oktober 1999, das ›Digital House‹ von Hariri & Hariri; ich möchte dabei hier nur auf einen Raum, auf die Küche, eingehen.

**Abb. 13** Hariri & Hariri; Küche, mit auf die Wand projizierten Köchen und einem Kochrezept www.haririandhariri.com.

Die Küche des Digital House von Hariri & Hariri (Abb. 13) besteht – so weit im Bild sichtbar – aus einem Fenster, durch das hindurch ein graues blattloses Gesträuch zu sehen ist, aus Glaswänden und Screens. In der Mitte der Küche steht ein Kochblock mit einer Kochplatte im kleinen traditionellen Format, auf der 2 kupferne Kochtöpfe stehen, in denen sich etwas Gemüse befindet. Auf der Arbeitsplatte steht eine Schale mit sieben – sagen wir einmal – Canapees, ein Glas mit Rotwein und ein Glas mit einem Aperitif. Ein Dunstabzug ist nicht vorhanden. Ein Rezept für ein Pumpkin Pie ist auf eine Wand projiziert, zudem zwei gut aussehende aber geklonte Köche. Eine weibliche Person im trägerlosen langen Abendkleid beugt sich und blickt auf den Herd und die Informationen auf der Wand. Sie trägt keine Schürze. Es gibt keine Backform, keine Schüsseln, Löffel, realen Quirle (ob die virtuellen Quirle hier helfen können, sei bezweifelt). Erforderliche Lebensmittel (Mehl, Eier, Kürbis) sind nicht zurechtgestellt. Die Küche hat keine Unordnung, nicht einmal den Ansatz von Schmutz, keine Gebrauchsspuren. Es wird Sinnlichkeit präsentiert, die keinen Sinn hat, Sinnlichkeit, die in Bildern schwelgt, die mit der Sinnlichkeit (und der Natürlichkeit) der Lebensmittel, mit der Freude (und den Mühen) des Backens und mit der Sinnlichkeit (und dem Risiko des Gelingens) des Pumpkin Pie und mit der Vorfreude aufs genießende Essen nichts mehr zu tun hat. Das Bild zeigt uns keine Küche, sondern ein luzides Image, eine location, die man den Gästen zeigt, in der man aber nicht mehr kocht. Eine Küche, in der das Kochen nicht mehr erforderlich ist, weil man vermutlich auch nicht mehr isst/ist.

# Virtualität

## Zum Begriff der Virtualität

Die Sehnsucht nach einer reinen, scheinbar wirklichkeits- d. h. welt- und körperfreien ›Virtualität‹ in Neuen Medien, nach Auflösung (Immersion) durch Auflösung (Vernichtung von Materialität und Körperlichkeit), nach Sein im Nichts/All ist eine romantische[29] Sehnsucht der Menschen, die religiösen (christliche Mystik, Taoismus/Daoismus, Strömungen im Hinduismus) oder pseudoreligiösen Charakter (Esoterik, esoterische Aspekte der Hippiebewegung) hat. Allerdings scheint mir der Begriff der Virtualität dabei falsch verstanden und falsch benutzt. Virtualität ist nicht Überschritt (Transzendenz) in eine andere Wirklichkeit, sondern fungierender Eingriff (Darstellung/Verdeutlichung/Ausdifferenzierung/Modifikation/Irritation/Destruktion usw.) einer durch ein spezifisches Medium vermittelten Wirklichkeit in eine durch ein spezifisch anderes Medium konstruierten Wirklichkeit.

**29** Siehe z. B. sehr konkret den Wunsch von Fürst Pückler, seinen Körper nach seinem Tod in Salzsäure aufzulösen.

– In der Physik werden Teilchen als ›virtuell‹ bezeichnet, die man bisher direkt und empirisch nicht nachweisen konnte, auf die man aber wegen seiner Wirkungen, bzw. wegen der Absicherung in einer schlüssigen und empiriebasierten wissenschaftlichen Erklärung als physikalisch existent schließen muss.

– Als virtuell bezeichnet man auch Phänomene, deren Wirken nicht im Rückgang auf ihre Sachlichkeit zu begründen ist. Nehmen wir das Beispiel einer virtuellen Festplatte. Sie ist insofern virtuell, als es sie als Hardware nicht gibt. Gleichwohl ist sie wie eine entsprechende Hardware zu benutzen. Funktionen oder (praktische, semiotische, symbolische usw) Bedeutungen treten an die Stelle oder zur Faktizität des Dings. Eine virtuelle Festplatte schwebt nicht über der Hardware, sie ist Hardware, ein Segment einer realen Festplatte, die nun so segmentierend formatiert ist, als wäre sie zwei Festplatten. Bereits die ungeteilte Festplatte war virtuell (man nennt es nur nicht so), weil Hardware nur dann zu einer Festplatte wird, wenn man sie entsprechend formatiert. Benutze ich das Virtuelle außerhalb seiner Funktion, so zerstört es sich; will ich die zweite virtuelle Festplatte (als Unterformatierung eines Sektors der Hardware) etwa ausbauen, so werde ich sie nicht finden. Sie ist eine virtuelle Festplatte, nicht weil sie virtuell ist, sondern weil sie Festplatte ist. Sie ist keine Festplatte im Seinsraum des Virtuellen. Vielmehr wird sie im Seinsraum des Realen (der realen Hardware) als besondere Funktion etc. angesprochen. Das Virtuelle ist kein Gegenbegriff zum Realen, sondern zum Dingfesten. Das Adjektiv ›virtuell‹ bezeichnet kein alternatives Sein in einer ganz anderen Sphäre (so wie das Adjektiv ›kosmisch‹ Sein im Kosmos meint), sondern einen Modus der Realität.

– Virtualität ist ein Phänomen des Alltags, nicht des Ausstiegs aus dem Alltag.

Nehmen wir auch hier noch einmal kurz unser Standardbeispiel auf. Man spricht am Telefon miteinander, *als ob* man sich zu einem Gespräch getroffen hätte. Das Telefonat ist aber nur ein Gespräch, wenn man die Stimme identifiziert, wenn Persönlichkeit und Emotionen und wenn ein Reagieren auf die von mir angesprochenen Inhalte zu erkennen sind. Spricht man aber mit einem Computer oder mit einer Mitarbeiterin in einem Call-Center so erkennt man in der Regel an der Stimme – obwohl alles getan wird, das zu verdecken – dass es sich nicht wirklich um ein Gespräch handelt. Man vergegenwärtigt sich den Gesprächspartner als konkrete Person, hat die eventuell mit ihm real erlebte gemeinsame Zeit, ihre Biografie im Sinn. Wenn man es bei einem Handygespräch nicht weiß, fragt man danach, wo sie sich im Moment aufhält – und man meint dann nicht nur den geografischen Ort, sondern die lebensweltliche Situation – wie spät es am anderen Ende der Leitung eigentlich ist und was gerade für ein Wetter herrscht – und auch hier meint man die Situation. Man versucht, mit einer realen Person in ihrer realen Umwelt sprechen. Das füllt das Sprechen und macht es effektiv. Zudem holt das Telefonat auf beiden Seiten der Verbindung den fernen Gesprächspartner über seine Stimme in die eigene Welt, füllt sie an und gibt ihr einen erweiterten Sinn.

## Virtualität der Welt

Welt ist immer wahrgenommene Welt.[30] Bei der Wahrnehmung – und ich möchte mich hier einmal auf die visuelle Wahrnehmung beschränken – fallen Abbildungen von Gegenständen im Blickfeld auf die Retina, bilden dort ein zweidimensionales Muster (visuelle Feld), das im Prozess des Wahrnehmens in der Retina in chemo-elektrische Impulse umgewandelt werden. Sie werden zugleich zerlegt (so werden beide linken Seiten der rechten und der linken Retina in die rechte Hirnhälfte und die beiden rechten Seiten in die linke Hirnhälfte geleitet), neu gebündelt, und als unterschiedlich starke und unterschiedlich geartete Impulse (manche Impulse fangen an zu feuern, wenn Licht auf die Retina fiel, andere Impulse wiederum hören auf zu feuern) an unterschiedliche Stellen in den Gehirnhälften weitergeleitet.

**30** Ich verzichte hier auf eine ausführlichere Ableitung dieser These, um umfänglicher den medialen Charakters von Architektur diskutieren zu können.

Das visuelle Feld schlägt in die visuelle Welt um, indem ich die Dinge identifiziere, damit zugleich Raum und Zeit konstituiere und sie verorte und ihr Prozedere bestimme. Die Elemente der visuellen Welt haben dann in unserer Wahrnehmung (Ergebnis des Prozesses des Wahrnehmens) – obwohl diese sich so nicht auf der Retina abgebildet haben –Rückseiten und Innenleben, sie haben Funktionen und Bedeutungen, sie haben Ge-

schichte und sie haben eine intentionale und temporale Potenz. Da Dinge in einem Funktions- und Handhabungszusammenhang stehen, ist dieser Raum nicht nur abstrakt Raum, sondern Handlungsraum, Raum der sich aufgrund von erwarteten Handlungsmöglichkeiten in seiner Seinsqualität konstituiert.[31] Das Umschlagen des visuellen Feldes in eine visuelle Welt kann man mit Jean-Paul Sartre als Herstellung einer Situation sehen, um damit die Einheit von Konstruktion und Rekonstruktion durch ein Subjekt deutlich zu machen und also auf die Einheit von Wahrheit und Freiheit zu verweisen.[32] Eine Trennung in sachlicher Empirie und einer darauf aufsitzenden Virtualität ist nicht möglich, weil es ohne den Entwurf einer wahrscheinlichen Welt keine Empirie, aus der sie konstruiert ist, gibt.

**31** Ich fasse hier die Wahrnehmungstheorie von J. J. Gibson zusammen.

**32** Sartre 1943.

## Virtualität der Körperlichkeit

Körper ist immer *mein* Körper, Identität von Körper und Ich. Diese Jemeinigkeit ist etwas anderes als ein Besitz. Es gibt kein ›Ich‹, das einen von diesem Ich getrennten Körper besitzt. So wie natürlich der Geist Hirn (im biologischen Sinne) ist, so ist die Ichidentität immer körperlich. Es beginnt mit der komplexen sensorischen Orientierung im Umraum, die immer ›Praktognosie‹, Einheit von Handeln, Wahrnehmen und Erkennen, ist, erstreckt sich über dem Umgang mit den eigenen körperlichen Fähigkeiten bis hin auf die Anwendung des einverleibten Sets sozialer Verhaltensweisen und der körperlich trainierten Ablaufmuster.

Die Ichidentität, das Wollen, Planen und Agieren einer Person befindet sich nicht im Hirn allein, sondern in seinem im Laufe seines Lebens in seinen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Gesten und Habiti entwickelten Körper und in der spezifischen Verankerung des Körpers in seiner Umwelt. Ichidentität entsteht und besteht in einem Prozess der Reflexion und der sozialen Verankerung.[33] Der Körper ist keine Last des Ichs, den man vielleicht irgendwann beseitigen kann und sollte, um das Ich frei zu setzen. Der Körper ist eine der Bedingungen der Konstitution, der Maintenance und der Performanz des Ichs. Beseitigung des Körpers heißt Auslöschung des Ichs. Der Körper als Lebewesen hat seine biologischen Ansprüche, er ist aber auch Ding unter Dingen in Raum und Zeit, er hat physikalische Existenz, die in eine materiale Umwelt eingebettet ist. Körper ist immer wahrgenommener Körper,[34] ist immer Leib; Merleau-Ponty spricht von ›fungierendem Leib‹, G. Marcel von ›corps vivant‹, Sartre von ›corps sujet‹. Der eigene Körper ist als ›Körperschema‹ bewusst, es entsteht durch eine virtuelle, kognitive Selbstdefinition der situationsabhängigen Eigenart des eigenen Körpers. Dabei werden Körpergrenzen, Intimität, Privatheit und Öffentlichkeit variabel und situationsabhängig bestimmt; wobei dies kein rein kognitiver Entwurf ist. Die konkreten und biographisch verändernden biologischen Fähigkeiten, die grundsätzlichen und angeeigneten physio-

**33** Ich habe in einem früheren Aufsatz zu diesem Thema einige konkrete Szenarien geschildert; siehe Führ 2000.

**34** Natürlich gibt es Gründe für eine phänomenologisches Verständnis; Sie sind an den unterschiedlichsten Stellen und von einer Reihe von Autoren vorgebracht worden. Ich werde mich hier auf eine Zusammenfassung beschränken.

logischen und physischen Fertigkeiten und das subjektiv angeeignete und trainierte, durch Erfolg oder Misserfolg bewusst werdende Handlungsvermögen bestimmen das Selbstbild und prägen sowohl das Bewusstsein wie die Subjektivität. Eine Trennung in Körper und einer darauf aufsitzenden Virtualität ist nicht möglich, weil es ohne das Körperschema keine Körperlichkeit, aus der es konstruiert ist, gibt.

## Virtualität der Theorie

Theorie als das einer strikten Systematisierung zur Wissenschaft vorausgehende, arbeitende Durchdenken der Wirklichkeit ist stets virtuell, weil es die Dinge aus einer Perspektive wahrnimmt, vom Präsenten her dessen Vergangenheit und Zukunft entwirft, das Konkrete verallgemeinert und in Kontexte stellt. Eine Trennung in Fakten und Denken ist nicht möglich, weil es ohne Theorie keine Fakten gibt, deren Ordnung sie versucht.

## Medien als Virtualisatoren der Architektur

Medien helfen mit, Architektur zu virtualisieren; auch das ist kein ganz neues Phänomen. Die Glasfenster gotischer Kathedralen wandeln das unsichtbare Sonnenlicht in sichtbare Farben um und substantiieren so – in theologischer Metaphorik – Gott in seinem eigentlich metaphysischen Sein in eine physische Erscheinung.

**Abb. 14** Fenster im Kölner Dom; neuere Aufnahme vom Licht des Fensters von Gerhard Richter.[35]

**35** Die Aufnahme (www.ksta.de/koeln-uebersicht/ein-fantastisches-farben-spiel,16341264,13375134.html) zeigt das 2007 eingebaute Fenster von Gerhard Richter während eines Gottesdienstes, bei dem Weihrauch verbrannt wurde. So deutlich sieht man das Phänomen heute nicht mehr, da die Kirchen innen heute durch Zerstörung der alten Fenster heller sind und zudem zumeist beleuchtet werden. Das einfallende Licht ist heute zudem durch die starke Beleuchtung der Stadt diffuser geworden. Das Phänomen lässt sich auch nicht so richtig gut fotografieren.

Das den Innenraum anfüllende farbige Licht virtualisiert – wie auch die Weihe der Kirche, die Orgelmusik und der Gesang, der Weihrauch, die Bewegungen der Menschen im Raum während der Messe, die Stimme des Priesters, die leisen Gebete der Gläubigen – den architektonischen Raum

für die Gläubigen zu einer Sphäre der Anwesenheit Gottes. Hierzu gehört die Virtualisierung von Kirchenräumen durch illusionistische Bemalungen der Mittelschiffdecken und der Kuppeln und von Wohn- und Repräsentationsräumen durch *trompe-l'œil*.

**Abb. 15** Andrea Palladio/Paolo Veronese; Villa Maser (Aufnahme Archiv BTU).

Neben die visuellen Medien treten in der Architektur schon seit der Antike die verbalen, von den lobenden Beschreibungen (Ekphrasis) über die die Werke begleitenden Architekturtraktate bis hin zu den sogenannten ›Erläuterungen‹ der Entwürfe, Werkvorträgen und Publikationen in Fachzeitschriften von den und über die Architekten.

Für die Stadt – um einen Dimensionssprung in der Betrachtung zu unternehmen – gilt das gleiche. Hier ist es das Glockengeläut der Kirchen oder

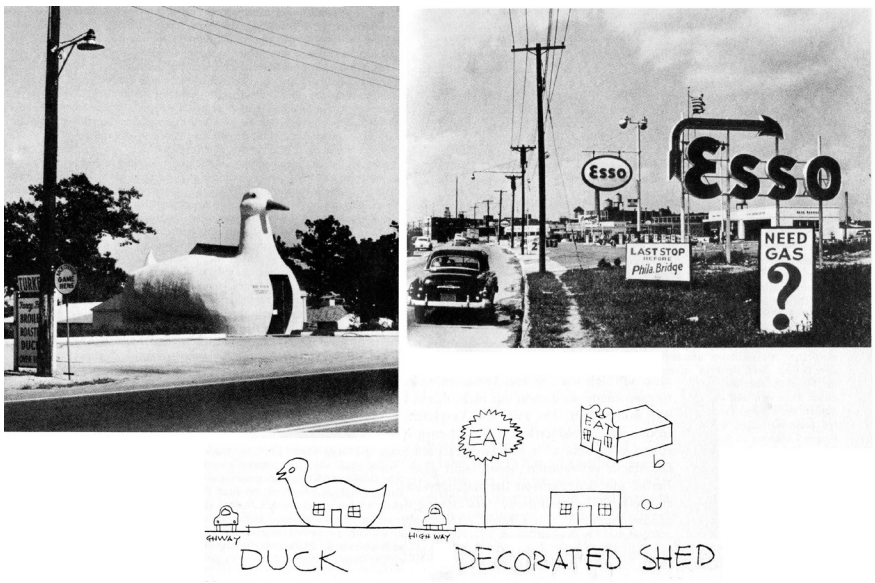



**Abb. 16** Learning from Las Vegas (1978); Braunschweig Wiebaden 1979.

der Ruf des Muezzin zum Gebet. In der frühen Neuzeit ist es die Stadtbeleuchtung – um mich auf die visuellen Medien zu beschränken – die als Präsenz der Aristokratie verstanden wurde, weshalb ihre Mitglieder– wenn man Schievelbusch[36] folgt – bei der Französischen Revolution gerade an den Laternen aufgehängt wurden. Im 19. Jahrhundert wurde sie dann jedoch noch ausgeweitet und ergänzt durch die Beleuchtung der Verkaufsräume eines Geschäftes und der Öffnung auf den Straßenraum hin und virtualisiert so Stadt.[37]

**36** Schievelbusch 1983.

**37** Siehe hierzu Walter Benjamins Passagenbuch.

Im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts haben das Robert Venturi, Denise Scott-Brown und Steven Izenour 1972 in *Learning from Las Vegas* an einem extremen Beispiel theoretisiert, indem sie die beziehungsreichen Anspielungen der Hinweisschilder am ›Strip‹, der Hauptachse von Las Vegas, sowie die Effekte der Lichtregie in den Innenräumen – wie ich finde – sehr treffend analysieren. Die Autoren sehen auch einen Gegensatz, den sie als ›Ente‹ und als ›Dekorierten Schuppen‹ bezeichnen (ebenda, S. 104). Dabei geht es nur vordergründig um die entsprechenden Bauten

(ebenda, S. 106 und 107). ›Ente‹ ist vielmehr ein Begriff für Architektur, die aufgrund ihrer (visuellen) Eindringlichkeit überwältigt, in der das Subjekt sich verliert, wie beim Innenraum der Casinos: »… Die Spieler verlieren so jede Orientierung, jedes Zeitgefühl. Man weiß nicht mehr, wo man ist, wie spät es ist. Die Zeit scheint ohne Anfang und ohne Ende zu sein, die Beleuchtung ist mittags genauso wie mitternachts. Auch der Raum scheint grenzenlos zu sein, das künstliche Licht verunklärt seine Begrenzungen eher, als sie klar auszuleuchten … Raum ist umschlossen von einer Zone des Ungewissen …« (Venturi, Scott-Brown, Izenour 1978/1979:59)[38]

**38** Siehe dazu etwa Ötsch 2006.

Die Anreicherung der Architektur durch Zeichen, der Dekorierte Schuppen‹, wird hingegen positiv gesehen: »… Diese Bilder zeigen, wie vital eine Architektur beziehungsreicher Anspielungen sein kann; sie öffnen uns die Augen dafür, wie tödlich andererseits die Befangenheit im Ghetto des Guten Geschmacks, das angestrengte Mühen um die konsequente Gestaltung auch des letzten Details werden können. Das Beispiel des Strips beweist, wie wertvoll die Verwendung des Symbolischen, die Zuflucht zu dosierten Irritationen für eine Architektur sind …« (ebenda, S. 86) ›Dekorierter Schuppen‹ steht für Architektur, die das Subjekt in seiner Intellektualität stärkt. Sie ist Aufklärungsarchitektur.

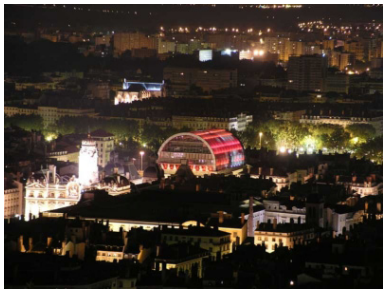


**Abb. 17** Jean Nouvel Oper Lyon. www.haustein-info.de/reise/cevennen2004/cev040604.html.

Die wichtige Unterscheidung, die Venturi, Scott-Brown und Izenour treffen gilt für alle virtuellen Medien und ihren Effekt auf Architektur und ihre Nutzer, wobei sich das aber nicht grundsätzlich gegen visuelle Medien richtet.

Wie Jean Nouvel mit dem Umbau der Oper in Lyon (1989) gezeigt hat, kann die Autochthonie der Nutzer gewahrt bleiben. Das Dach der von ihm umgebauten Oper zeigt Applaus des Publikums der Stadt durch farbiges Licht an. Damit wird die Aufführungen zu virtuellen Angelegenheiten der Stadt gemacht. Nouvel reißt die Bürger und Besucher Lyons nicht aus ihrem Alltag, wie es das Ziel im Konzept McLuhans ist, sondern füllt ihn an. In dieser Verankerung im Alltag liegt der Grund
für ihre Souveränität der Information über den Applaus gegenüber.

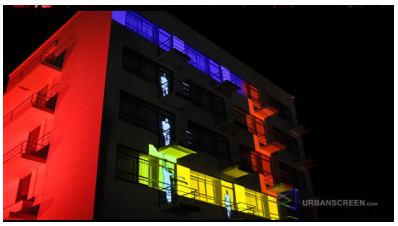



**Abb. 18** Urban Screen, Virtualisierung des Studentenhauses des Bauhaus Dessau am 5. Sept 2009. www.urbanscreen.com/usc/323.

Noch stärker ausgeweitet und Ansätze übernehmend, die Archigram mit der Instant City (1969 ff.) vorgestellt hat, ist die Idee der Medien im städtischen Raum, wie sie etwa auf den Media Facades Festivals in 2008 und 2010 in Berlin vorgestellt wurde oder von dem Büro ›Urban Screens‹ an unterschiedlichen Orten umgesetzt wurde.

Dabei ging es nicht nur um die Virtualisierung von einzelnen Gebäuden und ihre Vermittlung in den realen Stadtraum, in dem sie stehen, sondern auch um eine interaktive Online-Verbindung von Menschen und Ereignissen im Stadtraum. Das kann auch interaktiv geschehen, etwa indem eine Person auf der Straße gefilmt wird und ihre Gesten in Figuren in der virtuellen Projektion transformiert wird.

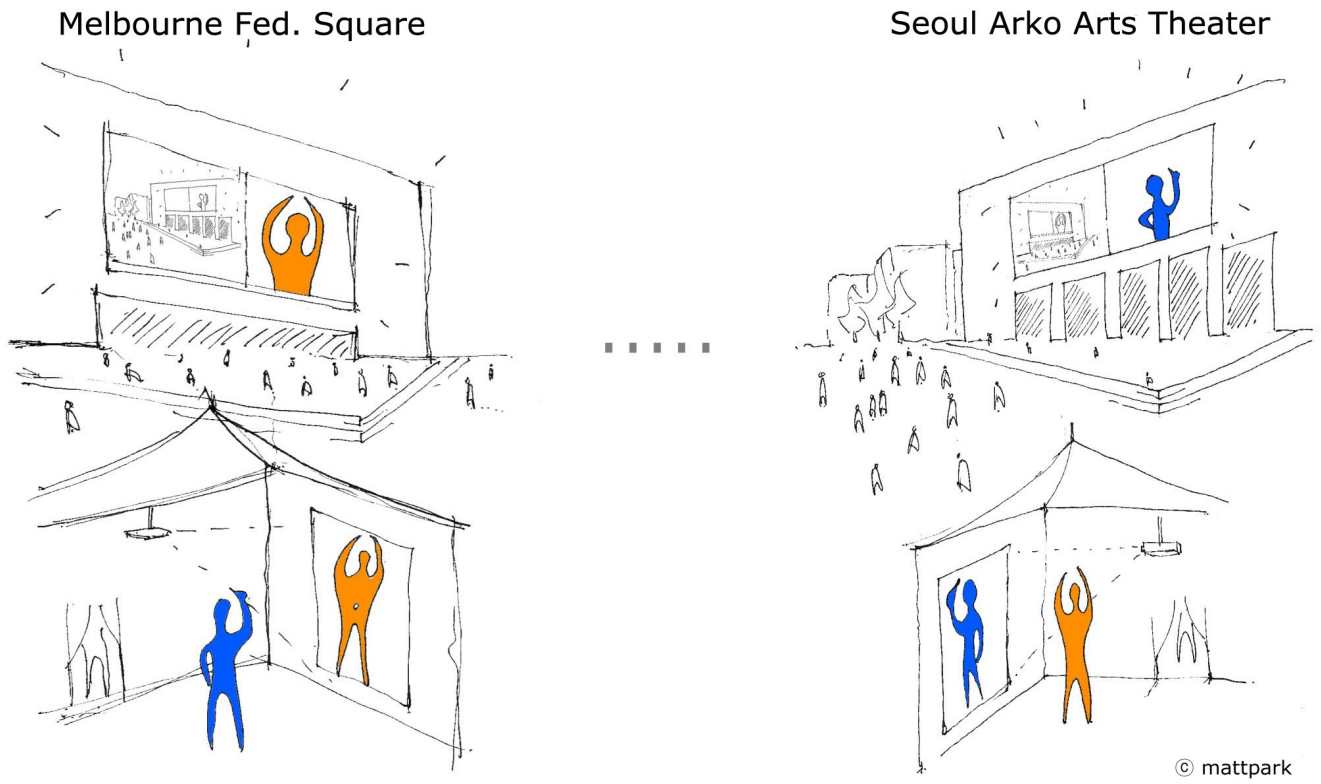



**Abb. 19** HELLO 여보세요 Diagram (Matt Park) spatialaesthetics.unimelb.edu.au/events/event/hello.

Die Interaktion kann auch global sein, Es kann aber auch ein gemeinsames Tanzereignis sein, wie beim HELLO 여보세요 am 7. Oktober 2011 auf dem Fed Square in Melbourne und dem Arko Arts Theatre in Seoul oder ein gemeinsames Konzert von zwei Bands (18. Dez. 2011), von denen eine (Parashurama) in einer Bahnhofshalle in Lüneburg und eine zweite (Aquarpa) im alten Bahnhof der Stadt São Carlos in Brasilien online miteinander spielten.[39]

**39** Lehrforschungsprojekt »dialogo_dialog« Kirschner (Leuphana Lüneburg)/Tramontano (Universidade de São Paulo) www.leuphana.de/ueber-uns/personen/ursula-kirschner/forschung-projekte.html.

# Immanenz

## The medium makes the message

Es gibt eine zweite Richtung der ›Aufklärung – eine lebensweltliche, die historisch neben der rationalistischen steht – die unter Aufklärung eine Kritik (Kritik hier als entfaltende Theorie, Bewusstmachung und Ethik verstanden) des eigentlich Menschlichen versteht, eine Grundposition, von der aus sich dann im 20. Jahrhundert auch die Phänomenologie herausgebildet hat. Freiheit heißt hier – kurz vermerkt – nicht Befreiung sondern Kompetenz. Realität und Körperlichkeit werden hier als wesentliche Bedingung seines Seins, der Interaktion, der Verortung im Raum und der Welthabe verstanden. Sie sind keine Behinderung sondern die Bedingung der Menschwerdung. Nur dadurch, dass der Mensch sich körperlich bewegt, erzeugt er eine räumliche Welt für sich, nur dadurch, dass man in

dieser Welt handelt, entsteht die Realität einer subjektiven Welt und besteht Welt überhaupt.[40] *Wirklichkeit ist real.*

Um dies zu diskutieren, möchte ich hier ein zugegebenermaßen bei medientheoretischen und akademischen Diskussionen ungewöhnliches Beispiel geben, das Fußballspiel.[41] Ich möchte gerade so ein Beispiel nehmen, weil damit deutlich zu machen ist, dass Kommunikation von Sinn zweitrangig ist, erstrangig aber die Generierung von Sinn im Medium. Ein Fußballspiel (game) besteht aus einem (Spiel-)Feld von ca. 100m x 50 m, das wiederum spezifisch strukturiert ist: durch eine Mittellinie, durch Aus-Grenzen und auf jeder Seite zwei Torgebilde von bestimmter Größe, vor dem sich wiederum jeweils zwei topologisch ausdifferenzierte Flächen (Torraum und Strafraum) befinden. Das Fußballspiel hat zudem ein strukturiertes Reglement, eine Art Grammatik, die bestimmt, wie es abläuft und was ein ›Tor‹, was ein ›Strafraum‹, was ›abseits‹, was ein ›Foul‹ usw. ist. Hinzu kommen die Festlegungen bezüglich der Mannschaften (Unterscheidung in Spieler, Torwart und Trainer, Festlegung der Anzahl der Spieler, der Anzahl der Austauschspieler, von Alter und Geschlecht der Spieler usw.). Ein Fußballspiel ist weder völlig fixiert noch völlig offen, weil in diesen beiden Extremsituationen weder Sinnstiftungen von Ereignissen noch ein Tun möglich wären. Das Fußballspiel ist ein Spiel (play). Allerdings besteht hier ein Unterschied zum Kinderspiel, das ein infantiles, nicht ernst gemeintes Nachahmen ist, bei dem es nur darum geht, das Tun einzuüben und unkritisch, in eher intuitiver Weise, einen vorgegebenen Sinn im Modus des als-ob nachzuvollziehen. Das Fußballspiel ist ein Spiel, bei dem die Möglichkeiten eines offenen Systems entfaltet und im statischen Rahmen der Regeln und in der vorgegebenen Struktur des Systems nunmehr zeitlich verlaufend eine wegen der Unkalkulierbarkeit physikalischer Vorgänge und subjektiver Aktionen und Reaktionen einmalige, unwiederholbare Interaktion in Gang gesetzt wird. Es ist in seinem Verlauf ein konkretes, einmaliges nicht wiederholbares Spiel (match). Das Spiel (match) hat zudem ein auf Können und Unwägbarkeiten beruhendes Ergebnis. Das Spiel (match) im engeren Sinne ist eine ca. 90 minütige Abfolge (play) von Ereignissen im Medium des Spiels (game). Während des gesamten Spiels (play) hat jeder Ort und jede Bewegung eines einzelnen Spieler im Kontext der Standorte und der Bewegungen der anderen Spieler, ihren Sprintfähigkeiten und ihres balltechnischen und fußballstrategischen Könnens und des Ortes und der angenommenen Bewegungsrichtung des Balls eine genuine Bedeutung. Diese Bedeutung ist das Resultat des komplexen Geschehens im Medium des Fußballspiels. Stellen sich die Spieler in der gleichen Weise auf einem Autoparkplatz auf, besteht also das gleiche Muster der Spielerstandorte, so fehlt ihm dennoch der im Medium generierte Sinn. Das Fußballspiel (play und match) ist zudem ein Zuschauerspiel, sei es für die Menschen im Stadion oder vor dem Bildschirm. Es geht nun aber nicht mehr um Ereignisse im Medium des Spiels (game) sondern um Ereignisse im Medium der Alltagspraxis. Ein im Medium des Spiels (game) als ›Tor‹ definiertes Ereignis wird nun (etwa) zur Infragestellung der Bedeutsam-

**40** Das möchte ich hier nicht begründen, es gibt dazu – mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Ansichten – eine Fülle von phänomenologischer Literatur.

**41** Ausnahmen sind Frederik J. J. Buytendijk; Das Fußballspiel. Würzburg 1953 oder Horst Bredekamp: *Florentiner Fußball: Die Renaissance der Spiele*, Berlin, Neuauflage 2006.

keit meiner Heimatstadt und meiner regionalen Identität, also zum Ereignis im Medium einer Lebenspraxis.

Ich möchte hier aber noch ein zweites Beispiel einbringen, die Malerei und beziehe mich dabei auf Max Imdahls 1984 veröffentlichten *Ikonik*, in der er anhand bildimmanenter Analysen der Werke Giottos den eigenständigen medialen Charakter der Malerei darlegt.[42] Ein Bild ist für Imdahl ein einzelnes, eigenes und autochthones Kunstmedium, dessen Narration in einem Akt voraussetzungslosen, nicht durch vorgegebene Begriffe bestimmten, erarbeitenden Sehens, dem von ihm sogenannten »sehenden Sehen«, erkannt werden musste. Imdahl setzt sich zum einen mit den Methoden und den Bildverständnissen der Ikonographie und Ikonologie auseinander, ist aber auch beeinflusst durch die damaligen Diskurse über die Gestaltpsychologie und die Bildlichkeit der Kommunikation und Erkenntnis im Alltag, etwa durch Rudolf Arnheims Bücher, die den Zusammenhang von visueller Kunst und Denken, bzw. von visueller Wahrnehmung und Denken abhandeln und die neben das begriffliche Denken das anschauliche Denken (so der Titel seines Buches ›Visual Thinking‹ in der deutschen Übersetzung; engl. 1969, dt. 1972) stellten. John Berger nahm dies mit seinen Mitautoren 1972 auf und weitete das Gegenstandsfeld auch auf die Werbung und die Alltagskommunikation aus. Diesen Positionen gegenüber behauptete Imdahl jedoch weiterhin den Kunstwerkcharakter eines Bildes.

**42** Siehe auch Max Imdahl, *Is it a Flag or is it a Painting?,* 1969.

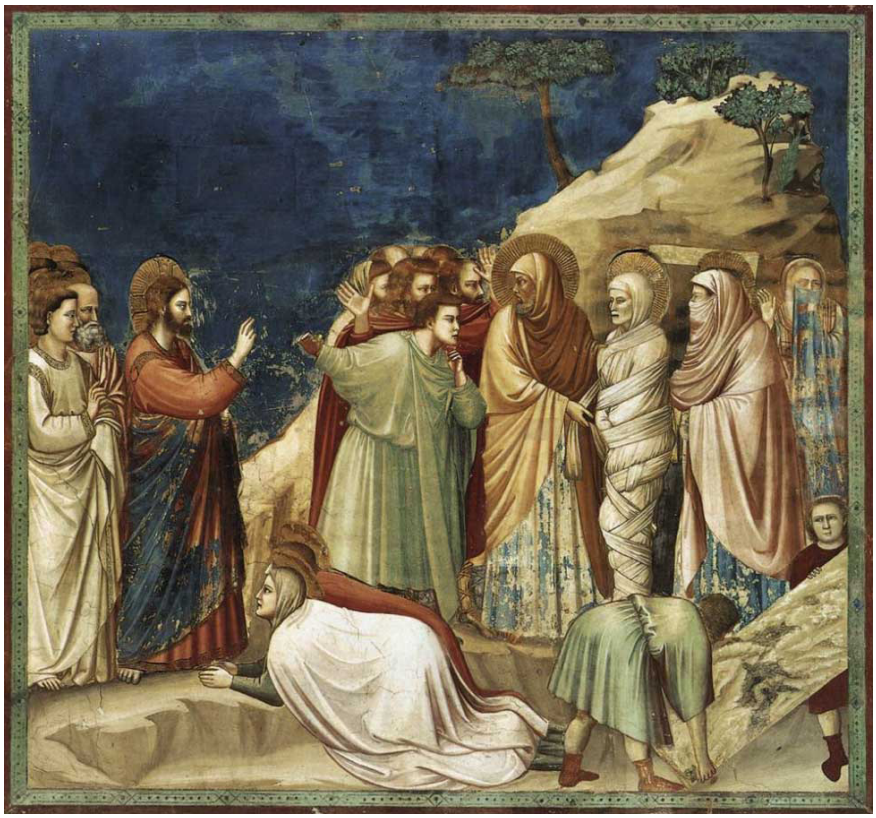
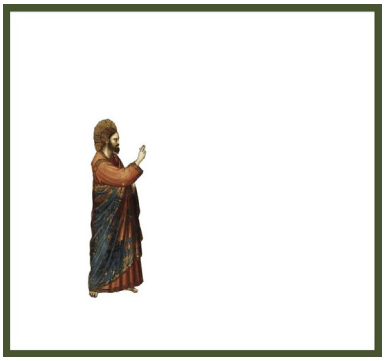


**Abb. 20** Giotto, Erweckung des Lazarus, Padua.

**Abb. 21, 22** Verschiebung der Christusfigur (wie bei Imdahl 1996 Bd. 3, S. 440 u. 441).



Der spezielle Ansatz der Ikonik definiert das Bild als ein gemaltes (painted) Feld, bei dem die Form des Feldes, die Art der Bemalung (paint), die Verortung auf dem Bildfeld und die gegebenenfalls[43] in den Farbspuren erkennbaren und ausgedeuteten[44] Abbildungen des Realen den spezifischen Sinn eines Kunstwerks generieren. Um nur 1 Beispiel aus den Schriften Imdahls zu geben: In Giottos Bild der *Erweckung des Lazarus* in Padua erhält Christus erst durch die Verortung im Bildfeld seinen spezifischen Handlungsraum. Imdahl sagt dazu:

> »Die Figur Jesu ist so lokalisiert, daß das Leere im Bildfeld in Spannung steht zu ihr selbst. Das Leere kommt zur Geltung als der anschauliche Aktionsbereich der Figur und ihrer Gebärde … schon eine geringfügige Verschiebung der Figur (siehe hier Abb. 17 u. 18; EF) ändert das Verhältnis zwischen Figur und Bildfeld fundamental.« (Imdahl 1996, Bd. 3, S. 440, 441)

Informationen erhalten ihren Sinn im Medium.

Medientheoretisch und – historisch findet man eine ähnliche Position bereits bei den Überlegungen Ernst Cassirers zur Sprache:

> »So zeigt etwa der Prozeß der Sprachbildung, wie das Chaos der unmittelbaren Eindrücke sich für uns erst dadurch lichtet und gliedert, dass wir es »benennen« und es dadurch mit der Funktion des sprachlichen Denkens und des sprachlichen Ausdrucks durchdringen. In dieser neuen Welt der Sprachzeichen gewinnt auch die Welt der Eindrücke selbst einen ganz neuen »Bestand«, weil eine neue geistige Artikulation. Die Unterscheidung und Sonderung, die Fixierung gewisser Inhaltsmomente durch den Sprachlaut bezeichnet an ihnen nicht nur, sondern verleiht ihnen geradezu eine bestimmte gedankliche Qualität, kraft deren sie nun über die bloße Unmittelbarkeit der sog. sinnlichen Qualitäten erhoben sind. So wird die Sprache zu einem der geistigen Grundmittel, vermöge dessen sich für uns der Fortschritt von der bloßen Empfindungswelt zur Welt der Anschauung und Vorstellung vollzieht.« (PsF I, S. 20)

Wie also in der Sprache – so Cassirer – bereits das (Wort)Zeichen das erste Stadium der Objektivierung des unaufhörlichen Wechsels der inhaltlichen Qualitäten im ›Strom des Bewußtseins‹, so macht jedes Medium qua Medium erst die Botschaft. Im dritten Band der *Philosophie der symbolischen Formen* spricht er in diesem Zusammenhang von einem ›Brechungsindex‹ eines Mediums, durch das wir auf die Wirklichkeit blicken und das die Wirklichkeit ›ebensowohl verhüllt wie offenbart‹ (PsF III, S. 3). Damit ist das Medium, die symbolische Form, als eine Art Brille, Lupe oder Fernglas

**43** Die Ikonik ist auch eine Methode der Analyse nichtgegenständlicher konkreter Kunst.

**44** Dazu gehört es etwa, die Abbildung einer halbnackten an zwei gekreuzten Balken genagelten bärtigen Mann als *›Christus‹* am *›Kreuze‹* zu erkennen.

gedacht, die eine bestimmte Wahr-Nehmung auf eine Wirklichkeit ermöglicht, bei der es ohne Wahr-Nehmung keine Wirklichkeit und ohne Wirklichkeit keine Wahrnehmung gibt. Zugleich macht Cassirer die Materialität dieser Brille durch den Begriff des Brechungsindexes deutlich.

Wenn man das verallgemeinert formuliert, so ist ein Medium ein offener bedeutungskonstitutiver Komplex (sei es ein System, eine Konfiguration oder welche Art der Ordnung auch immer) aus Determiniertheiten und Indeterminiertheiten. Ein Medium impliziert eine Topologie und eventuell eine Chronologie: Ort und Zeit, an denen sich etwas ereignet, generieren Bedeutung. Ohne Medium gibt es keinen Sinn und kein Spiel.

Auf den Zusammenhang von Offenheit und sinnkonstitutiver Bestimmungsmöglichkeit geht vor allem dann auch Niklas Luhmann bei seiner Untersuchung der Bedingungen, die eine Substanz haben muss, um Medium zu sein, ein. Zunächst einmal definiert er Medium als eine Substanz mit hohem Auflösungsverhältnis, in dem Ereignisse oder Objekte formuliert werden können, die Sinn kommunizieren. Er sieht dabei einen Bezug zum ursprünglichen Begriff für Materie, als das von sich aus Unbestimmte, das insofern für Form empfänglich sei. »... Materie (war, EF) das Medium der Realität ... (und EF) das Medium eines Rationalitätskontinuums, das zum Beispiel Wahrnehmung überhaupt erst ermöglicht« (Luhmann, S. 123). Das Medium sei aber selbstreferentiell, durch das Form zu Geist wurde (ebenda). Ein Medium besteht aus Ereignissen (wenn es zeitlich wirkt) oder aus Elementen. Man konzentriert sich beim Lesen einer Botschaft nicht auf das Medium, sondern auf die Elemente und Ereignisse, wie man bei der Wahrnehmung nicht das Licht, sondern die Dinge sieht. Diese Differenz von Medium und Form bleibe ausschlaggebend (ebenda, S. 125). In der Kunst generiert sich die Form ein Medium, »einen Raum sinnvoller kompositorischer Möglichkeiten« (ebenda S. 127).

> »Als Kommunikation funktioniert Musik nur für diejenigen, die dieser Differenz von Medium und Form nachvollziehen und sich über sie verständigen können: nur für die, die den entkoppelten Raum mithören können, in dem die Musik spielt; nur für die, die mithören können, daß die Musik durch ihre Tonalität sehr viel mehr Geräusche möglich macht, als normalerweise zu erwarten waren und dies im Hinblick auf Disziplinierung durch Form. Die Kunst etabliert, mit anderen Worten, eigene Inklusionsregeln, denen die Differenz von Medium und Form als Medium diene Und während man normalerweise Geräusche als Differenz zu Ruhe hört und dadurch auf sie aufmerksam wird, setzt die Musik diese Aufmerksamkeit schon voraus und zwingt sie zur Beobachtung einer zweiten Differenz: der von Medium und Form. Es liegt auf der Hand, daß diese Analyse sich auch für sichtbare Kunst durchführen läßt. Auch sie organisiert sich ein Medium hin-

> ein in die natürliche Welt, um sich von deren Auffälligkeiten zu lösen und mit anderen Auffälligkeiten zu spielen. Durch Kunst werden neue Möglichkeiten der akustischen wie der optischen Welt entdeckt und verfügbar gemacht und das Ergebnis ist: Über Auflösungsstrategien lassen sich mehr Möglichkeiten der Ordnung von Welt gewinnen, als diese ohne weiteres erscheinen läßt.« (ebenda, S. 128)

Es gibt Ereignisse und Elemente in einem alltäglichen Medium (so etwa alltägliche Laute), sie haben dort ihren spezifischen Sinn (spezifische Geräusche kündigen ein herannahendes Auto an, eine spezifische Melodie die Anwesenheit eines bestimmten Vogels, ein Wort vermittelt eine Information). Sie können aber auch zu Ereignissen (Töne) im Medium der Musik werden, dann und dort erhalten sie einen wiederum eigenen Sinn. Luhmann betont, dass die Grenze zwischen diesen beiden Medien deutlich bleiben müsse, damit man die Ereignisse den jeweiligen Medien (Alltag, Musik) zuordnen könne, in denen sie dann ihren jeweilig eigenen Sinn erhielten (Luhmann 1995:177).[45] Das scheint mir in Bezug auf ein einzelnes Schallereignis richtig.

**45** Luhmanns These macht die Beziehung zwischen Kunst- und Alltagswelt zu simpel. Weitergehende Überlegungen sind unter dem Begriff der ›Ästhetischen Grenze‹ etwa bei Ernst Michalski oder bei Dagobert Frey nachzulesen.

Eine erkennbare Konfiguration von Lauten verweist aber durch ihre Art der Konfiguration, durch die Art ihrer inneren Ordnung auch auf das Medium. Hört man z. B. bei einem Waldspaziergang eine bestimmte Konfiguration von in bestimmter Weise modulierten Lauten aus der Ferne durch die Bäume schallen, so nimmt man sie als Töne, d. h. als Ereignisse im Feld der Musik wahr und vermutet irgendwo einen Musikanten. So wie das Feld die Bedeutung eines konkreten Ereignisses bestimmt, so impliziert die Bedeutsamkeit des Ereignisses, um welche Art von Feld es sich handelt. Das kann man praktisch, als Nacheinander von Herstellung und rückschließender Aneignung sehen oder auch als Bedingungsgefüge.

## Bauliche Anlagen als Medium

Man kann das mediale ›Feld mit hohem Auflösungsvermögen‹ und eigenem ›Brechungsindex‹ in der Architektur als Technik, klassische Architektursprache/Stil, ästhetischer Struktur, als Proportion, als Typologie, als Gestalt oder als alltägliche Praxis verstehen, im Entwurf entsprechend organisieren oder sich zu eigen machen, wobei es zwischen Entwurfsintention und Aneignung durchaus auch Diskrepanzen geben kann. Als Beispiel möchte ich eine »Säule« diskutieren.

Von der Ansicht her würden wir die beiden Objekte auf Abb. 23 und 24 als ›Säule‹ bezeichnen; das tun wir im Deutschen auch mit einer ›Litfasssäule‹ oder mit einem ›Säulenkamin‹ im Englischen mit column als Spalte einer Auflistung. Stellt man aber wissenschaftliche Ansprüche an eine präzise Bezeichnung, so wird man es aufgeben müssen, den Schornstein des Österreichischen Parlaments in Wien als ›Säule‹ zu bezeichnen; er sieht aus wie eine Säule, ist aber keine. Das liegt daran, dass wir in die Irre geleitet werden, indem das, was eigentlich ein Ereignis in einem technischen Gefüge ist, ein Kamin, uns als stilistisches, also als Säule nahegelegt wird. Das Objekt in Abb. 24 sieht ebenfalls aus, wie eine Säule. Es ist eine Säule, wenn wir in Gedanken hinzufügen, dass es ein Exemplar aus einer Reihe ist, die zusammen mit drei weiteren rechtwinklig anschließenden Reihen, wobei jeweils die erste und letzte Säule einer Reihe wiederum auch erste und letzte Säule der im rechten Winkel anschließenden Reihe sind. Es ist auch erst dann eine Säule, wenn wir uns ein Gebälk vorstellen, das von diesen Säulen getragen wird. Erst dann ist es nicht nur eine Bezeichnung, sondern beinhaltet auch das Bezeichnete. Dieses Säulensein sehen wir aber bei dem Objekt in Abb. 24 nicht, es ist etwas, das wir wissen. Man könnte sagen, das Objekt in Abb. 24 ist Säule im Medium des Wissens. Wenn man nicht gerade Archäologe ist, der sich mit dem Zeustempel in Olympia beschäftigt hat, ist das Wissen in diesem Zusammenhang nicht konkret, sondern allgemein. Es wird konkret, wenn wir wissen, wie viele Säulen in den Reihen sind, wie ihre Abstände zueinander sind, wie Sockel und Gebälk aussehen und wie der Grundriss ist. Dann haben wir den immanenten konkreten Sinn des Objekts in Abb. 24. Dann ist es nicht mehr nur Säule, auch nicht nur dorische Säule, sondern die Ecksäule der Front des Zeustempels in Olympia, eine einmalige Säule in vollem Umfang ihrer konkreten immanenten Bedeutung und wir können uns in der weitergehenden immanenten Interpretation genau darauf einlassen.

Ein Objekt erhält seine konkrete Bedeutung aus dem Medium heraus, in dem es als Ereignis formuliert wurde. Ändert sich das Medium, ändert sich die Bedeutung.

Die Säule kann auch als Ereignis im Medium der klassischen Architektursprache bzw. des Stils genommen werden; sie kann dorisch, jonisch, korinthisch usw. sein und erhält aus dieser Verortung im medialen Feld der klassischen Architektursprache eine Bedeutung, etwa als männlich, weiblich, jungfräulich oder im Medium des Stils als elegant, als französisch, als antimodern. Die Säulen können auch Ereignisse eines proportionalen Mediums sein und so ihre Bedeutung erlangen, bzw. auf das Verständnis von Architektur als Proportion rückschließen lassen. Sie können innerhalb eines typologischen Verständnisses des architektonischen Medium zur Darstellung des Zwecks einer baulichen Anlage beitragen und zugleich auf zeitgenössische zweckmäßige technischen Lösungen von Bauaufgaben verweisen, die wiederum in einem sozialen und gesellschaftlichen Kontext

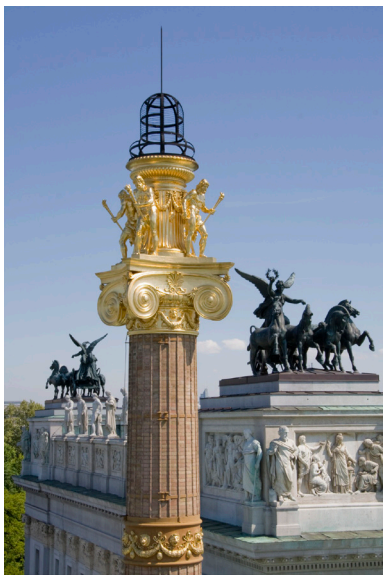


**Abb. 23** Gußeiserner Schornstein des österreichischen Parlaments. Bild: Parlamentsdirektion/Bernhard Zofall.[46]

**Abb. 24** Objekt (»Säule« in Olympia). upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/GR_08-04-23_Olympia_Zeustempel_neue_Saeule.JPG.

**46** www.parlament.gv.at/POOL/BILDER/26514/2651412_500.shtml?backurl=http%3A%2F%2Fwww.parlament.gv.at%2FGEBF%2FARGE%2FPARLAUSZEN%2FGeselleHephaistos%2F.

stehen. Hier wäre etwa auf die Villen Palladios im 17. Jahrhundert oder auf die englische Landschaftsarchitektur im 18. Jahrhundert zu verweisen.[47]

**47** Siehe hierzu etwa Bentmann, Michael 1970 und von Buttlar 1989.

**Abb. 25** Kunsthal Rotterdam. reinierdejong.files.wordpress.com/2011/02/kunsthal2.jpg.

Was eine Säule ist, hängt vom intendierten oder in der Aneignung als sinnvoll angenommenen Bezugssystem, vom Medium, ab, in das sie eingebunden und durch das sie in ihrem Sein und in ihrem Sinn konkretisiert wird. Auch eine einzelne Säule kann – wie etwa beim im Stil der Internationalen Moderne gebauten Anbau an das Allen Memorial Art Museum von Robert Venturi – Sinn (Ironisierung ihres Stabilitätsversprechens) machen, dann handelt es sich aber um ein Ereignis in einem anderen Medium.

Man kann neue Ordnungen entwickeln, wie etwa die im Barock diskutierte Französische Ordnung oder die – ich möchte das einmal so nennen – Holländische Ordnung des Rem Koolhaas an der Rotterdamer Kunsthalle, die inklusive des als Geländer umgelegten Baumstammes, der eigentlichen Urstütze, bewusst als weitere Alternativen eines Verständnisses von Säule anzusehen ist.

Hier wurde immer von einer Säule gesprochen, als wäre nur die Säule als solche wichtig. In der Immanenz geht es aber nicht um die Identität eines Dings als solchem mit seinem Begriff, sondern um seine individuelle Identität, die sie aus ihrer realen Konkretheit, aus ihrer Bestimmung im jeweiligen Medium (und dann in der subjektiven Aneignung) erhält.

Die ›Karlskirche‹ (gebaut 1715–1739) wurde von Karl VI gestiftet und als Folge eines Wettbewerbes von Fischer von Erlach architektonisch und von C. G. Heraeus in seinem ikonologischen Programm entworfen (dazu Sedlmayr 1959).

Als Beispiel zur Erläuterung der Immanenz eines Mediums möchte ich zunächst auf den Chor im Inneren der Kirche eingehen. Vom Mittelschiff aus sieht man den Altar, über diesem eine Gloriole aus Wolken, in deren

**Abb. 26** Wien, Karlskirche (Aufnahme Autor).

Mitte sich das Zeichen des dreieinigen Gottes befindet, das wiederum goldene Strahlen aussendet. Diese Szene wird in einer eigenartigen Weise belichtet. Die Kuppel bildet – bei Sonnenschein – einen sehr hellen Raum; dessen Wände strahlen einerseits von vorne gegen Gloriole, Strahlen und göttlichem Dreieck. Andererseits beleuchten sie den Raum hinter diesen. Vom Mittelschiff aus kann man die Fenster im Tambour nicht sehen (wohl vom Altar her) deshalb nimmt man auch keine Sonnenstrahlen wahr. Dies führt zu der Wahrnehmung, dass es hinter und über dem baulichen Höhepunkt des Chores, der Kirche und der Wahrnehmung noch einen weiteren Höhepunkt gibt, der nur noch diffuse stark leuchtende Helligkeit ist. Es gibt ein Jenseits, dass aber im Diesseits gezeigt wird und nur im Diesseits dieses Jenseits ist. Allein eine reale Inszenierung macht das Jenseits präsent. Allein eine im Mittelschiff körperlich verortete Person kann diese Wahrnehmung machen; der die Messe feiernde Priester kann sie ebenso wenig einlösen, wie ein nicht verorteter Geist.

**Abb. 27** Wien, Karlskirche (Aufnahme Autor).

Ich möchte Immanenz aber auch noch an den beiden ›Säulen‹ in der Fassade der Karlskirche erläutern. Sie bieten sich einem Betrachter optisch als Solitäre an, die außerhalb der klassischen Architektursprache stehen (dann müssten sie etwas tragen). Dieser mediale Bezug wäre also auszuschließen. Auf der Suche nach einem Sinn innerhalb eines Mediums bieten sich jedoch drei alternative Möglichkeiten an:[48]

– Die ›Säulen‹ werden als Elemente eines typologischen System verstanden, Sie werden zu ›Säulen‹ vor einer Kirche. ›Säulen‹ dieser Art vor einer Kirche gibt es typologisch beim Tempel Salomons. Die Karlskirche erhält damit den Eigensinn, dieser Tempel zu sein. Wien wird dadurch zu einem zweiten Jerusalem, Karl VI. zu Salomon.

**48** Ich folge hier Sedlmayr, formuliere seine Erkenntnisse aber medientheoretisch um.

– Es wird einem Betrachter nahe gelegt, die ›Säulen‹ als zwei sehr schmale und lange Tonnen mit einem laternenähnlichen Abschluss zu sehen. Dadurch wird gestalterisch eine Beziehung zu Form von Tambur und Kuppel über dem Mittelschiff angeboten. In diese Beziehung hinein wirken weitere gestalterische Elemente, wie der Narthex und die beiden Pavillons. Ohne weiter darauf einzugehen, kann man aber festhalten, dass in dieser Hinsicht Architektur als Medium plastischer Gestaltung verstanden wurde.

– Die Kirche ist – und hier gehe ich über Sedlmayr hinaus – mit dem Chor nicht nach Osten gerichtet, wie es sich eigentlich für kath. Kirchen gehört, sondern liegt ungefähr NNW (Eingangsseite) zu SSO (Chorseite). Sie verweist so mit dem Eingang zur Hofburg sowie mit dem Chor eventuell[49] nach Ägypten. Dies generiert Bedeutung, zum einen ist die Karlskirche die Kirche des Herrschers. Zum anderen bindet sie die Kirche als Ursprung (arche) oder als Ziel (telos) an den Orient. Sollte sich bewahrheiten, dass es Ägypten ist, so wäre das einigermaßen blasphemisch. Das Äußere der Kirche ist damit auch sinnkonstitutives Ereignis im und durch das Medium eines kulturgeographisch verstandenen Raums.

– Die ›Säulen‹ werden in ein theologisches System eingebunden; sie zeigen die Taten des Heiligen Karl Borromäus; er wird zu einer Art Wächter der Kirche.

**49** Sie weist nicht nach Rom, allerdings auch nicht nach Jerusalem, sondern – vorbehaltlich einer genauen Überprüfung – nach Ägypten. Da dies hier nicht im Zentrum des Interesses liegt, habe ich das in der Openstreetmap www.openstreetmap.de/karte.html festgestellt. Die Karten der Openstreetmap sind einigermaßen präzis, geben aber natürlich nicht das maßgebliche spätbarocke Wissen wieder. Ich habe diese Annahme auch nicht anhand von Sekundärliteratur überprüft.

Darüber hinaus werden die ›Säulen‹ als virtuelles historisierendes Medium genutzt, es gibt fünffache Allusionen (Jachin und Boas, constantia et fortitudo, die Säulen des Herkules an den beiden Enden der Welt, universaler Machtanspruch Karls VI., Salomon und Augustus, Karl VI als Friedenskaiser, Trajan und Mark Aurel, Anspruch eines neuen Roma aeterna) mit denen die bauliche Anlage für denjenigen, der dieses Wissen einbringt, angefüllt wird. Damit wäre Architektur generell als ein Medium historischer Kommentare verstanden.

Eine Säule kann auch manifest gemacht werden im Medium der Praxis. Sie wäre dann – im Gegensatz zu einer Wand mit Fenstern – eine sehr starke Öffnung zwischen Innen und Außen. Über die Wölbung der Säule im Gegensatz zum Pfeiler, der doch einen scharf ausgegrenzten Zwischenraum schafft, wird der Schwellenbereich nach beiden Seiten, nach Innen und nach Außen weich vermittelt; dies würde je nach konkreter Formung der Säulen, nach den Abstände zwischen ihnen, nach Materialien, nach Artikulation des Boden- und des Deckenbereichs, nach Himmelsrichtung und der damit zusammenhängenden Belichtungen des Schwellenbereichs konkretisiert.

Bei der Säule als Beispiel für ein Element im Medium der Praxis wird aber deutlich, dass dies erst eine untere Schicht ist. Über Praxis wird seit dem

›Funktionalismus‹ (als historischem Diskurs der 20er Jahre des 20. Jahrhunderts) auf weitaus höher hierarchischen Ebenen, wie etwa der Ebene des familialen Wohnens bzw. der Ebene des urbanen Lebens gesprochen. Es geht weniger um die Bedeutung (ich meine hier den Prozess, das Bedeuten als Aktivität; in der Semiotik würde man von Semiose sprechen) einzelner baulicher Elemente im Medium des Baus und in spezifischer Hinsicht (Stil, Gestalt, klassische Architektursprache, Technik usw.), sondern um die Bedeutung von Zimmern in einer Wohnung (ich vermeide hier den Begriff Raum, um Missverständnissen vorzubeugen; ich meine hier von Architekten dimensionierte, belichtete und in einen Kontext gestellte, vom Eigentümer teilweise und von den Mietern dann vollständig zu spezifischen Zimmern möblierten und von den Nutzern durch ihre Tätigkeiten erneut spezifizierten Einheiten einer Wohnung) und von Arealen in einer Stadt oder Landschaft. Sie erhalten ihren Sinn im Kontext des Mediums Lebenspraxis. Nehmen wir zur Erläuterung das klassische Elternschlafzimmer. Es war in Deutschland im 20. Jahrhundert in verkleinbürgerlichten Arbeiterfamilien das größte Zimmer einer Wohnung (gewohnt wurde in der verhältnismäßig kleinen Küche, die ›Gute Stube‹ wurde nicht bewohnt, diente allein der Repräsentation und der Nutzung in Sonderfällen, wie zu Weihnachten, bei Geburtstagsfeiern oder beim Besuch sozial höher stehenden Besuchs). In der der Zeit nach dem 2. Weltkrieg wurde es dann nach dem Wohnzimmer zum zweitgrößten Raum herabgestuft, war aber immer noch größer als das oder die Kinderzimmer und die Wohnküche. Es lag vom Eingang am weitesten entfernt und ist selbst bis heute für Besuch, dem man einmal die Wohnung zeigt, hoch tabuisiert. Im Medium der Praxis erhält es so die größte Privatheit und einen rituellen Charakter, den ich einmal als Chor der Familie bezeichnen möchte. An beiden Orten wird ein Grund (von Religion, bzw. Familie) gelegt und vollzogen, im Chor der Grund des Glaubens, im Schlafzimmer der Grund der Familie. Um beide Orte wird durch die Tabuisierung ein ›Schleier‹ gebunden, der das Geheimnisvolle (nicht im Sinne des Geheimnishaften, sondern des Heiligen) geradezu offenlegt.

Aber auch bei diesen doch allgemeiner formulierten Aussagen gilt: Immanentes Medium ist nicht *die* Architektur oder *die* Moderne Architektur, immanente Elemente sind nicht die Säule oder das Schlafzimmer als solches, auch nicht die Schlafzimmer der verkleinbürgerlichten Arbeiterfamilien in Deutschland im 20. Jahrhundert, sondern das Schlafzimmer der Familie XY zu dieser Zeit an diesem Ort. Immanenter Sinn ist immer konkret und differentiell. Möchte man generalisieren, dann induktiv, auf der Basis der konkreten Analysen und im Vergleich.

Architektur ist eine Disziplin, in der Ereignisse und Elemente auf unterschiedliche Medien bezogen werden, an unterschiedlichen Medien mitwirken und so Bedeutung der Elemente und des Mediums generieren. Diese Medien haben sich im Laufe der Zeit herausgebildet und gehören zum festen Kanon von Medien der Architektur. Es sind u. a. die Praxis, die Technik, ebenso die so und nicht anders sein könnende immer gleiche Ordnung des Seins, die seit dem Mittelalter ästhetisch als Proportion, als Ordnung des Schönen verstanden wird, ferner die in der Antike entwickelte klassische Architektursprache, zudem der Stil in der Abfolge bzw. in der Palette seiner Ausprägungen.

Die unterschiedlichen medialen Bezüge sind ethisch zunächst einmal nicht zu bewerten; alle sind gleich möglich. Bezüge gleicher realer Elemente auf unterschiedliche Medien ist möglich (eine Säule kann einen Stil haben, in der Praxis eine wichtige Rolle spielen, in einem proportionalen System stehen und in einem technischen Gefüge von bestimmter Bedeutung sein). Die jeweils entstehenden Bedeutungen können sich ergänzen oder sich widersprechen. Das ist einerseits eine Frage der Intentionen und des medialen Horizonts der Architekten, andererseits eine Frage der Aufmerksamkeit und des medialen Horizonts der Nutzer. Andererseits ist es eine Frage der künstlerischen Haltung. So kann die Manifestation im Medium des Stils in Widerspruch zur Praxis gestellt werden und damit als positives architektonisches Ziel die Dekonstruktion des Mediums Stils oder die Banalität, Rückwärtsgerichtetheit oder Unmenschlichkeit der Praxis aufzeigen. Die ethische Entscheidung kann nicht in einer allgemeinen Bewertung des Mediums, sondern allein in der Bewertung der konkreten architektonischen Aussage begründet werden. Ob es nun etwas zum Denken gibt, ob die einzelnen Menschen emotional berührt werden, ob sie in ihrer Identität bestätigt oder infrage gestellt werden, ob sie erhoben oder erniedrigt werden, wie die Menschen in ihrer Nähe oder in ihrer Distanz zueinander sozial organisiert werden, ob es schön ist oder hässlich – um hier einige Werte einer sinngebenden Bestimmung von Ereignissen und Elementen in einem Medium zu benennen –, es geht immer um eine konkrete Setzung in einem Medium mit hohem Auflösungsvermögen und Brechungsindex. Eine Entscheidung über die Qualität (Gelungensein, Komplexität, Prägnanz, Präsenz) erfolgt im Medium, eine ethische Bewertung erfolgt aus der Lebenspraxis heraus.

# Architekturen als Ereignisse im Archimedium

## Architektur und Architekturen

In der bisherigen Diskussion über die Art eines Bezugs von Architektur und Medien habe ich – vor allem im Kapitel Immanenz – stets hervorgehoben, dass es sich um einzelne konkrete bauliche Anlagen handelt. Es geht also nicht um Architektur, sondern vielmehr um Architekturen. ›Architekturen‹ ist allerdings nicht der Plural von ›Architektur‹. ›Architekturen‹ ist die Bezeichnung von konkreten baulichen Anlagen, ist aber als Bezeichnung selbst nicht ganz eindeutig. Denn seit Vitruv gibt es die Unterscheidung von aedificatio und architectura, wobei aedificatio einfache durch Nachahmung und durch Klugheit entwickelte Bauten (›casa‹) sind, ›architectura‹ hingegen entsteht, wenn diese Bauten in die allgemeingültige und wahre kosmische Ordnung gebracht sind, deshalb steht sie auch in der Nähe zur Wissenschaft, in der es ebenfalls um Erfassung der kosmischen Ordnung geht. Modernisiert formuliert könnten unter ›Architekturen‹ einerseits grundsätzlich alle konkreten baulichen Anlagen verstanden sein, andererseits aber nur die auf eine darüber hinausgehende allgemeine Wahrheits-, Kunst- oder Qualitätsnorm verpflichteten Bauten. Im Zusammenhang der Architektur mit den Medien könnte man im zweiten Fall als Architektur im Unterschied zu einem Gebäude (aedificatio) ganz allgemein, die Bauten bezeichnen, die durch Einbindung in ein Medium zu einem sinnvollen Ereignis geworden sind. Eine ›Architektur‹ könnte dann der jeweilige Singular sein. Allerdings wird das Wort so nur ganz selten benutzt.

Zumeist meint ›Architektur‹ jedoch etwas anderes. Es wird verstanden als:

– generalisierender Singular (das Architektonische an Sachen »mich interessieren bei diesen Projekten nicht die Kosten, sondern die Architektur)

– kollektiver Singular (Architektur als Oberbegriff von Hochbau, Städtebau, Landschaftsbau etc.)

– repräsentativer Singular (Vorarlberger Architektur, d. i. nicht jedes Gebäude, sondern die gesamte spezifische Architektur einer Kulturregion)

Mit dem Wort ›Architektur‹ kann aber auch gemeint sein:

– die Disziplin (Institut für Architektur der Universität XY)

– das Fachwissen (ich studiere Architektur)

– das Architekturwesen (Baugesetze, Architekten und ihre Vertretungen, Bauindustrie, Vermieter- und Mieterverbände usw.)

– die innere Struktur und der Aufbau (die Architektur eines Computers). Die Bildung eines grammatischen Plurals ergibt nicht eine Mehrzahl, sondern eine andere Bedeutung des Worts ›Architektur‹.

## Medien und Medium

Man ist immer geneigt, ein Medium zu verdinglichen: Das Medium ist das Buch, die Zeitschrift, das Telefon, das Fernsehen, das Internet.

Zudem assoziiert man bei der Diskussion von Medien den Kommunikationsprozess und sieht die Medien als Werkzeuge der Kommunikation als ein vermittelndes Mittleres zwischen einem Emittenten und einem Rezipienten. Mehr oder weniger bis zu McLuhan wurde diese Medien als eine Art ›Black Box‹[50] gesehen, als Maschine, die sich als sie selbst in der Kommunikation völlig zurückzunehmen hat. Ein Telefon hat die Stimme des Gesprächspartners so zu Gehör zu bringen, als gäbe es keinen Apparat. Jeder zusätzliche oder fehlende Laut wird als Geräusch oder Störung empfunden und als Defekt der ›Black Box‹.Gebäude als ein Medium dieser Art zu verstehen führt zur seiner Bedeutungslosigkeit, was der Architekt oder die Architektin sagen wollten tritt an die Stelle des Gebäudes. Es ist nur noch den Hinweis darauf, dass jemand etwas sagen will. Man könnte auch ein Schild hinstellen. Ein dinglicher Eigensinn des Gebäudes, der über die Nachricht des Architekten hinausgeht, wäre Störung oder Geräusch. Jedes einzelne Gebäude gibt diesen Hinweis, insofern kann man im Plural von Medien oder Architekturen sprechen, wie von Büchern oder Zeitschriften. Im Unterschied zu letzteren wird Architektur als Unikat hergestellt und ist kein Massenmedium. Dahinter steht die Frage, ob ein Medium ein Werkzeug oder ein ›Raum‹ ist.

**50** Üblicherweise wird als ›Black Box‹ ein Komplex bezeichnet, um dessen detaillierten, inneren Verarbeitungsprozess man sich nicht kümmern muss. Ich benutze den Begriff hier etwas anders.

Mc Luhan hat diese Sichtweise geändert, er sieht das Rauschen als Anwesenheitsmeldung und als Eigensinn des Mediums als solchem, wobei – wie ich im ersten Kapitel deutlich machen wollte – das als Epiphanie eines All-Nichts verstanden wurde, weil er nicht erkennt, dass das vormalige Medium nun zu einem Ereignis in einem neuen Medium geworden ist.

Man kann sich vorstellen, dass Architektur als Kommunikationsmedium durch andere Kommunikationsmedien ersetzt wird, die die gleiche Funktion haben: nämlich ohne von sich selbst zu erzählen, eine Nachricht zu übermitteln.

Nimmt man Erkenntnisse McLuhans, früherer und späterer Medientheorien auf, so erkennt man, dass ein Medium weder eine ›Black Box‹ noch ein dinghaftes Element ist. Architekturen sind keine Medien, sondern Ereignisse in einem Medium, die so ihren spezifischen Sinn erhalten haben. Wenn McLuhan nicht mehr die Information für wichtig hält, die in einem Medium vermittelt wird, sondern das Medium, und wenn er dieses Medium als die Message bezeichnet, dann ist das nichts anderes als eine Wiederholung des traditionellen Medienverständnisses, nur dass hier, wie oben für den Bezug eines Fußballspiels auf den Alltag der Zuschauer formuliert, das Medium *nicht mehr Medium* ist, in dem sich Ereignisse formieren, sondern sich *selbst in ein Ereignis* in einem umfassenderen Medium, im Medium der Alltagspraxis der Menschen, umwandelt. Man müsste richtigerweise statt ›the medium is the message‹ sagen »the medium turns into a message in a prior medium‹.

## Archimedium

Ich hatte im vorhergehenden Kapitel die Bezüge von Ereignissen in unterschiedlichen Medien nebeneinandergestellt und sogar eine Parallelität der Zuordnung zu unterschiedlichen Medien und die Artikulation einer künstlerischen Haltung darin als möglich angesehen. Das ist nicht ganz richtig, denn es gibt ein Medium, dass allen anderen übergeordnet ist, das Medium der alltäglichen und praktischen Lebenswelt. Das ist die aus der Realität des körperlichen Seins der Menschen und aus der Körperlichkeit der Welt gewirkte (gewebte) Wirklichkeit, die man, wenn man den systemischen Charakter bezeichnen will, ›Welt‹ nennt. Sie ist das Grundmedium, das Archimedium, das Ereignisse und Elemente zur Architektur macht und zu dem ergänzend, modifizierend und oder im Widerspruch Ereignisse im Bezug zu weiteren Medien gestellt werden können. Welt gibt es im Singular und im Plural.[51] Eine wirkliche Welt ist ein Medium mit hohem Auflösungsgrad und hat einen Brechungsindex. Welten sind dynamisch, Sartre versteht sie als Situationen. Das Architektonische der Architektur ist das, was die Architekturen architektonisch sein lässt, es erhält seinen jeweiligen Basissinn im System des Archimediums, der gewirkten Wirklichkeit der Welt.

**51** Die meisten Phänomenologien sprechen über *die* Welt, weil es ihnen darum geht, ›Welt‹ überhaupt erst einmal zu diskutieren. Vereinzelt gibt es aber auch Phänomenologien, die auf 1 Welt insistieren; da wird es sehr rückwärts gerichtet und teilweise auch totalitär.

## Biographische Notiz

Eduard Führ erhielt nach dem Abitur eine kaufmännische Ausbildung, studierte dann Kunstgeschichte, Philosophie und Soziologie in Bochum und Bonn. Promotion 1979 bei Max Imdahl in Bochum, Habilitation 1989 in Hannover. Arbeitete als Denkmalpfleger, als Assistent im Fachbereich Architektur der Hochschule der Künste Berlin bis 1990. Dann bis zur

Emeritierung (2010) in unterschiedlichen Professuren an der Hochschule für Bauwesen Cottbus, der Hochschule Stuttgart, der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus, der University of New Orleans und als Berater bei Bau- und Planungsprojekten. Gründete 1996 *Wolkenkuckucksheim | Cloud-Cuckoo-Land | Воздушный замок (W|C|B),* eine Internetzeitschrift zur Theorie der Architektur; seither auch deren Herausgeber. Er forscht und publiziert zur Theorie der Architektur, zur neueren Architekturgeschichte, zu New Towns, zum Wohnen und zur Heimat.

## Literatur


Emilio Ambasz (Hg.): *Italy, the new domestic landscape: achievements and problems of Italian design*; [shown at the Museum of Modern Art, New York, from May 26 to September 11, 1972]

Reinhard Bentmann: Michael Müller; *Die Villa als Herrschaftsarchitektur;* Frankfurt am Main 1970

Ray Bradbury: *Fahrenheit 451* (1953); Stuttgart (Reclam) 1991

Adrian von Buttlar: *Der Landschaftsgarten*; Köln 1989

Beatriz Colomina: *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media;* Cambridge MA London 1994

Douglas Coupland: *Marshall McLuhan. Eine Biographie* (2009); Stuttgart 2011

Anthony Dunne: *Hertzianischer Raum*; in: Trüby 2009:79–87

Ferdinand Fellmann: *Der Ort der Architektur in der Medienwelt*; W|C|B 1996/1, siehe: www.cloud-cuckoo.net/openarchive/wolke/deu/Themen/961/fellmann/fellmann_t.html

Eduard Führ: *Die Architektur, die Stadt und die Neuen Medien*; in: Markus Bader et al. (Hg.); Katalog zum Projekt: Die Neuen Medien – der Raum und die Grenzen (Projektleitung Peter Schuhmacher, Gudrun Gehring, Kulturkreis der deutschen Wirtschaft im Bundesverband der Deutschen Industrie e.V.); . o. O. 2000, S. 13–27

Wolfgang Hagen: *Der Radioruf: Zu Diskurs und Geschichte des Hörfunks*; in: Martin Stingelin, Wolfgang Scherer (Hg); *HardWar/SoftWar: Krieg und Medien 1914 bis 1945*, München 1991, S. 256

Günter Helmes, Werner Köster (Hg.): *Texte zur Medientheorie*; Stuttgart 2002

Max Imdahl: *Giotto-Areneafresken: Ikonographie Ikonologie Ikonik,* München 1996

Max Imdahl: »*Is it a Flag, or is it a Painting?« Über mögliche Konsequenzen der konkreten Kunst* (1969), in: ders.: Gesammelte Schriften, Band 1. Zur Kunst der Moderne, hg. und eingeleitet von Angeli Janhsen-Vukicevic, Frankfurt am Main 1996, S. 131–180

Wolfgang Kemp: *Der Betrachter ist im Bild: Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*; Hamburg 1992

Sybille Krämer (Hg.): *Medien Computer Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*; Frankfurt/Main 1998 (4 Aufl. 2009)

Niklas Luhmann: *Das Medium der Kunst – Medien als zweite Natur*; in: Helmes Köster 2002

Niklas Luhmann: *Die Kunst der Gesellschaft*; Frankfurt/Main 1995

Jean Francois Lyotard (u.a): *Immaterialität und Postmoderne*; Berlin 1985

Herbert Marshall McLuhan: *The Gutenberg Galaxy*; Toronto 1962, dt. 1995

Herbert Marshall McLuhan: *Understanding Media*; New York (NY) (McGraw Hill) 1964 (deutsch: Die magischen Kanäle – Understanding Media Verlag der Kunst, Dresden/Basel 2. Auflage 1995)

Herbert Marshall McLuhan: *The Medium is the Massage*:[52] *An Inventory of Effects*; 1967/deutsch 1969

Herbert Marshall McLuhan: *War and Peace in the Global Village* 1968

Herbert Marshall McLuhan: *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century,* zusammen mit Bruce R. Powers; 1989/deutsch 1995

Maurice Merleau-Ponty: *Phénoménologie de la perception;* Paris 1945

W. J. Mitchel: *City of Bits*; Cambridge, Mass 1995

Silke Ötsch: *Überwältigen und Schmeicheln*; Diss Weimar 2006

**52** Der Titel des Buches von Mc Luhan hatte den Titel ›the medium is the massage‹. Auch im Text wird message mit zwei ›a‹ geschrieben. Das sei ein Tippfehler gewesen, den man dann aber hingenommen habe, da es sowohl bei einer message (Botschaft) wie bei einer massage (Massage, medizinische Therapie) um Berührung gehe.

Philippe Rahm: *Elektromagnetische Architektur: eine kartographische Skizze*; in: Trüby 2009:89–98

Florian Rötzer: *Die Telepolis: Urbanität im digitalen Zeitalter*; Köln 1995, 2. Aufl. 1997

Florian Rötzer: *Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay;* in: S. Krämer 1998, S. 152–168, 4. Aufl.

Bernard Rudofsky: *Architecture Without Architects: a short introduction to non-pedigreed architecture* Garden City, N.Y. 1964 (dt. 1989)

Jean-Paul Sartre: *L'Etre et le néant : essai d'ontologie phénoménologique;* Paris 1943 (dt.: Versuchs einer phänomenologischen Ontologie, Das Sein und das Nichts 1952)

Wolfgang Schievelbusch: *Lichtblicke: Zur Geschichte der künstlichen Helligkeit im 19. Jahrhundert. Hanser, München/Wien 1983*

Hans Sedlmayr: *Die Schauseite der Karlskirche in Wien*; in: ders. Epochen und Werke Bd. II Wien 1959, S. 174–187

Richard M. Swiderski: *X-Ray Vision: A Way of Looking*; Boca Raton 2012

Stephan Trüby: *Einführung in den ›Hertzianismus‹*, in: Trüby 2009:7–36

Stephan Trüby; *Hertzianismus*; München 2009

Robert Venturi, Denise Scott-Brown, Steven Izenour: Lernen von Las Vegast. Bauwelt Fundemante 53. Braunschweig/Wiesbanden 1979.

## Zitiervorschlag

Führ, Eduard: Architekturen im Archimedium. Eine medien- und architekturtheoretische Diskussion über die Substanz der Architektur. In: Wolkenkuckucksheim, Internationale Zeitschrift zur Theorie der Architektur. Jg. 19, Heft 32, 2014. cloud-cuckoo.net/fileadmin/hefte_de/heft_32/artikel_fuehr.pdf [1.10.2014]. p. 183–224.