

Mediale Praktiken des architektonischen Entwerfens

Editorial

Thema von Heft 40 ist der Eigensinn von Medien im Entwurfsprozess, in der Realisierung und in der Aneignung der Architektur. Es schließt an Heft 32 *Architektur und soziale Medien* an, setzt aber mit dem Thema der *Medialität* einen eigenen Schwerpunkt. Bereits Heft 32 überholte den klassischen, medientheoretischen Begriff des Mediums, so wie er in den 1970er-Jahren von Charles Jencks, Aldo Rossi oder Heinrich Klotz¹ für die Architektur und von Umberto Eco und Algirdas Greimas für die Semiotik formuliert wurde. Sie verstanden unter Medium eine Instanz der Übertragung einer Botschaft (vergleichbar etwa mit einem Telefongespräch) von der einen auf die andere Seite, also von der Seite des Architekten zu der des Benutzers.² Das Heft 32 untersuchte bereits in unterschiedlichen Beiträgen den einen eigenständigen Sinn konstruierenden Feldcharakter des medialen Werks sowie dessen soziale Aneignungen.

Nachdem sich die medialen Techniken schnell und geradezu überstürzt weiterentwickelt und verändert haben, setzt Heft 40 mit dem Thema *Mediale Praktiken im architektonischen Entwerfen* einen neuen Fokus ausgehend von einer kritischen Hinterfragung der instrumentellen Definition der Medien.³ Es soll nun um den Einfluss aller im Entwerfen angewendeten Medien gehen und dies in zweifacher Hinsicht: einerseits im Sinne des Einflusses der Entwurfsmedien auf das Entwerfen, das heißt ihres transformierenden Einflusses auf die Konzeptgewinnung und auf die Realisierung von Architektur, wie andererseits im Sinne des Effektes auf die Benutzer und damit des Wirksamwerdens von Architektur.

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

Lange wurde der Entwurf als Ergebnis des intellektuellen und ästhetischen Genius eines Architekten betrachtet. ‚Hard-‘ und ‚Software‘ (oft als Werkzeuge, Instrumente und Verfahren des Entwerfens bezeichnet) wurden

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

2 Dazu Eduard Führ, *Architekturen im Archimedeeum*, in *Wolkenkuckucksheim*, Heft 32, S. 186 und Vera Bühlmann *Nachricht als Medium. Generische Medialität, Städtische Architektonik*, ambra, Wien/ New York 2014: „Vielmehr gelte es, darauf zu achten, dass Medien ihre eigentlichen Botschaften verkörpern und sich somit direkt als ‚Veränderungen des Maßstabes, Tempus oder Schemas‘ [Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle*, S. 18] in die Ordnungen einbringen, in denen sie die Zirkulation von immanent-erzeugten Inhalten gewährleisten. Medienfügen sind erinneheneigentlichenthaltenen Botschaft ‚der menschlichen Situation‘ etwas hinzu, und zwar das Modulieren im Umgang mit Maßgabe. Zugespitzt formuliert heißt das: Medien verkörpern formatierbar gewordene Maßstäblichkeit“.

3 Dazu Christophe Barlieb und Lidia Gasperoni, *Media Agency – Neue Ansätze zur Medialität in der Architektur*, transcript 2020.

4 Friedrich Nietzsche, *Briefe von Friedrich Nietzsche Januar 1880–Dezember 1884*, in: *Briefwechsel. Kritische Gesamtausgabe*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1981, Bd. III/1, S. 172.

dabei als nützliche, aber neutrale Hilfsmittel im Dienste der Idee verstanden. Dennoch, wenn es auch nicht thematisiert wurde, war den Architekten und Künstlern sehr wohl bewusst, dass die Medien, in denen sie arbeiteten, sei es Bleistift, Tuschefüller, Aquarellzeichnung oder Pappmodell, auch immer am Werk mitschreiben und keineswegs neutral sind. Das ist ganz im Sinne von Friedrich Nietzsches Erkenntnis: „Unsere Schreibzeuge schreiben mit an unseren Gedanken.“⁴

Jeder Architekt weiß, dass für die Entwurfsskizze ein weicher, für die Ausführungszeichnung aber ein harter und spitzer Bleistift benötigt wird. In diesem bewussten Umgang der Werkzeuge werden gerade diese zu Medien, die nicht bloß vermitteln, sondern einen essentiellen Beitrag zur Erweiterung der architektonischen Imagination leisten: Medien bieten eine experimentelle Dimension der Erweiterung der Räume der Architektur durch die Einbeziehung und Verwirklichung diskursiver und wahrnehmungsbezogener Dimensionen. Beispielhaft dafür können die dynamischen Architekturskizzen von Erich Mendelsohn stehen, die im Medium Tuschezeichnung oder weicher Bleistifte entstanden sind, oder Karl Friedrich Schinkels brillante Federzeichnungen, mit denen er präzise seine Ideen für das Alte Museum oder das Schauspielhaus in Berlin aufs Papier brachte.⁵ Die Medien schreiben eben mit an den Gedanken, was auch für die anderen bildenden Medien wie Fotografie gilt, die nie nur abbildend sind, sondern immer in das Objekt eingreifen und diese nach ihrer eigenen Seinsweise verändern.

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

In diesem Sinne besteht nach dem Philosophen Dieter Mersch die Medialität immer als ein eigenständiges Drittes, das sich zwischen die Dinge und ihre Wirkungen schiebt.⁶ Das gilt so für die Abbildungen von existenter Wirklichkeit und deren Aneignungen, also bei Wahrnehmen und Bewohnen von Architektur. Beim Entwerfen und bei der baulichen Realisierung geht es hingegen um die Erzeugung von Wirklichkeit. Hier schiebt sich das Mediale im Prozess des Entwerfens und der Realisierungsplanung in die Gegenstände. Mersch verweist in diesem Zusammenhang auch auf die aktive Teilnahme des Mediums am Wissens- und Bewusstseinsprozess selbst. Wo wir von den Dingen auf unterschiedliche Weisen affiziert werden, wo die Dinge Gedanken, Handlungen und Gefühle auslösen, ist Medialität mehr als nur intellektuell und visuell, sie vollzieht sich auf den verschiedensten Wahrnehmungsebenen. Wo die sinnliche Vermittlung von Welterfahrung zum Thema wird, zeigen sich auch die Verbindungen zwischen Medientheorie, Ästhetik und Ethik.

6 Dieter Mersch, *Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie*, in: Stefan Münker und Alexander Roesler, *Was ist ein Medium?*, Frankfurt a.M. 2008, S. 304–321.

Das Heft 40 widmet sich der theoretischen Reflexion der heutigen medialen Praktiken im Entwerfen. Dabei ist nicht nur die theoretische Systematisierung von Relevanz, sondern auch die Beschreibung des generativen Potentials schon bekannter Praktiken, wie der Fotografie und neuer Techniken wie BIM (Building Information Modeling) und die Entwicklung neuer Software für die räumliche Visualisierung. Dabei werden Praktiken von Forscher*innen aus der Praxis beschrieben, in der damit experimentiert wird. Die Lehre ist ein essentieller Teil dieser Beschreibungen. Das Medium lässt sich daher nicht von der medialen Praxis trennen, die – allgemein gesagt – als entschei-

dender Faktor der Identität des Entwurfs, des Bauwerks in seiner räumlichen Situation sowie seines Wahrnehmens und Nutzens gilt.

Die Phänomene des Medialen werden auch an konkreten Beobachtungen und Fallbeispielen beschrieben. Der Kern dieses Heftes zeigt sich in der Hinterfragung der Trennung zwischen dem Analogen und dem Digitalen. Wie diese medialen Dimensionen zu verstehen sind, ob die sogenannten *neuen Medien* (z.B. CAD, BIM) analoge oder digitale Denkweisen sind oder vielleicht Zwischenformen bilden, mit denen die Phänomene des Medialen präziser beschrieben werden können, sind zentrale Fragen dieses Heftes. Oder einfach: Ist die Trennung von analog und digital überhaupt sinnvoll? Ist beides so klar getrennt, oder lässt sich nicht, gerade in Hinblick auf das architektonische Entwerfen, feststellen, dass das Digitale durchaus auch eine historische Dimension hat, die weit hinter den Computer zurückreicht? Reicht es, sich hier auf die informationstechnische Zerlegung in Bits und Bytes und auf die Darstellung in digitalen, bildgebenden Verfahren auf Monitoren oder 3D-Brillen zu beziehen? Oder muss das Digitale nicht eher durch seine Transformations-, Modifikations- und Vervielfältigungsmöglichkeiten bestimmt werden? Diese Fragen werden im ersten Teil des Heftes thematisiert, der emergente Technologien durch eine experimentelle Haltung betrachtet und im zweiten Teil spezifisch in Bezug auf die Unterscheidung zwischen analogen und digitalen Realitäten hinterfragt. Gleichzeitig wird im dritten Teil die Rolle der Medien als soziale Praktiken im architektonischen Entwerfen thematisiert und im vierten abschließenden Teil die Verbindung zwischen Medien und Verkörperung für die Exploration innovativer Entwurfspraktiken untersucht. Dabei wird hinterfragt, inwiefern man im architektonischen Entwerfen nicht über das Sichtbare hinaus tiefer gehen sollte, um eine neue Verbindung von Körperlichkeit und Kognition in der Wechselwirkung zwischen materiellen Räumen und Imaginationsräumen zu erreichen.

Medienphilosophische Grundlagen

Durch die Entwicklung von Reproduktionstechniken und Massenmedien sind Medium, Medialität und Mediatisierung seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zentrale Begriffe der Theorie geworden. Die Theorie hat sowohl eine Geschichtsschreibung der Medien der Modernität als auch ihre gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung mehrfach zum Gegenstand ihrer Untersuchung gemacht. Das Buch *Understanding Media. The Extensions of Man* von Marshall McLuhan⁷ kann als ein Versuch gelesen werden, nicht nur die Prägnanz technischer Medien, sondern auch ihre Funktion als Dimensionen des Medialen zu definieren. Somit ist das Mediale als eine allgemeine Dimension der menschlichen Wahrnehmung und Tätigkeit neu beleuchtet worden.

Seitdem hat sich die Debatte um die Medien deutlich ausgedehnt und aufgefächert: Während sich einerseits eine Tendenz erkennen lässt, alles zum Medium zu erklären, ist andererseits in der Philosophie der Versuch unternommen worden, den Begriff des Mediums in seiner Abstraktionsleistung zu erfassen. Dabei ist erneut gefragt worden, was ein Medium überhaupt ist.

⁷ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge 1995.

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

9 Günter Helmes und Werner Köster (Hg.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart 2004, S. 7.

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

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

12 Dieter Mersch, *Philosophien des Medialen. „Zwischen“ Materialität, Technik und Relation*, in: Gerhard Schweppenhäuser (Hg.), *Handbuch der Medienphilosophie*, Darmstadt 2018, S. 20.

13 Otl Aicher, *analog und digital*, Berlin 2015.

Denn, wie Stefan Münker und Alexander Roesler in *Was ist ein Medium?* bemerken, ist „die theoretische Auseinandersetzung mit dem Begriff des Medialen“ nicht neu, „die theoretische Auseinandersetzung mit dem Begriff des Mediums schon“.⁸

Ausgehend vom Versuch, den Begriff des Mediums in seiner Spezifität neu zu begreifen, ist die philosophische Auseinandersetzung mit dem Medialen wieder ins Zentrum einer Geschichte der Philosophie gerückt, die schon seit ihren Anfängen die Konstitutionsfunktion medialer Relationen und Wahrnehmungsprozesse thematisiert, wie die von Günter Helmes und Werner Köster herausgegebene Textsammlung *Texte zur Medientheorie* zeigt.⁹ Die Frage *Was ist ein Medium?* ist daher nicht nur eine Abstraktionsfrage, sondern vielmehr eine Hinterfragung zur Generierung einer neuen Betrachtungsweise einiger für den medientheoretischen Diskurs prägenden Unterscheidungen wie die zwischen alten und neuen Medien, natürlichen und künstlichen Medien, analogen und digitalen Medien, sinnlichen und technischen Medien. Dabei ist die Medienphilosophie gefragt, um begrifflich zu klären, „was Medien als Mittel des Weltzugangs und der Welterschließung leisten“.¹⁰

Wesentliche Beiträge zur Definition des Medialen sind die Reflexionen von Sybille Krämer über seine Operativität¹¹ und die von Dieter Mersch über das Mediale in seiner Ereigniskomponente. Nach Mersch besteht Medialität immer als ein Drittes, das sich „zwischen die Relata und ihre Differenzen schiebt“.¹² Das Medium ist, wie man mit einem älteren Begriff der Ästhetik sagen kann, ein *tertium comparationis*, das aber in seiner Vermittlerfunktion auf das Vermittelte Einfluss nimmt und ihm anhängt.

Analoge und digitale Medien

Das architektonische Entwerfen ist heute untrennbar mit analogen und digitalen Techniken verbunden. In *analog und digital* schreibt Otl Aicher, dass der Mensch ein analoges und kein digitales Wesen sei.¹³ Er definiert die Unterscheidung zwischen Analogem und Digitalem als eine grundlegende Differenz in der Bestimmung des Menschen als denkendem, wahrnehmendem und entwerfendem Wesen. Dabei geht es um eine Dichotomie: Das Digitale ist die exakte Konstruktion des Denkens und die präzise Kontrolle der Wahrnehmung, während das Analoge das Auffassen von Relationen im Denken und Wahrnehmen darstellt.

Das Digitale ist somit punktuell, während das Analoge einen Überblick schafft, in dem der Mensch ungenauer, aber allgemeiner denken kann. Während das Digitale in Rechengvorgängen gründet, steht das Analoge für die Fülle an Relationen im Denken und Wahrnehmen, welche der Mensch sich als Entdecker und Gestalter seines Lebens in der Gesellschaft zunutze machen kann. Die Unterscheidung zwischen Analogem und Digitalen ist dabei epistemologischer Natur. Die Fragen dagegen, wie Menschen ihr Leben durch das Analoge und das Digitale gestalten und wie diese medialen Räume die Kommunikation, die Gesellschaft, unsere Städte formen, haben zwar eine erkenntnistheoretische Grundlage, verweisen jedoch gleichzeitig auf Praktiken, die

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

Verhältnis zwischen Medium und Wahrnehmung im Entwerfen

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

Medial gesehen ist die Architektur daher mit anderen Künsten wie Bildhauerei, Malerei, Musik und Literatur verwandt und doch in einigen Punkten verschieden; gerade aus der Untersuchung der Medien der Künste kann aus der Differenz heraus folglich eine Theorie der Medien der Architektur entwickelt werden, die sich nicht nur auf die immer wieder herangezogenen visuellen Medien stützt, sondern weitere und neue mediale Erschließungen in der Architektur miteinbezieht. Dazu werden insbesondere solche künstlerischen Praktiken in Betracht gezogen, die mit den Grenzüberschreitungen von Medien operieren. Ziel dabei ist es, das Konstitutionspotential von Medien und zugleich ihre intrinsische Verbindung zur Sinnlichkeit zu untersuchen, welche zugleich von der architektonischen Reflexion im Entwerfen nicht trennbar ist.

Kuratoren

Lidia Gasperoni (Dr. phil) ist seit 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fachgebiet für Architekturtheorie an der TU Berlin. Davor war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Kassel (Fachbereich Architekturtheorie) und Lehrbeauftragte der TU Berlin und der UdK. Sie hat Philosophie in Rom, Freiburg im Breisgau und Berlin studiert und 2015 an der TU in Philosophie promoviert. Sie erforscht die Funktion ästhetischer Praktiken und Medien in Entwurfsprozessen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Philosophie der Architektur, Erkenntnistheorie, Medienphilosophie, Theorien des Anthropozän. Sie ist Präsidentin des gemeinnützigen Vereins Fieldstations und Mitglied des Netzwerks Architekturwissenschaft und der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik.

Jörg H. Gleiter (Dr.-Ing. habil., M.S.) ist seit 2012 Professor für Architekturtheorie an der Technischen Universität Berlin, zuvor 2005-12 Professor für Ästhetik an der Freien Universität Bozen. Studium der Architektur in Berlin, Venezia und New York. Gastprofessuren an der Waseda University in Tokio, Bauhaus-Universität Weimar, Freie Universität Bozen-Bolzano und Brown University in Providence/RI. Promotion und Habilitation an der Bauhaus-Universität Weimar. Fellow in Residenz am Kolleg Friedrich Nietzsche in Weimlar (2003/2007). Gleiter ist Herausgeber der Reihe ArchitekturDenken (Transcript Verlag Bielefeld). Forschungsschwerpunkte: Kritische Theorie der Nachhaltigkeit und Digitalisierung, Anthropozänforschung, Kritische Theorie der Transformation des Wissens, Architekturphilosophie, -ästhetik und -semiotik.

Zitiervorschlag

Lidia Gasperoni, Jörg H. Gleiter (Hsg.):

Mediale Praktiken des architektonischen Entwerfens. Editorial.

In: Wolkenkuckucksheim | Cloud-Cuckoo-Land | Воздушный замок,
International Journal of Architectural Theory (ISSN 1434-3863), 25. Jg., Nr. 40,
Mediale Praktiken des architektonischen Entwerfens, 2021, S. 5–10.