

Claudia Tittel

## Medienfassaden

### Die Stadt als Display

In fast allen zeitgenössischen Metropolen leuchten nachts riesige bewegte digitale Bilder an Fassaden, blinken Symbole und Zeichen, laufen Leuchtschriften hin und her. Ganze Gebäudeoberflächen leuchten, funkeln, glitzern, flimmern und lösen sich regelrecht in der Licht- und Bilderflut auf. Blinkende, selbstschreibende Neon-Schriftzüge legen sich um die architektonischen Körper und gliedern sie wie Gesimsbänder; sie strahlen in den abwechslungsreichsten Farben – rot, blau, grün, violett, rosa, weiß oder gelb – in die Stadt hinein. Screens stapeln sich über- und nebeneinander. Sie türmen sich zu monumentalen fließenden Bildwänden auf, die aufgrund ihrer schier Größe überwältigend wirken. Die mannigfaltigen übergroßen Bilder und Botschaften bilden ein leuchtendes Kaleidoskop, das aus vielfältigen Text-, Bild- und Zeichen-Fragmenten besteht, die alle gleichzeitig auf die Passanten einströmen. Vielgestaltige "virtuelle Fenster"<sup>1</sup> eröffnen imaginäre Räume, verweisen auf eine andere, eine digitale Welt. Wie eine "mediale Haut"<sup>2</sup> bedecken und verdecken die Bilder und Zeichen dabei gleichzeitig die Gebäude: Der optische Prunk legt sich wie ein immaterielles Ornament um die Häuser und lässt sie (fast) vollständig verschwinden. Bauten werden zu monumentalen Displays, Plätze werden zu Lichtspieltheatern, zu Orten ephemerer Spektakel, die immer neue visuelle Attraktionen bieten. Während tagsüber die ausgeschalteten Großbildschirme grauen bedeutungslosen Flächen ähneln, werden sie nachts zum Leben erweckt und ziehen die Aufmerksamkeit der Passanten an. Die bildreichen luziden Gebäudehüllen verändern stetig ihre visuelle Gestalt und verlangen nach neuen Wahrnehmungsweisen. Durch die wabernden Bildwände bewegen sich die Besucher hindurch, an ihnen fahren Autos, Busse, Straßenbahnen und Fahrräder vorbei. Doch nicht nur der Verkehr scheint im Fluss, sondern die Gebäude selbst, ja die gesamte Stadt befindet sich in stetiger Veränderung.

Medienarchitekturen werden diese leuchtenden Gebilde genannt, die Gegenstand des folgenden Artikels sind. Er geht einerseits auf neue Erscheinungsformen, andererseits auf Veränderungen des urban-anthropologischen Raumes durch diese digitalen Fassaden ein, die sich in Begriffen wie Entmaterialisierung, Verflüssigung, Kontingenz und Fragmentarisierung zeigen. Dabei soll geprüft werden, ob sich in diesen ubiquitär verwendeten Termini Kontinuitätslinien mit der ästhetischen Erfahrung der Moderne nachweisen lassen, ebenso wie die Differenzen dargestellt werden sollen. So soll einerseits ein historischer Bogen gespannt und gleichzeitig sollen die Bedingungen der medialen Stadt im Kontext einer globalen und digitalen Gesellschaft dargestellt und untersucht werden. Darüber hinaus soll herausgearbeitet werden, welche neuen Wahrnehmungsmodi generiert werden und wie sich dadurch gleichsam das Bild der Stadt verwandelt.

### Flüchtigkeit, Transitivität und Kontingenz – Die ästhetische Erfahrung der Moderne

Insbesondere seit der Moderne gewinnen Begriffe wie Flüchtigkeit, Transitivität und Kontingenz im ästhetischen Diskurs an Bedeutung. In ihnen spiegeln sich Erfahrungen wider, die konstitutiv für die Moderne waren und die von deren Theoretikern mit eben diesen Vokabeln beschrieben wurden. Charles Baudelaire verwendete die Termini in dieser Kombination erstmals 1863 in seinem Aufsatz *Le peintre de la vie moderne*. Er bezeichnete die Moderne als transitiv, flüchtig und zufällig – "la Modernité, c'est le transitoire, le fugitif et le contingent"<sup>3</sup> – und prägte auf diese Weise Vorstellung und Auffassung der Epoche entscheidend mit. Auch wenn er vor allem Funktion und Aufgabe der Malerei zu beschreiben versuchte, war

das evozierte Bild dennoch prägend für die Theoretiker der Moderne.<sup>4</sup> Insbesondere Walter Benjamin war es, der sich Baudelaires ästhetischem Programm weitgehend anschloss,<sup>5</sup> und er stand damit nicht allein. Auch Georg Simmel und Siegfried Kracauer beschäftigten sich "mit den neuen Wahrnehmungs- und Erfahrungsweisen [...], die mit dem Aufkommen des Kapitalismus einsetzten." Dabei galt "ihr zentrales Interesse [...] der diskontinuierlichen Erfahrung der Zeit, des Raumes und der Kausalität als vergänglich, flüchtig und willkürlich oder beliebig."<sup>6</sup>

Aus den industriellen Umwälzungen und den damit verbundenen Wahrnehmungsumstürzen in den Metropolen leiteten die drei Autoren eine Theorie der Moderne ab.<sup>7</sup> Besaßen für Benjamin die Passage und das Fragment als Destillate des modernen Wahrnehmungswandels große Bedeutung, so waren es für Kracauer die Oberflächenphänomene und für Simmel die Geldtransaktionen, in denen sich die neuen Erfahrungen im industriellen Zeitalter unverkennbar ausdrückten.<sup>8</sup> Gerade in der Großstadt bündelten sich die neuartigen Phänomene, die auf die Bewohner einströmenden visuellen und akustischen Reize, die teilweise als Schocks wahrgenommen, zu einer andauernden sinnlichen Überforderung führen konnten. Sie beeinflussten die Lebensgewohnheiten der Stadtbewohner, und bereits 1912 destillierte der Philosoph und Soziologe Georg Simmel sie als signifikant für die großstädtische Wahrnehmung heraus und beschrieb sie als eine "Steigerung des Nervenlebens", welche durch stetige "innere und äußere Wahrnehmungswechsel" hervorgerufen werde.<sup>9</sup>

Doch neben den urbanen Erfahrungen waren es vor allem auch die neuen technischen Apparaturen, allen voran die neuen Medien Fotografie und Film, durch die ein radikaler Wandel der Sehgewohnheiten stattfand. Benjamin hat die Veränderung der Wahrnehmung durch die neuen technischen Reproduktionsverfahren Fotografie und Film bereits in seinem bekannten Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* untersucht.<sup>10</sup> Durch diese habe sich nämlich nicht nur die Kunst und ihre Rezeption, sondern auch die Wahrnehmung radikal verändert. Vor allem die neuen filmischen Verfahren Schnitt und Montage führten zu einer Verschiebung der Sehgewohnheiten, zu einem "selektiven Zeigen

und Sehen" und bildeten die Wirklichkeit neuartig ab.<sup>11</sup> Durch den Schnitt und die Montage konnten sich verschiedene Bild- und Zeiträume durchdringen und überlagern, und es wurde möglich, Chrono- und Heterotopien herzustellen.<sup>12</sup> In diesem Zusammenhang gewinnt auch das Fragment an Bedeutung, das für Benjamins Denkweise elementar ist: Nicht mehr ein vollendetes Ganzes wird kreiert, sondern Bruchstücke werden neu kombiniert und in einen anderen Zusammenhang gestellt. Dieser "konstruktive Fragmentarismus"<sup>13</sup> ist elementar für Benjamins Denkweise und spiegelt sowohl die kinematographische als auch die urbane Erfahrung in den Metropolen wider.

Die Medientheoretikerin und Filmwissenschaftlerin Anne Friedberg und viele andere Autoren haben immer wieder darauf hingewiesen, dass sich insbesondere im Film die urbane Erfahrung der Moderne offenbart. Sie gehe mit der Ausformung neuer Sehgewohnheiten einher, die nicht nur den neuen Sehapparaten wie dem Kinematographen, sondern gleichermaßen den Bewegungsmaschinen wie Eisen-, Untergrund- und Straßenbahn geschuldet seien.<sup>14</sup> Nicht nur, dass die Bilder im Zug durch das Fenster gerahmt und die Landschaftswchsel als rhythmisch aufeinanderfolgende Szenenwechsel erlebt wurden, was viel mit den im Kino auf die Leinwand projizierten schnellen Bildfolgen gemein hatte, sondern auch der Betrachterstandpunkt war ähnlich. Während die Bilder am Auge vorbeirasteten, waren die Bahnreisenden, aber auch die Kinobesucher, immobil.<sup>15</sup> Blümlinger spricht sogar davon, dass Projektor und Zugfenster zu strukturierenden Elementen des Sehens wurden.<sup>16</sup>

Diese neuen Wahrnehmungsmodi sind verknüpft mit einem anderen Phänomen: der Masse. Besonders für die neuen Reproduktionsmedien Film und Fotografie wird das Massenhafte zu einer eigenen Kategorie, in der Benjamin das politische Potential erkennt. Nicht nur die Produktion der Filme, sondern auch ihre Rezeption erfolgt massenhaft und zerstreut und ist geradezu auf diese Zerstreung angelegt. Interessanterweise konzidiert Benjamin diese Erfahrung gleichermaßen dem Medium Architektur: "Die Architektur bot von jeher den Prototyp eines Kunstwerks, dessen Rezeption in der Zerstreung und durch das Kollektivum erfolgt."<sup>17</sup> Hier begegnen wir erneut Benjamins Inter-

esse an den ästhetischen Erfahrungen der Moderne, die er unmissverständlich immer wieder an die Großstadterfahrung rückbindet. Es waren vor allem die Pariser Passagen, jene luxuriösen Ladengalerien, die für ihn das Urbild der Moderne und einen Durchgangsort, die Schwelle zum neuen Zeitalter verkörpern und als Ort der Zerstreuung schlechthin galten. Durch ihre architektonische Erscheinung als überdachte Straßen, aber auch durch ihre Inszenierung von Gegenständen (Waren) zu Bildern und Bildräumen in den Schaufenstern, waren sie besondere Erfahrungs- und Wahrnehmungsräume und Inbegriff der modernen Wahrnehmungsveränderung. Sie stellten für Benjamin gleichsam ein wichtiges topographisches Zentrum dar, an dem sich wesentliche ästhetische Diskurse verdichten ließen.<sup>18</sup>

Durch die Passagen bewegte sich der Flaneur, jene literarische Figur, die eng mit der zerstreuten Wahrnehmung verbunden ist.<sup>19</sup> Der Flaneur, Archetypus und gleichzeitig die Manifestation der Idee des "neuen Großstadtbewohners und Protagonisten der Moderne",<sup>20</sup> streift ohne Ziel durch (Zeit)Räume der Stadt, ist Teilnehmender und Rezipient der fragmentierten Großstadterfahrung zugleich. Im Durchwandern der Stadt beobachtet und analysiert er, lässt sich treiben, geht Nebenwege und entdeckt in den Details, im Fragment, ihre Besonderheiten und jene der Epoche.

## Entmaterialisierte Oberflächenerscheinungen

Während sich für Benjamin im Fragment, in den Passagen und in der Figur des Flaneurs die ästhetische Erfahrung der Moderne artikuliert, sind es für Siegfried Kracauer vor allem die unscheinbaren Oberflächenstrukturen, aus denen sich Urteile über eine Epoche treffender fällen lassen als aus "den Urteilen der Epoche über sich selbst".<sup>21</sup> In den Oberflächenstrukturen glaubte er die urbane Zerstreuungskultur und den gesellschaftlichen Wandel durch die apparativen neuen Medien wie Film und Fotografie gesellschaftlich widergespiegelt zu finden.<sup>22</sup> Der Aspekt der Zerstreuung äußerte sich dabei in vielerlei Hinsicht. Vor allem im Film und in der Kinoarchitektur wird er sichtbar: "Die großen Lichtspieltheater sind Paläste

der Zerstreuung. [...] Gepflegter Prunk der Oberfläche ist das Kennzeichen dieser Massen-Theater."<sup>23</sup>

In Kracauers berühmten Aufsatz *Kult der Zerstreuung*<sup>24</sup> zeigt sich einerseits die Faszination für die Oberfläche der ornamentalen Innenausstattung der Kinobauten, andererseits wird der Aspekt der Entmaterialisierung der Wand durch die Lichtbilder als wesentlich für die neue Erfahrung herausgestellt. Durch die Projektion löse sich die opake Oberfläche auf, so dass diese beziehungsweise der Film eine immersive Wirkung entfalten und der Zuschauer in den illusionistischen Raum eintauchen könne – "bis zuletzt die weiße Fläche herabsinkt und die Ereignisse der Raumbühne unmerklich in den zweidimensionalen Illusionen aufgehen".<sup>25</sup>

Hier zeigt sich bereits, dass nicht nur das Transitive, Flüchtige und Zufällige Wesensmerkmale der Moderne sind – Begriffe, die leicht auf die Wahrnehmung der Stadt im digitalen Zeitalter angewandt werden können –, sondern dass in der Moderne auch durch die Symbiose von Architektur und Medien eine Material- und Wahrnehmungsveränderung stattfindet. Mit der Einbeziehung von Licht und Leuchtreklame als gestalterischem Moment in die Architektur in den 1920er Jahren erreichte dieses Erlebnis der Entmaterialisierung den öffentlichen Raum. Auch Kracauer beschreibt in euphorischen Tönen das Farbenspiel der Lichtreklamen, deren "Buntheit [sie] zu Glanzfragmenten zerstückelt [hat], die sich nach anderen Gesetzen als den gewohnten zusammenfügen". Und weiter heißt es: "Der Reklamesprühregen, den das Wirtschaftsleben ausschüttet, wird zu Sternbildern an einem fremden Himmel."<sup>26</sup> Der Ursprung der Medienfassaden lässt sich hier verorten.<sup>27</sup> Gründete damals die Faszination für die "Lichtarchitektur" vor allem im neuen Baumaterial Licht,<sup>28</sup> durch das sich die Schwere der Körper aufzulösen schien, so hat sie mit den Medienfassaden jedoch eine neue Qualität erreicht. Paul Virilio versteht die Verwendung des Baustoffes Glas als metaphorisches Zeichen für das Verschwinden von Materie und als Antizipation von Medienfassaden:

"You can read the importance given today to glass and transparency as a metaphor of the disappearance

of matter. It anticipates the media buildings in some Asian cities with facades entirely made of screens."<sup>29</sup>

Mit der Integration digitaler Medien in die Fassade hat sich ihr Wesenscharakter und ihre Rhetorik verändert, denn nicht mehr die baulichen Materialien, sondern die Informationstechnologien prägen das architektonische Erscheinungsbild, das durch die "mediale Narrativik"<sup>30</sup> bestimmt wird. In diesem Zusammenhang sprechen manche Kritiker von einer "Hybridkultur"<sup>31</sup>, die den Übergang von einer materiellen zu einer immateriellen Welt markiere und dabei auch an den gewachsenen Gesetzmäßigkeiten der Architektur rüttelte.<sup>32</sup>

### Reale Architektur vs. digitale Medien

Architektur als gebauter Raum ist per se real, an ein analoges, statisches Material gebunden und ist somit die Verkörperung beziehungsweise Manifestation des Materiellen. Dem gegenüber stehen die nokturnen immateriellen Oberflächen der digitalen Medientechnologien. Während bei Tage die Materialität der in die Fassade eingelassenen Screens, das graue Glas, in Erscheinung tritt, sind sie bei Nacht entmaterialisiert. Im Offlinemodus wird man ihrer Oberflächenmaterialität gewahr, im Onlinemodus hingegen löst sie sich zugunsten einer virtuellen Oberfläche auf. Robert Campbell, Architekturkritiker und Journalist, beschrieb nach einem nächtlichen Spaziergang über den Times Square diese Veränderung folgendermaßen:

"Visited Times Square lately? Noticed how the architecture is morphing? Buildings used to be visibly made of something. They might be brick or stone, they might be glass or metal, but they were visibly something. Now, though, the entire facade of a building, from sidewalk to roof, may be a digital screen that flashes ever-changing images."<sup>33</sup>

Auch andere Autoren schrecken vor der Tatsache zurück, dass nun ganze Gebäude "vom Bürgersteig bis zum Dach" medialisiert, das heißt in einen digitalen

Bildschirm verwandelt werden können. Die an ein Material gebundene, statische Architektur, so die Meinung vieler Kritiker, gehe in diesem Bilder- und Zeichenmeer unter und löse sich auf. In jedem Augenblick verändere sich ihre Gestalt und Form. Die auf Ewigkeit oder zumindest auf Dauerhaftigkeit ausgerichtete statische Erscheinung geht in den Medienfassaden mit den flüchtigen Bildern eine Einheit und Synthese ein. Die mediale Hülle steht dabei vor allem für das Gegenteil von Architektur: für Ephemierität und Fiktionalität. Manche Theoretiker, wie zum Beispiel Jörg H. Gleiter, beschwören deshalb eine "Krise des Realen".<sup>34</sup>

Paul Virilio verwies in einem Interview mit dem viel-sagenden Titel *Reflections on Architecture in the Age of Its Virtual Disappearance* ebenfalls auf den Aspekt des Verschwindens der Architektur durch die Virtualisierung und gleichzeitig auf die Instabilität des Realen in der digitalen Gesellschaft aufgrund des kontinuierlichen Flusses optischer Erscheinungen:

"Architecture is just about to lose everything that characterized it in the past. Step by step it loses all its elements. [...] Due to the continuous flow of optical appearances, it is becoming difficult, if not impossible, to still believe in the stability of the real, in the fixing of a visibility which is constantly fleeing away. The public space of the building suddenly vanishes behind the instability of the public image."<sup>35</sup>

Bereits in seinem 1980 erschienenen Buch *Esthétique de la disparation* hatte Virilio auf den Wahrnehmungsverlust durch die sich immer weiter beschleunigenden Technologien aufmerksam gemacht.<sup>36</sup> Sein medien-theoretischer Ansatz ist vor allem ein pessimistisch anthropologischer, da er den Menschen gegenüber den neuen Technologien jegliche Autonomie abspricht: Der User sei ihnen vollkommen ausgeliefert, da er ihrer Logik folgen müsse, so dass letztlich auch die Erfahrung der Wirklichkeit durch sie gesteuert werde.<sup>37</sup>

Die Verschmelzung der neuartigen medialen Technologien mit der Architektur trägt zweifellos zu einer Verschiebung von einer realen zu einer immateriellen, illusionistischen Bild- und vor allem nun auch Raum- und Stadterfahrung bei, die neue körperliche Wahr-

nehmungsmodi zeitigt. Während der Betrachter im Kino auf nur eine entmaterialisierte Fläche fixiert wird, ist er am Times Square in New York oder in Shibuya in Tokio von einer Masse an virtuellen Bildern umgeben, die alle gleichzeitig auf ihn einströmen. War der Platz immer auch gebaute Realität, so ist er jetzt zu einem medialen Display, zu einer künstlichen Umgebung geworden, in der Unmengen an kontingenten Bildern gleichzeitig aufeinandertreffen. Doch diese Wahrnehmungsfülle, so die Meinung mancher Medientheoretiker, führe nicht nur zu neuen Wahrnehmungsmodi, sondern zur Auflösung der Schwere der physischen Körper der Stadtbenutzer, die, wie die Gebäude, zu schweben begännen.<sup>38</sup> Dies basiert, so könnte man argumentieren, auf der immersiven Kraft dieser illusionserzeugenden Fassaden und ihrer Virtualität, die den Stadtbenutzer auf besondere Art und Weise in ihren Bann zu ziehen scheint – ein Wahrnehmungsmodus, der gern dem Film und auch dem Cyberspace konzidiert wird,<sup>39</sup> jedoch neuerdings auch für reale Architekturen beschrieben wird.<sup>40</sup>

## Architecture of Bits

Neben der Auflösung der Körperlichkeit ist ein wichtiges Merkmal die computer- und netzwerkbezogene Neuorganisation ganzer Orte. In diesen multimedialen Environments, meint die Kunsthistorikerin Anna Eifert-Körnig, regiere nicht mehr das konstruktivistische, sondern ein kybernetisches Architekturmodell. Die Gebäude würden nicht nur im Entwurfsstadium im Computer simuliert, vielmehr sei nun die digitale Technik auch in der fertigen Fassade sichtbar.<sup>41</sup> Hatte der Medienkünstler und -theoretiker Peter Weibel die Erfahrung der "virtuellen Stadt" für den User im World Wide Web beschrieben, so können wir seine Prognosen inzwischen auf reale Städte, deren öffentliche Räume und Plätze übertragen:

"Körperlose Informationen durchdringen den Raum, die Sensoren schaffen eine unwirkliche Allseitigkeit. Das Haus wird zu einem Datenzug, der lokal steuerbar ist. [...] In der idealen virtuellen Stadt kann der Benutzer frei umherwandern, seine Aufmerksam-

keit darf oszillieren, sein Blick darf dezentriert abschweifen [...]. Der Flaneur wird zum Datensurfer, zum Hitch-Hiker der Datenautobahnen."<sup>42</sup>

Das "digitale Habitat" hat nicht nur unseren privaten, sondern auch den öffentlichen Raum erobert.<sup>43</sup> Shibuya, Times Square, der Strip in Las Vegas oder Picadilly Circus in London sind nur einige Beispiele für die neuen, zunehmend medialisierten städtischen Räume, die unsere Informationsgesellschaft auf besonders augenfällige Art und Weise verkörpern.<sup>44</sup> Die medialen Architekturen folgen dabei auch der Logik der kybernetischen Maschinen.

Zudem werden die Oberflächen fortwährend mit neuen Daten und Informationen gefüllt, die sich ebenso schnell, wie sie erscheinen, wieder verflüchtigen. Die immateriellen Symbole, Zeichen und Bilder existieren nur für eine kurze Zeit nebeneinander, im nächsten Augenblick verschwinden sie wieder, um wenig später erneut in den öffentlichen Raum hinein zu wuchern. Hinter jedem dieser virtuellen Fenster verbirgt sich ein computergestütztes System, das die verschiedenen Inhalte, Informationen, körperlosen Nachrichten und Bilder einspielt. Diese fragmentierten, an der architektonischen Oberfläche operierenden Schrift- und Bildzyklen sind nicht nur neue urbane Phänomene, sondern sie offenbaren darüber hinaus auch einen neuen Rezeptionsmodus des digitalen Informationszeitalters. William M. Mitchell hat diese Veränderung der Stadt durch die computergestützten Netzwerke in seinem Buch *City of Bits* beschrieben.<sup>45</sup> Dabei verwies er vor allem auf die Funktionsveränderung von Gebäuden durch Computertechnologie und auf die neuen Anforderungen an die Architekten, die die kybernetische Wende mit sich brachte.

In seinem Aufsatz *The poetics of urban media surfaces* stellt Lev Manovich, bezugnehmend auf den Medientheoretiker Marshall McLuhan, die Frage, ob die architektonische Form in Zukunft bedeutungslos wird und nur noch als Funktionsträger für die Informationsmedien fungiere. Welche Kriterien gelten für diese multimedialen Architekturen und nach welchen werden sie beurteilt? Nach dem, was sich auf ihrer Oberfläche zeigt, oder nach ihrer architektonischen

Form? Was wird für diese Baukörper wichtiger, das Medium, die Botschaft oder die Gestaltung?<sup>46</sup>

## Die kommunikative Fassade

Im Zusammenhang mit der ubiquitären Informationsfülle und den vernetzten architektonischen Oberflächen im urbanen Raum rückt ein wesentlicher Aspekt von Fassaden, der durch den strengen konstruktivistischen Formalismus der Moderne negiert wurde, erneut in den Blickpunkt der Architekturkritik: die Bedeutung der Fassade als Kommunikationsmedium. Schon die Bezeichnung "Medienfassade" beschreibt diese nicht nur als eine Schnittstelle zwischen Innen und Außen, zwischen Gebäude und Stadtraum – wie dies bereits die etymologische Wurzel von "Fassade" nahelegt, die sich vom Wort "facies" für Gesicht ableitet –, sondern auch zwischen verschiedenen Medien, das heißt als Schnittstelle zwischen einem Informationsträgersystem und der architektonischen Form selbst.<sup>47</sup> War traditionell eine der Hauptaufgaben der Fassaden die Repräsentation, die Kommunikation mit dem Betrachter oder Stadtbewohner einerseits, mit der Umgebung, der benachbarten Architektur andererseits, und waren sie, insbesondere im Barock, zuallererst illusionistische Schauffassaden, die wie Bühnen oder visuelle Spektakel den Platz um sich herum mitinszenierten (man denke nur an den Petersplatz in Rom), so steigern die heutigen Medienfassaden diese immersive Wirkmacht durch die digitalen Bilder, Zeichen und Fragmente ins Beispiellose.

Der kommunikativen Seite wurde insbesondere durch die Antifassadendebatte seit der Moderne – in der die Fassade nicht mehr als repräsentative Schauseite eines Gebäudes, sondern als "Bastard", wie es Le Corbusier formulierte, verstanden wurde – wenig Aufmerksamkeit geschenkt.<sup>48</sup> Erst 1972 haben die Architekten Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steven Izenour in ihrem vieldiskutierten Buch *Learning from Las Vegas*<sup>49</sup> mit ihrem Konzept des "dekorierten Schuppens" aufgezeigt, dass die Architektursprache des Modernismus die Nachkriegsgesellschaft nicht mehr angemessen abbildet. Hin-

gegen erklärten sie die bis dato verschriene Alltagsarchitektur Las Vegas' zum Leitbild der Postmoderne. Am Strip spiegelte sich die auf Automatisierung, Kommunikation und Konsum ausgerichtete neue US-amerikanische Gesellschaftsordnung der 1970er Jahre wider.<sup>50</sup> Insbesondere durch ihr Konzept der Lobotomie, der Trennung des konstruktiven Elementes des Baukörpers von der Fassade, konnte das, was Venturi, Scott Brown und Izenour in ihrem Pamphlet forderten, Wirklichkeit werden: Architektur sei vor allem ein auf Kommunikation ausgerichtetes Zeichensystem und als solches zu lesen. Die Hauptleistung der Autoren ist in diesem Zusammenhang, dass sie die Bedeutung der kommunikativen und kognitiven Struktur der Alltagsarchitektur für die postmoderne Stadt und die Urbanistik herausgestrichen haben. Ebenso wie Venturi, Brown und Izenour anhand der architektonischen Gestaltung von Las Vegas Rückschlüsse auf die amerikanische Nachkriegsgesellschaft zogen, indem sie in der chaotisch leuchtenden Neon- und Schilder-Architektur ein Spiegelbild eben dieser Gesellschaft ausmachten,<sup>51</sup> kann man für die heutigen Medienarchitekturen feststellen, dass sie unsere Informationsgesellschaft besonders augenfällig widerspiegeln. Einerseits wird die Bedeutung der Fassade als Kommunikationsmedium und Informationsträger erneut in den Fokus gerückt, andererseits führt gerade diese Verdichtung und gleichzeitige mediale Durchdringung des öffentlichen Raumes zu entschiedener Kritik. Denn die elektronischen Medien haben nicht nur das Gesicht und die Funktion einzelner Gebäude, sondern auch das Gesamterscheinungsbild ganzer Plätze und Städte verändert. War der Platz bis in das 19. Jahrhundert hinein städtischer Fixpunkt, so wird er nun zu einem fließenden medialen Ereignis, an dem Flüchtliges und Statisches, Fiktion und Realität aufeinandertreffen.

## Endnoten

1. Friedberg 2006, *Virtual Window*.
2. Joachim Sauter, *Das vierte Format: Die Fassade als mediale Haut der Architektur*, 1. <http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>, 28.05.2012.
3. Zit. nach Frisby 1999, *Fragments*, S. 22.
4. Frisby 1989, *Fragments*, S. 22.
5. Walter Benjamin hat dem Werk Baudelaires vielfältige Analysen gewidmet, so z.B. in den Aufsätzen *Das Paris des Second Empire bei Baudelaire* (Benjamin 1991, *Second Empire*) oder *Einige Motive bei Baudelaire* (Benjamin 1991, *Baudelaire*). Vgl. auch Schmider/Werner 2011, *Baudelaire-Buch*.
6. Frisby 1989, *Fragments*, S. 12. Frisby stellt dieses Interesse am Modernitätsbegriff auch bei Georg Simmel und Siegfried Kracauer heraus.
7. Frisby 1989, *Fragments*.
8. Ebd., S. 22.
9. Simmel 1998, *Großstädte*, S. 119.
10. Benjamin 1963, *Kunstwerk*.
11. Vgl. Fetscher 2001-2010, *Fragment*, S. 582.
12. Ebd.
13. Schöttker 1999, *Fragmentarismus*.
14. Friedberg 1993, *Window Shopping*.
15. Friedberg 1993, *Window Shopping*, S. 7 ff. und Friedberg 2006, *Virtual Window*.
16. Blümlinger 2004, *Lumière*, S. 27.
17. Benjamin 1963, *Kunstwerk*, S. 40.
18. Vgl. Brüggemann 2000, *Passagen*, S. 573.
19. Ebd., S. 584.
20. Claudia Tittel, *Was ist ein Flaneur*, <http://www.claudia-tittel.at/flaneur-literatur.shtml>, 12.06.2012.
21. Kracauer 1963, *Ornament*, S. 50.
22. Kabatek 2003, *Oberflächenlektüre*, S. 199.
23. Kracauer 1963, *Kult*.
24. Ebd., S. 311.
25. Ebd., S. 312.
26. Kracauer 1990, *Lichtreklame*, S. 19.
27. Vgl. Kunstmuseum Stuttgart 2006, *Leuchtende Bauten*.
28. Vgl. Neumann 2006, *Leuchtende Bauten*, S. 16-21.
29. Virilio 1998, *Virtual Disappearance*.
30. Thomsen 1994, *Mediale Narrativik*, S. 47.
31. Ebd., S. 47f.
32. Vgl. auch ARCH+, Heft 108, 1990 zum Schwerpunkt Fassaden.
33. Campbell 2004, *WGBH*.
34. Gleiter 2008, *Architekturtheorie*, S. 11.
35. Virilio 1998, *Virtual Disappearance*.
36. Virilio 1986, *Ästhetik*.
37. Vgl. Hoffmann 2005, *Echtzeit*, S. 67.
38. Sierek 2007, *Architektur*, S. 99.
39. Vgl. das thematische Heft *Immersion* in *Montage AV*, Nr. 17, 2/2008. Insbesondere die Artikel von Erkki Huhtamo, *Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion*, und Christiane Voss, *Fiktionale Immersion*.
40. Siehe Bieger 2007, *Immersion*.
41. Eifert-Körnig 2000, *Telematik*, S. 57f.
42. Weibel 1995, *Virtuelle Stadt*, S. 210.
43. Gleiter 2008, *Architekturtheorie*, S. 11.
44. Vgl. McQuire 2009, *Urban Screens*, S. 10.
45. Mitchell 1995, *City*.
46. Manovich 2006, *Media Surfaces*, 18.07.2012.
47. Wahl 2002, *Gebädefassaden*, 20.07.2012.
48. Vgl. Kemp 2009, *Architektur*, S. 219.
49. Venturi 1979, *Las Vegas*.
50. Vgl. Stierli 2005, *Las Vegas*.
51. Venturi 1979, *Las Vegas*, S. 104.

## Bibliographie

- Benjamin 1963, *Kunstwerk*  
Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: Ders., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei soziologische Kunststudien*, Frankfurt am Main 1963, S. 7-44.
- Benjamin 1991, *Baudelaire*  
Walter Benjamin, *Einige Motive bei Baudelaire*, in: Ders., *Gesammelte Schriften, Bd. 1*, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1991, S. 605-653.
- Benjamin 1991, *Second Empire*  
Walter Benjamin, *Das Paris des Second Empire bei Baudelaire*, in: Ders., *Gesammelten Schriften, Bd. 1*, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1991, S. 511-604.
- Benjamin 1991, *Tableaux parisiens*  
Walter Benjamin, *Notes sur le tableaux parisiens de Baudelaire*, in: Ders., *Gesammelten Schriften, Bd. 1*, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1991, S. 740-748.
- Benjamin 1991, *Zentralpark*  
Walter Benjamin, *Zentralpark*, in: Ders., *Gesammelten Schriften, Bd. 1*, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1991, S. 655-690.
- Bieger 2007, *Immersion*  
Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*, Bielefeld 2007.
- Blümlinger 2004, *Lumière*  
Christa Blümlinger, *Lumière, der Zug und die Avantgarde*, in: *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*, hg. von Malte Hagener u.a., Berlin 2004, S. 27-41.
- Brüggemann 2000, *Passagen*  
Heinz Brüggemann, *Passagen*, in: *Benjamins Begriffe*, hg. von Michael Opitz und Erdmut Wizisla, Frankfurt am Main 2000, S. 573-618.
- Campbell 2004, *WGBH*  
Robert Campbell, *WGBH looks to wrap new headquarters in digital skin*, in: *Boston Globe*, 01.02.2004, <http://www.highbeam.com/doc/1P2-7833158.html>, 27.05.2012.
- Eifert-Körnig 2000, *Telematik*  
Anna M. Eifert-Körnig, *"... es bleibt uns nur noch die Zeit übrig." Über den architektonischen Raum im Zeitalter der Telematik*, in: *Baukunst – Kunstbau. Festschrift zum 65. Geburtstag von Prof. Jürgen Paul*, Dresden 2000, S. 56-66.
- Fetscher 2001-2010, *Fragment*  
Justus Fetscher, *Fragment*, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in 7 Bänden*, hg. von Karlheinz Barck u.a., Stuttgart/Weimar 2001-2010, S. 551-588.
- Friedberg 1993, *Window Shopping*  
Anne Friedberg, *The Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley 1993.
- Friedberg 2006, *Virtual Window*  
Anne Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge 2006.
- Frisby 1999, *Fragments*  
David Frisby, *Fragments der Moderne. Georg Simmel – Siegfried Kracauer – Walter Benjamin*, Rheda-Wiedenbrück 1999.
- Gleiter 2008, *Architekturtheorie*  
Jörg Gleiter, *Architekturtheorie heute*, Bielefeld 2008.

- Hoffmann 2005, *Echtzeit*  
 Stefan Hoffmann, *Echtzeit*, in: *Grundbegriffe der Medientheorie*, hg. von Alexander Roesler und Bernd Stiegler, Paderborn 2005, S. 66-69.
- Huhtamo 2008, *Kapsel*  
 Erkki Huhtamo, *Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion*, in: *Montage AV*, Nr. 17, 2/2008, S. 41-68.
- Kabatek 2003, *Oberflächenlektüre*  
 Wolfgang Kabatek, *Siegfried Kracauers Verfahren der Oberflächenlektüre*, in: *Ausstellen – Der Raum der Oberfläche*, hg. von Michael Barchet u.a., Weimar 2003, S. 199-224.
- Kemp 2009, *Architektur*  
 Wolfgang Kemp, *Architektur analysieren*, München 2009.
- Kracauer 1963, *Kult*  
 Siegfried Kracauer, *Kult der Zerstreuung*, in: Ders., *Ornament der Masse. Essays*, Frankfurt am Main 1963, S. 311-317.
- Kracauer 1963, *Ornament*  
 Siegfried Kracauer, *Ornament der Masse*, in: Ders., *Ornament der Masse. Essays*, Frankfurt am Main 1963, S. 50-63.
- Kracauer 1990, *Lichtreklame*  
 Siegfried Kracauer, *Lichtreklame*, in: Ders., *Schriften, Bd. 5.2*, hg. von Inka Mülder-Bach, Frankfurt am Main 1990, S. 19-21.
- Kunstmuseum Stuttgart 2006, *Leuchtende Bauten*  
*Leuchtende Bauten: Architektur der Nacht*, Ausstellungskatalog, hg. von Marion Ackermann und Dietrich Neumann, Kunstmuseum Stuttgart, Stuttgart/Ostfildern 2006.
- Manovich 2006, *Media Surfaces*  
 Lev Manovich, *The poetics of urban media surfaces*, in: *First Monday, Special Issue #4, Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society*, February 2006, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1545/1460>, 18.07.2012.
- McQuire 2009, *Urban Screens*  
*Urban Screens Reader*, hg. von Scott McQuire u.a., Amsterdam 2009.
- Neumann 2006, *Leuchtende Bauten*  
 Dietrich Neumann: *Leuchtende Bauten – Architektur der Nacht*, in: *Leuchtende Bauten: Architektur der Nacht*, Ausstellungskatalog, hg. von Marion Ackermann und Dietrich Neumann, Kunstmuseum Stuttgart, Stuttgart/Ostfildern 2006, S. 16-21.
- Mitchell 1995, *City*  
 William M. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge 1995.
- Schmider/Werner 2011, *Baudelaire-Buch*  
 Christine Schmider und Michael Werner, *Das Baudelaire-Buch*, in: *Benjamin-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, hg. von Burkhard Lindner, Stuttgart/Weimar 2011, S. 567-584.
- Schöttker 1999, *Fragmentarismus*  
 Detlev Schöttker, *Konstruktiver Fragmentarismus. Form und Rezeption der Schriften Walter Benjamins*, Frankfurt am Main 1999.
- Sierek 2007, *Architektur*  
 Karl Sierek, *Architektur in Bewegung. Zur Enträumlichung urbaner Orte durch Medien- und Lichtfassaden*, in: *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild. 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium*, hg. von Jörg H. Gleiter u.a., Weimar 2007, S. 99-104.
- Simmel 1998, *Großstädte*  
 Georg Simmel, *Die Großstädte und das Geistesleben* (1912), in: Georg Simmel, *Soziologische Ästhetik*, hg. von Klaus Lichtblau, Bodenheim 1998.
- Stierli 2005, *Las Vegas*  
 Martino Stierli, *Von Las Vegas lernen heißt bauen lernen*, in: *FAZ*, 15.01.2005.
- Thomsen 1994, *Mediale Narrativik*  
 Christian W. Thomsen, *Zur Möglichkeit medialer Narrativik hybrider Architekturen*, in: *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste*, hg. von Christian W. Thomsen, Siegen 1994, S. 47-64.
- Venturi 1979, *Las Vegas*  
 Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steven Izenour, *Learning from Las Vegas. The Forgotten Symbolism of Architectural Form*, Massachusetts 1972 (dt. Basel 1979).
- Virilio 1986, *Ästhetik*  
 Paul Virilio, *Ästhetik des Verschwindens*, Berlin 1986. (Originaltitel: *Esthétique de la disparation*, Paris 1980.)
- Virilio 1998, *Virtual Disappearance*  
 Paul Virilio, *Reflection on Architecture in the Age of It's Virtual Disappearance* (1998), <http://floriankraanergatelier.blogspot.de/2011/10/media-has-taken-over-from-reality-and.html>, 02.06.2012.
- Voss 2008, *Fiktionale Immersion*  
 Christiane Voss, *Fiktionale Immersion*, in: *Montage AV*, Nr. 17, 2/2008, S. 69-86.
- Wahl 2002, *Gebäudefassaden*  
 Wahl, Alexander, *Wandelbare (mediale) Gebäudefassaden* (2002), <http://www.alexanderwahl.de/dateien/medienfassaden/medienfassaden.html>, 20.07.2012.
- Weibel 1995, *Virtuelle Stadt*  
 Peter Weibel, *Die virtuelle Stadt im telematischen Raum. Leben im Netz und in Online-Welten*, in: *Mythos Metropole*, hg. von Gotthard Fuchs u.a., Frankfurt am Main 1995, S. 209-227.

## Zusammenfassung

Meist an zentralen Plätzen in den Metropolen anzutreffen, sind Medienfassaden aus dem heutigen Stadtbild nicht mehr wegzudenken. Sie sind zu einem Wahrzeichen der globalen Städte des 21. Jahrhunderts geworden und verkörpern unsere mediale Gesellschaft auf besonders augenfällige Art und Weise. Von Fassaden mit eingelassenen Riesenbildschirmen über fluoreszierende Gebäudehüllen zu riesigen Projektionsflächen reicht ihr Erscheinungsbild. Via Lichtstream versenden sie ihre Bilder und Botschaften und eröffnen den Passanten virtuelle Fenster in eine andere, mediale Welt. Gebäudeoberflächen verwandeln sich in visuelle Spektakel und Plätze in ein Lichttheater, das auf die Stadtbenutzer einwirkt. Gebäude sind nicht mehr nur Bildträger, sondern sie verändern ihr Erscheinungsbild beständig. Hier zeigt sich nicht nur ein fundamental neues architektonisches Denken, sondern auch ein sich wandelndes Verständnis von Städtebau, das die Stadt nicht mehr als urbanes architektonisches Ensemble, sondern als fließendes



mediales Ereignis begreift.

Diese leuchtend-bewegten Baukörper sind Ausgangs- und Mittelpunkt des Artikels, der die zeitgenössische (Medien)Architektur als sich veränderndes Display einer digitalen Welt untersucht.

Ubiquitär verwendete Begriffe wie (Ent)Materialisierung, Verflüssigung, Kontingenz, Fragmentarisierung werden in ihren historischen Kontext gestellt und helfen, einen Bogen von den ästhetischen Erfahrungen der Moderne bis heute zu spannen und dabei auch auf theoretische Diskurse einzugehen. Einerseits werden Erscheinungsformen, andererseits die Veränderungen des urban-anthropologischen Raumes vorgestellt und die sozialen Bedingungen der medialen Stadt im Kontext einer globalen und digitalen Gesellschaft dargestellt und untersucht.

### Autorin

Claudia Tittel, Studium der Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Architektur und Stadtplanung in Berlin und Paris, 2004 Promotion über Klang als plastisches Material der Bildenden Kunst. 2009-2011 künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin für Medienkunst, Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig. Seit April 2011 wissenschaftliche Assistentin für Kulturtheorien digitaler Medien und Medienkunst, Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik der Medien, Kunsthistorisches Seminar der Friedrich-Schiller-Universität Jena. Zahlreiche Lehraufträge u.a. an der UdK Berlin, HMT Hamburg, HBK Saarbrücken, Universität Potsdam sowie an der Academy of Fine Arts Vilnius. Vielfältige kuratorische Tätigkeit, z.B. *Re-\*. Recycling\_Sampling\_Jamming*, (zusammen mit Katrin Werner), Akademie der Künste Berlin 2009 und *Imaginary Landscape. Hommage an John Cage*, Kunstverein Gera (2012). Forschungsschwerpunkte: Intermedialität, Zeitgenössische Medienkunst und -architektur.

Publikationen (Auswahl): *KlangZeitLichtRaum. Untersuchungen zum künstlerischen Werk von Christina Kubisch*, Berlin 2008; *Präsenz des Immateriellen. Zu materialästhetischen Aspekten audiovisueller Installationskunst*, in: edition text + kritik, Sonderband Klanginstallationen der Reihe Musik-Konzepte, München 2008, S. 158-173; *Sound Art as Sonification and*

*Artistic Treatment of Features in our Surroundings*, in: Organised Sound. Cambridge University Press. Cambridge u.a. 2009, S. 57-64, *Zwischen den Stühlen. Potenziale einer hybriden Gattung*, in: Positionen. Texte zur aktuellen Musik, 90/2012, S. 34-38.

### Titel

Claudia Tittel, Medienfassaden. Die Stadt als Display, in: kunsttexte.de, Nr. 4, 2012 (9 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).