

Am Beispiel von Tokio, dessen Vorreiterrolle durch das rasante Wachstum der chinesischen Städte aus dem Blickfeld geraten ist, breitet der Autor die Lebensumstände einer globalen Stadt aus, in der von dem viel beschworenen „öffentlichen Raum“ nicht mehr viel übrig bleibt, weil die Dimensionen der realen Zeit und des realen Raumes längst durch den 24-Stundentag des virtuellen Raum-Zeit-Netzes außer Kraft gesetzt sind.

Tokio und danach: Die Umdeutung öffentlicher Räume

Noriyuki Tajima

Das späte 20. Jahrhundert hat die Welt von Grund auf verändert und uns eine Fülle globaler Netzwerke beschert. Rund um die Uhr wird Geld von Ort zu Ort transferiert, was bedeutet, dass der weltweite Finanzmarkt eine der wichtigsten Einflussgrößen geworden ist, auch bei jeder lokalen Entscheidung.

Die digitale Revolution der neunziger Jahre trägt das ihre dazu bei, diesen Prozess zu beschleunigen. Durch die neuen Technologien werden Informationen und Kommunikationen ort- und zeitlos. Die asynchrone E-Mail hat die Unterschiede von Zeit und Raum ausgelöscht und den globalen Markt, oder besser, die globale Stadt mit ihrem vierundzwanzig Stundentag hervorgebracht. Man schätzt, dass inzwischen die Hälfte der Weltbevölkerung in Städten lebt, zu Beginn des 20. Jahrhunderts waren es rund zehn Prozent. Das Landleben der vergangenen Jahrhunderte bildet längst kein Gegengewicht mehr. Umso größer die Städte werden, desto abhängiger werden sie voneinander und desto mehr Einfluss üben sie aufeinander aus.

Jetzt erst können wir beginnen, aus den enormen Umwälzungen eine Art Sinn herauszulesen. Das letzte Jahrzehnt, in dem sich alle gültigen Parameter geändert haben, war für den Städtebau eine verwirrende Zeit, und diese Verwirrung betrifft alle, Architekten, Designer und Stadtplaner. Denn obwohl die Auswirkungen der digitalen Revolution auf das soziale Gefüge

einer Gesellschaft inzwischen immer deutlicher werden, ist uns noch immer nicht klar, welchen Einfluss die zunehmende Virtualität auf die physische, greifbare Wirklichkeit, sprich, auf Architektur und Stadt haben wird. Tokio, glaube ich, ist für solche Überlegungen ein gutes Beispiel.

Wir können sicher sein, dass die neuen Technologien sich in einem unvorstellbaren Tempo weiterentwickeln werden, ebenso sicher ist aber auch, dass die Bevölkerung in Tokio nicht genug davon bekommen kann. In dieser Megastadt mit ihren Massenmärkten lassen sich aufgrund der neuen Technologien extreme soziale Umschichtungen erkennen, und deshalb gehe ich davon aus, dass ich, wenn ich über Tokio berichte, nicht von irgendeiner Stadt spreche, sondern von einem Mikrokosmos, der die wichtigsten Merkmale aller globalen Städte enthält.

Die enorme Größe und die extrem hohe Bevölkerungsdichte von Tokio, seine immensen Verkehrsprobleme und die allgemeine Bereitschaft, von den neuen Technologien zu profitieren – das sind Tatsachen. Parallel dazu existieren die fragmentierte Stadtstruktur und die Unterschiedlichkeit der Stadtbezirke natürlich weiterhin. Doch in jeden Aspekt des Stadtlebens greifen Telekommunikation und Internet inzwischen ein, deutliche Zeichen für den unstillbaren Hunger dieser und anderer globaler Märkte.

Tokio: Der Maßstab

Es muss nicht erst bewiesen werden, dass Tokio zu den führenden Weltstädten gehört, und zwar nicht nur aufgrund seiner Größe, sondern auch durch seine Finanzkraft, die ihm einen besonderen Platz in der globalen Ökonomie zuspielt. Das Stadtgebiet von Tokio umfasst dreizehntausend Quadratkilometer. Dreiunddreißig Millionen Menschen leben und arbeiten hier, also drei oder vier Mal so viele wie in vergleichbaren Weltstädten wie London oder New York. Entsprechend viele Menschen strömen täglich in die öffentlichen Räume der Stadt und verlassen sie wieder. Was seine immense horizontale Ausdehnung betrifft, so ist Tokio einmalig und unvergleichbar, das Gleiche gilt für die Art und Qualität seiner öffentlichen Räume.

Infrastruktur: Die Stadt in Bewegung

Tokio hat fast alle Stadtentwicklungen des 20. Jahrhunderts akkumuliert, entsprechend widersprüchlich ist das Stadtgefüge. Obwohl es sich von einem mittelalterlichen Kern aus entwickelte und das Straßenraster im Wesentlichen aus der Edo-Periode (1603–1867) stammt, hat Tokio alle Stadtmuster der Moderne gierig in sich aufgenommen. Heute durchziehen die Stadt 30.000 Kilometer Schnellstraßen und 1300 Kilometer Schienenstränge. Die Schnellstraßen werden täglich von mehr als einer Million Autos benutzt, die öffentlichen Verkehrsmittel befördern jeden Tag elf Millionen Menschen. Der Terminus „Stadt in Bewegung“ scheint mir deshalb gerechtfertigt. Dieses dichte Netz von Transportmitteln macht es den Bewohnern leicht, sich schnell und effizient von hier nach dort zu bewegen, was bedeutet, dass die Stadträume einer ständigen Veränderung ausgesetzt sind.

Stadtbild und Stadtlandschaft: Verhaltensweisen

Während der vergangenen zehn Jahre wurden neben den ohnehin überbordenden Lichtreklamen im Stadtbild von Tokio viele riesige Monitore installiert. Zum Beispiel stehen heute auf dem Hachiko Platz nahe der Shibuya Station vier übergroße Bildschirme, die gleichzeitig mit den vielen Werbetafeln und Lichtreklamen ihre Bilder und Informationen über den Raum ausschütten. Der Stadtraum wird nicht mehr als gemeinsamer Ort wahrgenommen, sondern je nachdem, was der Einzelne wahrrnimmt, in individuelle Bilder zerlegt. Das nicht Reale wird zum Hyper-Realen und übertönt den wirklichen Raum. In einer Stadtlandschaft, die von Massenmedien dominiert und dadurch neu gestaltet wird, verändert sich auch das Verhalten des Stadtbewohners: Er empfindet sich nicht mehr als einer unter anderen in einem gemeinsamen öffentlichen Raum.

Informationstechnologie: Topologische Diversifikation

Seit in den neunziger Jahren Handys für jedermann erschwinglich wurden, hat sich die Zahl der Nutzer exponentiell vervielfacht, sie verdoppelte sich von Jahr zu Jahr. Gleichzeitig und in gleichem Maße wuchs der Zugriff auf E-Mail-Provider und das Internet. Bis heute haben diese Technologien nichts von ihrem Reiz verloren. Knapp 30 Millionen Japaner nutzen das „i-mode“, ein Informationssystem, das seit 1999 von NTT Docomo, Japans größter Telefongesellschaft angeboten wird. Es verzeichnet 30 Millionen Vorgänge täglich. Über dieses Netz können die Stadtbewohner kostenlos und zu jeder Zeit von jedem Ort der Stadt aus telefonieren, E-Mails verschicken oder das Internet nutzen. Dieses Netzwerk verändert die Topologie des Stadtraums, denn es unterhöhlt das Empfinden für den öffentlichen wie für den privaten Raum.

Um diese Symptome und ihre Erscheinungsformen besser zu verstehen, habe ich mir vier thematische Schwerpunkte gesetzt: Satellite Body, Public Domain, Hinged Condition und Tele-Urbanism. Diese Themen kamen nicht von ungefähr, sie ergaben sich aus Untersuchungen, mit denen wir Mitte der neunziger Jahre begannen und die bis heute andauern. Sie sind nicht, wie man vielleicht annehmen könnte, unter immer gleichen Bedingungen fortgeschriebene Analysen, sondern basieren auf einer detaillierten Bestandsaufnahme individueller Eindrücke und Erlebnisse von städtischem Raum und von städtischem Leben.

Satellite Body: Kartierung der Stadt

Um eine Stadt zu „kennen“, muss man in ihren Straßen flaniert haben, um aber eine Stadt als Ganzes zu „erkennen“, muss man Abstand gewinnen. Aus einiger Entfernung steht die Skyline für das Bild der Stadt. Die zusammengedrängte Masse der Häuser überfordert die Wahrnehmung, aber die Stadtsilhouette schreibt sich in die Erinnerung ein. Das zweidimensionale Muster wird zum Symbol der Stadt. In Tokio ist es fast nicht mehr möglich, die Stadt zu „kennen“. Das Geviert der Straßen bleibt selbst für den erfahrenen Flaneur unlesbar. Zudem wächst und wuchert Tokio unaufhörlich an seinen Rändern, so dass es auch die Chance, die Stadt zu „erkennen“, eigentlich gar nicht mehr gibt. Unlesbar, wie es ist, hat Tokio sämtliche Gesetzmäßigkeiten, die Kevin Lynch für das „Bild der Stadt“ aufgestellt hat, außer Kraft gesetzt. Tokio hat einfach zu viele „Wege“ und „Bereiche“. „Grenzlinien“ und „Ränder“ verschwimmen, „Merkzeichen“ werden ununtersehbar, „Brennpunkte“, wie Kevin Lynch sie in seinem Standardwerk beschrieben hat, verschwinden zusehends. Bleibt uns also nur der Stadtplan, eine gezeichnete kartographische Projektion, um die Stadt zu lesen und zu verstehen. Er liefert uns wenigstens eine Gesamtdarstellung, aus der sich das Verhältnis der Teilstücke zum Ganzen herauslesen lässt. Die pure Größe Tokios mit seinen unüberschaubar vielen verschiedenen



Viewer, 1996 Gary Hills ge-
ringfügig überlebensgroße
Wandprojektion *Viewer* kon-
frontiert den Betrachter mit
einer Gruppe von 17 Personen:
Auf 14 Meter Länge stehen
Tagelöhner verschiedener eth-
nischer Herkunft und unter-
schiedlichen Alters nebenein-
ander vor einem monochrom-
schwarzen Hintergrund.

Sie erwidern die auf sie ge-
richteten Blicke regungslos.
Die spürbare Präsenz der pro-
jizierten Bilder in dem ab-
gedunkelten Raum evoziert
beim Betrachter das unan-
genehme Gefühl, von realen
Menschen stumm angeschaut
zu werden.

Foto: Roman März, Berlin

„Bereichen“ und einer weiter und weiter wachsenden Menschenmenge lässt sich durch eigene Vorstellungskraft nicht mehr kartieren. Die neuen, durch GPS (Global Positioning Network) gesteuerten Navigationssysteme sind für die Bewohner von Tokio unverzichtbar geworden. Taxifahrer können sich nicht wie in London auf ihr Gedächtnis verlassen und mit Straßennamen operieren, sie können sich nicht wie in New York an ein nummeriertes Straßenraster halten, denn in Tokio sind die Adressen Block für Block und Bezirk für Bezirk anders geordnet. Selbst in einer einzigen Straße können die Hausnummern plötzlich aus der Reihe fallen. Es war pure Notwendigkeit, weshalb sich Systeme wie GPS in Tokio so schnell verbreitet haben, immer weiterentwickelt werden und sich immer weiter verbreiten. GPS wird längst nicht mehr nur von Autofahrern benutzt, auch der verirrte Fußgänger kann es über Handy abrufen.

Remote-Reality, Satellite-Reality

Der Vorgang, wie man eine Stadt kennenlernennt, lässt sich vielleicht mit dem Anflug eines Flugzeugs auf einen unbekannten Ort vergleichen. Durch die kleinen Fenster sieht man zuerst nur Ausschnitte von Straßen, Grenzen, Bezirken, und das alles im Maßstab der Kartographie. Aus dieser Höhe wirkt der Ort leblos, statisch, abstrakt, modellhaft. Umso weiter sich das Flugzeug senkt, desto detailreicher wird die Wahrnehmung, die einzelnen Elemente werden größer, Umrisse von Bäumen, Autos, Menschen werden erkennbar, ihre Bewegungen scheinbar schneller. Es gibt einen Punkt, an dem man glaubt, die Stadt mit Händen greifen zu können. Sekunden später setzt das Flugzeug zur Landung an, und die Stadt verschwindet aus dem Blick. Sekundenschnell kommt dem Besucher das Bild wieder abhanden. Der kurze Eindruck, das schnelle Verstehen wird überlagert von weiten unentzifferbaren Räumen, neuen Klängen und Gerüchen, unverständlichen Signalen und dem ungewohnten Rhythmus der Menschen. Alles geschieht gleichzeitig, und das Bild, das eben noch so lesbar schien, ist verschwunden. Die eigentliche Stadt ist weit abgerückt und außer Sicht.

Eine ähnliche Erfahrung machen wir mit dem Internet. Vielleicht ist uns die inzwischen sogar schon vertrauter. Wir haben Zugang zu Millionen von Webseiten, aber es ist uns unmöglich, das Internet „als Ganzes“ zu sehen und zu erfassen. Stattdessen müssen wir uns auf Indizes und Suchmaschinen verlassen, um uns in der Topographie des Internets zurechtzufinden.

Stadt erfahren wir in zwei verschiedenen Maßstäben, die ziemlich weit auseinander liegen. Ich behaupte, dass Stadterfahrung auf Imagination angewiesen ist, weil wir immer wieder den Abstand zwischen dem Maßstab des Stadtplans und dem Maßstab des persönlichen Erlebens überbrücken müssen. Weil, wie wir wissen, die unmittelbare Nachbarschaft uns

nichts über die Stadt als Ganzes verrät, brauchen wir den Stadtplan oder das Satellitenfoto als Hilfsmittel, um sie zu verstehen. Dieser wechselseitigen Notwendigkeit habe ich den Begriff „satellite body“ zugeordnet: Weil es keine verlässlichen Erfahrungen mehr gibt, um die Stadt zu entschlüsseln, verlassen wir uns auf den Blick aus der Ferne, auf Luft- oder Satellitenbilder.

Public Domain: Verlust der Öffentlichkeit

Der Begriff „public domain“ wird heute häufig benutzt, um die weltweite Zugänglichkeit des Internet zu beschreiben. Ich möchte ihn hier weiterhin in seiner eingeschränkten Bedeutung benutzen, mir geht es um den realen öffentlichen Raum in der Stadt und seine offensichtliche Veränderung. Seit es Telefon und Internetzugang gibt, ist die Anwesenheit des Einzelnen in einem bestimmten Gebäude nicht mehr nötig, was eine völlig neue Unabhängigkeit vom Ort zur Folge hat, das heißt, die private wie die professionelle Kommunikation kann auch an öffentlichen Orten stattfinden. Seit der Invasion von Mobilfon und Internet haben sich das Verhalten des Einzelnen wie auch die Merkmale öffentlicher Räume von Grund auf geändert. Diese Veränderung zeigt sich auf drei Ebenen: Die Infrastruktur wächst und wächst, die Vororte wuchern, die Transportsysteme leisten der Anonymität des Einzelnen Vorschub. Das ökonomische Wachstum hat in Japan eine immense Schicht von „Gehaltsempfängern“ produziert, die normalerweise in Vorstädten leben, ein bis zwei Zugstunden von der Innenstadt von Tokio entfernt. Tag für Tag sitzen diese Pendler in den Zügen, zusammen mit anderen, die ihnen gleichen und die sie nicht kennen.

In der Innenstadt angekommen, bilden die Pendler in ihren Büros dann so etwas wie Arbeitsgemeinschaften, während die Vororte, in denen sie leben, als Schlafstädte bezeichnet werden, dort erwartet sie also nichts anderes als Ruhe und Schlaf. Wo sie eigentlich leben, gibt es keine Nachbarschaften mehr, die Nachbarn im Zug sind ihnen fremd, die Nachbarn auf beiden Seiten des Hauses auch. Ob an der Bushaltestelle, am Bahnhof oder im Zug, überall auf dem Weg zwischen Wohnung und Büro hat der „Gehaltsempfänger“ gelernt, sich von allem, was ihn umgibt, zu isolieren, bis er sein Ziel erreicht hat. Erst dann atmet er auf und sieht sich wieder als Teil der Gesellschaft.

Die Menschen von Tokio erwarten in den städtischen Räumen und Einrichtungen keine sozialen Kontakte mehr, erst wenn sie im Büro oder zu Hause angekommen sind, klinken sie sich via Fernsehen oder Internet wieder in die Gesellschaft ein. „Public domain“ ist für den Bewohner von Tokio schon lange nicht mehr identisch mit den öffentlichen Räumen der Stadt, sondern er befindet sich irgendwo innerhalb der Gebäude, aus denen sich das Stadtgefüge zusammensetzt. Die urbane und soziale Situation Tokios hat die einstige Hierarchie städtischer

Räume inzwischen pervertiert. Stadtgestaltung, die sich auf ein Forum Romanum oder die italienische Piazza beruft, ist hier nicht mehr anwendbar, weil Stadtleben nicht mehr wie früher in öffentlichen Räumen stattfindet. Die Menschen sind zwar dort anzutreffen, aber sie haben nichts mehr miteinander zu tun und sind dabei, ihr Gefühl für „Öffentlichkeit“ zu verlieren.

Personalisierter Raum

Als in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts das Telefon aufkam, gab es das zunächst nur in öffentlichen Gebäuden. Die neue Technologie wurde als Brückenschlag zwischen den weit auseinander liegenden Vierteln der Stadt gesehen und zunächst fast nur in offiziell Auftrag benutzt. Während des wirtschaftlichen Aufschwungs, als das Telefonnetz weiter ausgebaut wurde und bald jeder Haushalt über einen Anschluss verfügte, wurden die Apparate im Treppenhaus oder nahe der Tür installiert, und darum blieben sie immer noch so etwas wie eine offizielle Verbindung zur Außenwelt, etwas für wichtige Anlässe oder für Gäste. Diese Ehrerbietung gegenüber dem Apparat hielt sich in Tokio bis in die späten siebziger Jahre. Ab 1980 gab es mehr und mehr Telefonanschlüsse und Zusatzleitungen, die es erlaubten, die Apparate vom Eingang weg und in die privaten Bereiche zu verlegen. Von da an änderte sich die Nutzung total: Das Telefon war nicht mehr zuständig fürs Offizielle, Notwendige, sondern Medium für lange private Gespräche. Nicht mehr bedeutsam und autorisiert, wurde es zu einem Instrument, das die Banalitäten des täglichen Lebens weitergab. In den neunziger Jahren, als die Mobiltelefone aufkamen und die ortsgebundenen Netze ersetzen, wurde Telekommunikation vollkommen unabhängig vom Ort und damit auch von irgendeiner physischen Realität. Für die Leute wurde das Handy sozusagen zum An- und Ausschaltknopf für die private Sphäre, die sie überall hin transportieren konnten. Privater Raum ließ sich nun an jedem Ort der Stadt einrichten.

Fehlende Nähe

Es gibt andere uns allen bekannte Entwicklungen, die die Interpretation dessen, was städtisch ist, unterhöhlt haben. Der Begriff „Nachbarschaft“ zum Beispiel konnotiert keine enge Beziehung mehr zwischen Menschen, die außer der Nähe des Wohnorts sonst nichts anderes verbindet, sondern bezeichnet heute eher etwas Anonymes. Was zusammengehört oder sich zusammenfindet, hat nichts mehr mit räumlicher Nähe zu tun. Der Stadtraum in Tokio ist zu einer Art Maskerade verkommen, bei der viele verschiedene Mittel der Kommunikation eingesetzt wurden, um eine „Quasi-Realität“ zu schaffen – die gar nicht so weit entfernt ist von Computerspielen wie MUD (Multi User Dungeons), wo die Mitspieler sich falsche oder künstliche Identitäten zulegen und sie jederzeit wieder wechseln können. „Der besondere Reiz von MUD ist die Art, wie hier persönliche Identität und Selbstdarstellung in den

Vordergrund gerückt und den Mitspielern als Aufgabe gestellt werden, so jedenfalls lernen es die Neulinge auf den Knien der alteingesessenen MUDs. Ihre erste Aufgabe als Probanten ist es, für sich eine Online-Persönlichkeit zu konstruieren, indem sie einen Namen erfinden und ihm eine Beschreibung zuordnen, an der die anderen Mitspieler diese Person erkennen können, wenn sie ihr im Netz begegnen. Es ist kaum anders als die Vorbereitung auf einen Maskenball. Das Unwiderstehliche daran ist die Möglichkeit, mit der Rolle zu spielen, sie auszuzeigen, sie zu verzerrn oder sie ins Gegenteil zu verkehren, ihren sozialen Status genauso wie ihr Geschlecht. Alles kann erfunden und erprobt werden, selbst völlig unwahrscheinliche Konstellationen. Hier weiß man endgültig, wie es ist, wenn man ein vollkommen Unbekannter ist“, schreibt William J. Mitchell in „City of Bits“, 1995.

Eine Feldstudie für die Station Ikebukuro illustriert Vorgänge wie diese. Ikebukuro ist einer der wichtigsten Haltepunkte im U-Bahn-System von Tokio. Der Stadtraum, in den die Station eingebettet ist, gibt sich als öffentlicher Platz. Entworfen wurde er von den bekannten japanischen Architekten Yoshinobu Ashiara, der dabei nichts Geringeres im Kopf hatte als eine Anspielung auf das Forum Romanum. Der Platz wurde bekannt. Nicht wegen seiner Gestaltung, sondern als Ort für „Date-hunting“. Obwohl er von Skatern und Tanzpaaren genutzt wird, obwohl Schwärme von unbeteiligten Geschäftsleuten ihn täglich kreuzen, ist seine Reputation anderer Art. Jeden Tag kommen unzählige Gruppen von Jugendlichen, Mädchen und Jungen, die sich ganz offensichtlich gegenseitig ignorieren, hierher, um ihre SMS zu empfangen und zu versenden. Was daran so außergewöhnlich ist: Die Mädchen und Jungen sind ganz befangen, wenn es darum geht, mit einem Fremden zu reden, fühlen sich aber anscheinend pudelwohl, wenn sie zu Fremden per E-Mail oder Chatrooms Kontakt aufnehmen. Erst wenn sie mit einem vielversprechenden Partner im Netz geredet haben, sind sie selbstbewusst genug, um sich einen Flirt von Angesicht zu Angesicht zuzutrauen.

Ohne einen besonderen Anlass, etwa eine Theateraufführung oder eine Kunstperformance, nutzen die Stadtbewohner von Tokio ihre Stadträume kaum noch als Orte, wo man sich zwanglos begegnet. Inzwischen gibt es so viele absondernde Medien, dass man die Vereinzelung des Individuums im öffentlichen Raum praktisch überall beobachten kann: Der eine liest Zeitung, der andere spricht auf seinem Handy, der Dritte folgt den Vorgängen auf dem riesigen Monitor vor der Bürosfassade, der Vierte hat Stöpsel in den Ohren und ist an die Musik in seinem Walkman verloren. Auch bei den Autofahrern haben die Navigationssysteme jeden Kontakt von Mensch zu Mensch überflüssig gemacht. Nur dann, wenn er die Straßen entlangschlendert und nach einem besonderen Angebot Ausschau hält, wird dem Stadtbewohner von heute bewusst, dass er inzwischen ein Fremder unter Fremden ist. Da keiner sich dem anderen mitteilt, lebt jeder auf seinem eigenen Planeten.



Body Press, 1970–1972 Die Filminstallation zeigt auf zwei einander gegenüberliegenden Wänden 2 x 16 mm-Film-Aufnahmen eines unbekleideten Paares, das Rücken an Rücken in einem vollkommen verspiegelten Zylinder steht. Jeder von ihnen führt eine Filmkamera in spiralförmiger Bewegung von der Hüfte bis zur Augenhöhe um seinen Körper herum. Wenn die Kameras wieder an ihrem Ausgangspunkt angelangt sind, tauschen die beiden sie untereinander aus, und das Prozessere wiederholt sich. Das

dabei aufgezeichnete Bild des menschlichen Körpers setzt sich aus Fragmenten des spiegelgleich verfahrenen Gegenübers sowie aus verzerrten Reflexionen in der gebogenen Spiegelfläche zusammen. In dem Dan Graham die Kamera gleichsam an den Körper anbindet, stellt er das Subjekt, die/den Ausführende/n wie die/den Zuschauer, als Konstrukt vor, welches sich erst im Akt der Wahrnehmung – des anderen und durch den anderen – konstituiert.

Foto: Roman März, Berlin

Das Verhalten der Leute hängt davon ab, welchem Medium sie sich verschreiben. Sie haben jederzeit Verbindung zu Freunden, die weit entfernt sind, aber die Entfernung sind aufgehoben, Geografie ist eine relative Sache geworden. Das urbane Gewebe kennt keine Hierarchien mehr, auch keine geografische Nähe, es wird überlagert von weitreichenden unsichtbaren Netzwerken, die sich über die Stadtstruktur legen. Die Stadt braucht neuartige Medien, die wieder zusammenführen, die Momente von Gemeinsamkeit im städtischen Raum provozieren. Wenn nicht, dann ist die Wirklichkeit von Stadt bedroht.

Hinged Condition: Umgedeutete Funktionalität

Die dem städtischen Raum innewohnenden Funktionen verlieren ihre ursprüngliche Bestimmung, ihre Nutzung nimmt hybride Formen an: Skater gebrauchen Handläufe für ihre besonderen Techniken, Obdachlose belegen Hauseingänge zum Schlafen, Teenager spiegeln sich, wenn sie tanzen, in den gläsernen High-Tech-Fassaden. Diese unkonventionellen Umgangsformen mit den Angeboten der Stadt bürsten die Einrichtungen gegen den Strich und bringen Verwirrung in die beabsichtigte Ordnung, in das soziale Gefüge, in die städtische Funktionalität.

Wenn man dies alles beobachtet und gleichzeitig bedenkt, wie sehr sich die Wahrnehmung von Raum verändert hat, liegt der Schluss nahe, dass der ursprüngliche Zusammenhang zwischen Form und Funktion aus dem Blickfeld gerät. Die Ästhetik der Moderne, die jedem Objekt seine ihm eigene Gestalt zumessen wollte, gilt den Leuten nichts mehr, sie wollen vielmehr durch neue, unvorhergesehene Nutzungen und Umgangsformen die Spannweite der Objekte erproben. Wenn man so will, könnte man diese Art des Umgangs mit der Stadt zurückbeziehen auf die Art und Weise, wie das Maschinenzeitalter Objekte oder Artefakte interpretierte.

Der Computer wird heute als ein komplexes mechanisches System interpretiert, das in einer einfachen Kiste steckt und in der Lage ist, mit ganz verschiedenen Typen von Software ganz verschiedene Zwecke zu befriedigen. Die mechanische Tastatur gibt keinen direkten Hinweis auf die im Inneren ablauenden Prozesse. So wie der Computer selbst, so ist auch die Haltung der Menschen im Computerzeitalter den Objekten gegenüber ambivalent. Die echten Funktionen befinden sich in einem verschlossenen Kasten, das Objekt verbirgt das System der Anwendungen, es ist eine Art undefinierter Raum für verschiedene Nutzungen.

Die verschobene Wahrnehmung von Räumen

Die Formulierung „hinged condition“ bezeichnet für mich eine Strategie, die die beiden Phänomene – Satellite Body und Public Domain – auf den städtischen Raum zurückbezieht.

Die Formulierung ergab sich aus einer ersten architektonischen und phänomenologischen Untersuchung über die Wahrnehmung von Raum. Wie, haben wir uns gefragt, nimmt der eine oder andere Raum überhaupt wahr?

Ausgangspunkt war ein einfaches Objekt, das wir 1993 gefertigt haben, nicht mehr als ein Block aus Gips, in den ein zerknittertes Stück schwarzes Papier eingegossen war. Anschließend wurde der Block fein zerschnitten, und die einzelnen Scheiben wurden an einem Scharnier befestigt. Dieses simple Objekt ist wie eine Übersetzung der Wahrnehmung von Räumen. Indem er die Seiten umschlägt, bewegt sich der Betrachter quasi durch den Raum, von einem Augenblick zum nächsten, von einem Erlebnis zum anderen. Die Erlebnisse des Flaneurs im Stadtraum sind analog, immer geschehen mehrere Dinge gleichzeitig, und seine Aufmerksamkeit wechselt von einem zum anderen. Er hat jedes einzelne Ereignis einen Moment lang im Blick, er nimmt einen Ausschnitt wahr, und die verschiedenen Ausschnitte setzen sich zu einem neuen, anderen Ereignis zusammen, auf jeden Fall in seiner Erinnerung.

Diese simple Beobachtung mag helfen, einige der Probleme, den Stadtraum betreffend, zu verstehen. Die Leute sind geneigt, schnell von einem Medium zum anderen zu wechseln, vom Fernsehen zum Handy, vom Handy zum Internet, und so auch in der Wirklichkeit. Das gleichzeitige Erleben im realen Raum ist auch nur eines der „Medien“, denen der Stadtbewohner sich ausgesetzt sieht. Mit den Einzelerfahrungen im Nacheinander ist es vorbei.

Abstraktion oder Aktivität

Solche Ideen finden sich realisiert in dem Projekt Schouwburgplein in Rotterdam von West 8. Es handelt sich um eine einfache Plattform für verschiedene Aktivitäten, mit Oberflächen aller Art nebeneinander, damit die Illusion entsteht, man könne wählen, worauf man sich bewegt. Die kranartigen Skulpturen an dem einen Rand sehen aus, als könnten sie in Bewegung geraten: Sie nehmen die erwartete Bewegung symbolisch vorweg. In Wirklichkeit sind es einfach Lichtmaste, die von den Nutzern des Parks oder den Bewohnern von Rotterdam zum Leuchten gebracht werden können. Auch die Bank auf der Ostseite sieht aus wie quasi real. Aber weil sie Sitze auf beiden Seiten hat, wird sie zu einem eher abstrakten Objekt, und so ist es mit allen Dingen, die auf dem Platz stehen: Sie stellen den Nutzern die Nutzung frei und lassen seiner Interpretation Spielraum. Die Designer haben hier etwas komponiert, das alle möglichen Aktivitäten inspiriert, sie aber nicht feststellt.

lich darüber sind, dass sie das unabhängig von realen Anwendungen tun müssen. Für sie bedeutet das ein Ausspielen des „Realen gegen das Virtuelle“, und diese Dichotomie setzt ihnen zu. Deshalb versuchen sie immer wieder, die Vorgänge in Raum und Zeit zu verankern und nähern sich dabei ganz automatisch den Feldern Architektur und Städtebau.

Im Jahr 2000 wurde unser Team selbst zum Gegenstand eines Forschungsprojekts, das mit Informationstechnologie zu tun hatte und von CAMS (Context Aware Messaging Service) durchgeführt wurde. Die Technologie, die dabei im Spiel war, bestand in einem Handy für jeden und in einem kleinen tragbaren Computer PDA (Personal Digital Assistant), die beide mit einem Server verbunden waren, der die Kommunikation untereinander speicherte und kontrollierte. Der Server bestimmte, wann es am besten wäre, zu telefonieren, eine E-Mail zu schicken oder besser nur etwas im Computer aufzuzeichnen. Diese einfache Bedingung hatte ungeheuerliche Auswirkungen auf unsere Art zu arbeiten und zu denken: Die virtuelle Gemeinsamkeit war so stark, dass sie über den gemeinsamen Ort dominierte. Das virtuelle Zusammensein, das nur gelegentlich durch ein reales Treffen ergänzt wurde, erzeugte eine produktivere und ausgeglichene Art des Arbeitens.

Tele-Urbanismus

Unser Designerteam nennt sich „tele-design“. Telekommunikation ist unser zentrales Thema, und darum ranken sich alle Ideen unserer sechsköpfigen Gruppe. Gleichgültig, ob es um Architektur oder Stadtplanung geht, im Mittelpunkt steht die Kommunikationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts.

Im Jahr 2001 war unsere Gruppe „tele-design“ zu einem beschränkten Wettbewerb für die Zentrale einer IT-Firma eingeladen. Die Ausschreibung enthielt zwei völlig widersprüchliche Aussagen zur räumlichen Organisation. Die eine Forderung war aus dem Aufbau des Unternehmens abgeleitet, dessen Büros über ganz Japan verstreut sind und das weitere Dependancen in aller Welt unterhält. Die Ausschreibung verlangte, dass mit der neuen Zentrale das gesamte Netzwerk neu zu strukturieren sei, dass jedes Projekt, an welchem Ort auch immer, einerseits auch in das Arbeitsprogramm der Zentrale einzubinden sei und andererseits mit der größtmöglichen Effizienz am weit entfernten Ort erledigt werden müsse. Diese gewünschte Überbrückung von Entfernung ließ uns sogleich an die Idee der Agora denken, und zwar an die virtuelle Agora des Internet. Die zweite Forderung war die, alle bisher quer durch Japan verstreuten Büros hier, an diesem einen Ort zusammenzuführen. Diese Forderung provozierte den Gedanken an eine wirkliche Agora mit wirklichen Begegnungen und direkten persönlichen Aussprachen, zu der die virtuelle Agora als notwendige Ergänzung hinzukommt.

Diese beiden einander ergänzenden Forderungen illustrieren nur noch einmal, was wir in den öffentlichen Räumen Tokios feststellen konnten. Die Einwohner stellen ihre Nachbarschaften via Internet und Telefon her. Die öffentlichen Räume, die physische Nähe und physische Nachbarschaften anbieten, werden nicht mehr als Angebot zu Begegnung und Austausch gelesen. Die Angebote, deretwegen sie einst entworfen wurden, werden nicht mehr als solche nachgefragt. Einfach gesagt: Architekten und Planer müssen ihre Plätze, Knoten, Treffpunkte in der Stadt heute so entwerfen, dass sie als Ergänzung zu der virtuellen Agora funktionieren können.

Katalysatoren

Als Katalysator bezeichnet man in der Chemie einen Stoff, der die Geschwindigkeit einer chemischen Reaktion beeinflusst, ohne dabei selbst verbraucht zu werden. Wenn es etwas gibt, das wir als Architekten tun oder uns wünschen könnten, dann sollte es etwas sein, das zum Dreh- und Angelpunkt einer Entwicklung wird, eine Intervention mit Ausstrahlung, die auch die vielen Nebenerscheinungen berücksichtigt, die eine Stadt am Leben erhalten. Erst wenn wir das begriffen haben, können wir das geeignete Programm und den geeigneten Ort finden, um einen Anreiz zu schaffen, der in den städtischen Raum hineinwirkt wie ein Katalysator, den man braucht, um die chemische Reaktion auszulösen.



Raw Material with Continuous Shift – MMMM zählt zu den Arbeiten der Raw Material-Serie, die Bruce Nauman zwischen 1990 und 1991 schuf. Naumanns Gesicht ist in einer extremen Nahaufnahme zu sehen, während er sich, permanent summend, ohne Unterlass um die eigene Achse dreht. Eine Sequenz wird überlebensgroß auf eine Wand projiziert; von zwei übereinander gestellten Monitoren wiederholt der eine diese filmische Sequenz, der andere Bildschirm präsentiert eine zweite Einstellung derselben Szene. Alle Aufnahmen werden von sich ständig verändernden, blassen Farbspuren überlagert. Der Ton ist relativ laut und unangenehm monoton.

Foto: Roman März, Berlin