

Je nachdem, von welcher Seite der Grenze aus man das Internet betrachtet, kann seine Oberfläche völlig anders aussehen. Wir sehen das Internet von außen, in einer gemeinsamen strukturellen Kopplung mit unserer und seiner Umwelt. Aber wie sieht das Internet von innen aus? Wir können uns nicht vorstellen, wie die Grenze des Internets von innen aussieht, da wir sie nicht überschreiten können. Aber wir haben durchaus Grund zu der Annahme, daß auch das Internet uns beobachten kann. Es registriert nämlich jede Differenz zwischen sich selbst und seiner Umwelt. Es verarbeitet und speichert jede kleinste Eingabe.

304

Telekommunikation, urbaner Raum und künstlerische Interventionen

Hans Dieter Huber

Die Frage nach Grenzen und Möglichkeit künstlerischer Interventionen in den urbanen Raum wird gegenwärtig nicht von der Theorie beantwortet, sondern von der Praxis der Künstler. Es herrscht offensichtlich ein theoretisches Defizit auf diesem Gebiet. Die Fragestellung scheint gegenwärtig aktueller denn je zu sein. Zahlreiche Künstler, Architekten, Designer, Stadtplaner oder Programmierer beziehen sich in ihren Arbeiten auf den urbanen Raum, indem sie künstlerische Interventionen mit neuen Medien durchführen. Die Dynamik der globalen Telekommunikationssysteme ist aber weder mit einem Raum- noch mit einem Urbanitätsbegriff adäquat zu beschreiben und zu verstehen. Ein erhebliches Ausmaß dieser Daten- und Telekommunikationsströme ist heute auf eine besondere Weise

unräumlich und unbeobachtbar geworden, so daß Manuel Castells dafür den Begriff des »space of flows« geprägt hat.¹

Kommunikation mit Medien

Statt mit urbanem Raum zu argumentieren, ziehe ich es vor, von sozialen Systemen zu sprechen. Dies hat den Vorteil eines größeren Allgemeinheits- und Abstraktionsgrades. Durch diese Umstellung ist man nicht auf eine mehr oder weniger problematische Definition von Urbanität oder Raum festgelegt. Denn gerade diese Begriffe erweisen sich als das entscheidende Hindernis für ein adäquates Verständnis der Komplexität sozialer Prozesse.

Soziale Systeme sind, kurz gesagt, Systeme der Kommunikation. Sie bestehen nur aus Kommunikation und aus nichts anderem. Die beteiligten Personen, Maschinen oder Medien sind selbst nicht Bestandteil sozialer Systeme, sondern Teil ihrer Umwelt. Kommunikationssysteme sind fest mit solchen Peripherien gekoppelt. Man nennt diese Form auch strukturelle Kopplung. Alle Kommunikationssysteme besitzen strukturelle Kopplungen mit bestimmten sozialen, politischen oder institutionellen Umwelten, von denen sie abhängen und in denen sie funktionieren.

Um kommunizieren zu können, müssen Medien benutzt werden. Eine Kommunikation ohne Medien ist nicht möglich. Denn das kognitive System operiert auf einer für andere verschlossenen und unzugänglichen Ebene. Die Gedanken einer Person sind privat und unbeobachtbar. Von daher sind Medien immer schon am Zustandekommen von Kommunikation und an der Konstitution sozialer Systeme beteiligt. Ohne Medien gibt es keine Kommunikation und keine sozialen Systeme. Eine Person, die sich mit anderen verständigen will, ist stets auf den Gebrauch öffentlich beobachtbarer Medien angewiesen. Meist wird hier an die Sprache gedacht, weil es das bekannteste Medium darstellt. Die »Sprachfixierung« unserer Gesellschaft führt jedoch zu einer folgenschweren Unterbewertung oder Mißachtung anderer öffentlich beobachtbarer Medien. Man sollte also die Vorstellung von öffentlichen Medien, die man potentiell zur Kommunikation gebrauchen kann, möglichst breit konzipieren. Unter Kommunikation mit Medien fasse ich daher *alle* Medien, die man benutzen, gebrauchen und verwenden kann. Vor allem wären hier Gestik, Mimik, nonverbales Verhalten, Sprache, Schrift, Musik, Malerei, Skulptur, Zeichnung, Druckgrafik, Diagramme, Notationen, Fotografien, Film, Video, Computer, Hologramme, sowie die verschiedenen Telekommunikationstechnologien zu nennen.

Wenn man über den Mythos der »Neuen Medien« nachdenkt, wird schnell deutlich, daß das grundlegende Problem neuer Medien in ihrem Älterwerden besteht. Es liegt darin, daß sie sehr schnell zu »alten« Medien werden. Die Medienkünstlerin Bettina Lockemann hat darauf hingewiesen, daß je

schneller ein neues Medium bekannt wird und sich gesellschaftlich durchsetzt, es desto schneller altert.² Die Rede von *neuen* Medien impliziert ferner ausgesprochen oder unausgesprochen die Verwendung oder Akzeptanz eines ideologischen Systems von Einstellungen und Werthaltungen, das vor allem auf der Grundlage von Originalität, Innovation und Überbietung funktioniert. Es entstammt historisch gesehen der Avantgardebewegung der klassischen Moderne.

Die Funktion des Neuen ist Irritation. Das Neue irritiert zunächst durch seine Abweichung vom Gewohnten oder Alten. Dabei ist es nun entscheidend, wie Individuen oder soziale Systeme mit diesen Irritationen umgehen. Im Prinzip gibt es hierbei zwei Möglichkeiten: Interne Zurechnung und Verarbeitung und damit Anpassung an das Neue als das nun Gewohnte, oder Abwehr der Irritation als Störung und Zurechnung zur Umwelt. Welche der jeweiligen Möglichkeiten von einem Kommunikationssystem gewählt wird, kann von der Quelle der Irritation her nicht vorhergesagt werden, sondern nur von den Ergebnissen der Verarbeitung, und das heißt, von den Anschlußkommunikationen. Das bedeutet, daß künstlerische Interventionen in soziale Systeme aufgrund ihrer Neuheit oder Ungewohnheit mehr oder weniger starke Irritationen auslösen können.

Tausch

306 Eine der einfachsten Formen künstlerischer Intervention in den urbanen Raum ist der Tausch. In den letzten Jahren wurden einige künstlerische Projekte realisiert, die auf dem Gedanken des Tausches basieren. Meist handelt es sich um Arbeiten, die relativ gut funktionieren, weil das Publikum aktiv beteiligt wird. Die Neugierde über das Tauschobjekt überstimmt die Skepsis gegenüber einem eventuell ungerechten Deal.

Ein frühes, aber immer noch faszinierendes Projekt stammt von den beiden Künstlern Michael Clegg und Martin Guttman. Nach Vorversuchen in Graz installierten sie von Mai bis September 1993 in drei Stadtteilen Hamburgs eine »Offene Bibliothek«. Im Gegensatz zu normalen Bibliotheken, die oft eine einschüchternde oder bedrückende Atmosphäre ausstrahlen, ging es hier um eine offene, selbstorganisierte Handhabung, Organisation und Verwaltung von Tauschprinzipien.

Die »Offene Bibliothek« wurde in drei umgebauten Schaltkästen der Hamburger Elektrizitätswerke eingerichtet, die an eigens ausgewählten Standorten, die ein städtebauliches »Dazwischen« repräsentierten, aufgestellt wurden. Anhand von verfügbaren Erhebungsdaten der Stadtraumanalyse wurden drei verschiedene Stadtteile in Hamburg ausgewählt: der Stadtteil Volksdorf, ein »besseres« Wohnviertel, in dem 43,3 % der Einwohner Abitur oder eine höhere Bildung besitzen, Barmbek-Nord

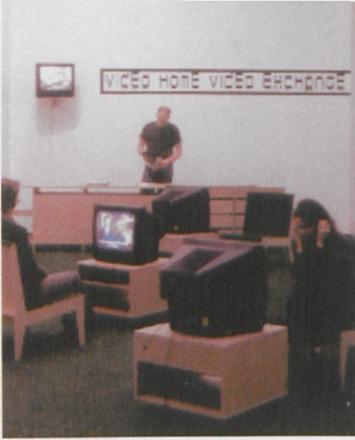
Clegg + Guttman: »Die offene Bibliothek«, Hamburg 1993



(13,6 %), ein hochverdichtetes Mischquartier mittleren Sozialniveaus, sowie ein Standort im Stadtteil Kirchdorf-Süd mit ausgesprochen niedrigem Bildungs- und Einkommensniveau (7,9 %).³ Begleitet wurde dieses Projekt von einer soziologischen Untersuchung, die Ulf Wuggenig zusammen mit Studenten der Kulturinformatik der Universität Lüneburg durchführte. Auf diese Weise stehen auch empirische Daten über Erfolg und Mißerfolg des Projektes zur Verfügung.

Zunächst wurden die Bewohner der Stadtteile um Bücherspenden gebeten. Sie wurden auch gefragt, welche Arten von Büchern ihrer Meinung nach eine ideale Bibliothek enthalten sollte. Die abgegebenen Bücher standen dazu in denkbarem Gegensatz. Interessant ist nun, wie sich das Projekt an den unterschiedlichen Standorten entwickelte, welche Arten von Büchern hinzukamen bzw. verschwanden, wie sich die Gesamtzahl der Bücher überhaupt entwickelte. Am besten lief das Projekt im Stadtteil Volksdorf. Dort gründete sich sogar eine Bürgerinitiative, die sich den weiteren Fortbestand der »Offenen Bibliothek« wünschte. In Barmbek sank zwar die Zahl der in der Bibliothek vorhandenen Bücher kontinuierlich ab, das Projekt lief aber bis zum geplanten Ende der Aktion. Lediglich in Kirchdorf wurde das Objekt mutwillig zerstört. Die gespendeten Bücher waren bereits nach wenigen Tagen weitgehend verschwunden.⁴

Eine vergleichbare Arbeit, die auf den Prinzipien des Tausches basiert, hat die slowenische Künstlerin Apolonija Sustersic jüngst als »research project in communication« im Kunstverein Münster realisiert. Sie interessierte sich vor allem für die soziale Funktion von suburbaner Architektur und ihren medialen Repräsentationen im Film. Die Installation »video home video exchange« bot die Möglichkeit, von Sustersic zur Thematik Urbanität/Suburbanität ausgewählte Spielfilme wie »Ice Storm« von Ang Lee, »Blue Velvet« von David Lynch, »Lola« von Rainer Werner Fassbinder oder »Halloween – Die Nacht des Grauens« von John Carpenter vor Ort anzusehen. Über eine Anzeige in einer Tageszeitung wurden die Stadtbewohner aufgefordert, dem Kunstverein private Videobänder zum Thema Haus und Garten zur Verfügung zu stellen. Im Gegenzug konnten sie dafür einen der Spielfilme eintauschen und



Apolonija Sustersic: »video home video exchange«, Kunstverein Münster 1999

mit nach Hause nehmen. Es war ferner geplant, die zehn besten Home Videos zu prämiieren und als Zehner-Edition im Bookshop zu vertreiben. Da aber insgesamt nur 15 Videos eingereicht wurden, fiel die Prämierung mangels Masse aus. Zuvor hatte sie dasselbe Projekt in einer öffentlichen Dependance der *Moderna Galerija* in Ljubljana durchgeführt, wo die Interaktion des Tausches wesentlich besser funktionierte.

Der Tausch zählt zu den wichtigsten sozialen Mechanismen, über den in direkter oder indirekter Form Verbindungen zwischen verschiedenen Personen, also Kommunikation, hergestellt werden kann. Die zeremoniellen oder symbolischen Aspekte des Tausches können dabei oftmals wichtiger sein als die ökonomischen Gesichtspunkte. Bereits in den zwanziger Jahren wurde durch Bronislaw Malinowski die kulturelle Bedeutung des Tausches für das Zusammenleben von Gemeinschaften untersucht.⁵ Insbesondere die Untersuchungen über den polynesischen Kula-Ring oder zum Potlatch der amerikanischen Nord-West-Küsten-Indianer machten die kommunikative Bedeutung der Gabe und die Symbolik des Tausches deutlich. Die Theorien des sozialen Austausches in der Nachfolge von Claude Lévi-Strauss⁶ unterscheiden dabei verschiedene Arten des Tausches, den direkten, beschränkten Tausch und den generalisierten Tausch über Dritte (Ekeh 1974).⁷ Bei Formen des generalisierten Tausches ist die emotionale Beteiligung geringer. Soziale Austauschtheorien gehen davon aus, daß Individuen danach streben, ihre Nettobelohnungen (Bruttobelohnungen minus Kosten) zu maximieren. Typische Formen von Belohnungen von sozialen Interaktionen sind nach Foa & Foa Liebe (Zuneigung, Wärme, Beistand), Status (Prestige, Selbstwert, Selbstachtung), Information (Rat, Meinung, Instruktion, Aufklärung), Geld, Güter und Dienstleistungen.⁸ Als mögliche Kostenfaktoren sozialer Interaktion wären dagegen Zeitaufwand, Ärger, Interferenz, Anstrengung sowie Unsicherheit anzuführen.

Nationalität

Im Prinzip kann man alles tauschen, auch seine Staatsbürgerschaft. So hat der dänische Künstler Jens Haaning 1997/98 ein Büro zum Tausch der Staatsbürgerschaft gegründet. Haaning beschreibt seine Ziele folgendermaßen:

»OFFICE FOR EXCHANGE OF CITIZENSHIP
P.O. BOX 160, 1043 VIENNA
AUSTRIA

Das Ziel des Office for Exchange of Citizenship (Büro zum Tausch der Staatsbürgerschaft) ist:

- den Staatsbürgerschaftstausch zu organisieren
- zu helfen, den Kontakt zwischen den relevanten Autoritäten und Personen herzustellen, die ihre Staatsbürgerschaft gerne tauschen möchten
- den Bedarf nach Staatsbürgerschaftsaustausch zu erforschen
- die Idee von OEC bekanntzumachen
- Kontakt herzustellen zwischen den Personen, die ihre Staatsbürgerschaft tauschen wollen
- Wissen zu sammeln, das für die Idee des OEC relevant ist.

Falls Sie Ihre Staatsbürgerschaft tauschen wollen, schreiben Sie bitte an unser Postfach.

Ihr Brief sollte folgendes enthalten:

- welche Staatsbürgerschaft Sie momentan besitzen
- welche Staatsbürgerschaft oder Staatsbürgerschaften Sie sich wünschen
- welche Summe Sie für den Tausch Ihrer Staatsbürgerschaft bezahlen wollen/können.

Wir können nicht garantieren, daß Ihre Staatsbürgerschaft getauscht werden kann, aber wir versprechen, daß wir unser Bestes tun werden.«⁹

1996 realisierte Haaning in der *Vleeshal* in Middelburg eine Arbeitssituation, welche die von Türken betriebene Textilfabrik *Maras Confectie* aus Vlissingen in der Nähe von Middelburg in die Ausstellungsräume selbst verlagerte. Dies schloß die gesamte Fabrik ein, also die Produktionsabteilung, das Büro und den Pausenraum. Die türkischen, iranischen und bosnischen Angestellten arbeiteten in der *Vleeshal* in ihrem normalen Produktionsrhythmus.

Von August bis September 2000 wird die Berliner Künstlerin Judith Sigmund unter dem Titel »Soziale Geräusche III (Ästhetik der Erfahrung)« eine Stadt-Raum-Installation in Frankfurt/Oder und Slubice



Judith Siegmund: »Soziale Geräusche III (Ästhetik der Erfahrung)«, Frankfurt/Oder 2000

(Polen) realisieren. In dieser Arbeit geht es unter anderem um Fragen der Fremdenfeindlichkeit, einem hochaktuellen und tabuisierten Thema. Zunächst wird sie in Zusammenarbeit mit Schülern eines Kunst-Leistungskurses im *Museum Junge Kunst* in Frankfurt/Oder eigene Fragen für Interviews mit Bewohnern der Stadt erarbeiten. Die Fragenkomplexe beziehen sich auf die Veränderungen des eigenen Lebens nach der Wende, auf Gastfreundschaft, die Einstellung gegenüber fremden Kulturen und die Medienberichterstattung über Frankfurt/Oder. Fragen lauten z.B.: Was denken Sie, hat sich in Frankfurt/Oder nach der Wende verändert? Haben Sie schon Gastfreundschaft im Ausland erlebt? Wie empfinden Sie das Zusammenleben der Kulturen? Freuen Sie sich über andere Kulturen in F/O? Haben Sie schon negative Berichte über F/O gehört? Siegmund beabsichtigt zum einen, große Schrifttransparente mit Ausschnitten aus Interviews mit Frankfurter Bürgern in den *Leneé-Passagen* und in den *Oderturm-Passagen* aufzuhängen. Die Transparente sollen eine Größe von 6 x 2 m erhalten und rote Schrift auf weißem Grund besitzen. Mit Sätzen wie: »In Afrika haben Ausländer mehr Arbeit als Einheimische« oder »Ich denke, daß die Polen weniger Neid empfinden als wir denken« oder »Es gibt viel Deutsche, die rübergehen ins Bordell«. Zusätzlich werden 20.000 Fragebögen als Sonderbeilage

der Frankfurter Ausgabe der märkischen *Oderzeitung* verteilt. Die ausgefüllten Bögen kann man dann in bereitstehende Kästen in der Nähe verschiedener Einkaufszentren werfen. Auf der polnischen Seite der Grenze (vor dem *Collegium Polonicum*) werden Schrifttransparente in polnischer Sprache mit Ausschnitten aus den Interviews aufgehängt, so daß man sie liest, nachdem man die Grenze passiert hat. Dieselben Fragen werden in polnischer Sprache mit einer Ausgabe der *Gazeta Slubicka*, einer Regionalzeitung mit 2000 Exemplare Auflage, verteilt. Das Ziel könnte man hier ebenfalls in einer Irritation der eingefahrenen Kommunikationsgewohnheiten, Einstellungen und Überzeugungen erkennen, in der Hoffnung darauf, daß die erfahrenen Irritationen zu einer positiven Adaptation führen.

Der Berliner Architekt und Künstler Erik Göngrich hat von Dezember 1998 bis April 1999 als Stipendiat von *batofar*, Paris, einem Leuchtschiff, das im 13. Arrondissement auf der Seine verankert ist, eine hochinteressante Intervention in diesem Arrondissement durchgeführt. Es handelt sich um einen Stadtteil mit einem hohen Ausländer- und Arbeitslosenanteil, der gegenwärtig einem besonders starken städtebaulichen Veränderungsdruck unterliegt. Das Viertel besteht einerseits aus den alten, zwei bis vier Stockwerke hohen Mietshäusern, die mit den 25 bis 40 Stockwerke hohen Wohntürmen von *Les Olympiades* gemischt werden, einem in den 60er und 70er Jahren erbauten Wohnquartier, andererseits liegt in der Nähe der Neubau der *Bibliothèque Nationale*.

Göngrich hat nun in zwei Gebäuden derselben Straße, der Rue de Chevaleret, einem Ausländerwohnheim der *Sonacotra*¹⁰ und einem Gebäude der Heilsarmee für Wohnsitzlose, das 1933 von Le Corbusier erbaut wurde, verschiedene künstlerische Projekte durchgeführt. Das Gebäude der *Sonacotra*, Nr. 63, Rue de Chevaleret, beherbergte ursprünglich algerische Gastarbeiter und wird heute vorwiegend von Arbeitsimmigranten aus Schwarzafrika bewohnt.

Das zweite Gebäude ist das Hauptgebäude der Pariser Heilsarmee, Nr. 41/43, auch *Cité du Refuge* genannt. Das Gebäude wurde 1933 von Le Corbusier als Modell einer edukativen Architektur erbaut, mit dem Anspruch, »die Menschen zum besseren zu erziehen«. Ursprünglich hätte ein Besucher, nachdem er das Gebäude über einen Steg betreten hat, an der geschwungenen Empfangstheke entlang bis in die Mitte der Halle gehen können, in den ersten Stock gelangen und die Bibliothek betreten können, die nach außen auf eine runde Terrasse mit einem von Le Corbusier skulptural gestalteten Labyrinth aus Blumenkästen geführt hätte. Heute ist die Terrasse geschlossen, das Blumenlabyrinth, ein wichtiges skulpturales Objekt Le Corbusiers, wurde 1991 beseitigt und die Bibliothek in Büroräume umgewandelt. Der einzige Treffpunkt bleibt die mit Glasbausteinen hermetisch von der Außenwelt abgeschlossene Halle. Die anderen Räume des Gebäudes sind privat. Es ist verboten, Besuch mit aufs Zimmer zu nehmen. Die Wohnbereiche sind streng nach Geschlechtern getrennt.

Göngrich verband nun die beiden Gebäude mit einer Führung für Interessierte, die am *Batofar* begann und dort auch wieder endete. In dem Gebäude der *Sonacotra* realisierte Göngrich in dem einzigen fensterlosen Aufenthaltsraum im Keller zusammen mit den Bewohnern eine Ausstellung, die den Versuch unternahm, das Äußere der Stadt im Inneren darzustellen, verschiedene Stadtteilinitiativen, Gruppen und Vereine zu präsentieren, um anhand des Projektes »Paris Rive Gauche« Reaktionen, Debatten und Meinungsbildung im Quartier selbst hervorzurufen. Der zweite Halt in der Stadtteilfeührung war die Eingangshalle der *Cité du Refuge*, in der ein Schaumstoffobjekt Göngrichs auf die Geschichte des Gebäudes anspielte und mehrere andere Schaumstoffobjekte ausgestellt waren, die von Personen aus dem Wohnheim hergestellt worden waren. Die Schaumstoffobjekte im Aufenthaltsraum der *Cité du Refuge* wurden mit Diaprojektionen von Porträts und Interviewzitate der Bewohner kombiniert, welche auf die Gedenktafel mit den Namen der damaligen Spender des Le Corbusier-Projektes projiziert wurden. Die Promenade führte dann durch verschiedene Zonen des Arrondissements – wie *Les Olympiades* – und endete nach ca. sechs Stunden mit einer Installation im Leuchtturm des Bootes.

Das Projekt Göngrichs ist auf einem sehr komplexen Niveau angesiedelt. Neben der skulpturalen Präsentation von benutzbaren Schaumstoffobjekten, der Ausstellung von Schautafeln in einem normalerweise nicht öffentlich zugänglichen Bereich und Diaprojektionen ist vor allem die persönliche Führung durch den Künstler selbst anzuführen, die bei den Teilnehmern (teilweise bis zu 100 Personen) ein verändertes Bewußtsein oder Verständnis für die komplexe städtebauliche und soziale Lage dieses Arrondissements herstellte. Insbesondere erscheint mir die Vorgehensweise Göngrichs in der Kombination ihrer verschiedenen Methoden und Herangehensweisen hervorragend geeignet, auf die schwer zu visualisierende Komplexität der urbanen Transformationen eines Stadtteils im Zeitalter der Telekommunikationstechnologien aufmerksam zu machen. Göngrich kombiniert verschiedenste Ebenen des Agierens miteinander, mindestens eine informative Ebene, eine politische und eine ästhetische Ebene. Ein Ziel ist es, verschiedene getrennte Bereiche wieder zusammenzubringen.

312



Erik Göngrich: »Interface Rue de Chevaleret«, Paris 1998/99

Partizipation

Das Thema der Partizipation von Bürgern an städteplanerischen und urbanen Prozessen ist im Zusammenhang mit dem Entstehen der neuen Telekommunikationsmedien neu durchdacht worden. Einige Teams von Künstlern, Architekten und Stadtplanern haben gerade in jüngster Zeit dazu einige Vorstellungen und Projekte entwickelt.

Das *Institut für angewandte Urbanistik (ifau)* hat vor kurzem über das Internet den Vorschlag unterbreitet, das Konzept von *Open Source*, wie es in der Softwareentwicklung speziell im Zusammenhang mit dem offenen Betriebssystem *Linux* seit Jahren verwendet wird, auf Prozesse der Stadtplanung und Stadtentwicklung zu übertragen. Sie schlagen dafür u.a. folgendes vor:

»Überträgt man das Modell *Open Source* auf die Stadt, bedeutet dies zunächst einmal die Abgabe der Planungssouveränität der Stadt bezogen auf zeitlich/räumlich fixierte Festlegungen (der Quellcode muß offen liegen), weiterhin die Öffnung für Interventionen eines jeden Teilnehmers am städtischen Prozeß. Der städtische Raum wird nicht mehr (regelbasiert) im voraus definiert, sondern wie ein Produkt behandelt, das durch die Teilnahme verschiedener (kompetenter) Interessensgruppen immer weiter verbessert wird. Die Abgabe der Planungssouveränität bezieht sich vor allem auf das System der vorab definierten, ergebnisfixierten Planung, bei der städtische Räume prognostisch (ungenau) festgelegt werden. Die Etablierung einer prozeßorientierten, immer wieder aktualisierten Planung der Stadt hat nicht zum Ziel, die Planung insgesamt zu deregulieren, es geht vielmehr um eine Verschiebung, bei der Aufgaben anders wahrgenommen und bewältigt werden müssen.«¹¹

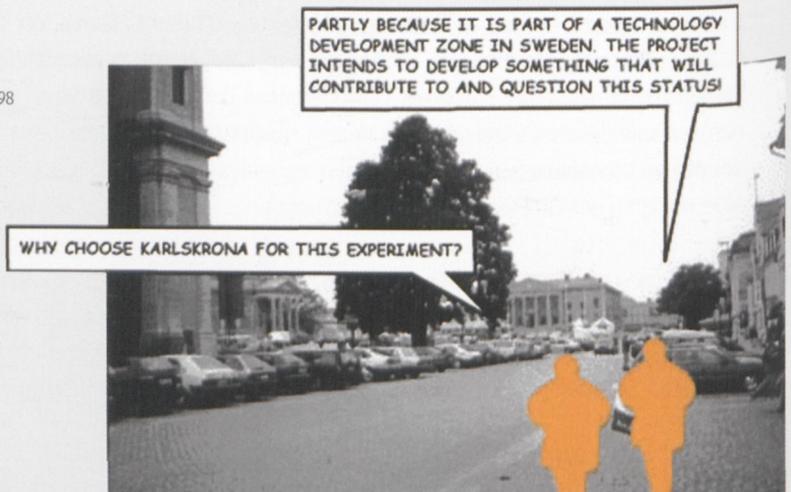
Im September/Oktober 2000 realisierten *ifau* in Schwabach bei Nürnberg einen städtebaulichen Ideenwettbewerb für das Gelände der ehemaligen O'Brien-Kaserne. Vor Ort wurde ein HO-Modell (1:87) aufgestellt, das für jeden zugänglich, veränderbar und somit ständig aktualisierbar war. Das Modell stellte mit seiner Fähigkeit, Veränderungen und Positionen anzuzeigen und lokalisieren zu können, ein spielerisches Planungs- bzw. Kommunikationsinstrument dar. Fotomontagen des Modells und der realen Umgebung wurden in Zeitungen, auf Plakaten und über das Internet veröffentlicht, um so eine Reaktion der Öffentlichkeit und den Wunsch nach Teilnahme zu erzeugen.

Parallel dazu wurde eine Website angelegt, auf der die aktuellen Veränderungen vor Ort beobachtet werden konnten. Das in seinen Abmessungen und Größen festgelegte Territorium wurde maßstabsgetreu auf der Oberfläche der Website abgebildet. Über das Internet erfolgte Eingaben und Modifikationen wurden in Form eines »re-entry« auf die Situation vor Ort (HO-Modell) rückübertragen.

Dadurch entstand eine reziproke Wechselwirkung und gegenseitige Irritation der verschiedenen Virtual-Reality- und Real-Life-Systeme. In den im Stadtraum von Nürnberg, Fürth, Erlangen und Schwabach installierten *log.lounges* konnten sich interessierte Bürger über den Stand der *Open-Source*-Planungen informieren und auch überregional in den Planungsprozess eingreifen.

Die dänische Künstlergruppe *Superflex* (Jakob Fenger, Bjørnstjerne Christiansen, Rasmus Nielsen) hat in Zusammenarbeit mit dem Architekten Rune Nielsen 1998 ein virtuelles 3-D-Modell der schwedischen Stadt Karlskrona entwickelt, in dem Bewohner und Gäste in zeitversetzten Foren wie einem Discussion-Room und zeitgleichen Foren wie einem Chatroom über Stadtentwicklungs- und Stadtplanungsprozesse diskutieren und virtuelle Gebäude und Bauwerke in »Karlskrona 2« errichten können. Aktiv sind dort etwa 20 Personen an der Diskussion beteiligt. Später soll dann eine große Projektionsleinwand im realen Karlskrona aufgebaut werden, welche die Einwohner über die Vorgänge in »Karlskrona 2« auf dem laufenden hält. Vor kurzem hat *Superflex* ein zweites Projekt begonnen, das sich mit der städtebaulichen Situation der Stadt Wolfsburg auseinandersetzt. Auch hier ist bereits ein Discussion-Room eingerichtet, während sich die anderen Tools noch im Aufbau befinden. Der Wolfsburger Stadtplaner Norbert Käthler hat sich bereits in dem Discussion-Room zum Projekt geäußert:

Superflex: »Karlskrona 2«, 1998



»1. Der Ansatz von Superflex ermöglicht eine neue Form der Bürgerbeteiligung bei öffentlichen Planungen. Durch die Methode Internet werden Gruppen angesprochen, die bei klassischen Beteiligungsformen (z.B. Bürgerversammlungen, politische Gremien) vermutlich geringer repräsentiert sind. Dies kann dazu führen, daß insbesondere junge, mit elektronischen Medien vertraute Menschen ihre Meinung so einbringen können.

2. Als Stadtentwickler finde ich den Ansatz von *Superflex* interessant, wenn er ganzheitlich in die bereits vorhandenen Kommunikationssysteme und Schnittstellen zwischen Verwaltung und Bürger/in integriert ist.«

Die Idee der Bürgerpartizipation an städteplanerischen Prozessen wurde auch von der Darmstädter Gruppe um Jan Briese, Kim Grüttner und Klaus Teltenkötter, die sich *Maila-Push* nennt, mit dem Gedanken des Computerspieles in Verbindung gebracht.¹² Am Beispiel der Stadt Offenbach bieten sie ein fünfteiliges Stadtplanungsspiel in Form von *Subtrailer* an, in dem die Spieler verschiedene Aufgaben zu erfüllen haben. Sie schlagen u.a. vor, daß User ab einem bestimmten Score an realen Wettbewerben im realen Stadtraum Offenbachs, wie z.B. einem geplanten Go-Kart-Rennen, teilnehmen können. Bestimmte städtebauliche Problemzonen der Stadt Offenbach, wie die sog. *Ebene I* in der Innenstadt, das *Tambourbad*, der Stadtteil *Lohwald* usw. werden so auf eine spielerische Art und Weise mit den Mitteln der Neuen Medien – wie einer vektororientierten Umgebungsprogrammierung – angegangen. So erhoffen sie sich eine neue Auseinandersetzung und Beteiligung der Bürger an diesen Fragestellungen.

Zusammenfassende Bemerkungen

Der Begriff des urbanen Raumes im Netz ist eine Metapher. Denn nichts im Netz selbst ist räumlich und nichts ist urban. Es handelt sich vielmehr um Beobachterbegriffe, die beim Beobachten bestimmte Unterscheidungen anwenden. Diese Unterscheidungen können für ein Verständnis der Rolle von Telekommunikationstechnologien in der Kommunikation mehr oder weniger angemessen sein. Das Internet ist ein hochkomplexer, operativ geschlossener Medienverbund, bei dem es außer über die Eingabe- und Ausgabeoberflächen keinerlei Input und Output gibt. Nichts gelangt in das Netz, was nicht mittels einer Eingabeoberfläche in der binären Sprache der Daten formuliert wurde – und nichts kann aus dem Netz in die Umwelt gelangen, wenn es nicht über spezifische Ausgabeflächen wie Bildschirme, Drucker oder Lautsprecher in der Sprache eines öffentlich beobachtbaren Umgebungsmediums formuliert wurde.

Je nachdem, von welcher Seite der Grenze aus man das Internet betrachtet, kann seine Oberfläche völlig anders aussehen. Wir sehen das Internet von außen, in einer gemeinsamen strukturellen Kopp- lung mit unserer und seiner Umwelt. Aber wie sieht das Internet von innen aus? Wir können uns nicht vorstellen, wie die Grenze des Internets von innen aussieht, da wir sie nicht überschreiten können. Aber wir haben durchaus Grund zu der Annahme, daß auch das Internet uns beobachten kann. Es regi- striert nämlich jede Differenz zwischen sich selbst und seiner Umwelt. Es verarbeitet und speichert jede kleinste Eingabe. Mikrofon, Tastatur und der Upload von Dateien bilden, von der Innenseite des Internets aus gesehen, seine sensorischen Oberflächen. Es sind seine Sinnesorgane, mit denen es uns in *RealLife* beobachten kann. Aufmerksam verfolgen sie jeden unserer Schritte weltweit in den Log Files. Sie wissen immer, wo wir sind und wann wir uns das letzte Mal eingeloggt haben.

Das wäre vielleicht ein interessanter Stoff für einen neuen Science-Fiction-Film im Stile von »Alien 4«. Es beobachtet uns heimlich und aufmerksam über die Log Files und die Router, und wenn sich ein ahnungsloser User an seine Tastatur setzen will, um seine E-mails abzurufen, öffnet er das »gateway to hell«. Captain Ripley ruft: »Schnell! Geben Sie mir die Pläne für die Kabeltunnel!« Der Commander schreit: »Wo zum Teufel ist die Hauptsicherung?« Aber es ist längst zu spät. Das Alien ist schon da.

- 1.) Manuel Castells: »Grassrooting the Space of Flows«; in: James O. Wheeler/Yuko Aoyama/Barney Wharf (Hrsg.): »Cities in the Telecommunication Age: The Fracturing of Geographies«, London u.a. 2000, S. 19.
- 2.) Bettina Lockemann: »Über das Bekannte«, Theoretische Diplomarbeit, Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig 1998.
- 3.) Ulf Wuggenig/Vera Kockot/Kathrin Symens: »Die Plurifunktionalität der Offenen Bibliothek. Beobachtungen aus soziologischer Per- spektive«; in: Achim Könneke (Hrsg.): »Clegg & Guttman. Die Offene Bibliothek/the Open Public Library«, Ostfildern-Ruit 1994, S. 57 – 92.
- 4.) Ähnliche Tauschprojekte haben Clegg & Guttman bereits 1991 in Toronto angedacht. Im September 1991 wurde im *Power Plant* in Toronto ein Modell für einen freistehenden Werkzeugschuppen vorgestellt. Die Präsentation bestand aus Fotografien von einem Modell, aus einem Tisch, auf dem Informationsmaterial zum Standort und zu den Werkzeugen ausgelegt war, und aus einem Notizbuch, in dem die Besucher freundlicherweise ihre Kommentare über das Projekt vermerken sollten. Der vorgeschlagene Werkzeugschuppen sollte für mehrere Monate in einem Vorort von Toronto aufgestellt werden, in dem vorwiegend Einfamilienhäuser stehen und es vorauszusehen war, daß die Bewohner viel selbst an ihren Häusern richten würden. Die dortigen Anwohner sollten die Werkzeuge benutzen, tauschen oder ersetzen können.
- 5.) Bronislaw Malinowski: »Argonauts of the Western Pacific«, London 1922, S. 88f.

- 6.) Claude Lévi-Strauss: »Les structures élémentaires de la parenté«, Paris 1949. Englische Ausgabe: »The elementary structures of kinship«, Boston 1969.
- 7.) Siehe hierzu Gerold Mikula: »Psychologische Theorien des sozialen Austausches«, in: Dieter Frey/Martin Irle (Hrsg.): »Theorien der Sozialpsychologie. Bd. II: Gruppen- und Lerntheorien«, Bern u.a. 1985, S. 273 – 308.
- 8.) Hans Werner Bischoff: »Austauschtheorien«, in: Dieter Frey/Siegfried Greif (Hrsg.): »Sozialpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen«, München u.a. 1983, S. 136.
- 9.) Zit. nach »Ontom«, Ausst.kat. Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig 1998, o.S.
- 10.) Société Nationale de Création pour les Travailleurs.
- 11.) <http://www.berlin.heimat.de/divercity>, 0100 bzw. 0040. Im Anschluß daran setzen sich die Stadtplaner mit der Frage der Zusammenarbeit unterschiedlicher sozialer Gruppen auseinander. Sie sagen aus spieltheoretischer Sicht einen stärkeren Hang zur Kooperation voraus. Im Detail schlagen *ifau* das Klonen von Entscheidungsprozeduren und das Implementieren des identischen Klons in ein anderes Environment vor, sprich in eine diverse strukturelle Koppelung. Parallel dazu wird das aus der Homöopathie entlehnte Verfahren des »Thinning« auf den planerischen Input in *Open-Source*-Gruppen im Sinne eines Verdünnens planerischen Inputs angewendet, das sich ihrer Meinung nach konsensfördernd auswirkt. Insgesamt stehen ihre theoretischen Überlegungen auf modernem, zeitgenössischen Niveau, allerdings wird die Überprüfung ihrer Thesen in konkreten, praktischen Projekten noch zu zeigen sein.
- 12.) <http://www.maila-push.de>