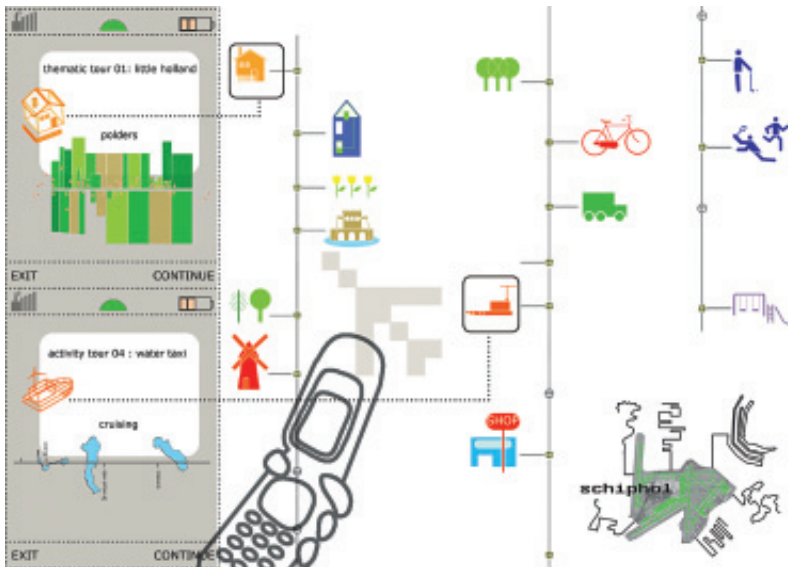


Essay

Kommunikationsnetz von Stadtentwicklung und Massenmedien



Soft Urbanism

Soft Urbanism steht für ein interdisziplinäres Arbeitsfeld, das die »soften« Aspekte, die Kommunikationsaspekte, der Stadt untersucht und sich mit dem dynamischen Zusammenspiel von Stadtentwicklung und dem Raum der Massenmedien und Kommunikationsnetze beschäftigt. Soft Urbanism verfolgt dabei »weichere« Planungsansätze. Soft Urbanism, als ganzheitliche Betrachtung von Urbanität, ist für die Stadt im Wandel sowohl in schrumpfenden¹ als auch in Wachstumsregionen von Bedeutung.

Rooting Routes In dem holländischen Ort Randstad wächst der Global Player Flughafen ohne Bezug, ja sogar im Konflikt zu seiner direkten suburbanen Umgebung. Die Lokaltäten um den Flughafen Schiphol tragen die Lasten, profitieren aber nicht von der »globalen Kondition« ihres Nachbarn. Das Projekt »Rooting Routes: weaving Schiphol-airport within its local fabric by the means of transit tourism« nutzt das Potenzial des Transit-Tourismus, um den Flughafen mit seiner Umgebung zu verzahnen. Für die Transit-Passagiere und die Geschäftsreisenden, die kurz zu ein paar Meetings im Flughafen eintreffen, wird eine Reihe von kurzen Routen in der Umgebung vorgeschlagen. Diese thematischen Routen, die von historisch-didaktischen über Natur-Routen bis zu Shopping Safaris reichen und auch sportliche Aktivitäten beinhalten, sind auch mit Minibussen, Wasser-Taxis oder Fahrrädern zu bewältigen. Die Routen-Programme können

kommuniziert, geführt und gelenkt werden mithilfe von Mobiltelefonen und anderen tragbaren Apparaten. Der »Nicht-Ort« Flughafen würde somit durch die lokalen Qualitäten seiner Umgebung an Identität gewinnen. Die umgebenen Stadtteile und grünen Räume würden von der ökonomischen Ausstrahlung des Flughafens profitieren. Diese Verzahnung des Transit-Raums, der mit seinem lokalen Umfeld einem globalen Netzwerk von Urbanität angehört, stärkt die Funktion des Flughafens als Schnittstelle zwischen dem globalen und dem lokalen Raum.

Neighbours Network City oder NNC als die Inversion von CNN Für die Netzwerk-Stadt Ruhrgebiet als Kulturhauptstadt Europas 2010 wurde das Projekt »Neighbours Network City (NNC)« vorgeschlagen. Das Projekt NNC aktiviert sowohl den urbanen als auch den medialen öffentlichen Raum. Es entwickelt Szenarien für das Zusammenspiel von urbanem Raum und Massenmedien, um den öffentlichen Raum der sich zunehmend im Segregationsprozess befindlichen Stadtlandschaft des Ruhrgebiets zu stärken. Das NNC-Projekt (als Inversion von CNN) soll aus der Pluralität der lokalen Kräfte das urbane Netzwerk als »offenes Gesamtkunstwerk« entfalten. NNC als offenes Projekt soll sich im Zuge von aufeinander aufbauenden und miteinander verwobenen (Teil-)Projekten entwickeln. Das (Teil-)Projekt »wir essen für das Ruhrgebiet« greift das Logo der Kultur-

1 Programme des Projekts »Rooting Routes: weaving Schiphol-airport within its local fabric by the means of transit tourism«

2, 3 Netzwerk-Raum des »Neighbours Network City« für »Essen für das Ruhrgebiet als Kulturhauptstadt Europas 2010«

4 Man kann mit Hilfe von tragbaren Apparaten wie Mobiltelefonen, die »SubCity«, den Untergrund der Stadt, mit seinen Träumen und Fantasien bevölkern

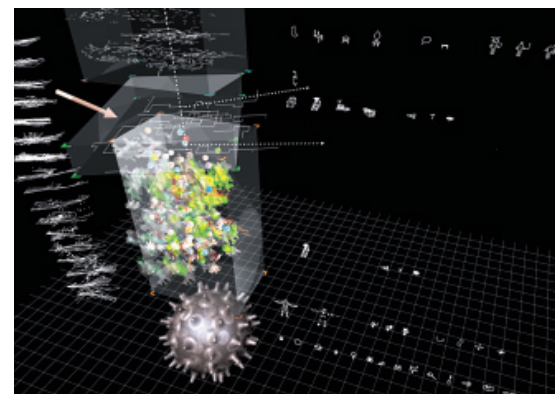
hauptstadt (»Essen für das Ruhrgebiet«) auf und schlägt ein ruhrgebietsweites Essen für das Ruhrgebiet vor.

Wir essen für das Ruhrgebiet Am längsten Tag des Jahres sollen dezentral in den Stadtteilen Abendessen von den Bewohnern und für die Bewohner veranstaltet werden. Auch jeder Fremde, ob Wanderer, Tourist, Stadtreicher, Pendler oder Geschäftsreisender, ist herzlich eingeladen und isst mit.

Die Tische werden an den unbenutzten Flächen und Brachen gedeckt. Damit werden diese Grenzen der städtischen Systeme zu kommunikativen Säumen umgedeutet. Die Musik- und Theaterensembles der Region ziehen an diesem Abend an der temporären Route der Esskultur entlang und sorgen an den Festtafeln für kleine Intermezzi. Im gleichen Moment hallt durch die ganze Region, in verschiedenen Akzenten ausgesprochen, der Trinkspruch: »wir essen für das Ruhrgebiet!«

Das Projekt interveniert auf der Ebene der Wahrnehmung und der Kommunikationsprozesse der Urbanität; diese will es verändern und intensivieren. Räume sollen umgewertet werden; neue Kontakte, neue Beziehungen entwickelt und neue positive Zeichen gesetzt werden.

Das zweite Essen für das Ruhrgebiet findet an einer langen Tafel auf der A 40 statt!





3

SubCity: das Spiel Wie keine andere Stadtlandschaft ist das Ruhrgebiet durch seinen Untergrund, seine »sub_Stadt«, bestimmt. Bei dieser durch den Bergbau erst aufgeblühten Region war der Verlauf der Flöze ausschlaggebend. Ihrem Verlauf folgten, als oberirdische Erscheinungen und Entsprechungen, Industrieansiedlung und somit auch Urbanisierung. Wie keine andere Stadtlandschaft ist sich das Ruhrgebiet dieses »Ur-Gebiets« als Grundlage und Motor seiner Entwicklung bewusst. Traumata und Geschichte(n) haben sich den Gräben eingeprägt; das Grundwasser ist immer noch da. Somit wird dieser »StadtGrund« in seiner Doppelbödigkeit oft negativ assoziiert. Dieses gemeinschaftliche urbane Substrat gilt es zusammen umzudeuten und zu bespielen. »SubCity«, ein »big urban computer game« im regionalen Maßstab, das wir vorschlagen, beschäftigt sich mit dem »UnterGrund« des Ruhrgebiets und bevölkert ihn mit den Träumen und Wünschen, aus denen die Region schöpft. Die Spieler, die Bewohner und die Besucher der Kulturhauptstadt, simulieren den »UnterGrund« der Stadt: sie können unterirdische Stadtlandschaften entwickeln und sie mit ihren Avatars und Träumen bespielen. Man kann gemeinsam, aber auch dezentral, mithilfe von tragbaren Apparaten wie Mobiltelefonen die »SubCity«, den UnterGrund der Stadt, mit seinen Träumen und Fantasien bevölkern. Am Wahrzeichen des

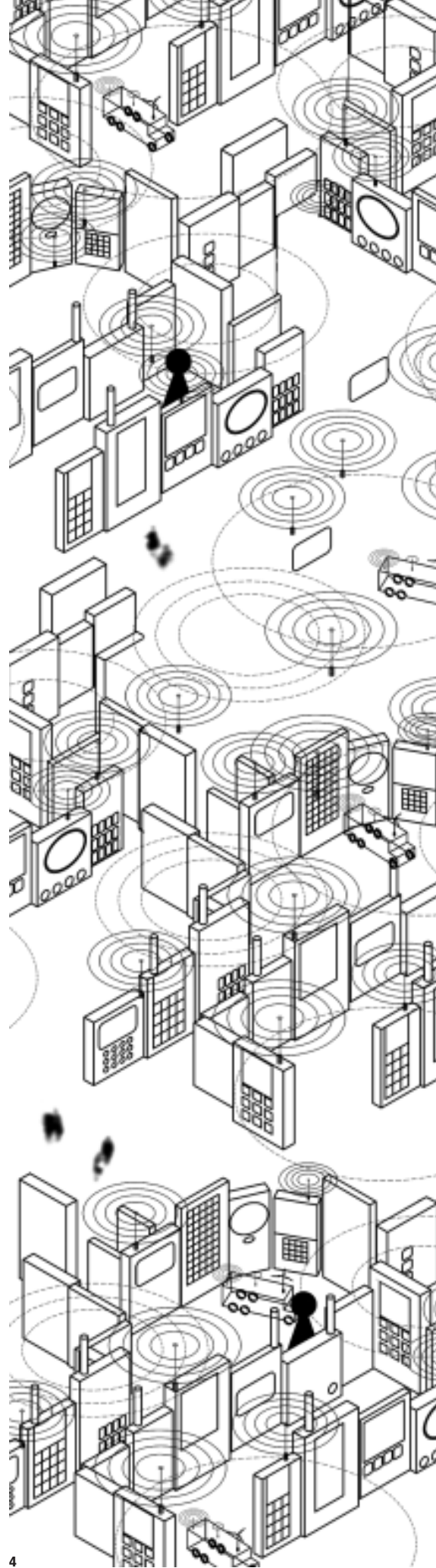
Ruhrgebiets, am Weltkulturerbe der Zeche Zollverein, bei der einzigen noch offenen Verbindung zwischen der geschäftigen Stadt und ihrem UnterGrund wird der Spielraum »SubCity« als interaktive räumliche Simulation für Spieler und Besucher betretbar. Der Spielraum der »SubCity«-Ausstellung ermöglicht die Kommunikation mit dem UnterGrund der Wünsche und Träume, aus denen die Stadt weiterhin schöpft und wächst.

»Idensity@« Diese oben beschriebenen Projekte greifen auf die Ebene der Kommunikation ein. Sie stärken die Identitäten der Stadtlandschaft und intensivieren die Kommunikationsprozesse der Urbanität, verdichten die urbanen Vernetzungen. »Idensity@«, ein konzeptionelles Instrument zur Entwicklung der Stadtlandschaft, verschmilzt diese Konzepte von Identität (identity) und Dichte von Vernetzungen (density of connections). Es integriert das Konzept der »Dichte« (Dichte physischer und medialer Kommunikationsnetze und Infrastruktur, Dichte der Verbindungen, Dichte von Kommunikationsräumen) mit dem Konzept der Identität (Stadtimage-Kampagnen, Branding etc.). Als operatives Instrument kann »Idensity@« angewendet werden, um Stadtentwicklungsprozesse zu steuern. Dieses neue Konzept wird eingeführt, um die Überlagerung und Interaktion von medialem und »realem« städtischem Raum zu verstehen und zu lenken. »Idensity@« unterscheidet nicht zwischen Informations-/Kommunikationsnetzwerken und der städtischen gebauten Umwelt und bietet ein integriertes Modell zum Umgang mit dem »hybriden« (medialen und »realem«) Raum im Informations-/Kommunikationszeitalter. »Idensity@« ist ein konzeptionelles Werkzeug zur Erforschung und Entwicklung des Raumes im Informations-/Kommunikationszeitalter.

Elizabeth Sikiaridi und Frans Vogelaar

¹ Siehe »Gefährliches Ende der Diskussion«, Interview mit Sikiaridi und F. Vogelaar, db 7/03 sowie (zum Schrumpfungszusammenhang) »Architektur der Sukzession: Prozesse entwerfen – Systeme entwickeln«, E. Sikiaridi und F. Vogelaar, db 1/05.

Prof. Elizabeth Sikiaridi und Prof. Frans Vogelaar sind Partner von invOFFICE for architecture, urbanism and design. An den oben beschriebenen Projekten haben Nina-Oana Constantinescu und Chloe Varelidi mitgearbeitet.



4