

gaming properties – Individuelle Planungskompetenz und subjektive Zentralitäten

Wolfgang HÖHL

Dipl.-Ing. Dr.-Ing. Wolfgang Höhl, Technische Universität München, Sendlinger Straße 29, D – 80331 München
w_hoehl@compuserve.com

1. ABSTRACT

Wer plant die Städte von morgen ? Die Auswirkungen digitaler Technologie auf Planungswerkzeuge, -strategien und den urbanen Raum stehen heute im Mittelpunkt der gestalterischen Debatte. Gesucht sind Visionen für eine pluralistische Gesellschaft, abseits verordneter Planung. MVRDV sehen die Antwort in der Software 'Functionmixer 16.0', Peter Haimerl entwirft sein integrales Stadtmodell 'zoomtown'. Matthias Hollwich von 'e-tek' sieht die Zukunft in einer neuen Dienstleistungsplattform mit einer integrierten 'Architectural Parametric Design-Engine'.

Parallel zu dieser Entwicklung spezialisieren sich die alten Stadtzentren, während die Peripherie boomt. Sind an diesem Zentralitätswandel ebenfalls die Neuen Medien beteiligt ? Das abstrakte Modell der 'Boundary Cities' widmet sich dieser aktuellen Thematik. Es ist ein abstraktes Modell einwohnerbezogener Möglichkeitsfelder; Individuelle Handlungsalternativen, um urbane Infrastruktur zu erreichen. Bestellen wir ein Video per Telefon, besuchen wir eine virtuelle Filmvorstellung oder gehen wir doch 'real' ins nächste Kino ? Unfähig, alle möglichen Alternativen gleichzeitig zu kennen und zu beurteilen, wählen wir heute oft zufällig oder nach Gewohnheit. Abhängig von der individuell verfügbaren Information wird die Stadt zum situativen Ambiente; einem subjektiven Möglichkeitsfeld zwischen 'Information Peak' und 'Information Outback'. Die Verteilung von städtebaulicher Infrastruktur verändert sich.

Wird Zentralität zu einer rein subjektiven und individuellen Größe ? Entstehen unsere Städte in Zukunft sozusagen ,aus uns selbst' und ,von selbst' ? Stadtplanung als komplexer selbstgenerierender Prozeß, jenseits der uns bisher bekannten Instrumente ?

2. WER PLANT DIE STÄDTE VON MORGEN ?

Möglicherweise sind wir selbst die Stadtplaner von morgen. Selbstbewußte Individualisten in 'gaming properties', einer zusammengewürfelten Vielfalt ? Mit mehr städtebaulicher Verantwortung für jeden Einzelnen ? - Fragen an eine selbstbestimmte Dienstleistungsgesellschaft.

2.1 Functionmixer 16.0

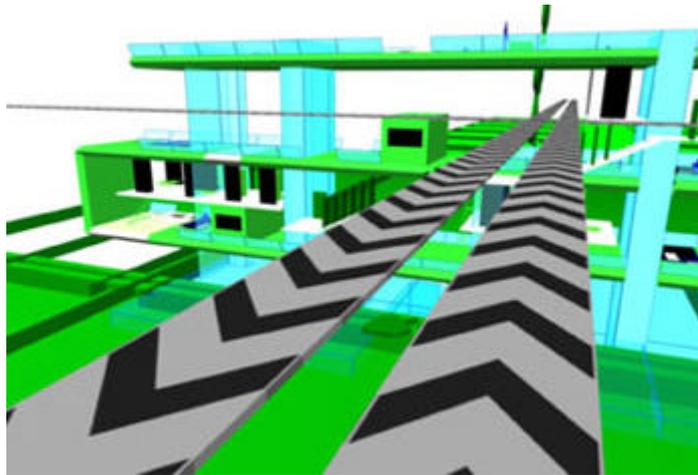
Functionmixer 16.0 ist freeware zum Planen des eigenen Stadtquartiers. Nach der Vorgabe verschiedener Randbedingungen entstehen multiple räumliche Variationen eines zukünftigen Stadtquartiers. ‚Voxels‘ nennt Ronald Wall von MVRDV die planerischen Grundeinheiten der neuen Stadt. Sie können verschiedene Funktionen beherbergen, die sich gegenseitig ausschließen oder anziehen. Je nach gestalterischer Priorität (z.B. Kosten, Belichtung, Erschließung) errechnet das Modell verschiedene räumliche Lösungen.



MVRDV 'Functionmixer 16.0'. © Jutta Görlich, München

2.2 zoomtown

Peter Haimerl reorganisiert das Transportsystem der europäischen Städte mit dem sogenannten ‚zoom-liner‘. Mit einer Transportgeschwindigkeit von bis zu 800 km / h verbindet er die neuen ‚zoomtowns‘ und lässt das Auto überflüssig werden. Der auf diese Weise gewonnene Straßenraum wird für andere Nutzungen zurückgewonnen. In offenen, selbstgenerierenden Prozessen entwickelt dort die Bevölkerung selbst ihre eigene Stadt.



'zoomtown'. © Peter Haimerl, München

2.3 e-tekt

William Katavolos entwirft 1960 die 'Organics', organisch-chemisch konstruierte, amorphe Gebäude - eine 'Architektur als Geschehnis'. Es ist ein ständig veränderliches Ambiente, das sich den Wünschen des Benutzers optimal anpaßt.

"... Explosionsartig entstehende Formen einer unmittelbaren Architektur, die immerfort wandlungsfähig ist im Hinblick auf gewünschte Festigkeiten, vorbestimmte Richtungen und vorausberechnete Zeiträume."

Dieser Traum ist topaktuell. Verwirklicht wird er heute im virtuellen Raum.

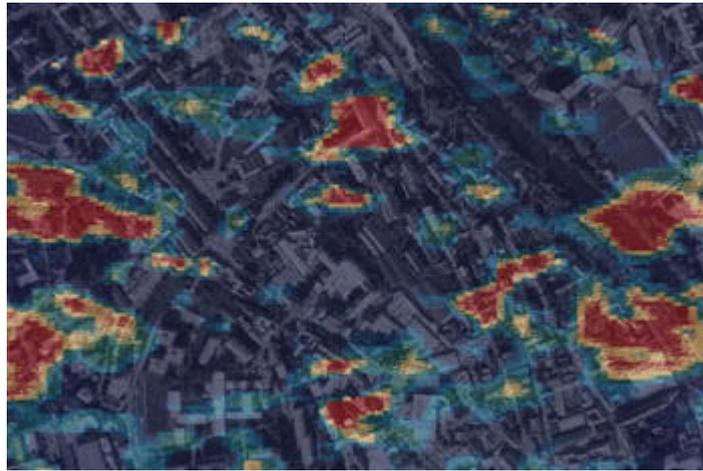


screenshot 'e-tekt'. www.eteht.com

Bei der Dienstleistungsplattform 'e-tekt' handelt es sich um ein interaktives 'Interventionsprogramm', zwischen Bauherrn und Architekt. Ähnlich wie vergleichbare Fertighausproduzenten, bieten 'e-tekt' eine Internetplattform an, über die der Planungsdialog geführt werden kann. Der Bauwillige erstellt sein eigenes Bedürfnisprofil, 'e-tekt' findet für ihn den optimalen Entwurf und kontaktiert den passenden Architekten. Das junge Start-Up-Unternehmen stellt dazu mehrere tools im web bereit. Die Gebäude- und Grundstücksgeometrie, die Bauweise und die Materialien können direkt vom Kunden online gewählt werden. Die gewünschte Anzahl der Räume und das Raumprogramm sind individuell darstellbar. Der jeweilige Architekt hat die Gelegenheit, seinen maßgeschneiderten Entwurf anschließend im web zu präsentieren. Ein Möblierungstool rundet das Paket ab. In der 'Architectural Parametric Design Engine' kann der Kunde den Entwurf online betrachten und innerhalb gewisser Grenzen beeinflussen. Der Standort im 3D-Modell ist frei wählbar, die Gebäudegeometrie kann bedingt verändert werden.

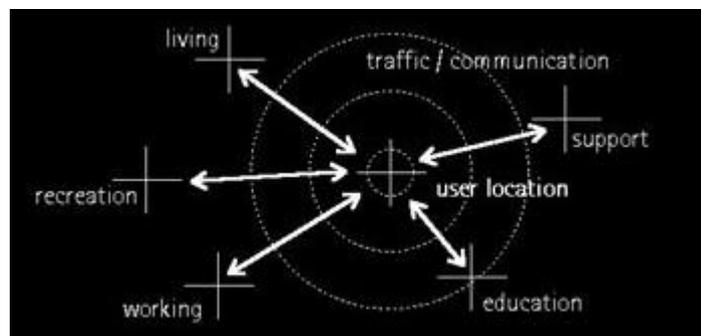
2.4 Boundary Cities

Parallel zu dieser Entwicklung spezialisieren sich die alten Stadtzentren, während die Peripherie boomt. Sind an diesem Zentralitätswandel ebenfalls die Neuen Medien beteiligt? Das abstrakte Modell der 'Boundary Cities' widmet sich dieser aktuellen Thematik. Es ist ein abstraktes Modell einwohnerbezogener Möglichkeitsfelder; Individuelle Handlungsalternativen, um urbane Infrastruktur zu erreichen. Bestellen wir ein Video per Telefon, besuchen wir eine virtuelle Filmvorstellung oder gehen wir doch 'real' ins nächste Kino? Unfähig, alle möglichen Alternativen gleichzeitig zu kennen und zu beurteilen, wählen wir heute oft zufällig oder nach Gewohnheit.



‘Information Peak’ . © Wolfgang Höhl

Abhängig von der individuell verfügbaren Information wird die Stadt zum situativen Ambiente; einem subjektiven Möglichkeitsfeld zwischen ‘Information Peak’ und ‘Information Outback’. Die Verteilung von städtebaulicher Infrastruktur verändert sich.



‘User location’ . © Wolfgang Höhl

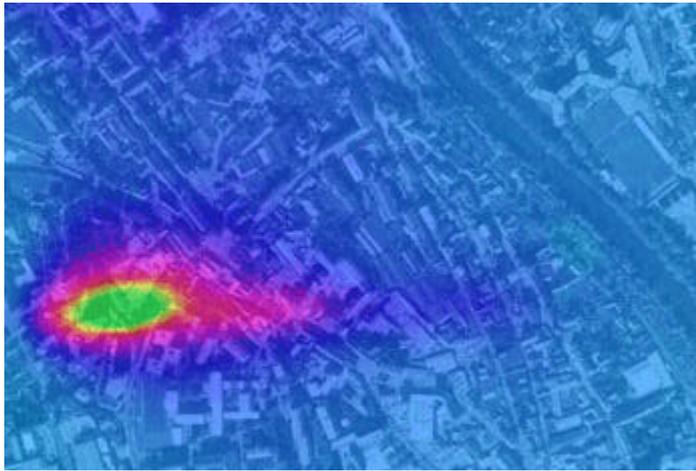
Susan Leigh Star beschreibt die Beziehungen zwischen Raum und Funktion als uneindeutig und variabel. Räume können verschiedenen Funktionen zugeordnet werden. Eine eindeutige Zuordnung scheint unmöglich. Für diese uneindeutigen Konstellationen verwendet Leigh Star den Ausdruck ‘Boundary Object’.

Ein solches Objekt ist ambivalent, offen und flexibel, aber gleichzeitig genau definiert. Betrifft das auch die urbane Zentralität? Natürlich. ‘Neue Subjektivität’ und ‘Ambiguität’ prägen das Bild unserer Stadt. Antonino Saggio verwendet dafür den Begriff ‘Neue Subjektivität’. Er wünscht sich sinngemäß, daß die Interaktivität dazu beiträgt, eine Umwelt zu schaffen, die sich „... der Subjektivität unserer Wünsche zuwendet“.



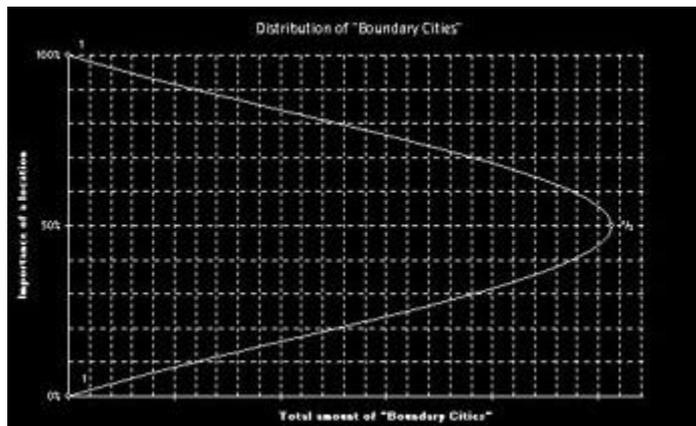
‘Information Balance’ . © Wolfgang Höhl

Zentralität wird üblicherweise als unpersönlicher Bedeutungsüberschuß eines Standortes beschrieben; scheinbar festgefügt in einem lokalen Netz ‘zentraler Einrichtungen’. Mit wachsenden Transport- und Kommunikationsmöglichkeiten wachsen aber auch unsere individuellen Wahlmöglichkeiten. Das lokale Angebot ergänzt sich intensiver mit dem non-lokalen. Das individuelle Möglichkeitsfeld gewinnt an Bedeutung. Der eigene Standort wird deutlich wahrnehmbar zum situativen ‘Boundary Object’. Kann Zentralität nun auch als individueller, non-lokaler Informationsüberschuß verstanden werden?



'Information Outback' . © Wolfgang Höhl

'Boundary Cities' sind abstrakte City-Sets, die in diesem Zusammenhang verschiedene mögliche Fälle modellieren. Dabei gibt es zwei polare Extreme. Entweder wir sind in der Lage, alle möglichen Einrichtungen über alle möglichen Transporter zu erreichen. Oder wir erreichen keine einzige dieser Einrichtungen über keinen einzigen Transporter. Im ersten Fall befinden wir uns am 'Information Peak', im zweiten Fall am 'Information Outback'. Dazwischen entfalten sich eine enorme Anzahl von individuellen Möglichkeiten. Entscheiden wir uns alle rein zufällig für eine mögliche Alternative, ergibt sich eine Normalverteilung. Genau die Hälfte aller möglichen Fälle sind am häufigsten, wir befinden uns in der 'Information Balance'. Erstaunlich ähnlich ist diese Verteilung dem heutigen Bild unserer Städte.



'Distribution of Boundary Cities' . © Wolfgang Höhl

Dieses Szenario simuliert eine freie und situationsbezogene Zentralitätsbildung, vergleichbar einer rein marktwirtschaftlichen Entwicklung. Bevorzugt man hingegen die soziale Marktwirtschaft, so stellt sich die Frage nach zukünftigen Perspektiven einer allgemeinen Grundversorgung.

LITERATUR

- Wolfgang Höhl: MedienStädte . Passagen Verlag . Wien 2000
 William Katavolos: Organics . in: Ulrich Conrads: Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts . Vieweg 1981
 Antonino Saggio: Neue Subjektivität . Architektur zwischen Kommunikation und Information . in: P. C. Schmal (Hg.): digital / real . Blobmeister - erste gebaute Projekte . Birkhäuser 2001
 Susan Leigh Star: The Structure of Ill-Structured Solutions . Boundary Objects and Heterogenous Distributed Problem Solving . Distributed Artificial Intelligence Hrsg. L. Gasser, M. Huhns, London 1989