

Kommunikation und Bauen

Die Straße erschien allen notwendig und wurde schon seit langem geplant. Endlich wurde sie eingeweiht und der Verkehr floss flüssig ab. Doch ein böses Erwachen folgte auf dem Fuße: Die stark frequentierte und belastete Straße wirkte für die umgebenden Wohnquartiere als Barriere und Lärmquelle. Soziale Beziehungen litten darunter, Schlafstörungen der Anwohner und deutliche Stresssymptome in der Nachbarschaft machten sich als nächstes bemerkbar und schließlich konnte auch nachgewiesen werden, dass der Straßenverkehr gesundheitliche Konsequenzen bei den Menschen hatte.

Ein klassischer Fall von sektoraler Planung – mit Sicherheit hatten es die Verkehrsplaner und auch die übrigen Entscheidungsträger besonders gut gemeint mit der neuen Straßenplanung. Aber in derartigen Situationen kann man frei nach Gottfried Benn feststellen, dass das Gegenteil von gut nicht schlecht, sondern gut gemeint ist. Warum hatten die Verkehrsplaner nicht das Wissen aus Städtebau oder Psychoneuroimmunologie abgefragt? Warum wurden die Ahnungen einiger kritischer Anwohner verworfen? Kommunikation über den Tellerrand hinaus und die Kenntnisnahme von vorliegendem Wissen hätten bei der Problemlösung „Verkehr“ etliche neue Probleme in anderen Bereichen verhindern können, ohne den Bau der neuen Straße zu blockieren. Man hätte sie stadtverträglicher machen können.

Es wird für den Leser beruhigend klingen, wenn inzwischen neue Straßen weitgehend multidisziplinär geplant werden; wenn integrierte Planungen bevorzugt werden und Verkehrsplaner und Städtebauer bzw. Landschaftsplaner die Zusammenarbeit von Beginn an suchen. Optimierte Ergebnisse kann man hier und da schon erfahren und erleben.



Ein weiteres Beispiel in einem anderen Maßstab soll das Problem mangelnder Kommunikation zwischen den Disziplinen auf andere Weise verdeutlichen. Eine von der Ökonomie beherrschte Welt hat das zu teure Bauen schnell entdeckt. Wirtschaftswissenschaften sind auch in die Berufswelt der Architekten und Bauingenieure eingedrungen und bestimmen Bauablauf und Gestaltung von Gebäuden und Infrastrukturbauwerken. Welche Folgen dieses für die gebaute Umwelt haben kann, kann man immer wieder beobachten – und zugleich hinterfragen.

Natürlich gibt es das weit verbreitete Vorurteil, dass gute Gestaltung auch mehr Geld kostet, "sich nicht rechnet" und damit unwirtschaftlich wird. Das ist reichlich eindimensional gedacht, wie vielfach nachgewiesen werden konnte. Gute Gestaltung ist vielmehr in mehreren Dimensionen nachhaltig wirtschaftlich. Sie kann die Identität eines Ortes stärken, kann die Corporate Identity eines Betriebes und damit die Mitarbeiterzugehörigkeit zum Betrieb festigen. Gute Gestaltung ist nachgewiesenermaßen in der Lage, den Umsatz zu steigern und damit insgesamt zur Wirtschaftlichkeit des Betriebes gezielt beizutragen.

Gestaltung als "weicher Standortfaktor" einer Stadt hat vielerorts Standortentscheidungen beeinflusst. Ohne über das Ziel hinaus zu schießen, könnte man die Hypothese wagen, dass eine hässliche, einbetonierte Stadt sich nicht

Gebaute Umwelt der Zukunft – Leben in virtuellen Räumen

*Ein Beitrag von Florian Rötzer
Medientheoretiker*

Ich komme aus dem Medienbereich und habe Überlegungen angestellt zu der Frage: Was könnte denn dort auf Architektur und Stadtplanung zukommen? Einfach ein paar sehr abstrakte und spekulative Überlegungen.

Ich will in meinem Beitrag ein bisschen auf das Zusammenspiel zwischen der gebauten Architektur und der virtuellen Architektur, der virtuellen Lebenswelt hinaus, um zu zeigen, was möglicherweise an Zusammenhängen oder an Karambolagen auf uns zukommen könnte.

Architektur greift wahrscheinlich tiefer als jede andere Gestaltung in die Lebenswelt aller Menschen ein, weil sie diese nicht nur für einzelne Menschen, sondern für das soziale Kollektiv auf viele Weisen tiefgreifend und vor allem auf Dauer strukturiert. Architektur ist daher eine Disziplin mit einer gewaltigen Verantwortung, denn die Menschen können ihr nicht entrinnen und sind ihr gnadenlos für lange Zeit ausgesetzt. Wenn vor kurzem darüber diskutiert wurde, ob und wie Computerspiele wie „Counterstrike“ Menschen beeinflussen, so liegt es bei der Architektur auf der Hand, dass sie unser Leben prägt, da wir uns permanent und nicht nur für ein paar Stunden am Tag in Gebäuden oder in den künstlichen Welten der Städte aufhalten.

Architektur stellt ein dreidimensionales, äußerst materielles räumliches Bild her, das man betritt, in dem man sich aufhält und in dem man lebt - und eben auch leben muss. Architektur lenkt nicht nur die Blicke oder sucht Aufmerksamkeit anzuziehen, Architektur überzeugt nicht nur durch visuelle Schönheit, stößt die Betrachter ab oder lässt sie kalt. Architektur kanalisiert die Bewegungsmöglichkeiten, schreibt Nutzungsmöglichkeiten und soziale Beziehungen vor, eröffnet, regelt oder verschließt Handlungsmöglich-

keiten, gestaltet die Beziehung zwischen Öffentlichem und Privatem, Sichtbarem und Unsichtbarem, Zugänglichem und Verschllossenem. Sie ist deswegen, wie dies etwa die Architektonik für die Systemphilosophie darstellte, eine Art Fundamentalwissenschaft, die aber gleichzeitig alle Disziplinen in sich aufnehmen muss, weil sie nahezu alle Lebensbereiche der Menschen umfasst.

Bislang war Architektur unangefochten die geschichtlich mehr oder weniger geschätzte Produzentin der dreidimensionalen Bilder, die wir betreten können. Architektur hatte die ersten dauerhaften Gesamtkunstwerke, die ersten künstlichen Wirklichkeiten in Form von Städten geschaffen, die die menschliche Kultur wie kaum eine andere Erfindung geformt und ihre Entwicklung beschleunigt haben. Heute wird Architektur aber nicht nur mit dem Computer entworfen, wodurch sich alleine schon ganz neue Gestaltungsmöglichkeiten erschließen. Man kann die architektonischen Modelle bereits als virtuelle Räumlichkeit erstellen, durchwandern und so möglicherweise besser sehen, wie ein neues Gebäude sich in die Umgebung einfügt und wie es sich anmuten könnte, wenn man es durchwandert oder sich in ihm aufhält.

Aber die Auswirkung der digitalen Medien auf die Bau- und Stadtkultur geht natürlich weit darüber hinaus. Computer und Netzwerke beeinflussen nicht nur Arbeits-, Siedlungs- und Lebensweisen, verschieben Funktionen, ersetzen Räumlichkeiten und verändern langfristig die Anforderungen, die eine räumliche Verdichtung in Form von Städten notwendig gemacht haben. Man muss nicht nur Platz für das in die Gebäude einziehende digitale Nervennetzwerk und die weiteren zahllosen Geräte schaffen, sondern einbeziehen, dass sich Nutzungsmöglichkeiten durch eine flexible Architektur verändern können müssen. Ein Bürogebäude etwa müsste sich auch als Wohngebäude ohne teure Umbauten nutzen lassen, wenn die Menschen mehr zu Hause arbeiten oder Büros aus den Innenstädten verlagert werden. Computer werden auch weiterhin die