



Andere Urbanitäten

Zur Pluralität des Städtischen

böhlau

Brigitta Schmidt-Lauber (Hg.)

in der Sozialgeographie einerseits die durch funktionale Differenzierung gekennzeichnete Stadt, andererseits im sozialwissenschaftlichen Sinne eine durch städtische Lebensweisen geprägte Alltagswelt und Urbanität umschließt und somit sowohl städtebauliche also auch funktionale, sozio-kulturelle und sozio-ökonomische Elemente einer Lebensumwelt, die als »typisch städtisch« interpretiert werden kann, meint. Hier entsteht aber eine tautologische Fragestellung, die nur fragt, wie städtisch die Klein- oder Mittelstadt tatsächlich ist. Vielmehr geht es aber um das »Recht auf Stadt«, beziehungsweise um das Recht auf Zentralität, wie es Henri Lefebvre sowohl im kürzlich erst ins Deutsche übersetzten »Le droit à la ville«, beziehungsweise auch in »Revolution der Städte« beschreibt:

Zu den sich herausbildenden Rechten gehört das Recht auf Stadt (nicht auf die alte Stadt, sondern auf das städtische Leben, die erneuerte Zentralität, auf Orte der Begegnung und des (Aus-)Tauschs, auf Lebensrhythmen und Tagesabläufe, die den vollen und vollständigen Gebrauch dieser Augenblicke und Orte erlauben.⁴

Unter Urbanität verstehen wir also das Schaffen von offenen Orten der Begegnung, die einen sozialen Raum generieren. Dass dieser soziale (Handlungs-)Raum auch außerhalb von städtischen Zentren entwickelt werden muss, kann mittlerweile als gesellschaftspolitische Notwendigkeit betrachtet werden. Wie dies jedoch zu geschehen hat – soll dieser Raum geplant werden oder von unabhängigen selbstorganisierten Initiativen ausgehen – ist dann aber meist umstritten.

Der Stadtsoziologe Hartmut Häußermann betonte das Ende der Planung bereits in Bezug auf die Errichtung des neuen Stadtviertels Messestadt München-Riem und beschreibt »städtisch« folgendermaßen:

»Städtisch« ist die Koexistenz des Heterogenen auf engem Raum. Das kann geplant werden mithilfe von Nutzungsbestimmungen, unterschiedlichen Gebäuden und einem inszenierten Mix von kommerziellen Aktivitäten. Aber Planung ist hinsichtlich des Städtischen letztlich immer Begrenzung, Ausschluss von Unerwünschtem, um Raum zu lassen für andere Zwecke.« Und: »Heute müssen Planer lernen, nicht alles planen zu wollen.«⁵

Dem pflichten wir bei und trotzdem beginnen wir bei jedem Projekt schon in der Analysephase mit Planung – allerdings mit der Planung von Strategien: Wer verfolgt welche Ziele? Wer könnte für uns und das Projekt ein Partner sein? In welcher Rolle steigen wir hier ein? Wo gibt es lokales Wissen? Was macht den spezifischen räumlichen und sozialen Kontext aus?

4 Lefebvre (2016): Recht auf Stadt, S. 197.

5 Häußermann (2004): Wie wird ein Stadtteil urban, S. 232.

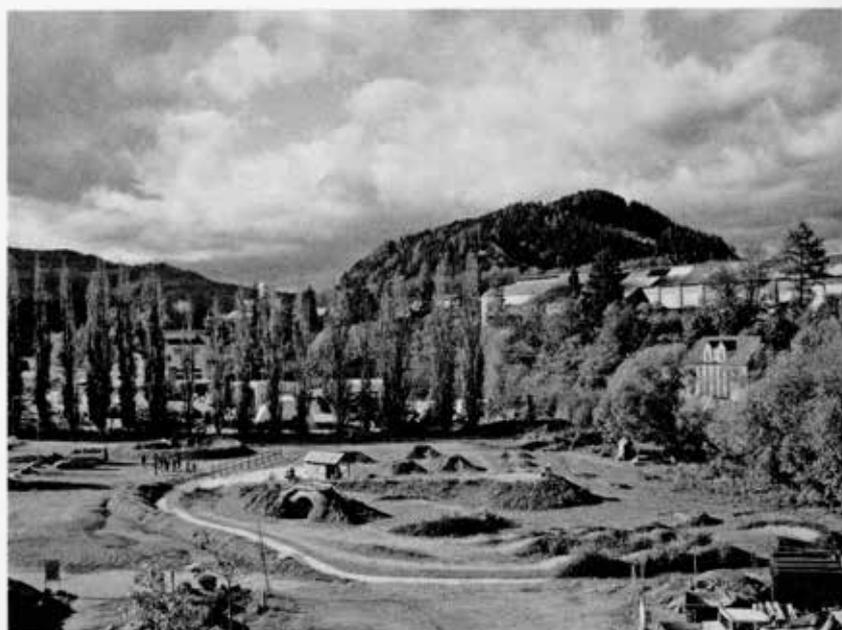


Abb. 4: Der reaktivierte Paradiesgarten, 2014. Foto: transparadiso.



Abb. 5: Eröffnung des Paradiesgartens, 2014. Foto: transparadiso.

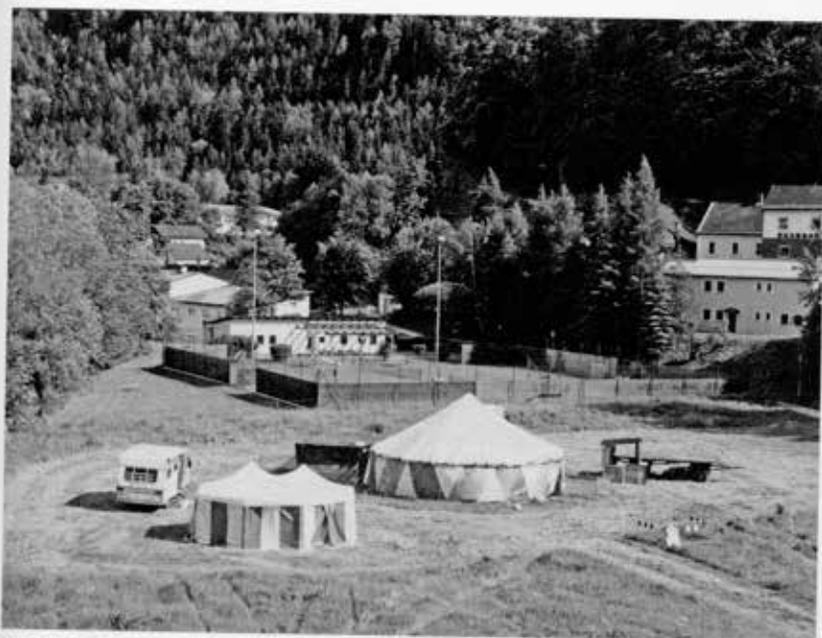


Abb. 3: Stefan Demming, Kleinste Show der Welt II, 2014. Foto: transparadiso.

liche Anerkennung und die Bestärkung, dass auch sie in weiterer Folge ihre Belange selbst in die Hand nehmen können. 2015 und 2016 haben daraufhin einige Mitglieder des Vereins »Ritterschaft zu Judenburg«, die sich intensiv in der »Kleinsten Show der Welt II« engagierten, eine Wohnung in der Paradeisgasse bezogen. So wurde die Paradeisgasse zu einem Zentrum des Vereins – und damit zu einem ersten Zeichen einer Veränderung.

Folke Köbberling widmete sich dem Thema des seit langem verschwundenen und vergessenen Paradiesgartens, den sie durch die Pflanzung alter Sorten von Paradeisern zeitgemäß interpretierte und als Gemeinschaftsgarten für die Paradeisgasse wiederaufleben ließ und installierte den »Girls Club«: ein abgesenkter Rückzugsort für Mädchen, der auf Ausgrabungen und damit die komplexe Geschichte des Ortes Bezug nahm.

Schließlich entwickelten Christine und Irene Hohenbüchler ganz im Sinne ihrer Methode der »Multiplen Autorenschaft« in einem langfristigen Prozess eine raumgreifende BMX- und Pumptrack-Bahn, die den gesamten Platz des Paradiesgartens neu definiert. Diese hybride Bahn wurde in Workshops der Künstlerinnen mit den Jugendlichen konzipiert und zu einem großen Teil von den Jugendlichen mitgebaut.

Der Ort ist nunmehr tatsächlich Zentrum jugendlicher Aneignung und neuer Identität einer eingeschworenen Community geworden, der auch von BMX-Fahrer*innen aus Nachbargemeinden genutzt und bis heute von den

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt festgesetzten Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des »Andersseins« als das »gewöhnliche Leben«. ¹¹

Und weiter:

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als »nicht so gemeint« und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt abheben. ¹²

Das Spiel und das Spielerische, das hier über künstlerische Strategien und Kunstprojekte initiiert wird, eröffnen einen Handlungsraum, in dem herkömmliche Bewertungen von Fähigkeiten, die im beruflichen Kontext vorherrschen und in unserer mittel-/westeuropäischen Gesellschaft den sozialen Status maßgeblich prägen, aufgehoben werden. Das Spiel im urbanen Raum bedeutet, sich auf eine Situation einzulassen, die außerhalb des Alltags liegt – eine Situation, die jenseits üblicher Kategorien von »Gewinnern« und »Verlierern« operiert. Stattdessen sind diese Situationen von der Teilnahme und Teilhabe an einem gemeinschaftlichen Projekt geprägt, das den Teilnehmer*innen durch die Öffentlichkeit Anerkennung bringt, die gerade für jene umso wichtiger ist, die im Alltag kaum Wertschätzung erfahren.

Stefan Demming brachte mit Amateur-Darsteller*innen der Stadt mit seiner »Kleinsten Show der Welt II« den Zirkus wieder zurück an den Zirkusplatz. Dieser Ort neben dem Paradiesgarten leidet seit Jahren unter dem Niedergang der Zirkusse, sodass dieser nur noch selten von (namhaften) Zirkussen besucht wird. Stefan Demming gelang es, die Bewohner*innen der Paradeisgasse, von Judenburg, sowie aus den Nachbargemeinden, zu überzeugen, ihre speziellen Fähigkeiten in der Öffentlichkeit zu zeigen und damit ihren Zirkus selbst zu produzieren. So erfuhren auch die Bewohner*innen der Paradeisgasse öffent-

¹¹ Huizinga (1997): *Homo Ludens*, S. 37.

¹² Ebd., S. 22.

die Ufer eröffnete eine Situation, die längst vergessene Qualitäten (wie das Baden in der Mur) aufleben ließ und neue Wünsche anregte.

Wunschproduktion

In dieser Phase wurden also die Wünsche der Bevölkerung für den vergessenen Paradiesgarten gesammelt und als urbane Programme in eine längerfristige urbane Planung integriert. Im Wesentlichen waren dies der Wunsch nach einer BMX-Bahn, die Wiedernutzung der Zirkuswiese für Zirkusveranstaltungen, ein Garten und die Errichtung eines Badestrandes an der Mur. Die Wünsche wurden in ausführlichen Gesprächen mit der Bevölkerung fokussiert, wobei wir immer die Wichtigkeit der Kollektivität der Wünsche betonten. Das kuratorisch-konzeptuelle Augenmerk lag insbesondere darauf, die Bevölkerung (und vor allem die Bewohner*innen der angrenzenden Wohnsiedlung) einzubinden und deren Selbstermächtigung anzuregen. Durch eine Kooperation mit dem Institut für Kunst im öffentlichen Raum Steiermark konnten drei Künstler*innen/Teams (Christine und Irene Hohenbüchler, Wien/Münster; Folke Köbberling, Berlin; Stefan Demming, Berlin) für ein temporäres und zwei permanente Kunstprojekte eingeladen werden, um die urbanen Wünsche in Form von Kunstprojekten zu realisieren und weitere Handlungsräume für den Paradiesgarten zu entwickeln. Nicht nur der Bau und die Fahrten auf der Mur hatten einen spielerischen Charakter (der ja schon durch den Ausgangspunkt, mit Jugendlichen zusammenzuarbeiten, naheliegend war) sondern auch die künstlerischen Interventionen im Bereich Paradeisgasse/Zirkuswiese knüpften daran an. Auch Henri Lefebvre betonte bereits die Qualität des Spielerischen:

Die Zentralität des Spielerischen hat Folgen: Den Sinn für das Werk wiederherzustellen, den Kunst und Philosophie beigetragen haben. Der Zeit gegenüber dem Raum Vorrang einräumen und dabei berücksichtigen, dass sich die Zeit allmählich in den Raum einschreibt und darin schreibt – die Aneignung über die Beherrschung stellen.¹⁰

Das Spielerische ist für direkten Urbanismus allgemein und für Paradise Enterprise im Besonderen ein wesentlicher Aspekt, der sowohl entgegen konventioneller, klar formatierter Planungsmethoden arbeitet, als auch übliche Bildungsmaßnahmen und pädagogisch-soziologische Praktiken überschreitet. Johan Huizinga beschreibt in seinem zeitlos gültigen Werk »Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel« (1939) das Spiel als eigenen Raum, das Sinn stiftet, aber dem Unsinn seinen Raum lässt:

¹⁰ Lefebvre (2016): Recht auf Stadt, S. 186.

Das Entdecken verborgener Potenziale

So haben wir im Zuge intensiver Recherchen vor Ort das Areal des ehemaligen Paradiesgartens mit der angrenzenden stigmatisierten Siedlung in der Paradeisgasse als zentralen Bereich für eine sozial orientierte Stadtentwicklung definiert. Diese Brachfläche zwischen ehemaligem Kloster (das nun Teil des sozialen Wohnbaus »Paradeisgasse« ist) und der Mur war bis in die 1880er Jahre der Paradiesgarten des Klosters – und damit vielleicht einmal einer der schönsten Orte dieser Stadt. Nun diente er als städtischer Lagerplatz, der offensichtlich als ehemaliger Paradiesgarten die Frage nach zeitgenössischen Bildern von »Paradies« evozierte: Gerade das noch verschwommene Bild eröffnet also die Chance, die verborgenen Potenziale für eine neue Urbanität – auch für die Gesamtstadt – hier zu fördern und einen offenen Prozess als neue, sozial orientierte Form von Stadtentwicklung im Sinne des direkten Urbanismus zu initiieren.

Die Urbanität wurde dabei über viele Schritte aufgebaut. Anfangs führten wir Expeditionen zu Land und dann zu Fluss auf der Mur durch, um das verlorene »Paradies« zu suchen. Erstes Teilprojekt und Werkzeug für die Expeditionen zu Wasser war der Bau des Floßes »AMAMUR«, welches zum Erleben und zur Erforschung des Murraumes von uns entwickelt und gemeinsam mit Jugendlichen am Hauptplatz der Stadt gebaut wurde. Die Flussexpeditionen ließen die Teilnehmer*innen in die lautlose Ferne des Gewässers gleiten – fernab des Treibens des Alltags. Der neue Blick von der Mitte des Flusses auf



Abb. 2: Paradiesgarten, 2012. Foto: transparadiso.



Abb. 1: Verknüpfung der historischen Altstadt mit der »Arbeiterstadt« auf der anderen Seite der Mur. Schaffen eines neuen zentralen öffentlichen Raums im Paradiesgarten für die gesamte Stadt. Grafik: transparadiso.

lungen für viele europäische Städte betrachtet werden, die reich an Geschichte und an stadt- und naturräumlichen Qualitäten sind, aber gleichzeitig unter Abwanderung leiden. Judenburg ist heute immer noch von zwei Polen geprägt: von einer mittelalterlichen Altstadt und dem Stahlwerk, welches weiterhin ein wesentlicher Arbeitgeber ist. Die Altstadt gilt als bürgerlich, während die daran angrenzenden Stadtteile auf der anderen Seite der Mur als Arbeiter*innenviertel gesehen werden. Die verschiedenen gesellschaftlichen Schichten, die die Stadt prägen, sowie der für die Stadtentwicklung unterschätzte Landschaftsraum der Mur, waren unser Ausgangspunkt, um mit der Stadt ein exemplarisches Projekt mit den Methoden des direkten Urbanismus für die zukünftige Stadtentwicklung zu erarbeiten.

Direkter Urbanismus

Direkter Urbanismus bedeutet prozessorientiertes Planen, das urbane künstlerische Interventionen und Stadtplanungsprozesse verknüpft. Er steht für eine Kombination aus strategischer Planung und taktischer Intervention. Über das Potential von kollektivem Handeln, Wunschproduktion, aber nicht zuletzt auch aus der Strategie der Makroutopie entsteht ein kollektiver Topos, der über künstlerische Prozesse langfristige Strategien für Stadtentwicklung initiiert, die soziale und gemeinschaftliche Agenden propagieren. Direkter Urbanismus entwickelt über die direkte Intervention vor Ort schrittweise ein Ziel, welches dann durchaus in einer übergeordneten städtebaulichen Planung seine Entsprechung findet.

im Sinne von Lebendigkeit zu schaffen.⁹ »Kunstprojekte_riem« begleitete den Realisierungsprozess der Messestadt von 1999 bis 2003 als dezidiertes Bekenntnis der Stadt München, neue Wege bei der Involvierung von Kunst im Kontext von Stadtentwicklung zu beschreiten und wurde dann aber vorzeitig abgebrochen, sodass das Konzept von Claudia Büttner nicht in seiner Langfristigkeit mit den angestrebten Qualitäten und Übergängen von temporären zu permanenten Projekten realisiert werden konnte.

Dieser (ergebnis-)offene, akkumulative Prozess, der sich im Laufe eines Projekts verdichtet, ist ein wesentlicher Aspekt von direktem Urbanismus. Wenn Künstler*innen sich in urbane-gesellschaftliche Prozesse involvieren, stellen sie oft unbequeme Fragen, die nicht Erwartungshaltungen bedienen, sondern auf heterogene und nicht konsensorientierte Art Sozialität erzeugen. Diese unorthodox erscheinenden Qualitäten betrachten wir als einen wichtigen Charakter von »urban«, nämlich das Zulassen von Widersprüchen – unabhängig von der Größe von Städten. Etwa ein Jahr nach der Konferenz »Wir sind nie urban gewesen« stellt sich das Thema von Klein- und Mittelstädten neu: Globale Migrationsbewegungen haben auch diese Städte bereits erreicht und damit neue Transformationsprozesse in Gang gesetzt. Nun stellen sich demografische Fragen wie Überalterung oder Abwanderung neu.

Diese Themen prägten auch unsere Herangehensweise für »Paradise Enterprise«, das wir als exemplarisches Projekt für direkten Urbanismus in Judenburg, einer Kleinstadt in der Steiermark (A), von 2012 bis 2014 realisierten. Auch in Judenburg zeigt die Statistik durch den Zuzug junger Migrant*innen eine sprunghafte Veränderung. Die Stadt äußerte das Anliegen, sich speziell der Zukunft der Jugend zu widmen und damit Schritte zu setzen, um der Abwanderung langfristig entgegenzuwirken.

Paradise Enterprise

Judenburg widerspricht dem Thema des Symposiums bereits insofern, als Judenburg in den letzten Jahren permanent um seine 10.000 Einwohner*innengrenze kämpft, dabei also nicht als »Mittelstadt« im Sinne des Symposiums betrachtet, aber durchaus als »urban« bezeichnet werden kann. »Urban« verstehen wir losgelöst von Einwohner*innenzahlen und vielmehr als eine Mischung von Faktoren, die eine Vielfaltigkeit gesellschaftlichen Zusammenlebens ermöglichen. Auch wenn Judenburg – vor allem im europäischen Kontext – als Kleinstadt gilt, kann diese Stadt als paradigmatisch in ihren aktuellen Fragestel-

9 Dazu gab es von der Kuratorin auch Begleitinstrumentarien wie die »Riemer Runde«, eine regelmäßige Gesprächsrunde, die dafür sorgte, dass die Kunstprojekte direkt bei und mit den Bewohner*innen verankert wurden.

Dies sind Fragen, die jedes Kunst-im-öffentlichen-Raum-Projekt begleiten sollten. Wir stellen diese Fragen in der Anfangsphase jedoch noch ohne genau zu wissen, wie sich das Projekt artikulieren wird. Dies klärt sich erst im Laufe des Prozesses, dessen Ergebnis nicht vorweggenommen wird, sodass auch die möglichen Phasen des Projektes oft zwischen herkömmlichen Bezeichnungen wie Kunstprojekt, Sozialprojekt oder Stadtentwicklungsprojekt wechseln und in ihrer Gesamtheit etwas Neues bilden – Prozess, Beteiligung, Objekt, Gestaltung.

Auch wenn wir hier schon mitten in der Beschreibung dessen sind, was wir als »direkten Urbanismus« bezeichnen, möchten wir nochmals auf Definitionen von »urban« zurückkommen. In der von Claudia Büttner herausgegebenen Publikation »kunstprojekte_riem«⁶ führt Hartmut Häußermann weiter aus:

Für Urbanität sind unkontrollierte Räume, in denen sich Öffentlichkeit herstellen kann, essenziell wichtig – Öffentlichkeit als etwas Soziales und Politisches, das sich aus individuellem und kollektivem, aber aufeinander bezogenem Handeln ergibt. [...] Der Idealvorstellung von Urbanität liegt eine Utopie des liberalen Anarchismus zugrunde – bürgerlich und antibürgerlich zugleich. Eine urbane Stadt ist eine lebendige Stadt.⁷

Die Funktion, »Leben« und Lebendigkeit zu planen, wurde der Kunst in meist hochdotierten Regenerationsprojekten in Großbritannien ebenso wie in Stadtentwicklungsgebieten in den Niederlanden oft gezielt überantwortet – so auch in der Messestadt München-Riem. Dort wurde die Beteiligung von Kunst schon lange vor Beginn der Bautätigkeit vorbereitet und eingeplant. »Stadt.Kunst«, eine umfassende, von Heinz Schütz herausgegebene Publikation, nahm im Vorfeld eine aktuelle Auslotung von Kunst im öffentlichen Raum vor.⁸ Das kuratorische Konzept »kunstprojekte_riem« von Claudia Büttner, das zur Realisierung ausgewählt wurde,⁹ galt international als Vorzeigemodell des aktuellen Kunst-im-öffentlichen-Raum-Diskurses. Die Projekte begannen in der Leere des ehemaligen Flughafenareals und verfolgten das Ziel, über künstlerisches Handeln soziale Prozesse und Kommunikation in Gang zu setzen und so allmählich eine Identitätsbildung aufzubauen und damit »Urbanität«

⁶ »Kunstprojekte_riem« war ein beispielhaftes, innovatives Projekt (kuratiert von Claudia Büttner), wie über Kunstprojekte und künstlerische Interventionen im urbanen Raum bereits im Vorfeld der neuen Stadtentwicklung eine Identität für und unter Einbindung der ersten Bewohner*innen geschaffen werden sollte. Dieses wurde 2003 von der Stadt München als Auftraggeberin vorzeitig beendet, sodass dieses prozessorientierte kuratorische Konzept nicht in seiner geplanten langfristigen Wirksamkeit, die auf der Verflechtung von temporären und permanenten Projekten basierte, umgesetzt werden konnte.

⁷ Häußermann (2004): Wie wird ein Stadtteil urban, S. 237f.

⁸ Schütz (2001): Stadt.Kunst.