

Raumplanung als Kulturentwicklung: Ein Pflichtenheft*

Dirk Baecker

Zeppelin Universität, Friedrichshafen

März/April 2009

Das hier entworfene Pflichtenheft ist eine Zusammenstellung *abstrakter Gesichtspunkte einer Raumentwicklung*, die sich an den gegenwärtig erkennbaren Formen und Strukturen der "nächsten Stadt" der Computergesellschaft, die an die Stelle der "modernen Stadt" der Buchdruckgesellschaft tritt, orientiert.¹ Im Mittelpunkt steht ein Verständnis der sozialen Dynamik der Stadt, um darauf bezogen Prozesse der Raumentwicklung planen und gestalten zu können. Zielsetzung ist eine *good governance*, die sowohl dem Informationsgewinn über die Potentiale einer Raumentwicklung ("besser wissen") als auch einer Klärung der Optionen der Macht und Entscheidung ("besser wollen") dienen.

Ausgangspunkt ist eine Gesellschafts- und Kulturtheorie, die den urbanen Raum als einen besonderen Ort der Selbstorganisation sozialer Zusammenhänge versteht. Dieser Ort ist für jede Gesellschaft funktional dadurch definiert, dass er *das Zusammenleben miteinander unbekannter Menschen* ermöglicht.² Diese *funktionale oder auch institutionelle Identität der Stadt* geht jedoch einher mit einer *Variation der Freiheitsgrade*, mit denen dieses Zusammenleben einander unbekannter Menschen gesellschaftlich und kulturell ausgestattet wird. Die Freiheitsgrade der nächsten Gesellschaft und ihres urbanen Raums sind andere als

* Diese Merksätze sind im Auftrag der Asset One Immobilienentwicklungs AG, Graz, als Beitrag zur "Methode Reininghaus" der Stadt(teil)entwicklung entstanden. Ich danke dem Auftraggeber, insbesondere Mag. Roland Koppensteiner, dem Prozessberater, Dr. Bernhard Krusche, und den Mitgliedern eines studentischen Forschungs- und Beratungsteams der Zeppelin Universität, Lilly Braunsch, Svenja Bromberg, Falk Busse, Charles Eck von Schanzenbach, Jonas Kwaschik, Felix Langenmayr, Johanna Oehlmann, Benjamin Pape und Anita Pörtl, für ihre Mitarbeit.

¹ Siehe dazu Dirk Baecker, *Stadtluft macht frei: Die Stadt in den Medienepochen der Gesellschaft*, in: *Soziale Welt* 60 (2009), S. 259-283; und darüber hinaus ders., *Studien zur nächsten Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2007.

² Siehe zu diesem Ausgangspunkt der Stadtsoziologie von Max Weber, *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriß einer verstehenden Soziologie*, Studienausgabe Tübingen: Mohr, 1990, S. 727 ff., auch Dirk Baecker, *Platon, oder die Form der Stadt*, in: ders., *Wozu Soziologie?* Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2004, S. 189-212; ders., *Miteinander leben, ohne sich zu kennen: Die Ökologie der Stadt*, in: *Soziale Systeme: Zeitschrift für soziologische Theorie* 10 (2004), S. 257-272. Maßgebend für diese "ökologische", am nachbarschaftlichen Nebeneinander einander unbekannter Menschen orientierten soziologischen Sicht auf die Stadt war die Studie: Robert E. Park, Ernest W. Burgess und Roderick D. McKenzie, *The City* [1925], Reprint Chicago: Chicago University Press, 1967.

die der vorherigen modernen Gesellschaft, antiken Gesellschaft und tribalen Gesellschaft. Der für die Moderne kennzeichnende *Individualisierungsprozess* der Gesellschaft, strukturell gefasst durch Funktionssysteme wie die Politik und die Wirtschaft, das Recht und die Wissenschaft, die Kunst und die Religion, wird in der nächsten Gesellschaft von *Attraktionen der Milieu- und Schwarmbildung* überlagert, die nur noch durch Netzwerke strukturell gefasst werden können.³

Jede Raumentwicklung ist ein Resultat, aber auch eine Voraussetzung der gesellschaftlichen und kulturellen Rahmenbedingungen urbanen Lebens. Mit dem Übergang von der modernen zur nächsten Gesellschaft stehen gewohnte und bewährte Formen der Stadtplanung zur Diskussion. Wir machen hier nicht den Versuch, stadtplanerische und architektonische Vorgaben, sondern den allgemeineren Versuch, das *Verhältnis von Stadt und Gesellschaft* so in den Blick zu nehmen, dass die gesellschaftlichen und kulturellen Vorgaben für jede Art von Raumentwicklung deutlich werden. Wir werden sehen, dass sich die Begriffe der Stadt und der Gesellschaft in einem substantiellen Sinn kaum halten lassen. Sie lösen sich auf in die Begriffe des urbanen Raums und der heterogenen Netzwerke.

Unser Pflichtenheft versammelt *Merksätze*, die jeweils unterschiedlich ausführlich erläutert werden.⁴ Diese Merksätze können sowohl Eigentümern und Investoren als auch Stadtentwicklern und Anwohnern eine Orientierung bieten, wenn es darum geht, die komplexe Vernetzung des urbanen Raums in die Gesellschaft und ihre Kultur mit in das Kalkül der Einschätzung der Entwicklungschancen eines Ortes hinein zu nehmen. Sie liefern damit ein *Problemverständnis* des sozialen und kulturellen Prozesses einer Raumentwicklung, das es allen beteiligten Akteuren erlaubt, ihre jeweils unterschiedlichen Interessen und Erwartungen auf den insgesamt unwägbareren, weil mit einer unbekannteren Zukunft rechnenden Prozess der Raumentwicklung zu beziehen. Und sie ermutigen zur Formulierung einer *Strategie*, die die Strategien anderer nicht ausschließt, sondern kompetitiv und kooperativ einschließt.

³ Diese Formulierung spitzt aktuell nur erahnbare Tendenzen spekulativ zu. Siehe jedoch Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt am Main: Campus, 1992; Manuel Castells, *Das Informationszeitalter: Wirtschaft. Gesellschaft. Kultur*, 3 Bde., dt. Opladen: Leske + Budrich, 2001; und Michael Hardt und Antonio Negri, *Empire: Die neue Weltordnung*, dt. Frankfurt am Main: Campus, 2002; dies., *Multitude: Krieg und Demokratie im Empire*, dt. Frankfurt am Main: Campus, 2004.

⁴ Mit besonderem Dank an Birte Kleine-Benne, Philippe Cabane und Holm Friebe für ihre Kommentare zu einer früheren Fassung der Merksätze dieses Pflichtenhefts.

Die Merksätze sind kognitiv und nicht normativ zu verstehen. Sie definieren keine Standards, an denen sich jede Raumentwicklung orientieren muss, sondern *Gesichtspunkte*, die es ermöglichen, eine Raumentwicklung zu beobachten, aus dem Prozess zu lernen und sich ebenso punktuell wie nachhaltig und machtvoll in diesem Prozess zu engagieren. Es geht um Erkenntnis und nicht um Festlegung. Es geht um Beobachtung und Urteilsbildung und damit auch um die Mitwirkung an Gestaltung.

Im Übergang von der modernen Gesellschaft zur nächsten Gesellschaft formulieren die Merksätze einige *Unterscheidungen*, die der Beobachtung, Beurteilung und Gestaltung von Raumentwicklungsprozessen zugrunde liegen können. Dabei bleibt der Rückblick auf die eine oder andere Struktureigenschaft der modernen Gesellschaft und ihrer Städte, aber auch der antiken und der tribalen Gesellschaft und ihrer Städte nicht aus, weil die nächste Stadt nur die vorläufig letzte Phase einer *Geschichte der Stadt* definiert, in der alle früheren Phasen noch nachwirken. Die Unterscheidungen, die unsere Merksätze anbieten, haben daher nicht zuletzt die Aufgabe, unserem Verstand und unserer Vernunft, aber auch unserem Herzen und unserem Gemüt dabei zu helfen, ihre oft unbeachtete Bindung an frühere Formen der Stadt, vor allem an die "europäische" Stadt, zu begreifen und sich auf möglicherweise neue Formen des urbanen Raums einzustellen. Dabei geht es nicht darum, uns dem vermeintlich unvermeidbaren Lauf der Geschichte anzupassen, sondern es geht darum, dort eine aktive Rolle einzunehmen, wo diese möglich ist, und nicht dort unsere Kräfte zu verschwenden, wo diese Rolle nicht möglich ist.

Die *Aufgabe der Soziologie und der Kulturtheorie*, auf die wir uns im Folgenden berufen, besteht darin, erkennbare historische und evolutionäre Tendenzen offen zu legen und die aktive Rolle zu reflektieren, die Eigentümer und Investoren, Stadtentwickler und Anwohner auch dann einnehmen, wenn sie sich ihrer Bindung an möglicherweise überholte Modelle nicht bewusst sind. Die Soziologie und die Kulturtheorie, die wir hier vertreten,⁵ dienen deswegen der *Reflexion und Überprüfung unserer Handlungs- und Denkmodelle*, aber auch der *Vergewisserung und Profilierung dieser Modelle*. Sie messen sich an der Absicht, neben unseren kognitiven Kompetenzen auch unsere volitiven Kompetenzen zu stärken, das heißt auf ihrer Grundlage nicht nur besser zu wissen, sondern auch besser zu wollen. Besseres

⁵ Siehe nur Dirk Baecker, *Wozu Kultur?* 2., erw. Aufl., Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2001; ders., *Wozu Systeme?* Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2002; ders., *Wozu Soziologie?* Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2004; ders., *Wozu Gesellschaft?* Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2007.

Wissen schließt das Wissen um das Nichtwissen ein; besseres Wollen beherrscht auch die Kunst der Unterlassung.

Wir unterstellen ein *ökologisches Konzept* des urbanen Raums, wie es von der Chicagoer Stadtsoziologie in den 1920er Jahren entwickelt worden ist, und wir reagieren damit auf eine aktuelle Problemlage, die auch eine *ökologische Problemlage* ist. Seit der Chicagoer Stadtsoziologie und erst Recht seit der Einführung des Umweltbegriffs in die theoretische Biologie eines Jakob von Uexküll⁶ wird das Stichwort der "Ökologie" sozial- und naturwissenschaftlich als ein Stichwort verstanden, das es erlaubt, Ordnungen der Nachbarschaft zu beschreiben, die ohne einen vor- und übergeordneten Rahmen auskommen. Ökologische Ordnungen kommen als zirkulär geschlossene, aber nur unvollständig durchschaubare Ordnungen von Wirten und Gästen zustande, in denen die Rollen von Wirt und Gast, wie Michel Serres gezeigt hat,⁷ durchaus gewechselt werden können. Kaum ein Begriff führt daher mehr in Irre als der Begriff eines "Ökosystems". Angemessener, so bereits Niklas Luhmann, wäre die Rede von "Ökokomplexen",⁸ um deutlich zu machen, dass man es mit ebenso fragilen wie robusten Zusammenhängen zu tun hat, die uns laufend überraschen, weil sie weder kausal geordnet sind noch von uns, den Beobachtern, durchschaut werden können.

Wir formulieren im Folgenden zunächst den Merksatz und erläutern ihn dann. Im Anhang greifen wir jeden Merksatz noch einmal auf und operationalisieren ihn mit Referenz auf die vier Zielgruppen *Eigentümer, Investoren, Anwohner* und *Stadtentwickler*. Auch bei der *Operationalisierung* konzentrieren wir uns auf die soziale und kulturelle Dimension einer Raumentwicklung, nicht auf architektonische oder städteplanerische Fragestellungen.

⁶ Siehe nur Jakob von Uexküll, *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen*, Hamburg: Rowohlt, 1956.

⁷ Siehe vor allem Michel Serres, *Der Parasit*, dt. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1981.

⁸ Siehe Niklas Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1984, S. 55, Anm. 52.

Die Merksätze unseres Pflichtenhefts lauten:

1. Verdichtung und Verteilung

Der urbane Raum ist der Körper der Gesellschaft. Er ist der Ort, an dem die verteilte Struktur und die verdichtete Kultur einer Gesellschaft zu einer spannungsvollen Einheit finden. Er ist der Ort, an dem das Verhältnis einer Gesellschaft zu sich selbst wahrnehmbar wird.

Die nächste Gesellschaft⁹ ist wie bereits die moderne Gesellschaft eine höchst unanschauliche Angelegenheit. Ihre Ordnung ebenso wie ihre Unordnung sind nur noch abstrakt zu fassen. Eine *Repräsentation* der Gesellschaft durch ihre vielfach überdies religiös markierte politische Spitze wie in der tribalen Gesellschaft (der Häuptling, die Ältesten und die Zauberer) und in der antiken Gesellschaft (der Fürst, die Patrizier und die Priester) ist nicht mehr möglich. Die moderne und die nächste Gesellschaft sind nur noch als *Netzwerke selektiver, riskanter und überraschender Verknüpfungen* vorstellbar, in denen wirtschaftliche, rechtliche, politische, wissenschaftliche, künstlerische und religiöse Werte, Interessen und Belange sich zu unterschiedlichen, grundsätzlich fragilen, jedoch auch immer wieder erstaunlich robusten Konstellationen zusammenfinden.

Die nächste Gesellschaft vergewissert sich ebenso wie bereits die moderne Gesellschaft ihrer *Wirklichkeit* zum einen in den Massenmedien (Zeitung, Kino, Fernsehen, Internet) und zum anderen im urbanen Raum. Die *Massenmedien* haben, seit die Bilder laufen lernten, Techniken entwickelt, um Kommunikation aller Art umfassend, das heißt multimedial, wahrnehmbar zu machen. Und der *urbane Raum* ist symbiotischer Mechanismus der Gesellschaft, der die komplexen Bezüge des Lebens und der Arbeit, der Freizeit und der Kultur, der Versorgung und der Bekanntschaft an *Orte, Körper* und *Bewegungen* zurück bindet und so empirisch und phänomenologisch erfahrbar macht.¹⁰

⁹ Siehe Peter F. Drucker, *The Next Society: A Survey of the Near Future*, in: *The Economist*, November 3rd 2001.

¹⁰ Siehe zur Funktion der Massenmedien Niklas Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 2., erw. Aufl., Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996; und zum Begriff des symbiotischen Mechanismus ders., *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, S. 378 ff.

Umgekehrt liegt damit die Gefahr auf der Hand, dass die Gesellschaft in ihrer modernen wie in ihrer nächsten Differenzierungsform mit genau der Wirklichkeit *verwechselt* wird, die die Massenmedien und der urbane Raum zu erkennen geben. Die phänomenologische Evidenz der Nachrichten, der Unterhaltung und der Werbung der Massenmedien und der empirische Reichtum der städtischen Lebensräume, ergänzt um einen immer mitlaufenden Manipulationsverdacht und das Wissen um eine angeblich immer noch verfügbare ländliche Alternative "einfachen Lebens" sind dann nicht mehr nur die Bilder, die sich eine Gesellschaft von sich macht, sondern diese Gesellschaft selber.

Der genauere Blick auf die Massenmedien und auf den urbanen Raum zeigt jedoch, dass die Gesellschaft nicht das Bild ist, das man sich von ihr macht, sondern die immer mitlaufende Fähigkeit, das eine Bild gegen ein anderes auszutauschen. Im *Wechsel der Bilder* zeigt sich der Perspektivenreichtum der Gesellschaft. Denn dieser Perspektivenreichtum ist nicht der Natur der Sache oder der Vielfalt der Welt geschuldet, sondern der Fähigkeit der Gesellschaft, die jeweiligen Perspektiven einzunehmen und sie sichtbar zu machen. Die Phänomenologie kündigt nicht von der Welt, sondern davon, wie sie uns erscheint, nämlich zum Phänomen (griech. *phaenómenon*, das Erscheinende) wird. Und die Empirie ist nicht die Wirklichkeit selber, sondern unsere Erfahrung (griech. *empireia*) dieser Wirklichkeit. Beides, Phänomenologie wie Empirie, verweist auf uns und damit auf Gesellschaft.

Die Gesellschaft ist nicht die Summe der massenmedialen Ereignisse, sondern deren *Differenz*. Sie ist nicht das Ganze des urbanen Raums inklusive der noch mitschwingenden Erinnerungen an den Unterschied, den die Stadt gegenüber dem Land einst machte, sondern die *differentielle Ordnung und Unordnung* dieses Ganzen inklusive des Wettbewerbs zwischen den Städten und der kleinen und großen Fluchten auf das Land. Die Gesellschaft fällt nicht mit dem Glück und Unglück des Lebens in der Stadt, sondern mit dem Wechsel von Glück und Unglück und darüber hinaus mit der Möglichkeit, das Glück als Unglück und das Unglück als Glück zu erleben, zusammen. Mit mehr oder minder großem Abstand zu metropolitanen Zentren leben wir alle in einem urbanen Raum.

Für diese differentielle Ordnung des urbanen Raums und der Massenmedien in der Gesellschaft lassen sich *zwei Aggregatzustände* unterscheiden, die beide gleichermaßen notwendig sind und daher nicht auf den einen oder den anderen reduziert werden können. Der eine Aggregatzustand ist der der *strukturellen Verteilung* aller Kommunikationschancen in einer Gesellschaft. Der andere Aggregatzustand ist der der *kulturellen Verdichtung* der Interpretation dieser Kommunikationschancen. Beide Aggregatzustände finden im Medium

des Sinns statt. Die Verteilung macht ebenso Sinn wie die Verdichtung. Gesellschaft besteht ebenso darin, auf andere Kommunikationschancen auszuweichen, wie darin, sich auf eine Verdichtung einzulassen. Und beide Aggregatzustände sind *Zustände der Unruhe*. Die strukturelle Verteilung kommt an keiner Grenze zur Ruhe; in jedem Netzwerk schwingen weitere, noch nicht aktualisierte Möglichkeiten immer mit. Und die kulturelle Verdichtung hat es mit Interpretationen zu tun, die zu keinem Zeitpunkt ihre eigene Ambivalenz, im Kontext der Interpretation auch eine alternative Interpretation in Reichweite rücken zu müssen, still stellen können.

Daraus erklärt sich, dass wir die Massenmedien ebenso wie die Städte grundsätzlich als unruhig erleben beziehungsweise nur dann für "lebendig" halten, wenn sie unruhig sind. In dieser *Form der Unruhe* binden die Massenmedien wie der urbane Raum das Bewusstsein, die Wahrnehmung und die Körper der Menschen in die Gesellschaft ein. Deswegen sprechen wir von einem "symbiotischen", eine Symbiose, ein Zusammenleben, ermöglichenden Mechanismus. Auch der Symbiose liegt eine Differenz zugrunde, im Fall der Massenmedien und der Stadt sogar eine doppelte Differenz, wenn man mit den Kognitionswissenschaften davon ausgeht, dass die organische Referenz des Körpers, die psychische Referenz des Bewusstseins und die soziale Referenz der Gesellschaft jeweils unterschiedliche "Welten" definieren.

Als symbiotischer Mechanismus der Gesellschaft funktioniert der urbane Raum demnach nur dann, wenn er Konstellationen zwischen Bewusstsein, Körper und Kommunikation ermöglicht, die in jedem einzelnen Fall *ihre Dauer haben und wieder auflösbar sind*. Jeder urbane Raum und jeder Ort innerhalb des urbanen Raums ist genau dann ein "Ort", wenn eine solche Konstellation die Form eines "Eigensinns" annimmt.¹¹ Dieser Eigensinn ist seinerseits unruhig, gewinnt seine Identität aus dem Unterschied zu anderem Eigensinn und profiliert sich im Hinblick auf die jeweiligen Anschlusschancen für spezifische Formen der Kommunikation etwa politischer, wirtschaftlicher, rechtlicher, touristischer und anderer Art. Ohne die Wahrnehmung durch Menschen, ohne Attraktion des Bewusstseins (Aufmerksamkeit) und ohne ein kommunikatives Profil ist der Ort kein Ort. So sagte Gertrude Stein von Oklahoma, Kalifornien: "There is no there there."

¹¹ Im Sinne von Martina Löw, *Soziologie der Städte*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008, S. 73 ff.

2. Die virtuelle Stadt

Die antike Stadt der Schriftgesellschaft ist die monumentale Stadt. Mauer, Bauten und Marktplatz veranschaulichen die Herrschaftsstruktur der Gesellschaft im Verhältnis zum Land und zum Wettbewerb. Die moderne Stadt der Buchdruckgesellschaft ist die funktionale Stadt. Nutzungsflächen, Straßen und Massenmedien veranschaulichen die Sachordnung der Gesellschaft im Verhältnis zum prekären Gleichgewicht ihrer Arbeitsteilung. Die nächste Stadt der Computergesellschaft ist die virtuelle Stadt. Protokollzonen, Netzwerke und Grenzflächen veranschaulichen die Selbstorganisation einer Gesellschaft im Verhältnis zur Medialität ihrer Formen.

"Mauer, Bauten und Marktplatz", "Nutzungsflächen, Straßen und Massenmedien", "Protokollzonen, Netzwerke und Grenzflächen" sind hier als Stellvertreter angesprochen, die deutlich machen, was es heißt, einen urbanen Raum als einen symbiotischen Mechanismus zu verstehen, der Bewusstsein, Wahrnehmung und Körper an je unterschiedliche Differenzierungsformen der Gesellschaft bindet. Diese Bindung ist keine Fesselung, sondern eine Festlegung auf wieder auflösbare Beziehungen.

Die antike Stadt ist insofern eine *monumentale Stadt* (lat. *monere*, erinnern), als sie die in der Antike noch verfügbare repräsentative Ordnung der Gesellschaft in den Monumenten der Macht (Tempel und Paläste) und des Schutzes, den die Macht gewährt (Mauern und Plätze), anschaulich macht, vorführt und so erinnert. Und sie ist auch insofern monumentale Stadt, als jedes Monument mit vorführt, an wen es sich wendet, nämlich an die Feinde vor den Mauern der Stadt ebenso wie an die Bürger in ihren Häusern, an die Gläubigen in den Tempeln, an die Besucher der Bäder, des Theaters und des Zirkus und an die Kaufleute und Kunden auf den Marktplätzen, die allesamt durch jeden Blick in die Runde daran erinnert werden, wo sie sich befinden und wem sie ihren Schutz verdanken. Der Satz des Fürsten "protego ergo obligo" (Carl Schmitt) beziehungsweise, bereits partizipativ gewendet, "protego ergo sum" (Alexander Kluge) definiert hier das Gesetz der Dinge.

Die moderne Stadt ist eine *funktionale Stadt* (lat. *functio*, die Verrichtung), insofern hier vor allem anschaulich ist und erfahrbar gemacht wird, *was* man in ihr tun kann (Nutzungsflächen), *wie* man miteinander in Verbindung steht (Straßen) und mit *welchen*

Angebote man wen unter Umständen erreichen kann (Massenmedien). Monumente wirken jetzt nur noch ornamental, so sehr sie die Blicke auf sich ziehen und vermuten lassen, dass es immer noch jemanden gibt, der eine möglicherweise unzulässige Macht ausübt. Alle entscheidenden Informationen auch über eventuelle Schutzmechanismen, derer man im Umgang mit den Risiken und Gefahren der nationalen und globalen Konkurrenz nach wie vor bedarf, bezieht man aus den Massenmedien. *News*, so stellte die Chicagoer Stadtsoziologie fest,¹² verknüpfen das Verschiedene miteinander, *neighborhoods* stiften Gemeinschaft, *professions* versorgen mit in der Moderne noch brauchbaren, auf Arbeit ebenso wie auf Autorität bezogene Identitäten und *markets* erlauben es, Knappheiten auszuprobieren und mit ihnen zu handeln.

Die nächste Stadt, wenn die Anzeichen nicht täuschen, ist eine *virtuelle Stadt* (franz. *virtuel*, fähig zu wirken, möglich, lat. *virtus*, Tugend, Tüchtigkeit, Kraft, Männlichkeit), insofern sie sich zum Medium (lat. *medium*, die Mitte, das Mittel) ihrer selbst macht. Strenger noch als die moderne Stadt ist sie darüber hinaus ein urbaner Raum, der als solcher auf der Erde kein Außen mehr kennt. (Insofern leben wir, wie es Gotthard Günther formuliert hat, in einem "planetarischen" Zeitalter, dessen Topographie nicht mehr die Stadt vom Land, sondern die Erde vom All unterscheidet.¹³) Die virtuelle Stadt hebt den in der modernen Stadt territorial noch sichtbaren, aber bereits nicht mehr funktionalen Unterschied zwischen Stadt und Land endgültig auf, indem Stadt, das Miteinanderleben von untereinander Unbekannten, jetzt überall möglich ist. Entscheidend ist, dass Protokolle verfügbar sind, die Zugriffe ermöglichen und definieren, dass Netzwerke ausgewiesen werden können, in denen man sich im Wissen um noch unbekannte, aber absehbare weitere Möglichkeiten bewegt, und dass Grenzflächen bis hin zu No-Go-Areas sichtbar sind, die Abstände schaffen, Gefahrenzonen ausweisen und so das Bewusstsein für die Riskanz jedes virtuellen Zugriffs wach halten. Der Begriff der Stadt beginnt, in die Irre zu führen, weil er unvermeidbar Konnotationen einer politischen Ordnung der Repräsentation und einer funktionalen Ordnung der anschaulich arbeitsteiligen Gesellschaft mit sich führt, die im urbanen Raum der nächsten Gesellschaft nicht mehr ohne Weiteres vorausgesetzt werden können.

12 Siehe Robert E. Park, Ernest W. Burgess und Roderick D. McKenzie, *The City*, Reprint Chicago: Chicago University Press, 1967.

13 So in Gotthard Günther, *Die amerikanische Apokalypse*, aus dem Nachlass herausgegeben von Kurt Klagenfurt, München: Profil, 2000.

Die nächste Stadt (wir bleiben einstweilen bei diesem Wort) ist virtuell, das heißt sie bezieht ihre Realität daraus, dass sie *Formen aller Art medialisiert* und so deren Material für andere Formen brauchbar macht. Virtualität ist hierbei nicht etwa das Gegenteil von Realität, wie es ein weit verbreiteter Irrtum haben will, sondern eine Form des Umgangs mit Realität.¹⁴ So spricht man in der Informatik von "virtuellen Speichern", wenn leer laufende Kapazitäten eines Speichers durch Zugriffe von dritter Seite gleichsam zweckentfremdet genutzt werden (oder auch: wenn Kapazitäten parasitär, sei es unbemerkt, sei es die originären Nutzer verdrängend genutzt werden). Die virtuelle Stadt ist keine irreale Stadt, sondern ein urbaner Raum, dessen Realität in der dauernden Möglichkeit der Umwidmung dieser Realität besteht. Und sie ist auch keine fiktive Stadt, sondern allenfalls ein urbaner Raum, in dem laufend neue Fiktionen auf seine Realitätstauglichkeit hin geprüft, angenommen und verworfen werden können. Die virtuelle Stadt ist ein urbaner Raum, in dem *Rechner und Rechnernetzwerke* dazu genutzt werden, Konstellationen zwischen Bewusstsein, Körper und Kommunikation auszuprobieren, für die bislang nicht nur die Phantasie, sondern vor allem die Kontrollmöglichkeit gefehlt hat. Die Suchmaschinen der privaten Computerbenutzer, die Diagnoseunterstützungsgeräte der Ärzte, die Reutersbildschirme der Aktienhändler, die CAD-Maschinen der Ingenieure, die Gefechtsfeldmonitore des Soldaten, die Modellrechner der Investoren, die Multimediamaschinen der Künstler, die Sicherheitsüberwachungssysteme zahlloser Polizisten, Wächter, Kontrolleure und eine Flut von statistischen Daten, die diesen Computernetzwerken nicht nur zur Verfügung stehen, sondern durch den schieren Umstand ihrer Nutzung aufgefrischt und vermehrt werden (zum Beispiel in der Form von *clickstreams*), verflüssigen und verdampfen ein weiteres Mal alles Bestehende (Karl Marx) und fangen Kondensate politischer und wirtschaftlicher, technischer und militärischer, kultureller und wissenschaftlicher Informationen auf, von denen man sich bisher vielfach nichts hätte träumen lassen.

3. Leerstellen

Der aktuelle urbane Raum ist die Überlagerung der antiken, modernen und nächsten Stadt. Raumplanung und Raumentwicklung haben es ebenso sehr mit der Geschichte wie mit der

¹⁴ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Virtualität>.

Zukunft der Urbanität zu tun. Die Geschichte liefert das Material möglicher Einwände gegen den Entwurf riskanter Zukünfte. Die erwartete Zukunft zwingt zur Kritik einer Vergangenheit, die zu wenig auf diese Zukunft vorbereitet hat. Die Gegenwart ist der unklare Ort unabdingbarer Entscheidungen. Leerstellen definieren das eventuell Mögliche.

Die temporale Ordnung des urbanen Raums ist die des *Gleichzeitigen des Ungleichzeitigen*. Wir unterscheiden zwischen drei und mehr Medienepochen der Stadt (tribale, antike, moderne, nächste Stadt), um mithilfe eines medienarchäologischen Zugangs nachwirkende Vergangenheiten, rätselhafte Gegenwarten und herausfordernde Zukünfte voneinander unterscheiden und aufeinander beziehen zu können. Sowohl in struktureller als auch in kultureller Hinsicht ist nicht immer deutlich, aus welcher Medienepoche der Stadt wir unsere phänomenologischen Intuitionen und empirischen Evidenzen beziehen. Mit dem Verstand bewegen wir uns bereits in der modernen Stadt, doch unser Herz und unser Gemüt sind eher noch in der antiken, aristotelischen, anschaulichen Stadt zuhause, in der jedem Ding sein ihm "angemessener" Platz (*telos*) gegeben ist. Strukturell tun wir alles Erforderliche, um die Gegenwart der Stadt zu sichern; kulturell jedoch träumen wir von ihrer Vergangenheit und von einer Zukunft, die oft die uneingelöste Form der Erwartungen der Vergangenheit ist. Oder umgekehrt liegt die kulturelle Identität einer Stadt mit ihrer unbezweifelbaren Attraktivität auf der Hand, während sie strukturell, etwa in der Verteilung von Chancen und Anschlüssen der Kommunikation, noch in der Vergangenheit steckt und auf keinerlei Zukunft vorbereitet ist.

Mit dem Gleichzeitigen des Ungleichzeitigen zu rechnen, heißt hier wie auch sonst, sich im Hinblick auf strukturelle Muster der Verteilung und kulturelle Traditionen der Verdichtung von Kommunikation ein einfaches, aber trennscharfes *Instrumentarium zur Diagnose des Identitätsprofils einer Stadt* zurechtlegen zu können.

Die größten Herausforderungen der strukturellen und kulturellen Diagnose eines urbanen Raums liegen nicht in der Erinnerung passender Vergangenheiten oder der Beschwörung gewünschter Zukünfte, beides ist schnell getan, sondern in der *Beobachtung der aktuellen Gegenwart*. Die Gegenwart ist hochgradig flüchtig, obwohl und weil sie der Zeitpunkt ist, an dem einzig wir uns jeweils aufhalten können.

Wir empfehlen daher mit einem altehrwürdigen, zuweilen Dialektik genannten Trick die *Beobachtung von Leerstellen*: Wo geschieht etwas nicht? Was geschieht dort nicht? Und wer

ist dort nicht engagiert? Diese Fragen kann man im Hinblick auf Städte, Stadtteile, Flächen, Bauten, Etagen, Räume und bei Bedarf auch im Hinblick auf Möbel stellen. Ein Trick ist diese Form der Beobachtung deshalb, weil diese drei und ähnliche Fragen nur zu beantworten sind, wenn man nicht etwa auf die jeweilige Leerstelle selber schaut, sondern ihr unmittelbares und weiteres Umfeld in den Blick nimmt. Deshalb kann man hier von angewandter Dialektik sprechen: Die Leerstelle ist das, was sie *nicht* ist (nämlich definiert), weil anderes in ihrem Umfeld das ist, was es ist (obwohl möglicherweise unklar definiert). Dialektik heißt von Platon über Hegel bis zu Gotthard Günther ein Denken, das Bestimmtes nicht in Relation zu anderem Bestimmten setzt (das wäre Ontologie), sondern Bestimmtes in Relation zu Unbestimmten und umgekehrt Unbestimmtes in Relation zu Bestimmtem (das ist Metaphysik im besten Sinne des Wortes, das heißt Seinskunde im Rahmen einer Willenskunde, und umgekehrt).

Der Blick auf das *nähere und fernere Umfeld von Leerstellen* offenbart Bewegungsspielräume, aber auch Blockaden ("structural holes"),¹⁵ die dank des Bezugs auf die Leerstelle in sich und untereinander in Bewegung versetzt werden können. Das Unbestimmte bringt jene Unruhe ins Spiel, die das Bestimmte nicht auf sich beruhen lassen kann. Es variiert sich, es definiert sich neu, es macht Angebote, die andernfalls nicht zu erreichen gewesen wären.

Möglich ist dieses Spiel des Anstoßes eines Prozesses der Bewegung aber nur dann, wenn die Leerstelle weder zu schnell besetzt noch zu lange offen gehalten wird. Die Leerstelle darf weder als Notwendigkeit ihrer Definition noch als Unmöglichkeit ihrer Besetzung ins Spiel gebracht werden. Sie darf weder im Positiven noch im Negativen einen Zwang ausüben. Sondern sie muss als *Einladung* inszeniert werden, und zwar als Einladung an die, die sich einladen lassen, nicht an die, die an einem Besuch kein Interesse haben. Alles Weitere ist dann eine Frage der *Einladungspolitik*: Wer kommt, wenn andere auch kommen? Wer kommt nicht, wenn andere kommen? Was kann sich unter denen abspielen, die kommen? Und was werden diejenigen veranstalten, die nicht kommen? Die Herausforderung besteht darin, die Einladung so geschickt zu inszenieren, dass sich aus den Reaktionen des näheren und weiteren Umfelds das Material ergibt, das man für die Suche nach einer nachhaltigen Lösung der Besetzung der Leerstelle nutzen kann.

¹⁵ Im Sinne von Ronald S. Burt, *Structural Holes: The Social Structure of Competition*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1992.

4. Die Form

Die monumentale Stadt der Antike ist die Stadt, in der der Bezug auf eine kosmologische Ordnung den angemessenen Platz jeder Tätigkeit definiert. Die funktionale Stadt der Moderne ist die Stadt, in der ein Gleichgewicht (Le Corbusiers "Hygiene") der widersprüchlichen Anforderungen an ein menschliches Leben in einer komplexen Gesellschaft gesucht wird. Die virtuelle Stadt der nächsten Gesellschaft ist der urbane Raum, in dem sich jede Form daran bewährt, dass sie zum Punkt der Anknüpfung für weitere Formen werden kann.

Die Attraktivität eines teleologischen Verständnisses der Gesellschaft wie in der Antike und eines rationalen Verständnisses der Gesellschaft wie in der Moderne darf man nicht unterschätzen. In der *teleologischen* (von griech. *telos*, das Ziel, der Platz) Ordnung der Gesellschaft konnte man Abweichungen ebenso schnell erkennen und (meist negativ, es sei denn, sie war göttlicher Herkunft) sanktionieren wie man durch stete Bemühung um tugendhaftes Verhalten den eigenen Platz in der Gesellschaft rechtfertigen und absichern konnte. Beides ist und bleibt attraktiv, wenn auch, wie man weiß und wie schon Platon in seiner *Politeia* und Aristoteles in seiner *Politik* festgestellt haben, vergeblich. Die Vergeblichkeit unterstreicht eher noch die moralische und ethische Würde dieser Position.

In der *rationalen* (von lat. *ratio*, der Bruch, das Verhältnis, nämlich zwischen Mitteln und Zwecken) Ordnung der Gesellschaft konnte man auf dem Zweck einer Handlung oder Maßnahme beharren und die Mittel austauschen oder sich um die Pflege der Mittel kümmern und die Zwecke austauschen. Beides galt als rational und demnach verlässlich, weil die eine Seite der Unterscheidung so sichtbar an der anderen Seite der Unterscheidung gemessen wurde. Dass die Möglichkeit der Variation beider Seiten der Unterscheidung, der Mittel wie der Zwecke, in Interaktion, Organisation und Gesellschaft keinen Stein auf dem anderen ließ, wurde dabei gerne übersehen beziehungsweise wird erst jetzt und dann sicherheitshalber unter dem Stichwort der "externen", der "ökologischen" und der in jedem Fall "ungewollten", geschweige denn "intendierten" Effekte in den Blick gerückt. Auch hier berief man sich auf

die Moral und die Ethik einer Vernunft, die sich jederzeit bereit erklärte, ihre aufgeklärten Absichten und ihre kultivierten Mittel im Gespräch der Experten offen zu legen.

Worauf kann sich im Unterschied zu diesem teleologischen und rationalen Denken die virtuelle Stadt berufen? Ihre mediale Ordnung wird eine *Ordnung des Recycling unter der Bedingung der laufenden Variation* sein. Sie wird die wichtigsten Lehren aus der ökologischen Reflexion der Moderne gezogen haben und den Ressourcenkreislauf ebenso pflegen wie den Wiedereintritt alter und bewährter Unterscheidungen wie jener zwischen Stadt und Land, Kultur und Natur, Technik und Kunst, Mensch und Maschine in den Raum der Unterscheidung. Sie wird sich daraufhin beobachten, wie sie Ressourcen nicht nur verbraucht, sondern auch generiert, Ressourcen der Kultur und der Natur, der Technik und der Kunst, des Menschen und der Maschinen. Sie wird diese alten Unterscheidungen auf *beiden* Seiten internalisieren, um Strategien der Nachhaltigkeit entwickeln und überwachen zu können, die bislang oft daran gescheitert sind, dass sie die eine Seite der Unterscheidung als Senke für die Risiken der anderen Seite der Unterscheidung betrachtet, das heißt ökologische Effekte externalisiert haben.

Es bedarf kaum der Erwähnung, dass sich die Computernetzwerke hier erneut als konnektionistische Rechner im Umgang mit einer bislang überfordernden Komplexität bewähren können. Sowohl auf der Ebene der Datenverarbeitung wie auf der Ebene der Modellformulierung und Modellsimulation werden hier neue Ufer betreten und neue Räume, eben Protokollzonen, erschlossen werden.

5. Form und Medium

Die virtuelle Stadt der nächsten Gesellschaft bestimmt sich durch vermittelte und wiederauflösbare ("mediale") Beziehungen zwischen Form und Medium. Formen sind feste Kopplungen zwischen Elementen, Medien lose Kopplungen zwischen denselben Elementen, so dass Formen aus Medien gewonnen werden und wieder in Medien zerfallen können. Die virtuellen Beziehungen zwischen Form und Medium sind durch eine variable Anzahl von Freiheitsgraden bestimmt, deren tatsächliche Anzahl die jeweils empirisch beobachtbaren Fälle gelungener Selbstorganisation definiert. Die virtuelle Stadt gewinnt ihre Formen aus

dem Zerfall dieser Formen. Sie ist ein soziales Gewebe, kein Organismus, ein kommunikatives Nervensystem, kein Gehirn.

Die tribale Gesellschaft war durch ein *magisches Denken* bestimmt, das durch eine maximale Anzahl von Freiheitsgraden, besetzt durch Geister, Götter, Teufel und Feen, charakterisiert ist. Die antike und die moderne Gesellschaft haben die Magie durch Wissenschaft besiegt und die Geister vertrieben. Seither ist es still geworden um die Menschen. Sie sprechen nur noch mit sich selbst, dies jedoch zuweilen um so lauter. An die Stelle des magischen ist das *kausale Denken* getreten, das sich gegen die Einwände von Mystikern wie Jakob Böhme, Kulturtheoretikern wie Giambattista Vico, Gesellschaftstheoretikern wie Charles Fourier oder Philosophen wie Friedrich Nietzsche auf die Beschreibung und Erklärung von physikalischen Zusammenhängen mit keinerlei Freiheitsgraden beschränkt. Erst die Relativitätstheorie im makrophysikalischen Bereich, die Quantenmechanik im mikrophysikalischen Bereich und die Hypothese des Urknalls im kosmologischen Bereich führen an die Grenze des kausalen Denkens und machten deutlich, dass auch die Physik und die Chemie, von der Biologie und der Soziologie zu schweigen, mit Phänomenen zu rechnen haben, die über eine teils moderate, teils größere Anzahl von Freiheitsgraden verfügen.

Die nächste Gesellschaft wird sich deshalb mit der Möglichkeit eines *formalen Denkens* beschäftigen müssen, das darin besteht, Phänomene zu beschreiben, die zwischen dem Aggregatzustand der *Form*, der festen Kopplung mit einer relativ geringen Anzahl von Freiheitsgraden, und dem Aggregatzustand des *Mediums*, einer losen Kopplung mit einer relativ großen Anzahl von Freiheitsgraden, oszillieren.¹⁶ Der Begriff der Form ist dabei der wichtigste, weil er es erlaubt, eine Einschränkung von Freiheitsgraden (Bestimmtheit) im Kontext des Mitspielens einer großen Zahl unbekannter Freiheitsgrade (Unbestimmtheit) zu beschreiben. Die Einschränkung von Freiheitsgraden ist spezifisch und folgenreich, sie wird Form; ein Verzicht auf die Einschränkung ist unspezifisch und folgenlos, sie bleibt Medium. Und doch ist das eine nur im Kontext des anderen möglich.

¹⁶ Entsprechende Begriffsvorschläge liegen mit den Arbeiten von Fritz Heider, *Ding und Medium*, Nachdruck Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2005; George Spencer-Brown, *Gesetze der Form*, dt. Lübeck: Bohmeyer, 1997; und Gotthard Günther, *Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik*, 3 Bde., Hamburg: Meiner, 1976, 1979 und 1980, vor. Siehe zur Unterscheidung magischen und kausalen Denkens unter dem Gesichtspunkt der Variation der Anzahl der Freiheitsgrade Gotthard Günther, *Die amerikanische Apokalypse*, München: Profil, 2000.

Für die virtuelle Stadt heißt das, dass sie nicht nur auf sozialer Selbstorganisation beruht wie alle anderen Städte vorher auch schon, sondern diese soziale Selbstorganisation darüber hinaus beobachtet und reflektiert, in das eigene Kalkül übernimmt und sowohl zu fördern und zu pflegen als auch zu überwachen und zu kontrollieren versucht. Ein *Kalkül der Selbstorganisation* erfordert dabei die Pflege und Überwachung sowohl der Formen des Sozialen, die in einem urbanen Raum zustande kommen, als auch der Medien des Sozialen, die ein urbaner Raum benötigt, um robuste Alternativen zu den jeweiligen Beständen attrahieren zu können.

Selbstorganisation bemisst sich dabei im strengsten Sinne des Wortes daran, dass Einschränkungen (Konditionierungen) gesetzt werden, die ihren eigenen Überschussinhalt enthalten. *Selbstorganisation ist und braucht*, sagt Heinz von Foerster, *die Selbstdesorganisation*.¹⁷ Was ängstlich auf sich selber besteht, kann nur hoffen, dass es von anderen übersehen wird. Und was sich auf nichts festlegt, wird keine Dauer haben. Nur das, was mit der eigenen Identität deren Macht und deren Verschwendung in die Welt setzt, kann sich selbst organisieren, weil es aus dem Widerstand und dem Überschuss das Medium generiert, aus dem und in dem es sich immer wieder neu gewinnt.

Dieses Kalkül der Selbstorganisation kann seinerseits nur ökologisch realisiert, das heißt von einer Vielzahl von aufeinander Bezug nehmender, aber auch sich in Ruhe lassender Akteure getragen und umgesetzt werden.¹⁸ Das Kalkül der Selbstorganisation setzt *verteilte Muster der Intelligenz* voraus, weil nur so sichergestellt werden kann, dass die *Differenz von Medium und Form* beobachtet wird und nicht nur an der verführerischen Einheit der Formen festgehalten und die bedrohliche Vielfalt der Medien auf Abstand gehalten wird.

Deshalb kann die formale Ordnung des urbanen Raums zugleich nur eine *temporale Ordnung* sein. Sie muss den Zerfall jeder Form ebenso mitdenken können wie die utopische Potentialität der Medien. Sie muss am *Ereignis* ihr Material, an der Vergangenheit ihre Erinnerung und an der Zukunft ihren Stachel gewinnen können, weil anders unklar wäre, wie

17 Siehe Heinz von Foerster, *Über selbstorganisierende Systeme und ihre Umwelten*, in: ders., *Wissen und Gewissen: Versuch einer Brücke*, dt. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993, S. 211-232; und vgl. W. Ross Ashby, *Principles of Self-Organization*, in: Heinz von Foerster und G. W. Zopf (Hrsg.), *Principles of Self-Organization*, New York: Pergamon Press, 1961, S. 255-278.

18 Siehe dazu auch Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge: Für eine politische Ökologie*, dt. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001.

der Zerfall als Chance und die mediale Ungewissheit als Herausforderung begriffen werden könnten.

6. Governance schafft Information

Die konnektionistische Komplexität der virtuellen Stadt kann nicht mehr sozial durch Herrschaft oder sachlich durch Funktionen geordnet werden, so sehr diese Ordnungen nach wie vor zu bewundern sind, sondern sie muss überdies zeitlich durch Prozesse geordnet werden. Prozesse definieren, welche Art von Herrschaft und welche Art von Funktionen sich jetzt noch bewähren. Herrschaft wird zur governance, das heißt zu offen gelegten Formen rekursiver Bezugnahme auf selbst gesetzte Entscheidungsprämissen. Und Funktionen werden zu Ordnungsgesichtspunkten der Sicherstellung des Informationsgehalts des urbanen Raums und seiner Einheiten in heterogenen Netzwerken.

Governance ist das aktuelle Zauberwort. Es macht deutlich, dass etwas geschehen muss, um die Planung und Verwaltung einer Stadt an die Bedingungen einer *Bürgerbeteiligung* zurück zu binden, die in der Vergangenheit unter der Selbstinszenierung von Experten ebenso zu leiden hatte wie unter der Kritikbereitschaft mit der Sache (!) nicht vertrauter Bürger.¹⁹ Es hat lange gedauert, bis deutlich geworden ist, dass es nicht nur eine, sondern *drei Sinndimensionen einer Bürgerbeteiligung an Prozessen der Raumentwicklung* gibt: die sachliche, die soziale und die zeitliche Sinndimension.²⁰

Sachlich ist gemeint, dass Bürger, das heißt Anwohner, Investoren und Niederlassungswillige, von der Sache eine andere und untereinander zerstrittene Meinung von der Sache haben können als die (untereinander ebenfalls zerstrittenen) Experten. Meinungsstreit heißt deshalb nicht, dass sich der Experte als der lachende Dritte verstehen

19 Siehe hierzu die entsprechenden Lehren in den Aalborg Commitments der europäischen Kommunalbehörden, erlassen auf der "Inspiring Futures – Aalborg+10" Konferenz 2004 und in der Leipzig Charta der EU-Kommission zur nachhaltigen europäischen Stadt, 24. Mai 2007.

20 Diese drei Sinndimensionen unterscheidet Niklas Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1984, S. 110 ff.

kann, der mithilfe entsprechender Autoritätsgesten nur noch auf den objektiv gegebenen Sachverhalt zu verweisen braucht. Sondern Meinungsstreit muss heißen, dass die Experten inklusive ihres eigenen Streits als die Moderatoren des Meinungsstreits zu dessen Schlichtung in die Pflicht genommen werden. Sie dürfen nicht entscheiden, sondern sie müssen dabei helfen, dass eine Entscheidung gefunden wird. Die Organisation eines Raumentwicklungsprozesses dient nicht der Durchsetzung von Zielen, sondern dem *Suchen nach Zielen*.²¹

Sozial ist gemeint, dass die Differenz zwischen Laien und Experten oder auch zwischen verschiedenen Interessenten (am Lebensraum, an Gewinnmöglichkeiten, an politischem Einfluss, an kultureller Diversität etc.) nicht als Asymmetrie verstanden wird, die mithilfe von Lerneffekten auf Seiten der Laien beziehungsweise mithilfe von Interessenskompromissen eingeebnet werden muss, sondern als prinzipieller Hinweis auf die verteilte Struktur der Gesellschaft. Das heißt, sie darf nicht etwa den Informationsaustausch verhindern, indem der eine dem anderen nicht zuzuhören bereit ist, sondern sie muss dazu genutzt werden, hinreichende Informationen über die Perspektive des und der anderen so zu generieren, dass es interessant wird einander zuzuhören. Ein Raumentwicklungsprozess, der die Kontroverse nicht sucht,²² verdient nicht den Namen der guten *governance*.

Und *zeitlich* ist gemeint, dass dem Raumentwicklungsprozess seine eigene Zeit gegeben werden muss, ohne ihn mit der Klage, ihn überhaupt anfangen zu müssen, und mit der Erwartung, ihn schnell und reibungslos beenden zu können, zu belasten und zu ruinieren. Der Prozess muss als solcher gesucht und gepflegt, gefeiert und mit allen seinen unvorhersehbaren Wendungen begrüßt werden. Gerade die unvorhersehbaren Wendungen zeigen, dass man es mit einem Prozess zu tun hat und nicht etwa mit dessen Simulation. Es muss von Anfang an und in allen Phasen deutlich sein, dass es außerhalb des Prozesses keinerlei Möglichkeit gibt, diejenigen Informationen zu generieren, die welcher Akteur auch immer benötigt, um in einer Stadt oder in einem Stadtteil eine Entwicklung sei es zu initiieren, sei es in Gang zu halten und zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.

21 So schon für die Organisation im Allgemeinen: James G. March und Johan P. Olsen, *Ambiguity and Choice in Organizations*, 2. Aufl., Bergen: Universitetsforlaget, 1979.

22 Siehe auch Dirk Baecker, *Die Kontroverse als das Programm der nächsten Gesellschaft*, Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (Hrsg.), *Die dritte industrielle Revolution – Aufbruch in ein ökologisches Jahrhundert: Dimensionen und Herausforderungen des industriellen und gesellschaftlichen Wandels*, Berlin: September 2008, S. 125-128.

Der Streit, die Differenz und der Prozess sind die drei Elemente der *good governance*. Deswegen kann sich eine Raumentwicklung keine inhaltlichen, sondern muss sich prozedurale Ziele setzen; deswegen ist von keiner städtischen Gemeinschaft auszugehen, sondern allenfalls eine zu finden; und deswegen kann die Raumentwicklung nicht linear, sondern muss nichtlinear, das heißt in der Form der Auseinandersetzung mit willkommenen Störungen verlaufen.

7. Heterarchie

Die virtuelle Stadt ist definiert durch eine heterarchische Ordnung der sozialen, sachlichen und zeitlichen Selbstorganisation. Die laufende Neukombination von sozialer, sachlicher und zeitlicher Determination erzeugt den Lärm (das Rauschen) und das Chaos (die Unordnung), aus dem sich laufend neue Ansätze der Selbstorganisation anregen lassen. Milieus, Büros und Werkstätten, aufgemischt durch Possen aller Art, sind die kleinsten Einheiten dieser Selbstorganisation. Die Ökologie der Märkte, Professionen, Nachbarschaften und Nachrichten definiert Netzwerke, die auf Infrastrukturen vielfacher Art (Energie, Wasser, Luft, Verkehr) angewiesen sind.

Im Stichwort der *Heterarchie* steckt die Beobachtung einer nicht mehr hierarchischen, transitiven und damit anschaulichen Ordnung der Stadt, sondern einer zirkulären, intransitiven und damit unanschaulichen Ordnung des urbanen Raums.²³

In der heterarchischen Ordnung läuft jedoch nicht alles indistinkt durcheinander und auseinander, sondern wird gezählt und geordnet wie in jeder anderen Ordnung auch. Allerdings wird dialektisch, das heißt um Leerstellen herum gezählt und geordnet. Das Nichts spielt eine abstoßende und lockende, das heißt wesentliche Rolle. Das Spiel hört auf den

²³ Siehe zum Begriff Warren McCulloch, *A Hierarchy of Values Determined by the Topology of Nervous Nets*, in: ders., *Embodiments of Mind*, 2. Aufl., Cambridge, Mass.: MIT Press, 1989, S. 40-45; und vgl. zur nicht mehr hierarchischen Ordnung der Stadt Christopher Alexander, *A City is Not a Tree*, in: *Architectural Forum* 122, Nr. 1 & 2 (1965), S. 58-61 und 58-62; Rem Koolhaas, *The Generic City*, in: *Office for Metropolitan Architecture, Rem Koolhaas and Bruce Mau, S, M, L, XL: Small, Medium, Large, Extra-Large*, ed. Jennifer Sigler, New York: Monacelli, 1995, S. 1238-1264.

Namen "Bäumchen wechsele dich", insofern gerade noch gezählte Stellen anschließend getauscht und gerade noch geordnete Stellen anschließend vertauscht werden.

Die *Hardware, Software und Wetware des urbanen Raums* ist den Computern und ihren Netzwerken in diesem Punkt noch um Größenordnungen voraus. Mithilfe der Eigenwerte rekursiver Funktionen, wie sie Heinz von Foerster und Louis H. Kauffman beschreiben, der proemiiellen, das heißt nachbarschaftlichen Austauschrelation, wie sie Gotthard Günthers Leerstellenkalkül fruchtbar zu machen sucht, und nicht zuletzt eines Formkalküls von Zahl und Ordnung, wie ihn George Spencer Brown vorstellt, bekommen wir zwar eine Ahnung von der rechnerischen Komplexität, die hier bewältigt wird,²⁴ aber mitrechnen können wir außerhalb unserer eigenen Praktiken nach wie vor nicht. Die mathematischen Ideen sind noch nicht hinreichend integriert und scheinen in der mathematischen Forschung gegenwärtig nicht auf ein ausreichendes Interesse zu stoßen, um hier in Bälde Fortschritte erwarten zu können.

Einstweilen bleiben uns nur begriffliche Platzhalter, die die Einsichten immerhin festhalten, die hier auf ihre Ausarbeitung warten, sei es die Niklas Luhmanns Vorstellung von der Kontingenz als Eigenwert der modernen (und auch der nächsten?) Gesellschaft, sei es Manuel Castells Bild eines *space of flows*, in dem elektronische Schaltungen, eine Hierarchie von Lokalitäten, Städten und Ökonomien und schließlich eine Managementelite sich überlagern, oder sei es Michael Hardts und Antonio Negris Vorstellung der kollektiven Singularitäten (*posses*), die die Gesellschaft und ihren urbanen Raum durchstreifen.²⁵ Wir sprechen von "Mobilität" und "Flexibilität" und ahnen, dass wir damit nur die mehr oder minder chaotische Oberfläche schneller Rechenprozesse erfassen, die kommunikativ Verbindungen schaffen, von denen wir uns bewusst keine rechte Vorstellung machen können.

Bleiben wir also einstweilen beim Unterschied zwischen Hierarchie und Heterarchie; und machen wir uns zumindest mit der Grundidee vertraut, dass es Hierarchien nach wie vor gibt,

²⁴ Siehe Heinz von Foerster, Über das Konstruieren von Wirklichkeiten, in: ders., Wissen und Gewissen: Versuch einer Brücke, dt. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1993, S. 25-49; Louis H. Kauffman, Self-Reference and Recursive Forms, in: Journal of Social and Biological Structures: Studies in Human Sociobiology 10, Nr. 1 (1987), S. 53-72; Gotthard Günther, Cognition and Volition: A Contribution to a Cybernetic Theory of Subjectivity, in: ders., Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik, Bd. 2, Hamburg: Meiner, 1979, S. 203-240; George Spencer-Brown, Laws of Form: Gesetze der Form, dt. Lübeck: Bohmeyer, 1997.

²⁵ So in: Niklas Luhmann, Kontingenz als Eigenwert der modernen Gesellschaft, in: ders., Beobachtungen der Moderne, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1992, S. 93-128; Manuel Castells, Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, dt. Opladen: Leske + Budrich, 2001; Michael Hardt und Antonio Negri, Empire: Die neue Weltordnung, Frankfurt am Main: Campus, 2002.

aber nur als ebenso insuläre wie temporäre Ordnungen, deren Form von den medialen Möglichkeiten der Heterarchie ebenso zehrt wie sie in sie eingebettet ist und auch wieder in sie zerfallen wird. Und beobachten wir, wer innerhalb und außerhalb von *creative economies* aller Art hier mit welche Einsätzen und Ressourcen unterwegs ist.

8. Identität und Subversion

Akteure der virtuellen Stadt sind Identitäten, die Kontrollangebote machen und auf Kontrollangebote reagieren. Jede dieser Identitäten ist ihrerseits eine Form, eine feste Kopplung kontingent selektierter Elemente, die im Netzwerk, auf das sie sich einlässt, Erfolg hat, wenn sie sich wiedererkennbar zur Disposition stellt. Subversion ist daher der verlässlichste Modus der Verknüpfung. Die Identitäten beobachten sich, rechnen ihre Formen zurück in das Medium, aus dem sie gewonnen sind, und errechnen sich neu. Temporäre Ordnungen etablieren sich im Medium sachlicher Rekombination und sozialer Kontroverse.

Das Gesetz der Dinge in der nächsten Gesellschaft und ihrer virtuellen Stadt ist die Subversion in jenem jüngeren Sinne des Wortes, das nicht mehr hierarchisch auf Umsturz (lat. *subvertere*, umstürzen), sondern heterarchisch auf Unterlaufen hinausläuft. Die Subversion ist die elementare Form des Virtuellen, insofern sie die Realität der einen Struktur nur nutzt, um daraus die Realität einer anderen Struktur zu gewinnen. Das Jamming, das Sampling, das Covering, das Hacking und das Mashing-Up sind in diesem Zusammenhang durchaus bereits geübte Praktiken, an denen sich eine städtische Intelligenz zeigt und schult, der es immer auch um die Störung geht, doch dies nur dann, wenn man auf Formen stößt, die von ihrer eigenen Nichtidentität, das heißt von ihrer Verpflichtung gegenüber den physischen, organischen, psychischen und sozialen Netzwerken, in die sie eingebettet sind, nichts wissen wollen, und auch dies nur dann, wenn diesen Formen der Witz einer kreativen Aktion gegenübergestellt werden kann.²⁶

²⁶ Siehe exemplarisch Birte Kleine-Benne, *Kunst als Handlungsfeld*, Berlin: Logos, 2006.

Die Subversion feiert das Netzwerk. Sie erobert sich praktisch und kulturell, was der Begriff der Heterarchie theoretisch und strukturell beschreibt. Und auch die Raumentwicklung kann nicht anders als subversiv sein. Die Umwertung der Werte (philosophisch), die Optimierung des Suboptimalen (betriebswirtschaftlich), die Progression ins Utopische (politisch), die Ästhetisierung der Welt (künstlerisch) sind die Slogans, die sie vor sich herträgt, während sie an den Prozessen feilt, die sie hinreichend rekursiv und nichtlinear mit ihrem Situationspotential bekannt macht.

9. Mensch und Natur

Menschen sind in der virtuellen Stadt Joker, Jongleure, Bastler und Hacker. Sie definieren ein Maß aller Dinge, gemessen an Sonne, Luft und Raum, das in einem riskanten Verhältnis zu den unterschiedlichen Maßen der Natur, der Maschinen und der Rechner steht.

Verantwortung heißt Risikoübernahme, Nachhaltigkeit heißt Schutz der Gesellschaft vor sich selbst. Beides ist darauf angewiesen, sich kreativ in Räumen des Wissens und Nichtwissens zu bewegen.

Auch die virtuelle Stadt der nächsten Gesellschaft ist ein symbiotischer Mechanismus dieser Gesellschaft, der dem ebenso fragilen wie plastischen Charakter des Menschen physisch, psychisch und sozial Rechnung tragen muss. Auch der Mensch koordiniert sein Verhalten unter anderem "stigmergetisch" (Pierre-P. Grassé), das heißt durch die Ausnutzung des energetischen, intellektuellen ebenso wie affektuellen Gehalts von Zeichen (griech. *stigmata*), die er setzt und variiert. Man ahnt und weiß, dass bereits minimale Veränderungen des Sauerstoffgehalts der Luft, der Anzahl der verfügbaren Sonnenstunden und der Enge oder Weite der Räume, in denen wir uns bewegen, psychisch und sozial zur Belastung beziehungsweise Entlastung werden. Eine Raumentwicklung ohne eine Bemühung um alte und neue Formen der Balance zwischen der *ersten Natur des Menschen* einerseits (seiner Körperlichkeit) und seiner *zweiten Natur* (Kultur und Gesellschaft) sowie der *Natur der Umwelt* (Wasser, Luft, Licht, Kälte, Wärme, mikro- und makrobiotische Belastungen etc.) andererseits verliert rasch an Attraktivität.

Wenn man sich jedoch anschaut, wie sehr wir gerade in diesem Bereich auf Erfahrungswerte angewiesen sind und weder ökologisch noch ästhetisch noch medizinisch noch psychologisch noch soziologisch reflektieren, was wir tun, wird deutlich, dass das Thema der Raumentwicklung in der virtuellen Stadt der nächsten Gesellschaft ihre Zukunft noch vor sich hat. Und es geht hier beileibe nicht nur um Hygiene im Sinne Le Corbusiers, so sehr diese eine Aufgabenstellung in den urbanen Räumen der dritten und armen Welt bleibt, sondern es geht, wie bereits erwähnt, um die Fähigkeit nicht nur zum Verbrauch, sondern zur *Generierung natürlicher und kultureller, gesellschaftlicher und menschlicher Ressourcen*.

Es ist nicht ohne seine eigene Ironie, dass ausgerechnet die moderne Gesellschaft, deren funktionale Ordnung auch in der Ideologie der Raumentwicklung auf ein rational interessiertes, also anpassungsbereites Individuum gesetzt hat, zu ihrem eigenen Ausklang das kreative, innovative und bei all dem weder intellektuell noch affektiv irrationale Individuum wiederentdeckt hat. Immerhin, so Bazon Brock,²⁷ werden hier in einer Entwicklungszeit von jeweils nur neun Monaten von Frau und Herr Jedermann *komplexe Rechner* serienmäßig in die Welt gesetzt, deren Sensorik, Motorik und Kommunikationsfähigkeit bislang jeden künstlichen Rechner in den Schatten stellt. Und nicht nur das. Die Fähigkeit zur Wahrnehmung und Aufmerksamkeit unter Routine- wie unter Ausnahmebedingungen, die Menschen ebenfalls serienmäßig aufweisen, erweist sich in allen nicht-trivialen Lebens- und Arbeitsbereichen (und alle anderen werden von Maschinen übernommen) als Engpassfaktor erster Güte. Kunst und Sport, Lehre und Lernen, Arbeit und Management setzen für uns Menschen mitten unter den Maschinen und Rechnern ein so überraschend *hohes Maß an Intellektualität, Sensualität und Emotionalität* voraus, dass die virtuelle Stadt alles dafür tun muss, um dieses Maß zu halten, zu fördern und nicht zuletzt auch zu verstehen.

Die virtuelle Stadt ist hier umso mehr gefordert, als diese Intellektualität, diese Sensualität und diese Emotionalität kein Produkt bewusster Willensakte der angesprochenen Individuen sein können. Individuen wären mit dem überfordert, was nur an der Schnittstelle von Körperlichkeit, Bewusstsein und Kommunikation geleistet werden kann. Das böse Wort von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno lautet, dass in unserer Gesellschaft längst die Kulturindustrie leistet, was der kantsche Schematismus der Synthesis der sinnlichen

²⁷ Siehe Bazon Brock, Kultur, Ästhetik und künstliche Intelligenz, in: Spektrum der Wissenschaft Dossier: Kopf oder Computer, April 1997, S. 100-105.

Mannigfaltigkeit noch von den Subjekten selber erwartet hat.²⁸ Kulturtheoretisch und ohne jeden kulturkritischen Unterton kann man diese Diagnose nur unterstreichen. Die Synthesis der Mannigfaltigkeit ist nur auf dem Umweg über die Auseinandersetzung mit Kommunikation eine Leistung des Bewusstseins. Eben das macht auch das Stichwort von der Stigmergetik, der über die Umwelt getriggerten Steuerung menschlichen Verhaltens, deutlich. Damit ist jedoch nicht nur gefordert, dass die Leistungen der Kulturindustrie theoretisch und empirisch zu reflektieren wären, sondern auch, dass die Raumentwicklung auch diesem Anspruch noch zu genügen hat, nämlich dieser Kulturindustrie sowohl zu- als auch entgegenzuarbeiten, sie sowohl zu nutzen und zu fördern als auch kritisch zu beobachten.

10. Raumentwicklung als kultureller Prozess

Stadtentwicklung ist in der virtuellen Stadt Raumentwicklung, verstanden als kultureller Prozess. Beobachtung, Vergleich und Reflexion sind die Medien einer Planung, die nur erfolgreich sein kann, wenn sie die Überraschung sucht und fruchtbar werden lässt. Überraschungen gewinnen ihr Profil im Horizont von Erwartungen; und Erwartungen gewinnen ihr Profil im Horizont von Einsätzen. Einsätze sind Wetten auf eine unbekannte Zukunft. Und Wetten sind Einladungen, die Gegenposition einzunehmen und so ein Spiel zum Laufen zu bringen und am Laufen zu halten, das sich mit allen nötigen Informationen selbst versorgt.

Als Raumentwicklung ist die Stadtentwicklung primär eine Anleitung zur Beobachtung, Pflege und Erweiterung des *Potentials einer Situation*. Das Potential einer Situation ist bestimmt durch aktuelle Akteure und ihre noch nicht ausgeschöpften Möglichkeiten sowie durch potentielle Akteure und ihre noch nicht bekannten Möglichkeiten. Raumentwicklung heißt daher konkret, die Reibungsflächen zwischen den aktuellen und den potentiellen Akteuren (Anwohner, Interessenten, Investoren, Betreiber) zu suchen und für die prozessuale Ausarbeitung der Diagnose der Situation im Entwicklungsstrang der Interpretation von

²⁸ So in Max Horkheimer und Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*, Frankfurt am Main: Fischer, 1969, S. 132 f.

Vergangenheit, Orientierung in der Gegenwart und Erwartung bestimmter Zukünfte zu nutzen.

Die Raumentwicklung ist ein kultureller Prozess der Raumentwicklung, weil sie davon ausgeht, *dass die Intelligenz der Diagnose der Situation nur im Prozess selber stecken kann*. Der Prozess fördert Optionen und Chancen zutage, die keinem der Akteure vorab bekannt sein können. Dem vergleichbar, was man seit der Antike gewohnt ist, Kultur zu nennen, übergreift der Prozess verfügbare und unverfügbare Elemente, kontrollierbare und nicht-kontrollierbare Faktoren einer Entwicklung. Jeder der an einem Prozess beteiligten Akteure muss genau diese Differenz zwischen verfügbaren und unverfügbaren Elementen, zwischen kontrollierbaren und nicht-kontrollierbaren Faktoren aushalten. Sichtbares und nachhaltiges Engagement, aber auch Bereitschaft zum Lernen und zur Korrektur der eigenen Absichten sind genau deshalb die unverzichtbare Einsatzbedingung für das Zustandekommen eines Prozesses. Der Prozess vollzieht sich nicht von allein, sondern im Medium eines Materials, das aus Absichten und Interessen, Erwartungen und Befürchtungen, Taktiken und Strategien, Tricks und Verweigerungen genauso besteht wie aus offen gelegten Zielsetzungen, vereinbarten Mitteln und beschlossenen Wegen.

Der Prozess der Stadtentwicklung ist ein kultureller Prozess der Raumentwicklung, weil im Zuge der Entwicklung *nicht nur Transparenz, sondern auch Intransparenz entstehen*. Im kommunikativen Miteinander der Akteure hat man es mit den Abhängigkeiten und den Unabhängigkeiten aller Beteiligten zu tun. In jedem Moment sind neben den gerade getroffenen Verabredungen auch Optionen sichtbar, den Prozess im Stich zu lassen, die Verabredungen nicht einzuhalten oder einen Mehrwert aus der Entwicklung zu ziehen, dem die Partner nicht zugestimmt hätten, wenn sie ihn rechtzeitig erkannt hätten. Je besser man sich kennen lernt, desto mehr Gründe hat man, davon auszugehen, dass man den anderen immer noch nicht genug kennt. Vertrauen ist erforderlich; aber Vertrauen ist nur möglich, wenn der Prozess laufend Anhaltspunkte liefert, die dafür genutzt werden können, das ohne jede böse Absicht aus dem Prozess selber entstehende *Misstrauen* nicht nur semantisch, sondern operational zu beruhigen. Ein Vertrauen, das die Grundlage weiterer riskanter Schritte sein soll, bewährt sich nicht von selbst, sondern an der vom Prozess selbst zu liefernden Möglichkeit zur Überprüfung seines Gegenteils.²⁹

²⁹ Siehe dazu Charles Sabel, *Studied Trust: Building New Forms of Cooperation in a Volatile Economy*, in: Richard Swedberg (Hrsg.), *Explorations in Economic Sociology*, New York: Russell Sage, 1993, S. 104-144.

Der Prozess der Raumentwicklung ist daher elementar auf die Entstehung und Ausnutzung von *Risikostrukturen* angewiesen. Risikostrukturen sind Strukturen, die prinzipiell voneinander unabhängige Akteure dazu bewegen, sich auf bestimmte und möglichst präzise umrissene Abhängigkeiten unter der Voraussetzung einzulassen, dass jeder der Akteure ein den anderen sichtbares Risiko eingeht, das weder zu klein ist, um im Falle seines Eintretens folgenlos zu bleiben, noch zu groß, um nicht zu hazardierendem Verhalten einzuladen. Jeder der Akteure muss in der Lage sein, sich auf ein für ihn im Falle des Eintretens schmerzhaftes Risiko einzulassen, das er mit seinen eigenen Mitteln und im Verbund mit den Partnern des Prozesses gerade eben noch (eine Marginalitätsbedingung) zu kontrollieren in der Lage ist.³⁰ Der kulturelle Prozess einer Raumentwicklung gewinnt seine Qualität, Verlässlichkeit und Nachhaltigkeit aus der Bereitschaft und Fähigkeit der beteiligten Akteure, diesen Typ eines für sie kontrollierbaren und wechselseitig vorführbaren (signalisierbaren) Risikos zu übernehmen. Ohne diese Bereitschaft zum Risiko kein Prozess und keine Entwicklung.

Das schwierigste Element eines kulturellen Prozesses der Raumentwicklung besteht daher darin, die Akteure zu suchen und zu finden, die bereit und in der Lage sind, sich auf Risiken einzulassen, die wiederum für andere Akteure interessant genug sind, sich ebenfalls zu beteiligen. Hier lassen sich Niedrigstrisikostrategien ebenso vorstellen wie Höchststrisikostrategien. Die *Kunst der kulturellen Raumentwicklung* besteht darin, das passende Mix zwischen den Risiken, die den Prozess interessant werden lassen, auf der einen Seite, und den Akteuren, mit denen man sich auf den Prozess einlassen möchte, auf der anderen Seite herzustellen. Ist das Risiko zu niedrig, fallen hochkarätige Investoren aus; ist es zu hoch, kommen Anwohner nicht zum Zuge.

Es liegt auf der Hand, dass in puncto Risiko- und Akteursmix keine generellen Aussagen getroffen werden können. Die Lösung des Problems, den richtigen Mix zu finden, kann nur eine *empirische und konkrete Lösung* sein. Man muss es ausprobieren. Und man kann sich dabei auf bereits vorhandene Erfahrungen sowohl verlassen wie man immer wieder Abstand zu ihnen gewinnen muss. Der Prozess bleibt offen und muss dennoch begonnen werden.

Das Stichwort des *kulturellen* Prozesses einer Raumentwicklung soll demnach nicht andeuten, dass sich die Raumentwicklung in der virtuellen Stadt auf einen ästhetisch

³⁰ Siehe zum Begriff der Risikostruktur, entwickelt im Rahmen einer Soziologie des Marktes und erprobt an klassischen Strukturen des Bankgeschäfts, Dirk Baecker, *Information und Risiko in der Marktwirtschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988, S. 243 ff., und ders., *Womit handeln Banken? Eine Untersuchung zur Risikoverarbeitung in der Wirtschaft*, Neuauflage Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008, S. 135 ff.

gefälligen und allseits kultivierten Prozess reduzieren lässt.³¹ *Macht und Kontrolle* bleiben auch dann maßgebende und stilgebende Faktoren, wenn neben der Strukturentwicklung auch die Kulturentwicklung zu beachten ist. Macht heißt, dass Willkürchancen gesucht, verteilt und blockiert werden.³² Kontrolle bedeutet, dass bestimmte Akteure weiterreichende Restriktionen setzen können, wenn es darum geht, Bedingungen für die Teilnahme am Prozess zu definieren, als andere.

Die Kontrolle der einen fordert die Macht der anderen heraus. Dies ist kein dysfunktionaler Aspekt eines im Übrigen funktionalen Prozesses der möglichst behutsamen und nachhaltigen Entwicklung eines urbanen Raums, sondern eine elementare Voraussetzung der Möglichkeit dieses Prozesses. Denn die Kontrolle ebenso wie die Macht machen auf *Faktoren der Willkür* aufmerksam, ohne die der Prozess weder sein Material noch seine Ziele hätte.

Raumentwicklung ist nicht nur ein kognitiver Prozess der Klärung etwa objektiv gegebener Möglichkeiten, sondern vor allem ein volitiver Prozess der Durchsetzung subjektiv gesuchter und den Interessen bestimmter Akteure eher als den Interessen anderer Akteure dienender Prozess.

Die Selbstorganisation der virtuellen Stadt ist wie gezeigt auf die *Inanspruchnahme und Erprobung von Freiheitsgraden* angewiesen, ohne die ein Prozess weder starten noch zu einem Ziel finden kann. Diese Freiheitsgrade können nur willkürlich gesetzt werden, sonst wären sie keine. Das heißt nicht, dass sie nach Belieben gesetzt werden können, denn die Gesellschaft insgesamt spielt in der Form ihrer Netzwerke immer mit. Aber daraus kann umgekehrt nicht geschlossen werden, dass es keine Freiheitsgrade gibt, denn sonst würden wir uns in einer vollkommen determinierten Welt bewegen und wäre Entwicklung nur als Vollzug eines bereits göttlichen oder sonstwie transzendental beschlossenen Schöpfungsplans möglich.

Macht und Kontrolle sind demnach die *maieutischen Praktiken* der Suche nach, Erprobung und Inszenierung von Freiheitsgraden, begründet in Willkürchancen. Diese Praktiken tragen die Raumentwicklung, machen sie allerdings nicht einfacher. Sie tragen sie, da die beiden wichtigsten – Philosophen vermuten: die beiden einzigen – Freiheitsgrade eines Prozesses sein Anfang und sein Ende sind. Alles andere ergibt sich aus der Situation. Und sie machen

³¹ Siehe zum Begriff der Stadtbaukultur Uwe Altröck, Stadtbaukultur: Modebegriff oder innovatives Programm, in: Wolkenkuckucksheim: Internationale Zeitschrift zur Theorie der Architektur 8, Heft 2 (März 2004), www.tu-cottbus.de/theo/Wolke/.

³² Siehe Dirk Baecker, Die Sache mit der Führung, Wien: Picus Verlag, 2009.

den Prozess nicht einfacher, da wesentliche Momente des Prozesses nun die Form der Durchsetzung von Absichten und des Widerstands gegen die Durchsetzung von Absichten annehmen. Aber ohne diese *Schwierigkeitsschwellen* könnte der Prozess der Raumentwicklung nicht gelingen. Diese Schwellen muss er nehmen. Die Macht und ihre Durchsetzung rufen die Strukturen der Gesellschaft auf, in denen diese Macht entweder eine Chance hat oder nicht. Die Realisierung bestimmter Freiheitsgrade und der Willkür, auf denen sie beruhen, definiert bereits jene kulturelle Verdichtung, auf die ein Prozess sich einlassen muss, so er ein wiedererkennbares Profil gewinnen will.

Niemand behauptet, dass ein kultureller Prozess der Raumentwicklung ein Prozess ist, der sich an ethischen oder ästhetischen Kriterien messen lassen muss. Es gibt Kulturen, die solchen Kriterien nicht genügen und dennoch Identitäten und Profile definieren, die in der Lage sind, sich in den lokalen, regionalen und globalen Netzwerken der Gesellschaft zu behaupten. Der *Begriff des kulturellen Prozesses einer Raumentwicklung* ist daher nicht normativ, sondern deskriptiv zu verstehen. Er beschreibt keine Standards einer tradierten Kultur, an der eine Raumentwicklung zu messen wäre, sondern er beschreibt als die Voraussetzung jeder Raumentwicklung, dass es gelingt, eine Identität und ein Profil zu finden, die in der Lage sind, sich in einem Netzwerk zu behaupten und innerhalb dieses Netzwerks Anschlüsse zu weiteren Netzwerken zu finden.

Zu diesem Zweck der Raumentwicklung gilt es die Formen der Macht und der Kontrolle nicht zu verstecken, sondern im Prozess selber einzusetzen. Da die Macht und die Kontrolle ihrerseits an Bereitschaften des Netzwerks gebunden sind, sich führen und kontrollieren zu lassen, muss uns deswegen nicht bange werden. Die Macht ist eine Ressource der Gesellschaft selber. Und die Kontrolle ist immer an die machiavellistische und kybernetische Voraussetzung gebunden, dass sich kontrollieren nur lässt, was seinerseits eine Form der Kontrolle ausüben kann.³³ *Die Macht vergemeinschaftet und die Kontrolle ist zirkulär*. Das macht beide ebenso gefährlich wie attraktiv. Macht und Kontrolle fordern unsere Beobachtung heraus. Bereits darin besteht ein Gutteil ihrer Funktionalität. Sie definieren das Material, aus dem ein Prozess gewonnen werden kann.

³³ Siehe Niccolò Machiavelli, *Der Fürst*, dt. Stuttgart: Kröner, 1978; und Ranulph Glanville, *The Question of Cybernetics*, in: *Cybernetics and Systems* 18 (1987), S. 99-112.

11. Raumkultur

Die virtuelle ist Stadt ist nicht mehr repräsentativ wie die antike oder rational wie die moderne Stadt, sondern differentiell. Ihr Verständnis ergibt sich nicht mehr aus repräsentativen Bauten und Plätzen und den auf sie bezogenen Häusern und Wegen und nicht mehr aus der funktionalen Abstimmung von Nutzungsflächen und Verkehrsflächen, sondern aus der Beobachtung der Differenz von Akteur und Zugriff. Ihre Realität liegt darin, welche ökonomischen und politischen, rechtlichen und pädagogischen, ästhetischen und kulturellen Zugriffe jeweils möglich sind, ohne dass diese Zugriffe jeweils andere Zugriffe ausschließen. Im Gegenteil, sie markieren ein Feld von Möglichkeiten, das schon deswegen auch für andere Akteure interessant ist. Die virtuelle Stadt lebt von einer Kultur des Raumes, in der die Attraktivität des Ortes von der Qualität seiner Verknüpfung in lokalen, regionalen und globalen Netzwerken abhängig ist.

Die Versuchung ist groß, die virtuelle Stadt der nächsten Gesellschaft entweder nach dem Muster einer nachhaltigen ökologischen Balance oder nach dem Muster einer totalen Überwachung zu denken. Diese Versuchung ist umso größer, als die utopische Variante und die kritische Variante dieser Vorstellung strukturell und kulturell einiges miteinander gemeinsam haben. Beide nutzen die infrastrukturellen Möglichkeiten des Computers und seiner Vernetzung für die Protokollierung von Beständen und Bewegungen.

Seit sich die Menschen Gedanken über die ideale, weil gerechte Stadt gemacht haben, also seit Platons *Politeia*, ist jedoch bekannt, dass die Norm der Stadt nur interessant ist, um eine davon abweichende Wirklichkeit beobachten zu können.³⁴ Die monumentale Stadt der Antike macht jene Akteure (vor allem: reiche Kaufleute, aber auch Künstler) beobachtbar, die sich in das teleologische Bild der Stadt nicht fügen und auch von ihr nicht repräsentieren lassen. Die funktionale Stadt der Moderne beharrt auf einer Form der Planung, die von der Dynamik der Entwicklung laufend überholt und der Komplexität der Bezüge zwischen den Funktionen unterlaufen wird. Hier sind es vor allem Protestbewegungen (gegen das Monopol der Fürsten auf Religion und Politik, für die Befreiung der Sklaven und des Proletariats, gegen den Einfluss der Juden, für die Emanzipation der Frau, gegen die Integration der Ausländer), die die rationale Ordnung durchkreuzen und Flächen wie ihre Nutzungen neu zu definieren

³⁴ Siehe noch einmal Dirk Baecker, Platon, oder die Form der Stadt, in: ders., Wozu Soziologie? Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2004, S. 189-212.

zwingen (die Versammlungsorte der Demokratie; die Tempel des Konsums; Grünflächen für Sport und Freizeit; Museen, Bibliotheken, Opernhäuser und Theater; Kindergärten und Ganztagschulen; Segregation und Durchmischung der Quartiere; die Flucht in die Vororte; die Gentrifizierung der zentrumsnahen Bezirke).

Die Wirklichkeit der virtuellen Stadt der nächsten Gesellschaft wird ebenfalls von ihrer Norm abweichen, ohne die Norm deswegen überflüssig werden zu lassen. Die Norm wird durch Stichworte wie "Ausweitung der Protokollzone" (Tom Fürstner) und "Ressourcengenerierung" (Elmar Lampson) gekennzeichnet sein,³⁵ die Wirklichkeit einerseits durch Bemühungen, diese Normen in die Tat umzusetzen, und andererseits durch Abweichungen von diesen Normen. Es werden Zonen entstehen, die weder protokolliert werden noch protokolliert werden können.³⁶ Und es wird Räume geben, in denen Ressourcen weder generiert noch verbraucht, sondern neutralisiert und negiert werden.³⁷ Die virtuelle Stadt wird in dem Maße *differentiell* sein, als es ihr gelingt, die Differenz dieser Zonen und dieser Räume trotz allem als einen Zusammenhang darzustellen: als einen Zusammenhang unbestimmter, das heißt nur fallweise bestimmbarer virtueller Zugriffe, die dort wieder eine Verbindung und ein Angebot schaffen, wo gerade noch nur Isolation und Ignoranz zu beobachten waren.

Die virtuelle Stadt der nächsten Gesellschaft wird aus industriellen, politischen, administrativen, rechtlichen, künstlerischen, pädagogischen, medizinischen, militärischen und weiteren Kontrollprojekten bestehen, die sich in Netzwerken bewegen, die mit ihrem Aufbau schon wieder zerfallen. Die Kontrollprojekte greifen aufeinander zu und sie halten sich gegenseitig auf Abstand. Sie rechnen mit Beständen, deren Form der Verknüpfung nicht die Sache, geschweige denn der Akteur, sondern das Ereignis ist. Am Ereignis zeigt sich, was miteinander verbunden werden kann und was nichts miteinander zu tun hat. Ereignisse kann man zählen und ordnen. Nur festhalten kann man sie nicht; und genau davon lebt der urbane Raum; und genau darin zeigt sich die Gesellschaft. Ereignisse garantieren die Relation zwischen Bestimmtheit und Unbestimmtheit als Formprinzip der Gesellschaft wie ihres urbanen Raums.

³⁵ Siehe Protokoll und Bericht über das Next City Reininghaus Symposium.

³⁶ Die Science-Fiction-Literatur nimmt diesen Punkt mit einem genauen Blick für die Differenz der Zonen vorweg, siehe Neal Stephenson, *Snow Crash*, New York: Bantam, 1992.

³⁷ Das lässt sich in einer literarisch sensiblen Philosophie studieren, etwa bei Giorgio Agamben, *Homo sacer: Die souveräne Macht und das nackte Leben*, dt. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.

Dieses im besten Sinne des Wortes zugleich pragmatische und dialektische (idealistische und materialistische Prinzipien übergreifende) Formprinzip einer Relation zwischen Bestimmtheit und Unbestimmtheit ist nicht neu. Im Nachhinein kann man es für alle Medienepochen der Gesellschaft und ihrer Stadt beschreiben. Erst in der virtuellen Stadt jedoch rückt es in den Mittelpunkt der Beobachtung und Gestaltung von Entwicklungsprozessen und ihren Resultaten. Es garantiert, dass auch dann mit offenen Flanken beobachtet und gestaltet wird, wenn jeder Ausgangspunkt und jedes Produkt der Gestaltung ihr genaues Profil und damit ihre Bestimmtheit haben müssen. Die Unbestimmtheit läuft immer mit. Sie zwingt zu einem prozessualen Vorgehen, dessen Charme darin besteht, dass es nach Belieben skalierbar ist, weil sich die Relation von Bestimmtheit und Unbestimmtheit im Detail genauso erweist wie im großen Ganzen.

Eine der wichtigsten Konsequenzen dieser Überlegungen ist, dass die zugleich repräsentativen und funktionalen Ansprüchen begehrende Ideen der Raumentwicklung in der virtuellen Stadt zurückgenommen werden auf die Idee eines Beitrags zur *Entwicklung einer Raumkultur*.

Die Ideen der Stadtentwicklung und Stadtteilentwicklung leben vom *Hoheitsanspruch* einer politischen Repräsentation der Stadt gegenüber ihrer Bevölkerung wie auch vom *Ordnungsanspruch* der Zuordnung aller Teile zu einem Ganzen der Stadt. Herrschaftsansprüche und Funktionalitätsansprüche gehen eine intime Verbindung ein, die umso unauflösbarer ist, je schwächer jeder einzelne dieser Ansprüche durchsetzbar ist. Von privaten Interessenten angeregte Entwicklungsprojekte werden in einem Dilemma gefangen, dem sie nicht entkommen können: Im Rahmen der traditionellen Ideen einer Stadtentwicklung oder Stadtteilentwicklung erheben sie ebenso unwillkürlich wie zwangsläufig Ansprüche auf die Gestaltung eines Raumes, die ebenso unwillkürlich wie zwangsläufig kritisiert werden, weil Private weder einen Anspruch auf Repräsentation noch einen Anspruch auf funktionale Ordnung erheben können, ohne innerhalb einer demokratischen Ordnung den Protest derer auf den Plan zu rufen, die sich von Privaten weder repräsentieren noch ordnen lassen wollen. Seit der griechischen *polis* werde Politik und Stadt in einem Atemzug genannt, obwohl sich die Bindung der Politik an die Stadt mit der Entstehung der Nationalstaaten stark gelockert hat und obwohl es nach wie vor private

Akteure sind, die prägenden Einfluss nicht nur auf die wirtschaftliche, sondern auch auf die politischen Geschehnisse einer Stadt haben.³⁸

Damit sind private Immobilienentwicklungsprojekte gezwungen, die Flucht nach vorne, das heißt die Flucht in die ökologische Ordnung des urbanen Raums der virtuellen Stadt anzutreten. "Ordnung" ist hier nur noch ein Begriff für "Netzwerk"; und "Stadt" ist hier nur noch ein Begriff für einen "Raum", in dem man sowohl leben als auch sein Leben mit anderem verknüpfen kann. Die Orientierungsgröße für private Entwicklungsprojekte nennen wir daher nicht mehr Stadtentwicklung oder Stadtteilentwicklung, sondern *Raumentwicklung*, wenn "Raumentwicklung" heißen darf, mit den aktuellen und potentiellen Verknüpfungen eines Ortes im Netzwerk weiterer Orte kultivierend, das heißt kreativ pflegend und Alternativen vergleichend, umzugehen. Wir reagieren damit sowohl auf die Auflösung des traditionellen Stadt/Land-Unterschieds bereits in der modernen Gesellschaft³⁹ als auch auf das politische Dilemma einer privaten Raumentwicklung, die politische Ansprüche erheben muss, die sie nicht erheben kann.

Die *Pointe des Kulturbegriffs* ist es dabei nicht zuletzt, dass er dazu zwingt, verfügbare und unverfügbare Ursachen eines Entwicklungsprojektes zusammen zu denken. "Kultur" heißt seit jeher, dass man zwar vieles dafür tun kann, dass sie zustande kommt, wächst und gedeiht, dass sie jedoch letztlich nur aus sich selber wachsen und gedeihen kann.⁴⁰ Der Bauer kann sein Feld bestellen, pflügen, säen und schützen, doch wachsen muss das Getreide von alleine; und wenn die Gunst der Götter und der Winde es nicht will, dann wächst es nicht. Dieses Wissen um die Differenz von verfügbaren und unverfügbaren Ursachen steckt seit jeher im Begriff der "Agrikultur". Aber es steckt auch in Formulierungen wie jener von der "cultura animi", als die Cicero die Philosophie bezeichnet hat, den pflegenden Umgang mit dem eigenen Gemüt oder Geist, auf dass ein kluger Gedanke sich einstelle, oder der "cultura dolorum", als die die alten Kirchenväter den christlichen Glauben verstanden haben, jenen pflegenden und tröstenden Umgang mit den eigenen Schmerzen derart, dass ein Glaube an Gott möglich wird.

38 Siehe nur Charles Tilly, *Coercion, Capital, and European States, AD 990-1992*, Cambridge, Mass.: Blackwell, 1992; und nach wie vor Max Weber, *Wirtschaftsgeschichte: Abriß der universalen Sozial- und Wirtschaftsgeschichte*, 5. Aufl., Berlin: Duncker & Humblot, 1991.

39 Siehe dazu Rolf Peter Sieferle, *Rückblick auf die Natur: Eine Geschichte des Menschen und seiner Umwelt*, München: Luchterhand, 1997; und exemplarisch Roger Diener, Jacques Herzog, Marcel Meili, Pierre de Meuron und Christian Schmid, *Die Schweiz: Ein städtebauliches [sic!] Portrait*, 3 Bücher und eine Karte, Basel: Birkhäuser Verlag für Architektur, 2006.

40 Siehe dazu Dirk Baecker, *Wozu Kultur? 2., erw. Aufl.*, Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2001.

Die Kategorie der Raumkultur denkt einen Ort als einen Knoten in mehreren, durchaus heterogenen Netzwerken. Der Ort ist ein Ort, an dem Menschen leben, leben können und leben wollen. Die Netzwerke bestehen aus aktuellen und potentiellen Verknüpfungen, die es zum einen diesen Menschen ermöglichen, sich mit der Welt lokal, regional und global zu verbinden, und aus denen zum anderen jederzeit Zugriffe auf den Ort denkbar sind.

Deswegen ist ein Ort, verstanden als Ausgangspunkt und Produkt einer Raumkultur, *zugleich situiert und virtuell*. Raumkultur muss stattfinden, sie muss eine Stätte, einen Ort haben, sonst gibt es sie nicht. Aber ihre Qualität bezieht sie aus den Netzwerken, die von diesem Ort aus zugänglich sind und die auf diesen Ort zugreifen.

Immobilienentwicklung ist Raumkulturentwicklung. Die nächste Gesellschaft wird daran nichts ändern, sondern sie wird diesen ebenso trivialen wie robusten Ausgangspunkt in das Zentrum urbaner Projekte rücken. Der Gewinn der hier vorgelegten Überlegungen besteht nicht darin, diese Idee entwickelte zu haben,⁴¹ sondern darin, sie in den Kontext des Übergangs von der modernen zur nächsten Gesellschaft eingebettet zu haben.

Gesellschaftliche Referenzen werden in Konzepten der Stadtentwicklung und Raumplanung allzu oft eher implizit mitgeführt. Man orientiert sich an den anschaulichen Phänomenen von Architektur und Urbanität und lässt die Frage, welche gesellschaftliche Ordnung hier anschaulich wird, auf sich beruhen. In vielen Fällen genügt das auch. Will man jedoch sowohl den Spielraum als auch die möglichen Dilemmata einer sowohl öffentlichen als auch privaten Immobilienentwicklung aufzeigen, muss man den gesellschaftlichen Kontext explizit mit in den Blick nehmen.

Der nächste Schritt ist die Suche nach oder die Entwicklung einer *Software für Projekte der Immobilienentwicklung*, die der Idee einer Ausweitung der Protokollzonen folgt und einen Ort im Netzwerkgefüge seines Raumes abzubilden und mögliche Variationen der Verknüpfung dieses Ortes zu simulieren vermag. Ansätze auch hierfür, die einen Ort als Fraktal und einen Raum als Netzwerk verstehen, gibt es bereits.⁴² Das Problem und der Reiz dieser den kulturellen Prozess der Raumentwicklung unterstützenden Software, wenn es sie denn eines Tages gibt, werden darin bestehen, dass weder der individuelle Ort noch der

⁴¹ Siehe nur Christopher Alexander, *A Pattern Language: Towns, Buildings, Constructions*, New York: Oxford University Press, 1977.

⁴² Siehe Nikos A. Salingaros, *Principles of Urban Structure*, Amsterdam: Techne Press, 2005; Michael Batty, *Cities and Complexity*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005; Louis Albrechts und Seymour J. Mandelbaum (Hrsg.), *The Network Society: A New Context for Planning*, London: Routledge, 2005; Gabriel Dupuy, *Urban Networks, Network Urbanism*, Amsterdam: Techne Press, 2008.

Raum, in dem er situiert ist, noch die Netzwerke, die diesen Raum erschließen und den Ort qualifizieren, vorausgesetzt werden können. Stattdessen entwickeln sich Ort, Raum und Netzwerke in strenger Interdependenz. Damit sind zu viele Variable im Spiel, um die Gleichung mathematisch lösen zu können. Und genau deshalb ist die Immobilienentwicklung ein kultureller Prozess.