

Heterotopien

Fred Truniger und Sabine Wolf

Die Stadt kann unter verschiedensten Gesichtspunkten betrachtet werden. Jede Betrachtungsweise wird eine andere Stadt behandeln. Statt von *der* Stadt zu sprechen, müsste man korrekt von *vielen* Städten sprechen, auch wenn man nur einen spezifischen Ort meint, eine eindeutige Koordinate auf der Landkarte. Wir haben uns entschieden, die Stadt als Raum zu betrachten, als Raum sozialer und gesellschaftlicher Prozesse. Dieser Raum ist nicht singulär und nicht eindeutig definierbar. Er äussert sich vielmehr als Gemengelage von Beziehungen unter BewohnerInnen, ansässigen Institutionen, der Gesellschaft als ganzer, etc.

Die Heterotopien Michel Foucaults

Die Vielheit der Städte an einem identischen geografischen Ort finden wir in einem Konzept Michel Foucaults wieder, die er in seinem Text „andere Räume“ beschrieben hat. Foucault hat diese „anderen Räume“ Heterotopien genannt. Im Gegensatz zur geläufigeren Utopie, die eine Platzierung ohne wirklichen Ort meint und damit unwirklichen Raum bezeichnet, definiert Foucault die Heterotopie als wirklichen und vor allem wirksamen Ort, einer verwirklichten Utopie vergleichbar. Sie entsteht, wenn einem Ort von einer Gesellschaft eine spezifische Funktion zugeschrieben wird, die nicht mit der Topografie des Ortes allein verstehbar ist. Das Verständnis dieser Orte erschliesst sich erst aus der Sicht auf die Zusammenhänge, in welchen dieser

Ort gebraucht wird.

Mit der Heterotopie schuf sich Foucault eine Terminologie, mit der er die Gleichzeitigkeit von unterschiedlichen Gebrauchsformen desselben geografischen Ortes beschreiben konnte: Die Heterotopie bezeichnet konkurrierende Räume, die ohne Ort nicht existent sind, aber durch ihn nicht eindeutig definiert werden.

Heterotopien machen aus Orten veränderliche Räume. Es herrschen bestimmte Regeln, doch nur so lange, wie sie von den Mitgliedern einer Gesellschaft befolgt werden. Solange dies geschieht, sind Heterotopien wirksam und können das Geschehen an einem Ort verändern. Das Befolgen von Regeln und ihr Bruch, der zum Verschwinden einer Heterotopie an einem Ort führen kann, weist auf ein grundlegendes Charakteristikum hin: Jede Heterotopie kann in einer Gesellschaft beliebig umgedeutet werden. Sie kann daher nur in einem Zeitschnitt betrachtet werden – einen Moment später hat sie ihre Funktion möglicherweise bereits verloren. Diese Veränderlich- und Endlichkeit der Heterotopie rührt von ihrer Funktion her, die sie gegenüber den verbleibenden Räumen erfüllt. Fällt die Funktion einer Heterotopie innerhalb einer Gesellschaft weg, löst sich die Heterotopie auf oder passt sich an die neuen Gegebenheiten an.

Zusammenfassend äussert Foucault sechs Prämissen einer Heterotopie, die jedoch nicht zugleich erfüllt sein müssen.¹

- 1) Heterotopien sind universal. Sie existieren in allen Kulturen.
- 2) Heterotopien unterliegen Umdeutungen innerhalb einer Gesellschaft (über Zeit und Koinsidenz).
- 3) An einem Ort sind mehrere in sich unvereinbare Plazierungen möglich.
- 4) Heterotopien sind häufig an Zeitsprünge gebunden (Heterochronien), Beispiele hierfür sind Museen, die „die Zeit speichern“.
- 5) Heterotopien bestehen in einem System der Öffnungen und Schließungen, bspw. was die Zugehörigkeit und Zugänglichkeit der Heterotopie anbetrifft.
- 6) Heterotopien haben eine Funktion gegenüber dem verbleibenden Raum inne.

Die Heterotopie und die Stadt: Beispiel „Züri brännt“

Wir haben als Beispiel für eine Heterotopie der Stadt einen Zeitschnitt ausgewählt, der in einem agitatorischen Dokumentarfilm festgehalten ist. Der Film „Züri brännt“, produziert im Jahr 1981 vom Videoladen Zürich, zeigt eine urbane Heterotopie, die ihre Funktion heute längst verloren hat, jedoch vor 25 Jahren in den jugendlichen Schichten der Gesellschaft plötzlich Wirklichkeit wurde: Die Stadt als Beute, als selbstbestimmter Freiraum und als Ort der (handgreiflichen) Auseinandersetzung mit der Moral der früheren Generationen.

Die öffentlichen Plätze Zürichs waren im „heissen Sommer“ 1980 der Schauplatz von Strassenkämpfen. Am 31. Mai gingen erstmals tausende Jugendliche beim Opernhaus und dem Bellevue auf die Strasse und verwandelten diese innert Stunden von normalen städtischen Verkehrswegen in eine Kampfzone. Die Strassenkämpfe erfassten binnen weniger Tage die ganze Stadt und veränderten während eines Jahres die Zusammenhänge, unter welchen diese städtischen Orte gesehen werden konnten, grundlegend: Die Auseinandersetzung galt jedoch nicht den *Orten*, die zu Schauplätzen für die Scharmützel zwischen Ordnungshütern und Jugendlichen wurden, auch nicht Orten wie der Roten Fabrik oder dem AJZ beim Hauptbahnhof, die die Jugendlichen für sich beanspruchten. Die eigentliche Auseinandersetzung galt den fehlenden *Räumen*, die es den Jugendlichen ermöglichen, ein Leben nach den eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen zu führen. Das Entladen der Unzufriedenheit erfolgte plötzlich und war in gewisser Hinsicht äusserst kreativ: Das Fehlen der selbstbestimmten Räume wurde kompensiert durch die Aneignung der öffentlichen Plätze und Strassen in den Demonstrationen. Die Innenstadt Zürichs beherbergte einen Sommer lang die Heterotopie einer jungen, lebenswerten und toleranten Stadt, eine Heterotopie die allein den Jugendlichen gehörte und durch Dress- und Verhaltenscodizes geschützt war. Das einzige sichtbare Zeichen dieser Heterotopie waren die Graffitis an den Wänden: „Alle Macht den Amöben“ und „Züri brännt jetzt“.

Einen Sommer lang brach mit Macht eine soziale Energie in Zürich aus, die die Stadt grundlegender verändert hat, als die meisten städtebaulichen



Abbildungen:
Screenshots „Züri brännt“



Abbildung:
„Züri brännt“ &
„Heterotopien“
Quelle: eigene Darstellung

Eingriffe. Diese verändernde Kraft ist die Aneignung von Orten durch die BewohnerInnen, die in städtebaulichen Fragen mitbedacht werden muss, wenn für Menschen gebaut wird. „Züri brännt“ kann als extremes Beispiel für eine an sozialen und gesellschaftlichen Fragen ausgerichtete Stadtplanung verstanden werden – allerdings muss man im Auge behalten, dass „Planung“ ein der Heterotopie diametral entgegengesetzter Begriff ist.

Die Heterotopie, die sich die ProtagonistInnen der Strassenkämpfe erschaffen haben, hat sich in der Event-Stadt Zürich heute verwirklicht und verfestigt. Die Wirklichkeit gewordene Heterotopie der Stadt der Jugend wird den Hintergrund der sich vielleicht bereits entwickelnden nächsten Heterotopisierung Zürichs abgeben.

Die Heterotopie und die virtuelle Stadt: Beispiel „Cyberhelvetia“

Während im ersten Teil der Arbeit untersucht wurde, inwieweit Foucaults Heterotopie-Begriff auf filmische Räume, bzw. filmische Inhalte anwendbar ist, werden im zweiten Teil Untersuchungsraum und -gegenstand in den virtuellen Raum verlagert. Wir wenden Foucaults Begriff der Heterotopie auf das Expo02-Projekt Cyberhelvetia an und stellen dar, welche Heterotopien im Projektverlauf bestanden haben bzw. wann von einer Heterotopie gesprochen werden kann und wo heterotope Ansätze Utopien bleiben.

Vorgeschichte von Cyberhelvetia

Cyberhelvetia war ein Internet- und Ausstellungsprojekt, das an der Expo.02 in der Artepilage Biel mit einem eigenen Ausstellungspavillon einen realen Raum besetzte.

Erste Skizzen entstehen 1997 im Rahmen der „Mitmachkampagne“. Im Herbst 1998 wird das Projekt der Initianten Martin Roth und Andreas Kohli von der Jury der Expo.01 ausgewählt. Finanziert wird „Cyberhelvetia“ von der Credit Suisse Group CS, DiAx (Sunrise) und Sun Microsystems.

Projektiert ist eine moderierte, interaktive „online-Story“ mit einer sich über zwei Jahre hinziehenden, vorgeformten Narration. Roth und Kohli gründen die Zürcher Firma Belleville AG, die bis Ende August 2001 die inhaltliche Projektleitung inne hat. Im Herbst 1999 tauchen erste Probleme auf, die

Arbeiten werden für ein halbes Jahr eingestellt. In dieser Zeit verabschiedet sich Belleville von der Idee der moderierten Geschichte.

Das Projekt soll auf drei Säulen ruhen (Prozess als Prinzip, Identität als Thema, Internet als Medium),² die umgesetzt werden in drei Teilen: Einer Internetplattform (www.cyberhelvetia.ch),³ die ab Ende Januar 2001 online ist. Etwa 40 mobile „Fotobots“, die in Schaufenstern in der ganzen Schweiz verteilt, als Schnittstelle zum realen öffentlichen Raum die Möglichkeit bieten, „sich direkt ins Internet zu photographieren“. Drittens der „Pool“, ein Ausstellungspavillon auf der Arteplage Biel an der Expo.02, konzipiert in Form einer traditionellen Schweizer Badeanstalt.⁴

Im folgenden konzentrieren wir uns vor allem auf die Internetplattform.

Publiziert wird ab Januar 2001 eine andere „Stadt“ als die Projektierte. Die Stadtmetapher ist nicht konsequent umgesetzt, die animierte Geschichte sowie viele ihrer Schauplätze fehlen. Massgeblich ist, dass die Lenkung durch die Projektverantwortlichen wegfällt, d.h. Cyberhelvetia wird zum selbstentwickelnden System.

Die Internetplattform verzeichnet wegen fehlender Werbung und technischer Schwierigkeiten nicht viele BesucherInnen. Im März 2001 sind 2500 UserInnen angemeldet, im September 8000. Davon sind im Juli 2001 ca.150 Mitglieder aktiv, von denen gleichzeitig jedoch höchstens 20 online sind.⁵

Ab Mai 2001 beginnt die CS Druck auf das Projekt auszuüben. In der Folge wird das Projekt erneut mit einem Entwicklungsstopp belegt. Schliesslich tritt die Belleville im Herbst 2001 zurück. Die CS findet zusammen mit der Expo eine neue Leitung.

Im Zeitraum von Herbst 2001 bis zur Aufschaltung einer veränderten Version durch die neue Leitung im Januar 2002 wird das Projekt nicht, bzw. nur minimal betreut, es herrscht maximaler Freiraum der NutzerInnen, die sich das Projekt zu eigen machen und sich die (virtuellen) Räume aneignen. Als die Plattform neu aufgeschaltet wird, haben sich viele UserInnen der „älteren“ Generation zurück gezogen.

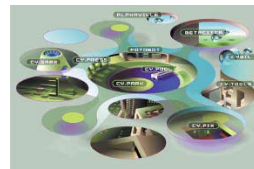
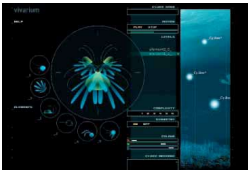


Abbildung:
Übersicht Cyberhelvetia.ch.
Quelle:
http://www.screenbow.de/praesentation_ibh.pdf



Abbildungen:
Übersicht Cyberhelvetia.ch.
Quelle:
http://archives.arte-tv.com/de/archive_40159.html



Abbildungen:
Übersicht Cyberhelvetia.ch.
Quelle:
http://www.screenbow.de/praesentation_ibh.pdf

Drei Ebenen der Analyse: Urheber, Art und Manifestation

Untersuchungsgegenstand ist die Internetplattform, die eine „virtuelle Community“, die „virtuelle Schweiz“, zum Ziel hatte. Unterscheiden lassen sich drei Projektphasen, in denen jeweils unterschiedliche Protagonisten unterschiedliche Ansichten über die (Weiter)Entwicklung von Cyberhelvetia entwarfen.

Ebenso wie im „realen Raum“ verschiedene Räume an einem Ort denkbar sind und diese Vielheit der Städte an einem identischen geografischen Ort nach Foucault als Heterotopie bezeichnet werden kann, ist dies auch für virtuelle Räume / Städte adaptierbar.

Im Folgenden werden Foucaults Kriterien der Konstitution einer Heterotopie als Filter verwendet, durch den die verschiedenen Phasen von Cyberhelvetia gelesen werden. Differenziert wird hierbei nach Urheber, Verankerung und Manifestation des entwickelten Modells.

Analyse: Phase I

Urheber sind die Redakteure der Belleville AG. Die Verankerung ist Top-Down, Idee ist die vorgegebene Narration einer perfekten Stadt mit perfektem Zusammenleben. Die Manifestation war geplant als Geschichte sowie als Visualisierung in Form von scrollbaren Plänen mit ablesbarem Bewohnerstand.

Da es sich hierbei um die Entwicklung eines künftigen Geschehens handelt, das nicht realisiert wurde, kann nicht von Heterotopie gesprochen werden. Als nicht realisiertes Projekt ist dieses Cyberhelvetia Utopie geblieben.

Analyse: Phase II (Herbst 2001 – Januar 2002)

Urheber sind die TeilnehmerInnen von Cyberhelvetia, die sich den Freiraum der virtuellen Stadt aneignen und für ihre Ideen / Ziele nutzen. Die Verankerung ist Bottom-Up, es handelt sich um ein selbstentwickelndes System. Die Manifestation findet, in ihrem sichtbaren Teil, Niederschlag als Visualisierung in Form von scrollbaren Plänen. Die Organisation der Community ist unsichtbar, sie hat die Form eines Netzwerkes.

Diese zweite Phase beschreibt die Entwicklung eines aktuellen Gesche-

hens, die realisierte Aneignung von Raum einer sozialen Gemeinschaft in Überlagerung zu bestehenden, vorgegebenen Strukturen in Cyberhelvetia. Es handelt sich hierbei um eine realisierte Utopie, eine Heterotopie, gebildet von der Community.

Hieran lassen sich Foucaults Prämissen einer Heterotopie nachvollziehen: Die Community-Heterotopie unterliegt einer Umdeutung innerhalb der Schweizer Gesellschaft - während das „Treiben“ von der CS kritisiert wird, erobern sich die In.Cyber ihren Raum. An einem Ort, der virtuellen Stadt CY, sind mehrere, in sich unvereinbare Plazierungen möglich - die In.Cyber nutzen den Raum zu verschiedenen Zwecken, es finden verschiedene (unvereinbare) Plazierungen statt. Das System der Öffnungen und Schließungen ist in mehrfacher Hinsicht gegeben – technisch, da die Zugänglichkeit von vorneherein über die Notwendigkeit eines Internetanschlusses beschränkt ist, als auch über die einzelnen NutzerInnenrechte. So ist möglich, sich als BesucherIn anzumelden, ohne die Möglichkeit zu eigenen Plazierungen zu haben. Darüber hinaus bestimmt die Vernetzung und Intention des Einzelnen dessen Zugehörigkeit im System der Öffnungen und Schließungen. Auch in Bezug auf die spezifische Funktion im Verhältnis zum verbleibenden Raum erfüllt das Community-Cyberhelvetia Foucaults Prämisse: Freiheit, Realflucht, Vernetzung, Anarchie sind die (intendierten) Funktionen.

Analyse: Phase III

Urheber sind die Sponsoren der CS. Die Verankerung ist Top-Down, die Idee eine „gesunde, kontrollierbare Konsumgesellschaft“. Die Manifestation sind klare schnell begreifbare Strukturen, die sich plangemäß entwickeln, jedoch ohne Raumkonzept. Es handelt sich hierbei um die Entwicklung künftigen Geschehens, um die schlichte Realisierung eines Projektes ohne visionären Charakter, so daß weder von Utopie, noch von Heterotopie gesprochen werden kann, vielmehr handelt es sich um die Projektierung einer interaktiven Ausstellung.

Übertragbar ist Foucaults Konzept der Heterotopie dort, wo es um die tatsächliche Realisierung eines „gemeinsamen Raumes“ geht, der eben nicht über räumliche Nähe definiert bleiben muss, sondern, und dies ist dem He-



Abbildungen:
Übersicht Cyberhelvetia.ch.
Quelle:
http://www.screenbow.de/praesentation_ibh.pdf

terotopie-Konzept immanent, aufgrund gemeinsamer Interessen und Ziele gegründet und betrieben wird. Dies bedeutet, daß auch im virtuellen Raum Heterotopien möglich sind.

Fazit

Heterotopien können auf verschiedene Weisen gebildet und gedacht werden. Im Falle von Cyberhelvetia haben die Geldgeber den Hahn drei Monate nach dem Launch der Internetplattform zugekehrt, weil ihnen das Resultat der Internet-Community nicht ausreichte, die sich eine eigene Heterotopie (Freiheit, Selbstbestimmung, soziale Kommunikation) geschaffen hatte. Ähnlich wie im realen Raum, in dem zu einem bestimmten Zeitpunkt die realisierte Planung an die BewohnerInnen übergeben wird (und damit dem planerischen Zugriff entzogen wird), hatte sich die Internet-Community diesen Freiraum aktiv angeeignet und das „Zepter der Stadtplanung“ übernommen. Die CS unterband mit dem Relaunch im Januar 2001 die autonome Weiterentwicklung von Cyberhelvetia durch seine BewohnerInnen und erwies sich als zu unflexibel, um eine Stadtentwicklung aus sozialer Perspektive zuzulassen.

Cyberhelvetia zeigt eine Entwicklung, die für den Städtebau als Fallbeispiel interessant sein kann: Heterotopien sind wirkungsvolle und elementare Grundlagen des urbanen Lebens. BewohnerInnen tendieren zur Selbstverwirklichung, Kreativität und Phantasie (siehe „Züri brännt“). Will der Städtebau diese Lebensform fördern (also sozialer Städtebau sein), muss er Strukturen geben können, in welchen sich eine Gesellschaft entwickeln kann. Doch er muss ebenfalls Ambivalenz und einen Kontrollverlust zulassen. D.h. Räume und Möglichkeiten zur Entfaltung von Leben müssen geschaffen werden, aber zu einem bestimmten Zeitpunkt an die BewohnerInnen übergeben werden. Ohne diese Unkontrollierbarkeit entstehen keine Heterotopien.

Anmerkungen

¹ Foucault 1990.

² vgl. Mosberger 2002:74

³ die Internet-Plattform ist leider nicht mehr online!

⁴ vgl. Lüthi 2001

⁵ Huszai 2001.

Literatur

Foucault, Michel: Andere Räume. In: Karlheinz Barck et. al (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig, 1990. S. 34-46.

Graham, Stephen: The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. In: Progress in Human Geography 22, 2. o. O. 1998. S. 165 – 185.

Huszai, V.: Cyberhelvetia - ein Land noch ohne Volk. Ein Expo-Projekt der ersten Stunde. In: Neue Zürcher Zeitung. 23.07.2001.

Lévi, Pierre: Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim 1997.

Mosberger, Regula: Urbanität im Netz. Eine Feldstudie in der virtuellen Stadt Cyberhelvetia.ch. Zürich 2002. [unveröffentlicht]

Rötzer, Florian: Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalte/te/1006/1.html> (publiziert: 13.8.1996) (12.01.2006)

Lüthi, Nick: Besiedlungsproblem auf Cyberhelvetia. Zwischen Tiefgang und Massentauglichkeit. In: WoZ-Online (publiziert: 26.7.2001). <http://www.woz.ch/archiv/old/01/30/7210.html> (10.2.2006)