2006/36 dschungel

https://jungle.world/artikel/2006/36/die-stadt-als-happening

Die Stadt als Happening

Von **jan-frederik bandel**

New Babylon – eine Erinnerung an den utopischen Urbanismus des Amsterdamer Künstlers Constant. von jan-frederik bandel

Im Dezember 1958 erschien im Zentralbulletin der Situationistischen Internationale ein Manifest, das unter dem Titel »Amsterdamer Erklärung« eine Art Minimaldefinition dieser Bewegung zwischen Kunst und Politik, Revolution und Kneipe versprach. Unter den diversen Begriffen, mit denen dort höchst kunstvoll jongliert wurde, erscheint einer besonders prominent: »Unitärer Urbanismus«. »Die Lösung der Wohnungs-, Verkehrs- und Freizeitprobleme kann nur in Zusammenhang mit sozialen, psychologischen und künstlerischen Perspektiven ins Auge gefasst werden, die zur selben Hypothese einer Synthese auf der Ebene des Lebensstils zusammenwirken«, hieß es im Manifest. Und: »Unabhängig von jeder ästhetischen Betrachtung ist der Unitäre Urbanismus das Ergebnis einer kollektiven Kreativität neuer Art, und die Weiterentwicklung des schöpferischen Geistes ist die Voraussetzung eines Unitären Urbanismus.«

Zwei Autoren hatten die Deklaration unterzeichnet: der Pariser Vordenker der Situationisten, Guy Debord, und der Amsterdamer Künstler Constant. Zusammengebracht hat sie die Kritik der urbanen Architektur, zumal der funktionalen Stadt, wie sie etwa Le Corbusier propagierte. Obwohl die Kritik in beiden Fällen aus derselben, gut situationistisch »Psychogeografie« genannten Perspektive formuliert wurde, also auf die Forderung nach einer lustvollen Wiederaneignung des Stadtraums zielte, waren ihre Konsequenzen unterschiedlich. Debord forderte wiederholt eine Umfunktionierung der bestehenden Städte, die mit zunehmend kollektiv-kreativem Eingreifen und Umherschweifen immer labyrinthischer, barocker, verheißungsvoller werden sollten: »Das Leben kann nicht verwirrend genug sein.«

Zwar schwärmten die Situationisten von architektonischen Großtaten, vom grotesken Palast des Briefträgers Cheval, von Schwitters' Merz-Erfindungen, vom Neobarock im Schloss Neuschwanstein und in den Venusgrotten Ludwigs II. Aber letztlich blieb es doch bei Umbauten im Garten des Künstlers Asger Jorn – ein »kollektives Spiel«, soll Debord zufrieden angemerkt haben, als er erfuhr, dass Jorn auch einen Gärtner zu Rate gezogen hatte. Aber vielleicht ist das nur Situationistenklatsch, auch davon gibt es ja genug.

Constant entwickelte seit Mitte der fünfziger Jahre konsequent das immer weiter wachsende utopische Modell einer neuen Stadt, indem er versuchte, die verschiedenen widersprüchlichen Ideen und Momente des »Unitären Urbanismus« zu integrieren: Er entwarf eine »Spiel-Stadt des Homo ludens«, also des spielenden Menschen – eine Vorstellung, die der Kulturhistoriker Johan Huizinga entwickelt hatte. Allerdings sah Constant den Homo ludens losgelöst aus jener Spannung von Spiel und Ernst, von Freizeit und Existenzkampf, die Huizinga voraussetzte: »Im Spiel wird der Mensch sein Leben verwirklichen, weil dieses Spiel die Erschaffung seines wirklichen Lebens, seiner alltäglichen Wirklichkeit sein kann und auch sein wird.« Und das Brett dieses Spiels, so könnte man sagen, war das Labyrinth der situationistischen Stadt.

Der von Constant entworfene künftige Mensch war nicht nur – durch Technisierung und eine etwas rätselhafte arbeitsfreie Ökonomie – freigestellt von den Zumutungen der Arbeitswelt und fortgeschritten »vom Utilitaristischen zum Kreativ-Spielerischen«. Er sollte gar nicht daran denken, die seinerzeit so verbreitete Ideologie der vier Wände realisieren zu wollen: Pausenlos sollte er vielmehr das Stadtlabyrinth durchstreifen, auf der Suche nach neuen Stimmungen, neuen Situationen. Statt Eigenheimen, so Constant, sollten sich überall in der Stadt hotelartige Unterschlüpfe befinden, in denen die Stadtwanderer einkehrten.

Mehr als zehn Jahre arbeitete Constant an immer neuen Modellen und Skizzen seines Projekts. Auf gigantischen Titanträgern erhob sich in seinen Vorstellungen eine utopische Megacity über Straßen, Gleise und leeren Landschaften: ein riesiges, vielstöckiges Labyrinth ohne Zentrum, aber gegliedert in verschiedenfarbige Sektoren, ausgestattet mit mobilen Elementen, die in kollektivem Spiel ständig neu arrangiert werden sollten. Die Modellaufbauten sollten eine merkwürdige Mischung aus streng konstruktivistischen Gittern und Gerüsten bilden, aus versponnenen Trägerbauten, einer modernistischen Bahnhofshallenarchitektur und kuriosen Einfällen einer Abfallbricolage. Der Entwurf einer Konzerthalle für – natürlich – elektronische Musik glich einer Bohrinsel, die in einer geöffneten Muschel, nein, doch eher: zwischen den elegant gebogenen Hälften einer Pita ruhte.

1960 bekam der Entwurf seinen Namen: »New Babylon«. Ursprünglich wollte Constant sein Projekt »Dériville« nennen, Stätte des Umherschweifens, aber Debord redete ihm den biblischen Namen ein. Der hatte es in sich: Natürlich stand »Babylon« für eine verruchte, also lustvolle Urbanität, für ein »Sündenbabel«. Natürlich war der Begriff des »Neuen Babylon« durch den so betitelten russischen Film von 1929 mit der Pariser Kommune verknüpft. Doch es blieb vor allem die alttestamentarische Assoziation: Babylon als der Ort der Gefangenschaft, des Exils. Wäre ein neues Babylon also nur eine erneuerte, modernisierte Gefangenschaft geworden, in die die Gefangenen der alten, funktionalen Arbeitsgesellschaft verschoben worden wären?

Das New-Babylon-Projekt führte bald zu einem Bruch zwischen Constant und den Situationisten. Im Sommer 1961 wetterte die Redaktion der Situationistischen Internationale gegen den – ein Jahr zuvor ausgetretenen – Renegaten, der sich »zwischen zwei oder drei Plagiaten schlecht verstandener situationistischer Ideen offen als PR-Agent anbietet, um die Massen in die kapitalistische technische Zivilisation einzugliedern«.

Aber war Constant tatsächlich der Technokrat, den die ausschlussfreudigen Pariser in ihm gesehen haben wollen? Zumindest ließ sich sein wucherndes Babylon-Modell nicht vereindeutigen: Wollte es – jenseits der müßigen Frage nach der Realisierbarkeit dieses oder jenes Komplexes – der Entwurf einer realen Stadt sein, war es also, wie die Situationisten glaubten, der wild gewordene Traum eines Fortschrittsfanatikers? Ein Modell, das mit seiner Stelzenkonstruktion Verkehrszirkulationen erlaubt hätte, von denen nicht einmal die Stadtplaner der Zeit zu delirieren wagten? Oder eine Folie, vor der die Kritik und Aneignung des realen Stadtraums hätte geschehen sollen?

Jedenfalls hatte Constant später seine Freude am Treiben eines kleinen Trupps Amsterdamer Aktivisten, die kurz darauf den Titel des »Homo ludens« für sich reklamierten und auch mit Constants Ideen unbefangen ihr Unwesen trieben. Die Provos, wie sie sich bald nannten, dachten, als sie Mitte der Sechziger kurzfristig auf den Plan traten, nicht im Traum daran, mit Millimeter- und Thesenpapieren zu rascheln oder zu Architekturausstellungen zu reisen. Sie eroberten den Stadtraum auf ihre Weise und bauten ihn um. Sie veranstalteten ein gigantisches Spiel, das nicht nur keine Regeln hatte, sondern auch kein Ziel – außer vielleicht Razzien auszulösen.

© Jungle World Verlags GmbH