

Sabine Pollak, Lars Moritz

LEARNING VON GÄNSERNDORF

Projekt F2-F-2223

Endbericht

Gefördert durch die Niederösterreichische Wohnbauforschung, Amt der NÖ Landesregierung, Abteilung F2 – Wohnungsförderung und Wohnbauforschung, Projekt F2-F-2223, Learning von Gänserndorf – Handbuch für neue Wohn- und Landschaftstypologien für Zwischenstadträume in Niederösterreich.

Projektleitung:

Sabine Pollak, Lars Moritz

Architektur | Urbanistik

Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 8, 4010 Linz

www.ufg.at

Mitarbeit:

Anja Aichinger

Costanza Coletti

Robinson Cueva

Andrea Hilmbauer

Lukas Ployer

Miriam Pollak

Lotte Schreiber

Philipp Steiner

Jörg Thums

Martin Zierer

und

Studierende der Kunstuniversität Linz

Grafik und Layout:

Miriam Pollak

INHALT

Learning von Gänserndorf <i>Sabine Pollak, Lars Moritz</i>	S. 4
Stadt – Land – Gemeinde <i>Sabine Pollak</i>	S. 10
8 Stadtmodelle <i>Sabine Pollak</i>	S. 20
Learning von Gänserndorf als Toolbox <i>Lars Moritz</i>	S. 57
Tool Nr. 1: Annähern <i>Lars Moritz</i>	S. 58
Tool Nr. 2: Informationen sammeln <i>Lars Moritz</i>	S. 68
Tool Nr. 3: Künstlerische Feldforschung <i>Lars Moritz</i>	S. 84
Tool Nr. 4: Szenarien einer wünschenswerten Zukunft <i>Lars Moritz</i>	S. 121
Gebrauchsanweisung	S. 126
Anhang: Projekte	S. 159
Szenario 1: das Gänserndorf der Commons	S. 160
Szenario 2: Post Oil Gänserndorf	S. 170
Szenario 3: Stadtleben trifft Landleben	S. 178
Szenario 4: das Gänserndorf der Multitude	S. 190
Tool Nr. 5: Learning from Film <i>Lotte Schreiber</i>	S. 206
Tool Nr. 6: Zoom <i>Sabine Pollak</i>	S. 216
Life Lines – Collective Dwelling <i>Robinson Cueva</i>	S. 218
Zum Schluss: Zurück nach Gänserndorf <i>Lars Moritz</i>	S. 238
Biografien	S. 240

LEARNING VON GÄNSERNDORF

Einleitung von
Sabine Pollak/
Lars Moritz

Robert Venturi, Denise Scott
Brown, Steven Izenour:
Learning from Las Vegas.
Cambridge/MA., London
1972.

1972 erschien in der MIT Press *Learning from Las Vegas*, ein großes, eher unhandliches Buch mit dem Foto eines typischen amerikanischen Highways am Cover. Die AutorInnen waren drei ArchitektInnen, die an der Yale University in New Haven, Connecticut, unterrichteten, Denise Scott Brown, Robert Venturi und Steven Izenour. In der Architektur-Fachwelt kam schon der Titel einem Skandal gleich. Niemand hatte sich bislang mit Las Vegas ernsthaft auseinandergesetzt, und lernen wollte man von der Stadt schon gar nicht. *Learning von Gänserndorf* wird keinen Skandal provozieren. Aber was kann man von einer Stadt wie Gänserndorf lernen? Viel, meinen wir, wenn man es nur richtig angeht. *Learning von Gänserndorf* untersucht eine stetig wachsende kleine Stadt und deren Raum rundherum und entwickelt Werkzeuge für den Umgang mit einem solchen oder einem ähnlichen Raum. Vielleicht sollte man vorerst jedoch fragen, warum Las Vegas? 1968 bewarben Denise Scott Brown und Robert Venturi das Projekt an der Yale University mit der These, eine Untersuchung des so genannten *Strip*, also der Hauptein- bzw. -ausfahrtsstraße von Las Vegas würde für zukünftige Generationen von ArchitektInnen ebenso viel Bedeutung haben wie die Untersuchung einer mittelalterlichen oder antiken Stadt. Las Vegas = Rom = Athen? Eine gewagte Gleichung, denn niemand hatte dem Strip von Las Vegas bislang viel Beachtung geschenkt außer Hotel- und Casinobesuchende. Man schien hinzunehmen, was entstanden war, oder ignorierte die Entwicklung schlichtweg. Scott Brown und Venturi hingegen sahen in dem Strip so etwas wie die Apotheose der amerikanischen Stadt. Der Strip war vulgär, kommerziell, überladen und vor allem nur aus dem Auto heraus erlebbar, eine neue

Form von Stadt und eine (damals) neue Form der Stadterfahrung. Urban Sprawl (Zersiedelung) existierte in den USA seit den 1930er-Jahren, wurde aber weitgehend ignoriert oder mit Ignoranz betrachtet.

Learning from Las Vegas, or Form Analysis as Design Research (so der Name des Entwurfsstudios in Yale) sollte diese Ignoranz beenden. Man suchte eine dem Strip entsprechende Architektursprache (eine Sprache für die Analyse, eine Sprache für den Entwurf), eine solche existierte bislang nicht.

Nach einer Researchphase schnallte die Gruppe von Architektur-, Urbanistik- und Grafikstudierenden gemeinsam mit ihren ProfessorInnen ihre Kameras auf die Autos und fuhr nach Las Vegas. *Learning from Las Vegas* ist bis heute maßgeblich für Stadt- und Siedlungsforschungen.

Die Studie zeigte, dass auch disperse Stadträume und alltägliche Architekturen es wert sind, präzise untersucht zu werden. Die Studie zeigte auch, dass eine solche Untersuchung als Ausgangsbasis notwendig ist, wenn es darum geht, solche Räume zu bearbeiten. Der Strip entsprach keinem bislang bekannten Raumkonzept, war weder klassisch noch modern, er war eine Mixed-media-Architektur der (Geschäfts-) Straße. Las Vegas sollte verführen, und die Architektur des Strips diene diesem Prinzip mittels Kommunikation, der den Raum dominierenden Zeichen und der notwendigen Geschwindigkeit, um die Kommunikation wirksam zu machen. Aber die Stadt liegt ja auch mitten in der Wüste, vielleicht benötigt es da andere Formen der Verlockung. Zur Zeit ihrer Gründung war es eine Quelle (1829), später zogen die Legalisierung des Glückspiels (1931) und der Bau des Hoover-Damms (bis 1935) Menschen an, und ab den 1940er-Jahren waren es die großen Casinos.

In Paris suchte man die Liebe, in Las Vegas sein Glück. Zwischen 1951 und 1962 wurden etwa hundert Kilometer nördlich von Las Vegas Atombombentests durchgeführt. Die aufsteigenden Rauchwolken und die damit verbundene Verseuchung verminderten die Anziehungskraft der Stadt keineswegs, im Gegenteil. Man kam, um Atombomben zu schauen. Hotels warben mit Zimmern inklusive Blick auf den Atompilz, man kürtete die Miss Atom Bomb und organisierte Implosionspartys.

Bis heute bildet der Strip, ein knapp sieben Kilometer langer Abschnitt des Las Vegas Boulevards, den Anziehungspunkt der Stadt. Er liegt außerhalb des Stadtzentrums (sofern man von einem solchen sprechen kann) und beginnt nach der Autobahnabfahrt mit dem Schild im Google-Style „Welcome to Fabulous Las Vegas Nevada“. Am Strip sind wichtige Hotels und Casinos situiert, die Gebäude sind groß und bunt und weisen alle nur denkbaren Stile auf. Las Vegas verkörpert seit jeher eine negative Stadtentwicklung. Das künstliche Ambiente der Hotels (ein Klein-Venedig), das postmoderne Aneinanderreihen von Zitaten, das Fehlen eines herkömmlichen öffentlichen Raums und die auf Werbung fokussierte Beleuchtung der Stadt. In Las Vegas verdichtet sich das, was in jeder Stadt der USA in Ansätzen auch vorhanden ist (der flach ausufernde Rand, die Highways mitten in der Stadt, die gesichtslose Architektur von Shoppingmalls), aber nicht in dieser Konzentration. Las Vegas ist anders. Eine gewisse Leichtigkeit im Umgang mit sonst eher schwierigen Stadt- und Umlandbedingungen ist der Stadt inhärent. Während (nahezu) alles in den USA dem üblichen orthogonalen Straßen- und Blocknetz folgt, ist die Architektur entlang des Strips irregulär

und antiräumlich. Sie öffnet sich in alle Richtungen, tangiert die Achse der Straße nur minimal und weist im Grundrissplan (Nolli-Plan) und in der Ansicht eine schon fast unerträgliche Vielfalt an Formen auf. Aber Ignoranz war ja nicht angesagt in der Studie von 1968 und ist es auch heute nicht. Wenn die Architektur der Städte in globaler Gesichtslosigkeit versinkt und nur noch den Gesetzen der Marktwirtschaft folgt, loben wir die Vielfalt, akzeptieren den Kitsch und sind auch Verführungen nicht abgeneigt.

www.spiegel.de/reise/staedte/las-vegas-zum-fototermin-mit-atompilz-a-346836.html

Google Style – kalifornisch, „am Auto orientiert“.

GÄNSERNDORF UND LAS VEGAS

Was hat Las Vegas mit Gänserndorf zu tun?
Klar ist: Gänserndorf ist nicht Las Vegas.

Doch wie Scott Brown, Venturi und Izenour den Blick auf die banale Konsumarchitektur in Las Vegas lenkten, lohnt es sich, den Blick auf die alltägliche Architektur Gänserndorfs zu richten – denn sie ist es, die das Leben in Gänserndorf und vielen anderen Städten bestimmt (und nicht die architektonisch herausragenden Bauten). Aber auch auf einer konkreteren Ebene lassen sich Parallelen ziehen:

Auch die Architektur entlang der Bundesstraße B8, des „Strips von Gänserndorf“, ist antiräumlich, auch sie ist auf den automobilen Körper zugeschnitten, und auch hier dominiert streckenweise das Zeichen die Architektur. Doch im Gegensatz zu Las Vegas stehen Architektur und Zeichen (oder: Architektur als Zeichen) in Gänserndorf nicht in erster Linie im Dienste einer kommerziellen Verführung, als besonders verführerisch würde man Gänserndorf im Allgemeinen und den Strip im Besonderen wohl nicht bezeichnen. Die Zeichen entlang des Gänserndorfer Strips wollen weniger verführen denn ganz praktisch informieren. Das hat auch damit zu tun, dass Gänserndorf weniger durchgeplant und auf kapitalistische Verwertungsinteressen zugeschnitten ist als Las Vegas. Während Las Vegas von einer Kultur der „schöpferischen Zerstörung“ geprägt ist, in der das Alte jederzeit beseitigt wird, wenn das Design des Neuen es erfordert, überlagern sich am Strip von Gänserndorf historische Schichten, die verhindern, dass sich hier eine glatte, durchgestylte Architektur-Zeichen-Oberfläche herausbildet.

Im europäischen Kontext würde man den Raum zwischen Wien und Gänserndorf als einen typischen Zwischenstadtraum bezeichnen, weder Stadt noch Land, dispers und von Verkehrswegen und Shoppingcentern dominiert. Die gängigen Wohnformen sind das Einfamilienhaus und die mäßig verdichtete Zeile. Aber auch wir in Europa haben gelernt: Im Sinne ihres Erfinders Thomas Sieverts sind Zwischenstadträume nicht nur dispers und hässlich, sondern auch offen, interpretierbar, flexibel und ästhetisch unbestimmt. Sie sind in der Handhabung schwierig, bieten aber vielfältigere Zugänge, als es traditionelle (Kern-) Städte erlauben. Man wohnt neben Gewerbe, fährt in das nahe Shoppingcenter einkaufen und danach zum Biobauernhof, auf Brachen dazwischen wuchert Natur, und braucht man vorübergehenden Raum für Kleinhandel, ist man in der Zwischenstadt gut aufgehoben. In Zwischenstadträumen herrscht angenehme „An-Ästhetik“ vor. So zumindest erfuhren wir jenen Raum, den man durchquert, wenn man von Wien entlang der B8, im Korridor der Schnellstraße oder mit der Bahn in Richtung Nordosten aufbricht, Baumärkte, Autokino und Kiefernwälder hinter sich lässt und schließlich am Kreisverkehr von Gänserndorf landet, der eine Entscheidung verlangt, ob man sich in das Einkaufszentrum, die Stadt, nach Gänserndorf Süd (auch Stadt?) oder in die freie Landschaft begibt. Der Blick wird von Reihenhausezeilen tangiert und punktuell vertikal durchbrochen von Windrädern.

WELCOME TO FABULOUS GÄNSERNDORF

Die Distanz von Gänserndorf nach Wien und Bratislava ist dieselbe (30 km) und typisch für Ballungsräume. Gibt es in der Großstadt nicht genügend leistbaren Wohnraum, weicht man auf die nahe Kleinstadt aus. Wien wächst schneller als erwartet, Bratislava ebenso, und dazwischen wächst Gänserndorf auch. Es hat heute 13.000 EinwohnerInnen, seit 1988 hat sich deren Zahl verdoppelt, und die Nachfrage nach Wohnraum wird weiter steigen. Der Druck auf Bauland ist hoch. Wenn es so weitergeht, hat Gänserndorf im Jahr 2050 voraussichtlich 30.000 EinwohnerInnen. Das will geplant sein.

Aus diesem Grund entstand das vorliegende Handbuch, im ursprünglichen Sinn als *enchiridion*, eine Gebrauchsanweisung. Entwickelt sich der Raum schneller als erwartet, sind herkömmliche Wohntypologien unzureichend oder verlangen Nutzungsmischungen eine neue Architektur, dann kann dieses Handbuch helfen. Es soll anwendbar sein auf Räume, die sich ähnlich entwickeln wie Gänserndorf. Für die Handhabung von Zwischenstadträumen gibt es bislang wenige Vorbilder, daher ist es auch ein Ziel, allgemeine Methoden für den Umgang mit solchen Räumen zu finden. In Anlehnung an das Projekt *Learning from Las Vegas* wird ein prosperierender, aber nicht leicht fassbarer Raum entlang einer Ausfallsstraße (Strip) von Wien untersucht. Einiges in Gänserndorf läuft sehr gut, anderes ist weniger zufriedenstellend. Betrachtet man den Raum zwischen Wiener Stadtgrenze und Gänserndorf, ahnt man, dass herkömmliche Planungsmittel nicht ausreichen, um Qualitäten aufgreifen oder den Raum vervollständigen zu können. Zudem sind die Bedingungen von Wohnen

weniger voraussagbar, als es bislang der Fall war. Es bleibt offen, wie Migration sich entwickeln wird, welche Lebensmodelle gefragt und welche ökonomischen Bedingungen maßgeblich sein werden. Es benötigt also Methoden für konkrete Räume und Variablen für Möglichkeiten zugleich, Mittel, die das Alltägliche mit dem Spekulativen verknüpfen.

Das Projekt greift die Normalität eines Siedlungs- und Landschaftsraums auf, vermerkt Alltägliches, vermisst Kleinräumiges und öffnet zugleich den Blick für Großes. „Welcome to Fabulous Las Vegas“ steht am Beginn des Strips in den USA. „Welcome to Fabulous Gänserndorf“ ist unser Zukunftsmotto für ein Stadt-Land-Mixed-media-Projekt. *Fabulous Gänserndorf* könnte noch nie Dagewesenes bieten, einmalige Zwischenstadtwohnräume, ein neues Gemeinsames, neue „Antiökonomien“ und „Superökologien“. Wir sehen es als unsere Aufgabe, plausibel zu machen, dass dies alles hier in Gänserndorf stattfinden kann und dass wir daraus lernen können. Disperse Korridore wie die Strecke Wien–Gänserndorf–Bratislava und das angrenzende Land sind ruppig und nicht immer schön, sie machen aber neugierig. Es lohnt sich, etwas damit zu machen, es benötigt jedoch eine eigene Sprache, ein besonderes Vokabular sowie ein Faible und eine Hingabe für das Eigenwillige. *Learning von Gänserndorf* möchte eine solche Hingabe vermitteln. Wir forschen ohne Vorurteile, nehmen alles ernst und haben Spaß dabei. Wir sehen uns später, am Strip, Baby. If you see it once you'll never be the same again. Viva Gänserndorf!





STADT – LAND – GEMENGE

von Sabine Pollak

WAS IST STADT? WAS IST LAND?

Ist Las Vegas eine Stadt? Ohne Zentrum, ohne Platz, ohne Kontext? Mitten in der Wüste, wo sich die Stadtbenutzung so schnell wie möglich vom Auto in das klimatisierte Innere von Hotels und Casinos verlagert? Ist Wien mehr Stadt? Ist Stadt nur der kompakte Kern, und wenn ja, was ist dann mit dem Rand? Was ist Stadt im 21. Jahrhundert, und was hat das mit Gänserndorf zu tun? Im Folgenden werden Stadtmodelle vorgestellt. Sie waren in der Entwicklung dessen, was Stadt heute ist, wichtig, stellten Gegenmodelle dar oder beschrieben mit neuen Worten das, was Stadt einmal war und nicht mehr ist. Die Modelle haben mit dem Stadtrand zu tun bzw. mit einer Verbindung von Stadt und Land, urban und rural. Die Modelle sollen helfen, den Raum zwischen Wien, Gänserndorf und Bratislava zu verstehen, und letztlich auch, ihn zu lieben.

Stadt ist nicht mehr Stadt. Oder besser gesagt: Das, was wir MitteleuropäerInnen bislang unter Stadt verstanden haben, hat längst aufgehört, in seiner Ganzheit zu existieren. Selbst wenn die Stadt in großen Teilen so aussieht wie immer (die Reste der Stadtmauern, die mittelalterlichen Teile, die industrielle Stadterweiterung, die neuen Areale), sind ihre Inhalte längst ausgewechselt. Auch der Gegensatz zwischen innen und außen (innen dicht, außen locker) oder Kern und Rand (Kern: Wohnen, Rand: Industrie) funktioniert so nicht mehr. Die Peripherie ist nicht repräsentativ für die Stadt, flächenmäßig jedoch riesengroß, liegt sie doch dort, wo der Stadtumfang am größten ist. Der Stadt (wie etwa Wien) wird der Gürtel eng, er platzt, und Inneres vermischt sich mit Äußerem.

Die Kategorien, mit denen wir Stadt bislang bewerteten, also bebaut/frei, dicht/locker, innen/außen, geschlossen/offen, sind kaum noch anwendbar. Das Problem ist, dass wir das alte Bild der Stadt aufrechterhalten und mit den Dualitäten weiterarbeiten. Der Blick auf die Stadt (zumindest jener von ArchitektInnen) fällt aus dem Kern, also von innen heraus (und von oben herab) auf die Vorstadt. Die Peripherie tangiert die Stadt, uns aber nicht. Der zerfließende Rand wird zum Problem ernannt, das extern gelöst werden muss. Was wäre aber, wenn wir umgekehrt denken, die Blickrichtung drehen, den Standpunkt wechseln und die Stadt vom Rand aus betrachten würden? Oder, noch weiter gedacht, was wäre, wenn wir eine Stadt planen, die nur mehr als Rand existiert? Was, wenn die Peripherie zum Vorbild würde? Wie plane ich die Zwischenstadt? Ist es (immer noch) tabu, das Unschöne zu bauen, den Wildwuchs zu fördern? Auch Las Vegas galt unter ArchitektInnen lange Zeit als verrufen. Die Scheinarchitektur, der Kitsch, der postmoderne Auswuchs. Als Denise Scott Brown und Robert Venturi Ende der 1960er-Jahre ihre Forschungen in der Antistadt Las Vegas begannen, war es ein Skandal, zumindest im akademischen Milieu. Mittlerweile gilt ihre Studie als Beginn einer neuen Ära der Stadt- und Architekturforschung, wurde zum Vorbild unzähliger weiterer Studien und reiht sich mit den Analysen von Kevin Lynch oder Aldo Rossi in das Who is Who der neueren Architekturtheorie ein.

Wollten wir heute einen Skandal in der Architekturgeschichte provozieren, müsste wohl Schlimmeres herhalten. Es muss aber auch nicht gleich der Skandal sein. Es reicht, einen realistischen Blick auf den Stadtrand zu werfen, die Zersiedelung unvoreingenommen zu betrachten und eine gewisse Liebe zum Alltäglichen und vielleicht Absurden zu entwickeln. Man muss sie schon mögen, die gekachelten Einfamilienhäuser, die Thujenhecken, die Verkaufsstände für Erdbeeren und Spargel und den Gebrauchtwagenmarkt. Aber hier, also jenseits des Stadtrands und entlang der Ausfallstraßen findet man viel. Die Aussicht ist nicht schlecht, die Luft gut, und die Garagenverkäufe sprießen. Welcome to Gänserndorf!

Suburbanisierung, Peripherie, Outskirts, periurbaner Raum, Urban Sprawl, Urban Scape, Netzstadt, Patchworkstadt, Postsuburbia, Ruralisierung, urbane Landwirtschaft, Zwischenstadt, Randstadt – die Begriffe, die den labilen Zustand zwischen Stadt und Land umschreiben, sind zahlreich. *Learning von Gänserndorf* will das: eine Stadt planen, die von der Vorstadt ausgeht, die Zwischenstadt interpretieren, die Peripherie zelebrieren und sich unvoreingenommen dem annehmen, was da ist. *Learning von Las Vegas* erweiterte in den 1970er-Jahren die Rezeption von Architektur radikal. Was erweitert den Blick auf die Stadt heute? Was sind unsere Mittel? *Learning von Gänserndorf* wirkt der exklusiven Stadt entgegen und orientiert sich an den alltäglichen Gegebenheiten vor Ort. Es entsteht eine Utopie mit der Basis des Lernens von dem, was da ist.

THE CITY AS AN EGG

Stadt als räumlich und organisatorisch differenziertes Gebilde, abgegrenzt von einer umgebenden Natur, ist also vorbei. Diese Erkenntnis ist nicht neu. Der britische Architekt Cedric Price (bekannt für seinen ungewöhnlichen Entwurf für einen Fun-Palast) benannte bereits in den 1980er-Jahren die Krise der Stadtentwicklung und fand dafür eine treffende Parabel. In *The city as an egg* erklärt er die europäische Stadtentwicklung der letzten Jahrhunderte mit unterschiedlichen Aggregatzuständen von Eiern. Die mittelalterliche Stadt, so Price, war noch mit einem gekochten Ei zu vergleichen, umgeben von einer dichten Stadtmauer, in sich eine durchgehende Konsistenz (*hard boiled egg*). Die Industriestadt des 18. und 19. Jahrhunderts glich einem Spiegelei (*sunny side up*), der Kern fließt an den Rändern aus, Industrie (und Eiweiß) siedelt sich rund um den Kern (den Dotter) an. Die ehemalige Stadtmauer wird porös, aber noch werden Kern und Dotter gehalten. In der Stadt des späten 20. Jahrhunderts ist kein Zentrum mehr ausmachbar, die Grenzen zwischen einzelnen Städten und der Landschaft verschwimmen. Der Zustand des Stadt-Land-Gemenges gleicht einem *scrambled egg*, oder, wie man in Österreich sagt, einer Eierspeis. Seit mehreren Jahrzehnten befinden wir uns nun in der Eierspeis, und ständig wird an ihr weitergerührt. Eierspeis ist Agglomeration. Städte breiten sich unaufhaltsam aus, verwachsen miteinander oder schrumpfen radikal, sie bilden plötzliche Zentren neuer Regionen oder die Mitte eines Kontinents, während die Bedeutung vormaliger Zentren schwindet. Landesgrenzen lösen sich auf, Staatsgrenzen verschieben sich, Gewerbeparks boomen, und die Bedeutung von Städten gerät ins Wanken. Allerdings bilden sich derzeit auch wieder alte Grenzen mit einer neuen Deutlichkeit heraus. Man sollte die alten Atlanten noch aufheben.

Für ein Gänserndorf im Jahr 2050 scheint auch die Eierspeis überholt. Welche Konsistenz wird das Ei in diesem Zeithorizont einnehmen? Wird die Vermischung von Stadt und Land weitergehen? Oder wird sich das Gemeindegewebe wieder entmischen? Was ist die Steigerung der Eierspeis? Ein mit biochemischen Prozessen und Stickstoff homogenisiertes Eiprodukt? Wenn herkömmliche Stadtmodelle hinfällig sind, fehlen die Vorbilder. Das ist eine schwierige Ausgangssituation, aber es tun sich auch Freiräume auf. Bislang Unmögliches wird möglich, wie die rurale Stadt, die Großstadt am Land, die urbane Kleinstadt, das zentrale Dorf.

Aber wer plant überhaupt die Stadt? Die Planung von Städten oder Stadtteilen ist tatsächlich kein Aufgabengebiet, das von ArchitektInnen entschieden wird, sondern von einer Mischung aus öffentlichen Interessen und privatem Investoreninteresse, die Grundstücksverteilung, Widmung, Infrastruktur und Entwicklungszeiträume bestimmen. Zwar spricht man davon, dass Stadt nicht mehr planbar ist, tatsächlich aber werden Stadtteile auf Jahrzehnte hinaus vorab bestimmt. Es gibt kaum etwas Trägerees als das Bauen von Stadt oder Stadtquartieren. Die Widmung dauert, das Investment verzögert sich, die Kreditbedingungen werden geändert, oder es stellen sich, wie etwa 2015, neue Fragen und Bedürfnisse auf Grund von Migrationsbewegungen. Da will man so schnell wie möglich die Architektur hinstellen, egal, ob sie nachhaltig nutzbar ist. In nahezu allen europäischen Städten wird die Gestaltung der Stadt, vormals oberste Aufgabe einer Verwaltung, in die Hände von Private Public Partnerships gegeben. Daraus entstehen Projekte, bei denen ArchitektInnen ihre Kompetenzen weitgehend aus der Hand geben (müssen).

Es verbleiben Einzelobjekte mit mehr oder weniger architektonischer Qualität, geplant ohne Einfluss auf soziale Programme, denen sich Architektur (und die ArchitektInnenleistung) auf die Behandlung der Hülle oder auf eine Einreichplanung reduziert. Nimmt man diese Bedingungen ernst, ist ein Balanceakt gefragt zwischen utopischem Gesamtprojekt, der Architektur von Einzelobjekten und dem Entwurf von Prozessen, die das Zukünftige antizipieren, ohne wirklich darüber Bescheid zu wissen. Das obliegt all jenen, die an Großprojekten beteiligt sind: ein Abwägen zwischen einer realistischen Akzeptanz dessen, was da ist (die Vorstadt, der Sprawl) und einer Gesellschaftsutopie (so könnten wir leben wollen).

Das Projekt *Learning von Gänserndorf* versucht dieses: die Planung einer neuen Stadt rund um eine bestehende Kleinstadt (Gänserndorf), nicht weit entfernt von zwei Großstädten, Wien und Bratislava, in einer Größenordnung, die dem ständigen Wachsen der Kleinstadt in den letzten Jahrzehnten entspricht. Oder: das Werden einer Kleinstadt zur Stadt (von 10.000 auf 20.000, auf 40.000 EinwohnerInnen etc.). Oder: das Planen einer Stadt genau da, wo bislang das Nichtplanen vorherrschte, ein Nirwana der Stadtplanung. Niemand denkt heute, dass in zehn, zwanzig oder vierzig Jahren eine ganze neue Stadt hier sein wird. Lieber gehen wir es österreichisch an – hier ein paar neue Einfamilienhäuser, dort ein kleines Einkaufszentrum, hier ein Kreisverkehr, dort eine Siedlung. Wenn man es schön langsam macht, wird es schon niemandem auffallen.

PLAN UND PLANUNG

Bereits Denise Scott Brown und Robert Venturi erkannten die Unzulänglichkeit von Plänen, wenn es um den Stadtrand geht. Vielleicht sind Pläne auch bald passé, aber noch sind sie die wichtigsten Mittel der Stadtplanung. Wobei eine Unterscheidung zu treffen ist zwischen dem Plan (ich weiß, was zukünftig passieren muss) und der Karte (ich interpretiere, was zukünftig passieren könnte). Karten sind Dokumentation und Fiktion zugleich. Sie sind höchst individuell (die Interpretation der KartografInnen) und zugleich offen für vielfache Interpretationen. Als Vorbild aller individuellen Interpretationskarten gelten die Karten von Nolli und Piranesi. 1748 publizierte der römische Kupferstecher Giovanni Battista Nolli, Forscher, Kartograf und Architekt, in zwölf Kupferstichplatten einen Plan von Rom ganz im Sinne der Aufklärung, *La pianta grande di Roma*. Ziel war, die vierzehn Verwaltungsbezirke der Stadt besser festlegen zu können. Das Ergebnis zeigte jedoch weitaus mehr als das. Nolli hatte sich bemüht, den Zustand der Stadt im Sinne eines grandiosen Roms am Höhepunkt seiner kulturellen Errungenschaften abzubilden. Es musste mehr sein als nur Bauten und Straßen, viel mehr, die imperiale Stadt musste mehr umfassen. Und so fügte Nolli den gängigen Straßen und Plätzen die Erdgeschosse aller öffentlichen Gebäude hinzu, was zur Folge hatte, dass nicht die schwarzen Flächen, also die Gebäude dominierten, sondern die weiße Gemengelage, die sich zwischen und rund um Gebäude, in sie hinein und durch sie hindurch ergoss. Gewidmet waren die Karten Papst Benedikt XIV., veranschaulicht wurde dies, indem sakrale Gebäude offengelegt und dem öffentlichen Raum verinnerlicht wurden. Stadt wird als gigantischer öffentlicher Raum dargestellt, durchbrochen lediglich

durch Reste von Privatheit, eine Bühne, auf der Raumabfolgen in allen Maßstäben Platz finden: Straßen, Achsen, Höfe, Paläste, Kirchenräume, Tausende Plätze, Hunderte Hallengrundrisse. Giovanni Battista Piranesi, der Nolli in der Herstellung der Karte zur Seite gestanden war, übertraf in seiner nachfolgenden Version von Rom den Meister. Mit seinen *Antiquae Urbis Imago* von 1762 interpretierte er die bestehende Stadt, ließ deren Geschichte wieder auferstehen und prognostizierte zugleich eine Zukunft der Stadt. In Piranesis Karte werden Hunderte antike Gebäude und Monumente reanimiert, tauchen an jenen Plätzen auf, auf denen sie einst gestanden waren, oder wurden an neue Orte versetzt. Antikes Rom, bestehende Stadt und zukünftiges Reich verschmelzen zu einem gleichförmigen Gemenge. Nun allerdings überwiegt die Farbe weiß. Die erschlankten Mauern der Gebäude wirken wie ein aufgedrucktes Muster. Es vermittelt die Botschaft: Alles ist öffentlich, nichts ist privat, alles ist Stadt, und jeder liest seine Stadt ohnehin so, wie er oder sie will. Was für eine grandiose Idee!

Schwarzpläne sind heute nur mehr dann zu gebrauchen, wenn sie im Sinne einer Karte à la Nolli oder Piranesi interpretiert werden können. Zudem sagt der Schwarzplan an sich wenig über die Qualität einer Stadt aus. Er beschreibt maximal die Dichte, gibt aber keine Auskunft über soziale Verhältnisse. Wobei räumliche Dichte auch schon etwas ist. Der Schwarzplan der Peripherie, so wie wir sie heute vorfinden, ist absurd. Er zeigt viel weißen Raum und wenig schwarze Flächen, zugleich ist jedoch der öffentliche Raum minimal. Dort, wo die schwarzen Flächen dicht und groß werden, wie etwa bei den Großvolumina der Shoppingcenter und Wirtschaftsparks, werden auch die leeren Flächen dazwischen groß: Parkflächen, Straßen, Tankstellen, Wendekreise, Kreisverkehr. Der Schwarzplan der Peripherie folgt dem Plan der modernen Gartenstadt mit privatisierten Zwischenräumen. Ein Schwarzplan der neuen Stadt, so wie wir sie uns denken in Gänserndorf, kann die Absurdität von Peripherie und Zwischenstadt aufnehmen und interpretieren, sich endlich loslösen von allen historischen Bildern von Stadt. Kein Zentrum mehr, keine Ringstraßen, keine Achsen und keine Hierarchien, keine Paläste und keine Machtapparaturen, die immer Platz fanden im traditionellen Bild der Stadt. Interpretieren wir den horizontal sich ausbreitenden Teppich als neuen, wiederum grandiosen Nolli-Plan, oder besser noch im Piranesi'schen Sinn, haben auch die Geschichte und die Zukunft darin Platz.









8 STADTMODELLE

von Sabine Pollak

Grafiken:
Costanza Coletti

01 DIE VERTIKALE STADT AM LAND

Als Le Corbusier eine Stadt für drei Millionen EinwohnerInnen entwarf (*Ville Contemporaine*, 1922), war man in Europa weit davon entfernt, neue Städte dieser Größenordnung realisieren zu können. Man hatte gerade den Ersten Weltkrieg hinter sich, und Bauen in solchen Dimensionen war undenkbar. Le Corbusiers Projekt mag eine (überzogene) Gegenreaktion auf die schwierigen Jahre gewesen sein oder eine Vorahnung einer umfassenden Moderne, die Jahrzehnte später zu greifen kommen würde. Was 1922 utopisch schien, wurde nach dem Zweiten Weltkrieg zum gängigen Schema. Freistehende, hoch verdichtete Wohnscheiben in von der alten Stadt separierten neuen Wohnquartieren, umgeben von Parks (in Österreich auch als „Abstandsgrün“ beschimpft), angebunden durch die neuen Stadtautobahnen, die meist schonungslos durch die alten Städte schnitten. 1922 entwickelte Le Corbusier das Konzept für eine von jedem Kontext weit entfernte ideale Neustadt. Wenig später projizierte er das Schema auf die (zuvor von ihm gedanklich großflächig geleerte) Stadt Paris (*Plan Voisin*, 1925).

Der Plan für die abstrakte Stadt ist im Grundriss nicht auf den ersten Blick als modern identifizierbar. Eher ähnelt er einer barocken Parkanlage mit monumentalen Haupt- und Nebenachsen, langen Diagonalen, großen freien Rasenflächen (*tapis vert*), gefalteten Strukturen, die an das Schloss Schönbrunn (Wien) oder Versailles (Paris) erinnern, freistehenden Scheiben- und Punkthäusern und einem (leeren) Zentrum. Dieses war wohl der Clou der Sache. Die neue Stadt verdichtete sich nicht in ihrem Inneren, so wie das

Stadt seit jeher getan hatte, sondern sollte, je näher man dem Zentrum käme, immer leerer werden. Zumindest scheint es so. Tatsächlich sind im Zentrum hochverdichtete Bürotürme vorgesehen (wenn auch in gebührendem Abstand voneinander), vierundzwanzig kreuzförmige „horizontale“ Wolkenkratzer (fast so breit wie hoch) für je 50.000 Personen. Das sprengt bis heute Grenzen europäischer Stadtplanungen. Nach dem also leeren und zugleich verdichteten Zentrum mit den Bürotürmen entfalten sich übereinander gestapelte Villenblocks (nicht uninteressante, aber auch gigantisch große Typen) für 600.000 Beamte und höhere Angestellte, im äußeren Sektor schließlich sollten zwei Millionen DienstleisterInnen in Gartenstädten wohnen. Es lebe der Plan, es lebe die Hierarchie!

Eine konkrete Verwirklichung seiner Stadtvisionen schien in Frankreich zwischen den Kriegen nicht möglich, und so ging Le Corbusier wie viele andere französische Architekten auch in die Kolonien. Über mehrere Jahre hindurch zeichnete er (ungefragt) an einem Plan für ein neues Algier. Das Vichy-Regime unterstützte den Architekten zwar, tatsächlich war aber wohl niemand überzeugt von seinem Plan. Der *Plan Obus* (ein Plan wie ein Bombardement) war Le Corbusiers erstes großes konkretes Stadtprojekt. 1931 feierte man dort hundert Jahre französische Kolonie, also ließ der Architekt sich zu einer Vortragsreise einladen und präsentierte ein Jahr später den großen Plan. Aus rein formalästhetischer Sicht ist mit dem *Plan Obus* ein großer Wurf geglückt. Die neue Stadt beginnt mit einem gigantischen



Le Corbusier, *Stadt für drei Millionen EinwohnerInnen*, 1922

Hochhaus am Hafen, ein sichtbares Zeichen für Schiffe (hier beginnt Frankreich!). Vom Hafen zieht ein Verkehrsband eine strenge Gerade in Richtung Hügel zu den Villenvierteln der Geschäftsleute, eine amorph gebogene Struktur. Eine zweite Linie führt als kühner Schwung entlang der Küstenlinie. Nie zuvor hatte Le Corbusier solche Kurven geplant, so inspiriert war er von Landschaft und Meer. Und, wie jüngere Forschungen erkannten, von den Frauen in Algier. Davon zeugen Zeichnungen, Postkarten und Tagebucheintragen. Der große Architekt ist angekommen, eignet sich das Land an und die Körper der Frauen gleich dazu. Der Eleganz der Kurven liegt also eine zutiefst kolonialistische Einstellung zugrunde. Die im Plan zart geschwungene Küstenlinie ist zudem eigentlich eine aufgeständerte Stadtautobahn, unterfüttert mit gestapelten Wohnungen für jene Familien, die zuvor in der Casbah gewohnt hatten. Denn die würde es nun leider nicht mehr geben, pardon, aber die musste einem neuen Viertel weichen.

Nach dem Scheitern in der Kolonie wurde Le Corbusier in Frankreich tätig. In den 1940er-Jahren trat die Regierung an ihn heran und bat ihn, einen Prototyp für eine sehr große Wohneinheit zu entwerfen, für mindestens tausend Personen. Die *Unité d'Habitation* wurde insgesamt fünfmal gebaut, vier in Frankreich und eine in Berlin, Häuser wie Ozeandampfer, strukturiert wie Flaschenregale und gefüllt mit Wohnungen so schmal und lang, dass es wohl Überzeugungskraft benötigte, um sie zu vermieten. Aber in Frankreich war man

Experimente gewohnt, und einige Unités wie jene in Marseille funktionieren bis heute bestens. Sie war ursprünglich mitten in der freien Natur gestanden, heute ist Marseille weit über die Unité hinausgewachsen. Der „Wohndampfer“ überzeugt, auch wenn sehr viele Menschen darin wohnen, die Innengänge schlecht belichtet und die Kinderzimmer gerade einmal zwei Meter breit sind. Aber da sind noch das grandiose Dach, die vielen Gemeinschaftsräume, die zweigeschossigen Loggien, das Hotel in der Mitte des Baus, die klug eingebauten Möblierungen und der kolossal leere Raum zwischen den Pilotis. Die Unité in Marseille schlägt an Qualität nach wie vor vieles, was danach folgte, an Verdichtung im Wohnen. Man ist vorsichtig geworden mit den Konzepten. Heutiger Wohnbau wird vor allem von InvestorInnen bestimmt, und die positionieren nicht Kindergärten, Turnhalle und Freilufttheater am Dach einer Scheibe, sondern Penthäuser. Für kluge Fixeinrichtungen wird ein Aufpreis verlangt, und Innengänge mit Maisonnetten sind unerwünscht. Dabei wären diese nach wie vor die beste verdichtete Entsprechung zu einem Einfamilienhaus.

In Österreich wurden Stadterweiterungen nach modernen Prinzipien (freistehende Scheiben, verbindendes Grün, getrennte Funktionen) in einer abgeschwächten Form in den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg in allen Landeshauptstädten angewandt. Die Türme ragen bis heute aus diversen Stadtextures. Eine Neustadtplanung weit ab dem Zentrum hingegen wurde selten realisiert, eine Ausnahme bildete der Plan für die

Die Architekten waren
Wilhelm Hubatsch, Franz
Kiener und Gustav Peichl.



Le Corbusier, *Plan Obus*, 1933

so genannte Südstadt, eine südliche Stadterweiterung von Wien ab den 1960er-Jahren mit knapp zweitausend Wohnungen und verschiedenen Dienstleistungsbetrieben. Dieser Plan zeigt besonders starke Ähnlichkeiten mit Le Corbusiers *Plan Voisin*. Ein Muster aus vertikalen und horizontalen Scheiben sowie von teppichartigen flachen Verdichtungen wirkt wie von weit oben auf die Landschaft projiziert. Mittig liegen nun keine Hochhaustürme, sondern Verwaltungsgebäude der Energieversorgung. Nach außen hin wird die Struktur feinmaschiger, durchbrochen wiederum von punktförmigen Wohnhochhäusern, ergänzt durch sehr flache Bungalows. Die Südstadt zeigt bis heute die Stärken des modernen Plans. Sie ist durchgrünt und locker mit maximaler Wohnqualität und erfrischend experimentellem Umgang mit Materialien (Beton, Eternit, Ziegelfassaden, Putzmuster) und Konstruktionen (Flachdächer, aufgestellte Häuser, durchgehende Balkone, Fensterbänder). Die Südstadt zeigt aber auch die Schwächen des Plans. Die Häuser sind umgeben von einem sichtlich untergenutzten Park. Öffentlichkeit findet woanders statt, hier nicht.

Der klassisch moderne Plan bietet (bei allem Größenwahn) eine Möglichkeit, eine große Spanne Land punktuell bzw. durch Superblocks zu verdichten und als Kompensation dazwischen eine maximale Natur zu gewinnen. Die fehlende Öffentlichkeit bei den meisten dieser Projekte, die in den 1950er- und 1960er-Jahren realisiert wurden, ist evident und muss kritisch betrachtet werden. Man muss sich fragen, was man gewinnt und was man vielleicht zugleich aufgibt. In den 1990ern stellte das niederländische Büro MVRDV ähnliche Überlegungen an und toppte selbst Le Corbusiers Pläne. Die Frage schien legitim: Wie können wir einerseits maximal verdichten, damit wir andererseits eine maximale Natur gewinnen? Also Superhaus versus Superwald.

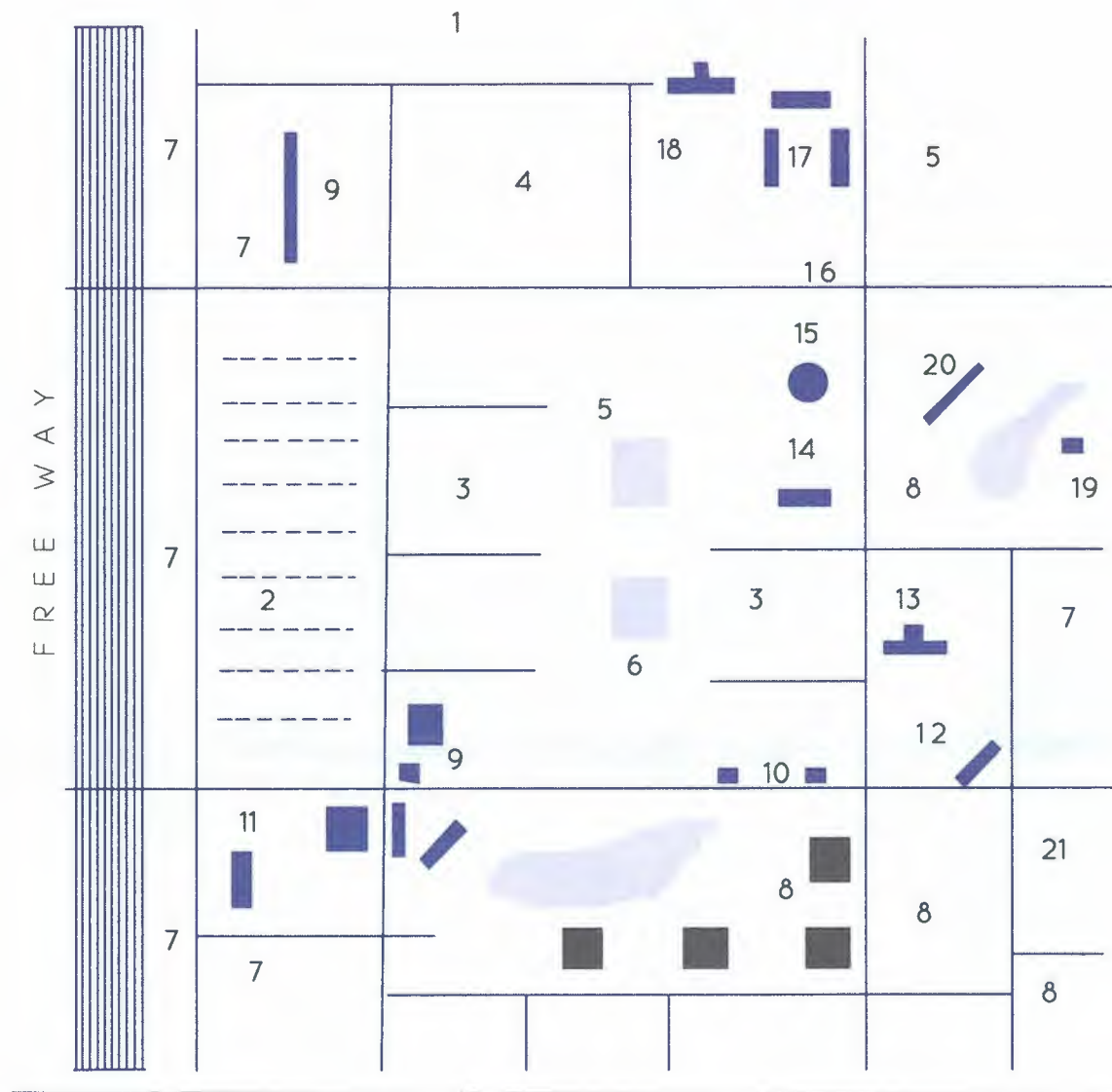
In Gänserndorf werden weder drei Millionen EinwohnerInnen leben, noch würde ein solcher Plan Sinn machen. Und die Hierarchie einer Klassengesellschaft ist ohnehin alles andere als ein Ziel. Aber große Ideen dürfen schon sein. Zwischen den kleinen und feinen Projekten kann auch groß gedacht werden. Man könnte etwa (gedanklich) ein loses Netz von Wien über Gänserndorf bis nach Bratislava spannen, die Achsen (Fahrradwege, Naturbänder, Bahnlinien, Kanäle) im Nichts verlaufen lassen, das Weinviertel auch noch hineinholen und den Plan weiterdenken bis über Tschechien und die Slowakei hinaus, eine Nordstadt nun, die die Moderne frisch interpretiert. Manches Mal würden Punkthäuser die Kreuzungspunkte markieren, darin würden sich Einfamilienhäuser stapeln. Das Projekt wäre so großmaschig, dass es auch Fehlplanungen verzeihen würde. Die Getreidesilos wären die Wolkenkratzer, und alle würden darin wohnen wollen. Aber: statt Hierarchie Anarchie.

02 DIE HORIZONTALE STADT AM LAND

Europäische Städte breiteten sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts noch weitgehend nach dem Spiegeleiprinzip aus. Man verdichtete (kaum höher als die alte Blockbebauung) in den Stadtkernen, und die Stadtränder hielten noch weitgehend. In den USA wuchsen Städte radikaler. Sie verdichteten sich im Kern punktuell (Hochhausstadt), gleichzeitig begannen die Städte, an den Rändern horizontal auszulaufen, eine Entwicklung, die von ArchitektInnen (sofern sie nicht am Hochhausboom teilnahmen) auch kritisch kommentiert wurde. Einen wirklichen Gegenentwurf zur gängigen amerikanischen Großstadt lieferte der Architekt Frank Lloyd Wright. Vorerst polemisierte er gegen Städte wie Los Angeles, sie seien wuchernde Krebserkrankungen. Die Stadt müsse von vornherein geplant werden, und das, so Wright, nicht als Stadterweiterung, sondern als Gartenstadt auf dem Land. Im Unterschied zur traditionellen (fußläufigen) Gartenstadt wurde nun jedoch ein Modell vorgestellt, das auf Autoverkehr und elektronischer Vernetzung basierte. Grundlage für die neue Stadt-Land-Form sollte ein neues politisches System bilden, das so genannte „Usonia“ (der spätere Name von *Broadacre City*). Zwei Jahre später präsentierte er in der Zeitschrift *Architectural Record* das erste konkrete Modell einer solchen Alternative: eine dezentralisierte Wohn- und Lebensform, weder Stadt noch Land, die sich horizontal als weitläufige bebaute Stadtlandschaft endlos auszubreiten schien. Feine Linien als Einschnitte im Boden, offen und doch höchst organisiert: „*Broadacre City*, a new community plan“, ein Konzept, das sowohl der Weite und Endlosigkeit der amerikanischen Landschaft entsprach als auch der erwünschten Individualität. *Broadacre City* folgte dem amerikanischen

Traum, in dem Land okkupierbar ist, die Landschaft kein Ende zeigt und ein gleichförmiger orthogonaler Raster das Land unterteilt und verfügbar macht. Stadt und Land, Bebautes und Landschaft waren nur unscharf voneinander abgegrenzt, der Raster teilte sich in ein Subsystem aus Anbauflächen und war punktuell mit Bauten markiert. Das raumgroße Modell (12 mal 12 Fuß) war im Winter 1934/35 von Studierenden in Wrights Sommerstudio in Taliesin hergestellt worden. Es zeigte ein vier Quadratmeilen großes Stück Land ohne konkreten Ort und vermittelte detailgenau eine heile, bunte und mit viel Natur überzogene Lebenswelt für ein selbstbestimmtes „organisches“ Leben, basierend auf einer Landzuteilung von je einem *acre* (ca. 4.000 m²) und einem Tauschhandel von agrarischen und künstlerischen Produkten (Kunst gegen Essen). Intellektuelle SelbstversorgerInnen würden ihre produzierten Güter auf Marktplätzen tauschen, ein seriengefertigtes Einfamilienhaus von Frank Lloyd Wright bewohnen, sich in ihren Automobilen fortbewegen und so eine wahrhaft amerikanische Lebensweise (*Usonian way of life*) leben.

Als Gesellschaftsmodell mutet das Konzept heute seltsam an, der neutrale Raster hingegen besticht durchaus. Die kontextuell anpass- und ausbaubare Struktur der programmatischen Quadranten ist etwa mit der Pragmatik aktueller niederländischer Stadtplanungen vergleichbar. *Broadacre City* wurde nie gebaut, und es fehlt bis heute das Testmodell. Die Wanderausstellung, auf die das Modell dank der finanziellen Unterstützung von Edgar J. Kaufmann ging, war vielleicht vor allem auf Grund der von Wright vorgestellten Technologien von großem Interesse.



- | | | | |
|------------------|--------------------------|---------------------|----------------------|
| 1. Small farms | 6. Schools | 11. Tourists' hotel | 16. Zoo |
| 2. Orchards | 7. Small industries | 12. County seat | 17. University |
| 3. Small houses | 8. Sports and recreation | 13. Arts | 18. Community Church |
| 4. Medium houses | 9. Markets | 14. Arboretum | 19. Sanitarium |
| 5. Large houses | 10. Clinics | 15. Aquarium | 20. Hotel |
| | | | 21. Airport |

Frank Lloyd Wright, *Broadacre City*, 1932/35



Frank Lloyd Wright, *Broadacre City*, 1932/35

Wright legte das Hauptaugenmerk auf den Automobilverkehr und auf neue Netzwerke, bestehend aus Straßen, Gebäuden und Kommunikation. Schon bald, so die These, würde jeder Haushalt ein eigenes Automobil besitzen, der Bahnverkehr würde durch Luxusbusse ersetzt, und auf der Bahn selbst sollten nur mehr Güter transportiert werden. Dementsprechend bestimmten in Rasterpunkten gesetzte Tankstellen die Mittelpunkte für die neue Verteilung. Das öffentliche Leben solle sich, so Wright, weitgehend in die privaten Einheiten einer Familie transferieren. Anstelle zentraler Einrichtungen wie Opernhaus und Theater würden die neuen BewohnerInnen der Städte Kultur fortan im Fernsehen zu Hause konsumieren (wie wahr). Mit dem Eigenanbau, der ausreichend vorhandenen frischen Luft und dem alles umgebenden Grün würde in Zukunft niemand mehr arm sein, so lautete schließlich die (naive) Schlussfolgerung Wrights. Die dezentralisierte Stadt würde also räumliche wie auch soziale Probleme lösen. Die alten zentralisierten Städte würden vorübergehend als Fabriken und Arbeitsstätten genutzt werden, nach und nach jedoch zunehmend geleert werden und schließlich ganz verschwinden. *Broadacre City* ist insofern heute interessant, als es eher ein Diagramm für eine Entwicklung aufzeigt als einen konkreten Plan, und dies wiederum mit einem relativ konkreten Modell visualisiert, eine kluge Kombination von diagrammatischem Plan und Modell, gesellschaftlicher Vision und einsetzbarer Technologie. Bei aller Naivität bleibt es auch eines der wenigen ländlichen Alternativprojekte zu den gängigen Stadtvisionen des frühen 20. Jahrhunderts.

Broadacre könnte auch am Rand von Gänserndorf liegen. Es nahm vor fast hundert Jahren all das vorweg, was heute Tatsache ist: Territorien zwischen Städten sind weder Stadt noch Land, Siedlungen breiten sich unhaltbar aus, die horizontale Entwicklung herrscht vor, und (fast) alles, was an Technologien vorausgesagt wurde, ist heute gang und gäbe. Das neutrale Muster von *Broadacre*, durchbrochen von landschaftlichen Elementen wie Flüssen und Seen, besticht bis heute. Was neu interpretiert werden müsste, ist das Gesellschaftskonzept. Tauschhandel: ja, warum nicht. Aber wer bitte würde ein landwirtschaftliches Produkt gegen Kunsthandwerk eintauschen? Und: Die lose Dichte der Ein- oder Zweifamilienhäuser überzeugte weder damals, noch tut sie das heute.

03 DIE LINEARE STADT AM LAND

2006 überlegten sich die Bürgermeister der am nächsten zueinander liegenden Hauptstädte Europas, Wien und Bratislava, eine neue Werbestrategie. Man warb mit dem Slogan einer *Twin City* und erstellte eine *Twin City Map*, also einen Stadtplan, der beide Städte miteinander verband und naturgemäß vor allem viel Natur zeigte. Die *Twin City Wien Bratislava* war ein fiktives Konzept, das vor allem der Vermarktung des neuen *Twin City Liners* diente, eines Katamarans, der eine damals neue Verbindung der Städte entlang der Donau herstellte. Die lineare Stadtverbindung, die aus zwei ursprünglichen Städten eine sehr große langgezogene Stadt machen würde, folgt der klassischen Idee einer Bandstadt. Bandstädte wurden seit dem späten 19. Jahrhundert immer wieder angedacht und werden bis heute als Konzept verwendet, wenn es darum geht, lange Distanzen mit Bebauung zu überwinden. Bandstädte basieren immer auf einer Infrastruktur, im Fall von Wien–Bratislava ist dies die Donau bzw. sind es mögliche Schiffsverbindungen. Alle anderen Verbindungen wie Bahnstrecken und Autobahnen sind weniger direkt und linear angelegt, zudem eignen sich etwa Autobahnen auf Grund der Lärmbelastung und der schnellen Durchfahrt weniger gut als Grundlage für eine Bandstadtidee. Auch der grüne Korridor entlang der Donau verbindet die beiden Städte, ein Grüngürtel ist jedoch keine Bandstadt, es fehlt die Bebauung, und auch deshalb blieb das Projekt *Twin City* mehr als abstrakt. Bandstädte faszinieren ArchitektInnen wahrscheinlich seit jeher vor allem deshalb, weil sie so pragmatisch angelegt sind (geradlinig und möglichst lang), weil sie eine mögliche Unendlichkeit inkludieren (entweder ein Hochhaus oder eine Bandstadt, der Traum aller ArchitektInnen) und weil ihnen dadurch per se eine Eleganz und eine Schwunghaftigkeit innewohnen. Bandstädte eignen sich vor allem gut, wenn

zwei bestehende Zentren miteinander verbunden werden sollen. Mittels Bandstädten kann die Vormachtstellung einzelner Zentren aufgehoben und das „unkultivierte“ Land dazwischen urbanisiert werden. Bandstadtentwürfe scheiterten ja meistens, weil sie von vornherein zu gigantisch angelegt waren. Auch die Südstadt südlich von Wien ist das Resultat einer gescheiterten Bandstadtidee des Städteplaners Roland Rainer. Er erkannte in den 1950er-Jahren die Bedeutung der Industriezone zwischen Wien und Wiener Neustadt und legte die Weichen für eine städtebauliche Entwicklung entlang der Autobahnachse, eine Bandstadt allerdings wollte niemand haben.

Den größten Aufschwung erlebten Bandstadtkonzepte im revolutionären Russland. Aufbauend auf einer bereits von Karl Marx formulierten Forderung, den Widerspruch zwischen Stadt und Land aufzuheben, sollten Bandstädte in den 1920er- und 1930er-Jahren auftauchende städtebauliche Probleme lösen. Die wenigen Großstädte wuchsen zu schnell und unkontrolliert, zugleich fand in den ländlichen Gebieten und zahllosen Kleinstädten keine Entwicklung statt. Die Lösung war daher: Man führe eine Linie von einer Großstadt zur nächsten und konzentriere alle zukünftige Entwicklung entlang dieser Linie. Zudem entsprach die lineare Stadt einer Produktionslinie, die Stadt war also in ihrer Gestalt auch Inbegriff des produktiven Lebens, eine gebaute *assembly line*. In der Bandstadt wäre die Kluft zwischen Stadt und Land aufgehoben, hier würde es keine Entfremdung mehr geben, Mensch, Arbeit, Wohnung, Stadt und Land wären eins. Betrachtet man Bandstadtentwürfe wie etwa jenen von Iwan Leonidow für Magnitogorsk, überzeugt vor allem die zentrumslose Anlegung der Stadt. Parallele Streifen bieten alles, was man zum Leben in einer Stadt braucht.

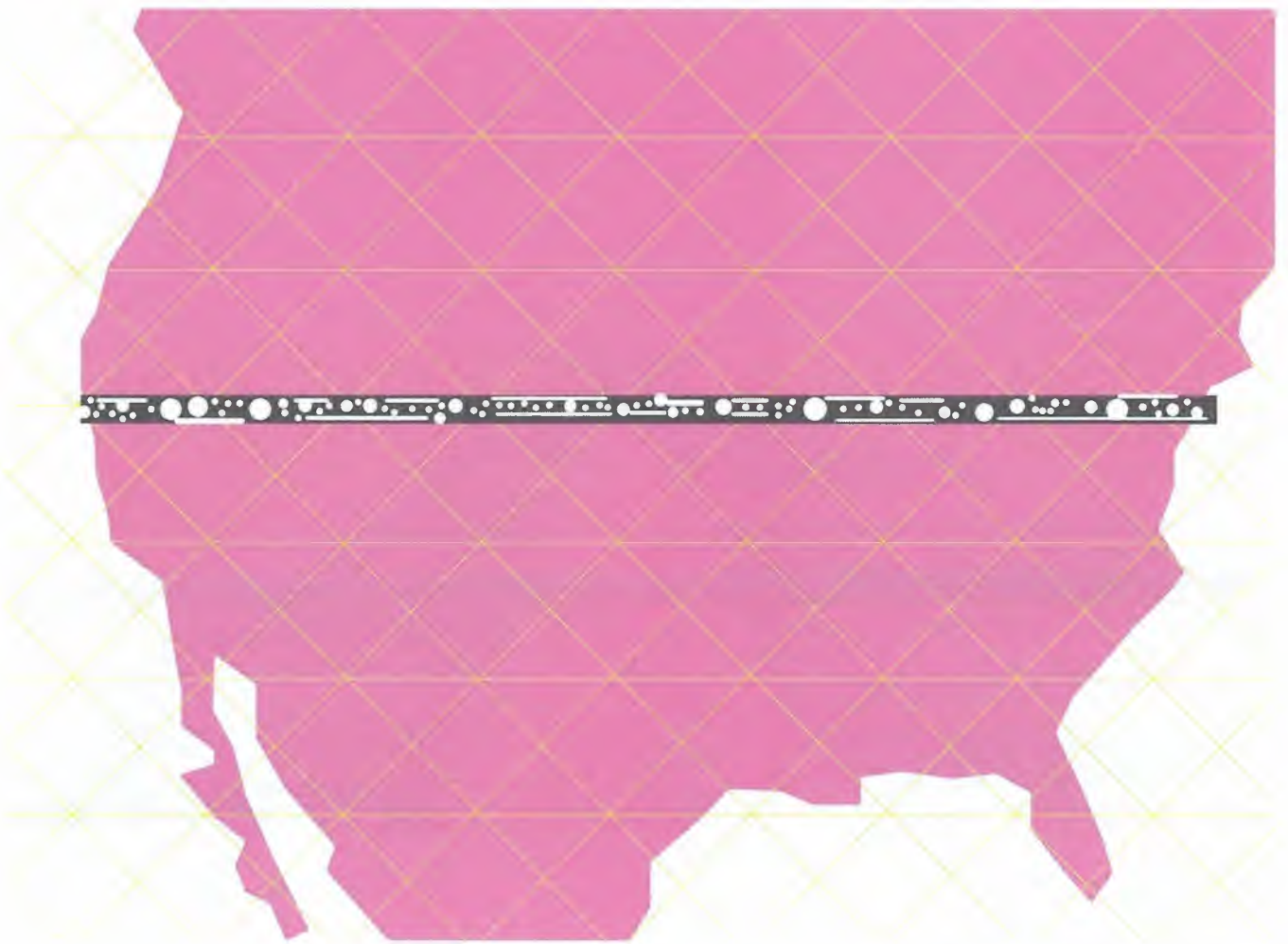


Iwan Leonidow, *Bandstadt Magnitogorsk*, 1929

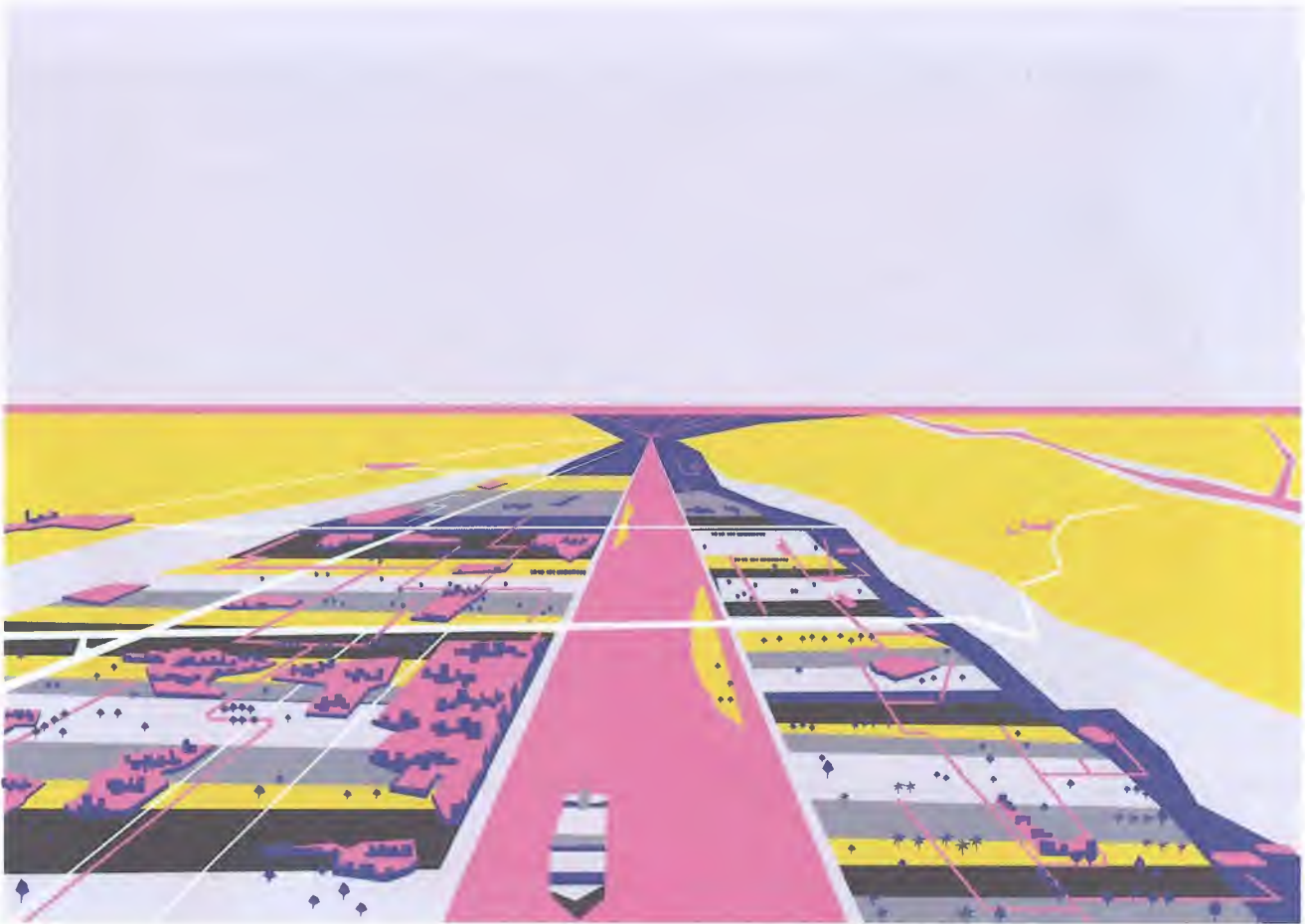
Jeweils eine Funktion wird über mehrere Kilometer hindurch gleichförmig angeordnet, geht man quer durch die Bänder, erfährt man quasi eine gesamte Stadt im Schnelldurchgang. Man schläft im Wohnband, frühstückt im Gemeinschaftsband, passiert dann das Kulturband, geht weiter über das Grünband, kommt erfrischt im Infrastrukturband an und fährt mit einer Bahn bis zum nächsten Industriestandort, der entlang des äußersten Bandes angeordnet ist. Diese in Russland „Desurbanismus“ genannte Strategie ging so weit, dass man andachte, Moskau mehr oder weniger zu entvölkern. Anstelle einer urbanen Verdichtung mit grünem Umland sollte die Stadt selbst zu einem Park werden, in dem lediglich der Kreml, einige Paläste, Sportanlagen, Hörsäle, Zoos, Baumschulen und Hotels verbleiben sollten.

Bandstadtentwürfe wurden in den 1960er-Jahren wiederaufgenommen. So genannte „Megastrukturen“ (großmaschige Tragsysteme, in die einzelne Zellen eingehängt werden können) eigneten sich insbesondere für Bandstädte, weil sie Infrastrukturen aufnehmen, unebene Terrains überwinden und flexibel mit Wohnbebauungen und öffentlichen Einrichtungen gefüllt werden konnten. Die meisten der Megastruktur-Projekte blieben unrealisiert, sie öffneten aber das Denken über urbane Strukturen in den teils noch sehr konservativen Städten der Nachkriegsjahrzehnte. Einen solchen Entwurf lieferten die Architekten Alan Boutwell und Mike Mitchell 1969 mit *Continuous City*, eine Bandstadt für eine Million EinwohnerInnen, die sich über hundert Meter aufgestellt von der Ost- bis zur Westküste der USA ziehen sollte. Der Plan zeigt eine pragmatisch geführte Linie auf der Höhe New Yorks, ein feiner Schnitt durch die Landschaft. Der beigegefügte Plan zeigt allerdings auch die wahnwitzigen Dimensionen.

Heute werden Bandstädte wieder dort attraktiv, wo bereits bestehende Siedlungen linear wachsen und konzeptionell zusammengefügt werden sollen. Ein aktuelles Forschungsprojekt dazu ist das Projekt *900 km Nile City*, durchgeführt von den ArchitektInnen Kempe Thill, baukuh und GRAU. *900 km Nile City* beschreibt einen neuen Stadttypus, eine landwirtschaftliche Metropole (*an agricultural metropolis*). Im Unterschied zu älteren Bandstadtentwürfen wird hier nicht von einer besseren Gesellschaft in einer Bandstadt (Russland) oder von einer füllbaren Megastruktur ausgegangen. Es werden eher Strategien gesucht, die entlang des Nils lokale Gegebenheiten aufgreifen und lokale AkteurInnen identifizieren, um daraus ein verbindendes Konzept zu erstellen. Die Forschungsgruppe nimmt die bestehende Flussoase entlang des Nils zwischen Kairo und Assuan zum Ausgangspunkt, eine bewässerte Nutzfläche von über 12.000 Quadratkilometer, ein weitgehend ländliches Terrain mit punktueller urbaner Dichte, etwa fünfzehn Kilometer breit, allerdings ohne urbane Funktionen wie Plätze, Bazare oder Moscheen. Bestimmend für die Ansiedlungen sind meist halbfertige Wohnbauten aus einem Stahlbetonskelett, das mit Ziegeln ausgefacht wird. Es sei, so die ArchitektInnen, im Grunde ein gigantisches Dorf mit 26 Millionen EinwohnerInnen, das ständig wächst und wertvolle landwirtschaftliche Fläche verbaut. Vorgeschlagen werden strategische Überlegungen, die den gesamten linearen Raum betreffen, ein Set an erweiterbaren Typologien, Bauweisen in einer subtilen Einfachheit und Strukturen, die auf der lokalen Bebauungslogik und auf den vorhandenen Landvergabemodi aufbauen.



Alan Boutwell/Mike Mitchell, *Continuous City*, 1969



Kempe Thill/baukuh/GRAU, *900 km Nile City*, 2009

Die Parallelität zwischen Straßendorf und Bandstadt ist offensichtlich. Straßendörfer sind grundsätzlich ähnlich aufgebaut wie russische Bandstadtentwürfe: entlang der Straße ein durchgehendes Band Wohnräume, als nächstes ein Band Wohnhöfe, dann ein Band Wirtschaftsgebäude und schließlich ein Band mit Feldern, bis wieder ein Verkehrsband kommt. Theoretisch. Faktisch sind Straßendörfer heute untergenutzt und umgebaut, nur im seltensten Fall wird noch Landwirtschaft betrieben, oft stehen halbe Dörfer überhaupt leer. Die Strategie muss also vielleicht eine umgekehrte sein wie jene entlang des Nils (wie baue ich zurück, wie fülle ich Leerstände). Oder doch eine ähnliche? Ist das Ausufern der Siedlungen am Ortsrand mit Einfamilienhäusern nicht gleich wie das Verbauen landwirtschaftlicher Gebiete in Ägypten? Wird in Niederösterreich nicht auch ständig mehr Fläche versiegelt und geht Landwirtschaft zurück? Wo in Gänserndorf liegt die Oase? Und letztlich: Der *Strip* zwischen Wien und Gänserndorf ist wohl das beste Beispiel für eine österreichische Bandstadt schlechthin. Was fehlt, sind durchgehende lineare Verbindungen für FahrradfahrerInnen, andockende öffentliche Räume und Wohnbänder mit Alternativen zu Einfamilienhäusern.

04 DIE STOFFWECHSELSTADT

1960 entwarf der japanische Architekt Kisho Kurokawa, Mitglied der so genannten „Metabolisten“ (Architektur ist Austausch, Erneuerung und Stoffwechsel), das spekulative Projekt einer *Agricultural City*, einer „Landwirtschaftsstadt“. In Skizzen und Modellen dargestellt präsentiert sich die *Agricultural City* als ein großmaschiges auf Pilotis aufgestelltes Gitter, das abstrakt über der Landschaft zu schweben scheint, eine Reaktion auf eine Überschwemmungskatastrophe in Japan im Jahr 1959. Auf den näheren Blick erweist sich die riesige Struktur differenziert. Ein Makrogitter nimmt die Infrastruktur auf (Gittergröße 500 x 500 Meter), die

Unterteilung in ein Mikrogitter (100 x 100 Meter) das Wohnen. *Agricultural City* war als ein neuer Stadttypus inmitten einer Landschaft gedacht, deren Grundlage auf landwirtschaftlicher Produktion basieren sollte. Die Rasterebene für Transport, Versorgung, Schulen und Administration über Terrain ist variabel. Sie basiert auf dem Makrogitter, es können jedoch einzelne Richtungen aufgenommen werden, Seitenarme entstehen, oder die Struktur kann sich linear entfalten, das zeigen verschiedene Modellvarianten. Wohnen sollte sich in Quadranten zu je hundert Metern Seitenlänge für jeweils dreitausend Personen entwickeln, dazu



Kisho Kurokawa, *Agricultural City*, 1960

erhoben sich punktuell pilzförmige Türme aus dem horizontalen Raster. Wie bei anderen ähnlichen Entwürfen der 1960er-Jahre versprach man sich von einer Gitter- oder Rasterstruktur maximale Rationalität und Gleichheit der Bedingungen (Demokratie). Die Fotomontagen von *Agricultural City* zeigen, dass das vom Boden abgehobene Gitter auch Irregularitäten der Topografie ausgleichen würde. Zugleich sollte die offene Struktur ein Wachstum erlauben. *Agricultural City* ist ein typisches Stadtprojekt der metabolistischen Stadtplanungen. Die Strömung, die nur in Japan existierte, versuchte scheinbar Unmögliches, die Vereinigung von Megastruktur, Großform und Hightechkonstruktionen mit einer organischen Denkweise, also einer der Veränderbarkeit (wie in der Biologie), und einem Wachstum (gleich einem Organismus). Erstaunlich ist auch, dass eine hoch technologisierte Gesellschaft wie in Japan auf landwirtschaftliche Produktion setzte. *Agricultural City* bot eine Megastruktur mit ausbaubaren Wohnzellen und frei wählbaren Kommunen, die sich im Bestfall selbst versorgen sollten. Das Projekt wurde wohl als Kritik an den bestehenden Ökonomien der 1960er-Jahre verfasst. Dem uneingeschränkten Wachstum der Großstädte wurden Systeme entgegengesetzt, die ein alternatives Leben ermöglichen.

Die Gruppe der Metabolisten hatte sich 1960 rund um Kurokawa formiert, wenig später übernahm Kenzo Tange den Vorsitz. Man suchte nach einer „japanischen“ Methode, die dennoch international anwendbar war. 1960 entstand ein Manifest, *Metabolism 1960 – A Proposal for New Urbanism*. Metabolismus beruht auf der Annahme, dass jedes Bauen für eine Gesellschaft ein sich verändernder Prozess sei und daher keinen starren

Regeln gehorchen dürfe. Man besann sich auf die alte Tradition des Wohnens und Bauens in Japan, übersetzte dies jedoch in Megastrukturen und Technologiefiktionen. Teils wurden Metaphern aus der Biologie verwendet (eine Stadt wie eine Blume), teils blieben die formulierten Konzepte sehr vage (eine Alternative zu den westlichen Idealen, Architektur als offenes System etc.). Insgesamt jedoch entwickelte sich ein sehr experimenteller Zugang zum Thema der zukünftigen Stadt. 1961 präsentierte Kenzo Tange einen neuen Plan für die Bucht von Tokio im Sinne der metabolistischen Idee. Über eine Länge von achtzig Kilometer spannt sich ein schmaler (in der Realität aber mehrere Kilometer breiter) Streifen, fein gegliedert in Abschnitte zu je neun Kilometer Länge. Die Struktur verbindet den Nordwesten der Stadt mit dem Südosten, und dies quer über die gesamte Bucht hinweg. Jedes Modul besteht aus einer Infrastruktur mit aufgestellten Highways und deren Loops und enthält verschiedene Zonen für Administration, Büros und Dienstleistungen. Normal auf die Hauptachse sind stegartige Nebenachsen angeordnet, an die große mehrstöckige Substrukturen in Form traditioneller japanischer Dächer andocken. In diesen Strukturen sollten sich die BewohnerInnen ihre Häuser selbst bauen, also gestapelte Einfamilienhäuser in Selbstbau auf vorgefertigten Terrassen unter einem riesigen japanischen Dach. Kenzo Tanges Konzept erinnert in seiner Größenordnung an Le Corbusiers frühen Plan oder auch an Wrights Vision der alles verbindenden Raster. Plan und Modell zeigen aber auch eine Feingliedrigkeit und ein Andocken an Traditionen. Auf Fotografien ist der Architekt vor einem hängenden Plan zu sehen, der ihn bei Weitem überragt. Tokio hat sich seither nicht quer über die Bucht, sondern im Inneren verdichtet.



Kenzo Tange, *Tokyo Bay Masterplan*, 1960

Heute ist ein Revival der Landwirtschaft auszumachen, auch im Raum rund um Gänserndorf, wo etliche BioproduzentInnen ihre Waren erzeugen. Vielleicht sollte man also in Bauernhöfe investieren. Es würde aber keinen Sinn machen, herkömmliche Höfe nachzubauen. Besser wäre, eine Kombination aus Landwirtschaft und Wohnen in einer „urbanen Konstruktion“ zu finden, also ein Konstrukt à la Kurokawa, es muss ja nicht gleich japanische Ausmaße annehmen. Und es benötigt eine Neuinterpretation von beidem, also von landwirtschaftlicher Produktion und von Wohnen (wie und was wird produziert, wie werden Produkte vertrieben, wer arbeitet und wohnt wie?). Auch eine Gliederung in Hierarchien von unterschiedlichen Rastern und Gittern scheint denkbar (Makroebene, Mikroebene). Man könnte sie in Hierarchien von Haushalt/Siedlung/ Stadt/Familie/*tribes*/Gruppen übersetzen. Die Anpassbarkeit eines Systems scheint auf jeden Fall unerlässlich für eine Stadt solcher Größenordnung. Die Frage ist, was soll bleiben, was ist veränderbar? Eines ist klar: Für ein Gänserndorf im Jahr 2050 bräuchte man sechs *Agricultural Cities* à la Kisho Kurokawa.

Auch das Konzept einer Stadt wie jener über der Bucht von Tokio ist bestechend: eine Mischung aus überdimensionaler Struktur, gigantischer Achse und zarter Substruktur mit regionalen Dachformen, aber in einem ganz anderen Maßstab als gewohnt. Das Spiel mit den Maßstäben, wie es Tange betrieb, ist verführerisch. Die riesige Primärstruktur wird erträglich, weil sich im Zoom die Feinheiten auftun. Der abstrakte Plan lässt also Spielraum für Phantasie, und man könnte sich schon Ähnliches denken, eine schwebende Struktur, die sich mit den Weinhängen

verwebt und die Schnellstraße mit einbezieht, bis sie schließlich auf den Hügeln der Müllverbrennungsanlage an den Toren Wiens zu ruhen kommt. Vielleicht liegt die Lösung in der Vielschichtigkeit und in den unterschiedlichen Maßstäben. Festzuhalten bleibt: Achsen sind nicht grundsätzlich schlecht, es kommt auf die Ausformulierung an und darauf, was wie entlang der Achsen passiert. Dasselbe gilt für Raster. Ein Raster ist dann wohlthuend, wenn er variiert werden kann. Straßendörfer bilden solche Achsen und Raster aus. Sie haben eine starke Hauptachse und variable Nebenachsen. Wie also sähe ein Straßendorf nach metabolistischen Grundsätzen aus? Das Konzept des Stoffwechsels als Prinzip für eine Stadt könnte auch wörtlich interpretiert werden. Man könnte eine Stadt konzipieren, die an ihrem Beginn gefüttert wird (mit Waren, Menschen, Natur), in ihrer Mitte verdaut (produziert, tauscht, handelt) und am Ende etwas Neues, anderes hervorbringt (eine neue Natur, neue Waren, Energie). Die Stadt als Organismus wurde im Laufe des 20. Jahrhunderts wiederholt propagiert. Angesichts der Bedeutung von Energie (insbesondere rund um Gänserndorf mit all den Windrädern und Bohrtürmen) scheint ein Fokus darauf nur logisch.

05 DIE STADT HÖRT NICHT AUF

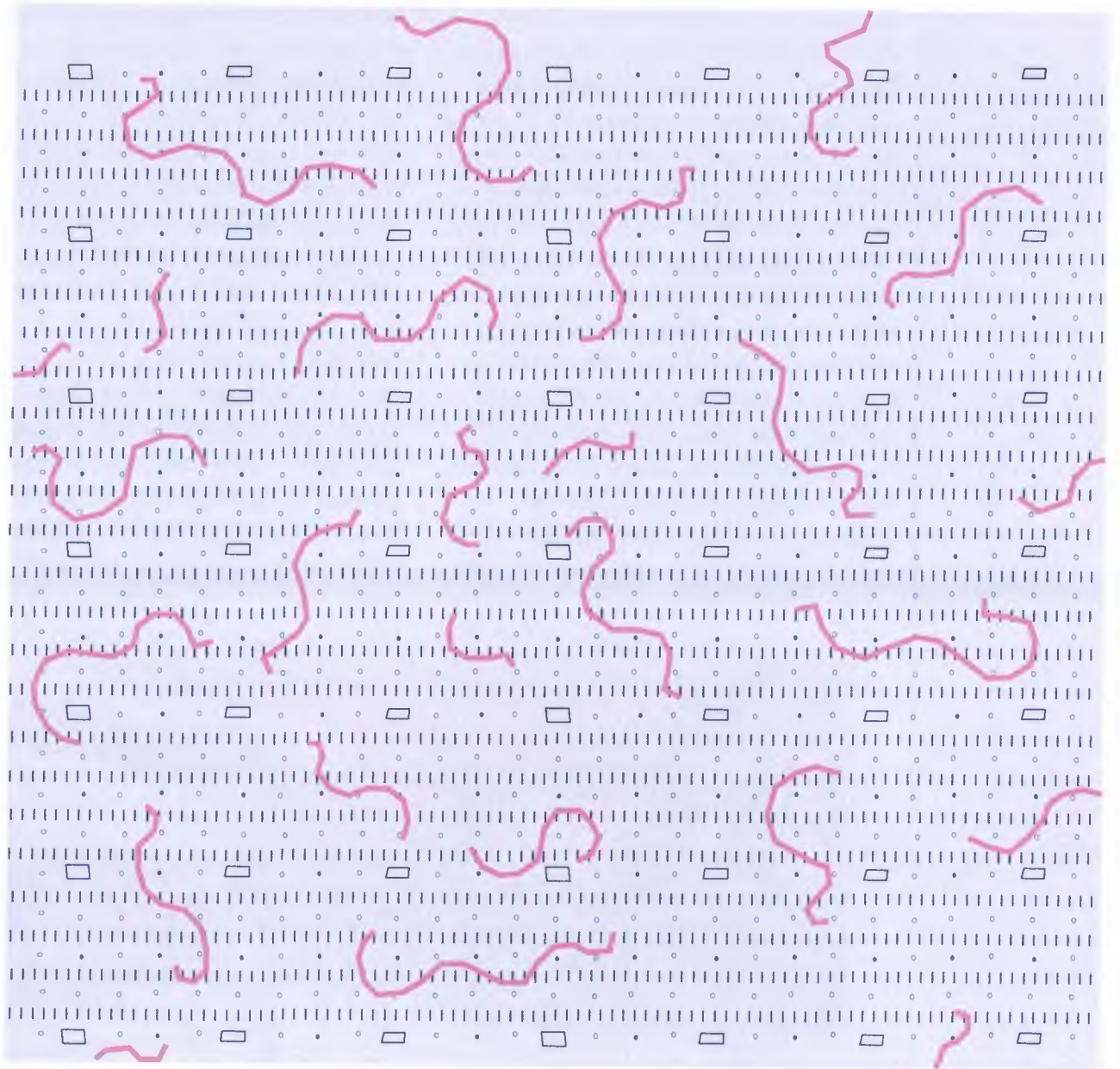
Die Gruppe Archizoom wurde 1964 von einer Gruppe junger ArchitekturabsolventInnen rund um Andrea Branzi gegründet. Man entwickelte vorerst eher Möbel im Popartstil wie etwa das *Dream Bed* aus schwarzem Lack in lasziven Kurven geformt oder eine nicht wirklich benutzbare alternative Form eines Sessels von Mies van der Rohe, ein zerlegter Designklassiker. Archizoom verwendete die Moderne, um zugleich eine Kritik an dieser zu formulieren. Und sie formulierte eine vehemente Kritik an der Konsumgesellschaft, indem sie den Konsum überspitzt als Grundprinzip ihrer Entwürfe erklärte. Man eignete sich die Methode, die man kritisiert, an, um daraus Neues zu entwickeln. Man könnte es auch als Architektur-Reenactment bezeichnen. 1968 entstand das städtebauliche Projekt *No-Stop City*, ein kontinuierlich fließender Urbanismus, eine Stadt ohne Eigenschaften, fast leer mit maximalen Möglichkeiten, ein repetitives System aus wenigen punktuellen Verdichtungen. *No-Stop City* war die logische Antwort auf jene Städte, die durch Konsumzwang und Kapitalismus geprägt waren. Die neue Stadt sollte nun ebenso „wie am Fließband“ entstehen, ein neutrales Muster, das Stadt nicht länger als einen Ort definiert, sondern als eine Kondition, also als einen Zustand oder eine Bedingung von Stadt. Als Vorbild für solche „Konditionen“ werden von Archizoom Parkplatz, Supermarkt oder leerstehende Fabrikhallen angeführt, also relativ gesichtslose urbane Behälter. Erstellt wurden die Pläne mit einer Schreibmaschine auf A4-Blättern. In alten Aufnahmen sieht man, wie auf einer Olivetti-Maschine der Plan Zeile für Zeile entsteht. Ein urbaner Text, eine urbane Matrix, ein Index einer Stadt. Linien stehen für Verkehrsströme, Warenflüsse und Bewegungsdiagramme, Grün und Infrastruktur. Stadt wird nicht mehr als

Ansammlung von Bauten betrachtet, sondern als Summe von Flüssen und Kräften. Die verschiedenen Ausdrücke von *No-Stop City* sind mehr oder weniger konkret. Manche zeigen lediglich minimale Punkte und einige Kurven, andere wiederum konkrete Grundrisse in einer erschreckenden Monotonie. Aber es sei vor allem diese Monotonie und Leere, die es uns Menschen erlaube, überall irgendwer zu sein (die Anonymität der Großstadt?), wie Andrea Branzi erklärt. Wenn uns also die Stadt mit ihrem Konsumzwang und der Ökonomie entfremdet, dann bitte gleich so, dass wir vollkommen entfremdet auch neue Identitäten annehmen können. Die Stadtentwürfe bleiben vor allem ein Muster, und dennoch kann man sich die Freiheit vorstellen, wenn man auf den planen Terrains mit dem geometrischen Muster driftet. *No-Stop City* sei mehr eine „Feldbedingung“, wie Charles Waldheim in dem Buch *Ecological Urbanism* schreibt, als eine Stadt, ein Feld also, in dem bestimmte Bedingungen von Punkten, Ebenen und Vektoren definiert werden. Es sei eben diese Feldbedingung, die Archizooms Projekte auch heute wieder interessant machen, denn viele heutige Städtebaustrategien würden ebenfalls auf solchen Feldbedingungen basieren, also etwa auf ökonomischen Kräften, Geld- oder Warenflüssen, so Waldheim.

Im Gegensatz zu vielen anderen ArchitektInnen, die in den 1960er-Jahre ähnliche Visionen entwarfen, arbeitete Andrea Branzi an dem Konzept der endlosen diagrammatischen *No-Stop City* auch später weiter. Bis heute verwendet er den abstrakten Plan der Stadt (oder das abstrakte Modell) dazu, um eine Kritik an der bestehenden Stadt zu üben und gleichzeitig eine Alternative anzubieten.

<http://architizer.com/blog/archizoom-retrospective/>

Charles Waldheim: *Weak Work*. Andrea Branzi's „Weak Metropolis“ and the Projective Potential of an „Ecological Urbanism“, In: Mostafavi Moshen, Gareth Doherty (Eds.): *Ecological Urbanism*. Cambridge/MA. 2011, S. 117.

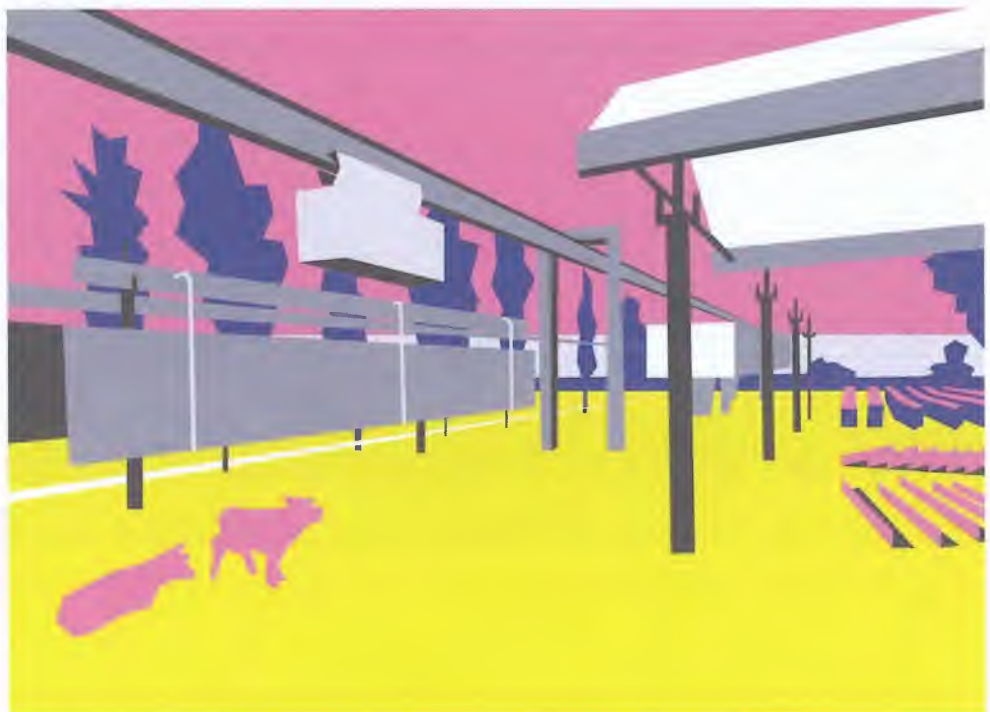


Archizoom, *No-Stop City*, 1968

www.popupcultures.
wordpress.com, zuletzt
aufgerufen am 24.1.2017.

1993 entstand *Agronica*, ein konkretes Stadtmodell und eine Theorie zu dieser Stadt, der von Branzi so genannte *Weak Urbanism*, also ein „schlaffer Städtebau“. *Agronica* ist vor allem in bestechend einfachen, oft naiv anmutenden, jedoch liebevollen Modellen gebaut. Diese wurden abgefilmt und mit Musik von Patti Smith hinterlegt. In beeindruckender Langsamkeit zieht die Kamera über das Modell hinweg, vermittelt die Eintönigkeit und zugleich die neue Schönheit dieser Stadtlandschaft, untermalt durch suggestive Musik; offen bleibt, ob die Vision erstrebenswert ist oder nicht. Grundlage ist ein endlos sich ausbreitender horizontaler Raum. Die Basis der Stadt bilden nun jedoch keine beengend wirkenden Wohngrundrisse, es ist eine äußerst technologisch aufgeladene Landwirtschaft. Nur wenige Bauten scheinen fixiert, das Land wird eher kurzzeitig besetzt, und Funktionen werden

in regalähnliche Strukturen gesteckt oder unter offenen Dächern platziert, darüber leichte Schwebbahnen. Dazwischen breitet sich das kultivierte Land aus, und Flächen werden für die Energiegewinnung genutzt. Eine pastellfarbene Ruhe und Gelassenheit machen sich in den Collagen und Modellfilmen breit. *Weak Urbanism* macht nun keinen Unterschied mehr zwischen Stadt und Land, man entwirft ein offenes Feld von Potenzialen mit punktuellen und linearen programmatischen Fixierungen. Um diesen schwachen Städtebau zu beschreiben, wählt Branzi die Metapher einer „high-tech favela“. Der gewünschte zukünftige Zustand von Stadt soll ein Gefühl von Unendlichkeit vermitteln. Zugleich sollte das Imperfekte und Bruchstückhafte akzeptiert werden, denn es sei auch das, was eine kulturelle Qualität darstelle. Branzi schreibt die Überlegungen zum *Weak Urbanism* in sieben Maximen fest,



Andrea Branzi, *Agronica*, 1993

wovon die letzte am allermeisten überzeugt: „Shade borders and fundamentals. Realize architectural facilities with crossable perimeters, to create an urban texture where the difference between interior and exterior, public and private, is intended to disappear, creating an integrated territory without specializations.“ *No-Stop City* und *Agronica* sind wahrscheinlich die abstraktesten Stadtpläne unter den Visionen des 20. Jahrhunderts. Heute reagieren ArchitektInnen wiederum auf solche frühen Konzepte sowie auf ähnlich ökonomie- und konsumorientierte Bedingungen zeitgenössischer Stadtlandschaften. 2007 entwickelte die italienische Gruppe Dogma das (fiktive) Projekt *Stop City*, eine „Hypothese für eine non-figurative architektonische Sprache für die Stadt“. Das Projekt basiert nun nicht auf Endlosigkeit, sondern auf der Begrenztheit von Stadt (und Land). Ein abstrakter, mehrere Kilometer breiter Quadrant inmitten einer kultivierten Feldlandschaft wird an jeder Seite von zwei hohen, schmalen Scheibenhäusern markiert, eine Reminiszenz an Le Corbusiers Türme, nun aber reduziert in der Breite auf fast nichts. Im Inneren des Quadranten sieht man jedoch keine Stadt, die zusammengehalten werden müsste, sondern eine (scheinbar) wilde Natur. Es bleibt unklar, ob sich die zukünftige Stadt aufgelöst hat, auf die wenigen Scheiben reduziert ist oder ob sie unter der Natur vergraben liegt.

Den Schreibmaschinenplan von Archizoom oder *Agronica* könnte man sehr gut auch auf die hügelige Landschaft rund um Gänserndorf projizieren. Die wenigen Markierungspunkte wären dann die Windräder und Bohrtürme, die an sich schon ständig in Bewegung sind. Schwebebahnen würden die Nachbargemeinden anbinden, dazwischen entstünden leere Felder zur Aneignung. Es muss nicht immer alles voll und dicht sein. Man könnte die Stadt auch anhand ihrer Leerräume entwerfen. Warum nicht: Eine Stadt, die sich an der Landwirtschaft und Energiegewinnung orientiert, ist gerade hier denkbar. Man muss die Stadt auch nicht immer mit den Wohngebäuden beginnen. Es könnte auch umgekehrt sein, es könnten die Pflanzen und Tiere sein, die die Stadt bestimmen, die Energie, die erzeugt wird, die Wechselwirtschaft der Felder, die Anbauflächen. Kein AussteigerInnen-Szenario, keine Rückkehr zum einfachen Leben, im Gegenteil. Hightech-Favelas auf Niederösterreichisch. Wir lernen von den Dörfern, setzen aber all unser Wissen ein, um es diesmal besser zu machen. Die Ökosiedlung gibt es bereits. Was wäre deren Interpretation für das Jahr 2050? Auf welche Produktionsformen und welche Energie setzt Gänserndorf? Auch *Stop City* wäre anwendbar als Konzept, dann gälte es zu bestimmen, was wie zurückgehalten oder geschützt werden soll. Wie schmal könnte eine Bebauung werden?

Andrea Branzi's „Weak Metropolis“ and the Projective Potential of an „Ecological Urbanism“. In: Mostafavi Moshen, Gareth Doherty (Eds.): *Ecological Urbanism*. Cambridge/MA. 2011, S. 111.

Siehe auch: Rem Koolhaas, OMA, Melun Senart.

06 STADTLANDSTRUKTUREN

Der Strukturalismus entstand als Richtung in den 1960er-Jahren auf mehreren Ebenen, in Kunst, Philosophie, Sprachwissenschaft, Ethnologie, Psychoanalyse und Architektur. Ausschlaggebend war der französische Strukturalismus als Denkform und Methode und hier insbesondere die Disziplin der Sprachwissenschaften. Allen Disziplinen gemeinsamen war eine ähnliche Denkform und Denksphäre. Als gemeinsamer Ausgangspunkt diente das von Ferdinand de Saussure bereits am Beginn des 20. Jahrhunderts formulierte Sprachmodell, nach dem Sprache ein kollektives System sei, in dem der einzelne Mensch spricht (*langue et parole*). Andere Disziplinen machten sich somit auf die Suche nach einem solchen gemeinsamen System und nach einer Ordnung der Phänomene. Ordnung wurde jedoch nicht als eine im Vorhinein gedachte Ordnung verstanden, sondern als etwas, was es aufzudecken gilt, eine Reproduktion oder Rekonstruktion von Wirklichkeit. Auch der Begriff der „Struktur“ wurde in den verschiedenen Disziplinen unterschiedlich, aber doch ähnlich definiert. Sie ist als ein Ganzes bzw. eine Einheit aus Beziehungen zu verstehen, deren einzelne Elemente sich verändern können, ohne die Einheit zu zerstören. Die Beziehung zwischen den Elementen ist jedoch immer wichtiger als die Elemente selbst. Der niederländische Architekt Aldo van Eyck definierte in diesem Zusammenhang 1959 am Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM) die so genannten *Otterlo-Kreise* – er unterscheidet zwischen „architecture by us“ und „architecture for us“. Bei diesem Kongress wurden erstmals strukturalistische Denkweisen in der Architektur formuliert, etwa wurde vom niederländischen Architekten Herman Hertzberger die „parole“ als Partizipation der NutzerInnen definiert. Ab dem CIAM 1953 legte auch die Architektur wiederum mehr Augenmerk auf archaische

Kulturen. Es musste nicht (im Sinne einer Avantgarde) das (technologisch) Neue gefunden werden, eher wurden Studien über Siedlungsformen und Raumkonzeptionen nicht westlicher Kulturen angestellt. Neues sollte entstehen im Interpretieren bestehender Bilder und Muster, was Hertzberger das *Musée imaginaire* nannte, also eine Art Bildbibliothek für den Entwurf im Kopf. Die größte Kritik an der funktionalistischen Stadt bezog sich auf den leeren, weit auseinander gezogenen Raum zwischen Gebäuden. Der CIAM II 1929 hatte die Straße als Korridor abgeschafft zugunsten riesiger Grünzonen, der Strukturalismus führte nun eben diese Straße wieder ein bzw. sollten der offene Raum zwischen Zeilen und eine Abfolge von Plätzen neu definiert werden. Dem abstrakten Begriff „Raum“ wurde der konkrete Begriff „Ort“, der den Menschen mit einbezieht, gegenübergestellt, sowohl im Äußeren als auch im Inneren sollten „Interieurs“ geschaffen werden. Der Übergang zwischen privat und öffentlich sollte langsam und kontinuierlich erfolgen. Alison und Peter Smithson aus Großbritannien präsentierten 1953 auf dem 9. CIAM-Kongress in Aix-en-Provence ihre neue Konzeption von Quartieren, die auf einer konkreten Erfahrung in einem Londoner Stadtteil beruhte, die so genannte „Assoziationshierarchie“, eine Abfolge aus Haus, Straße, Distrikt und Stadt, die die Vier-Funktionstheorie von früher (Wohnen, Arbeiten, Erholen, Verkehr) ablösen sollte. Straße bedeutete Kontaktgemeinschaft, Distrikt eine Gemeinschaft von Bekannten und Stadt eine intellektuelle Gemeinschaft. Die Straße selbst wurde als Erweiterung der Wohnung gesehen, eine mikroskopische Welt für Kinder, die eher den Charakter von Plätzen als von Korridoren hätte. Die Wohnstruktur selbst sollte als „Cluster“ ausgebildet sein und eine zufällige, nicht rechtwinkelige Ästhetik erhalten.



Alison und Peter Smithson, *Golden Lane Project*, 1952



Alison und Peter Smithson, *Robin Hood Gardens*, 1972

Auf planerischer Ebene sollte die Kluft zwischen Städtebau und Architektur aufgehoben werden. Man definierte den/die ArchitektIn-UrbanistIn, der/die durchaus wieder Form und Kunst anwandte, wobei eine serielle Wiederholung innerhalb der einzelnen Gruppen wie Straße/Distrikt durchaus gegeben sein konnte. Van Eyck aus den Niederlanden verwendete dafür den Begriff der „Casbah“, die auf einer labyrinthischen Ordnung trotz Wiederholung basierte (Ordnung und Chaos). Chaos wurde als etwas Positives betrachtet, eine Wiederholung wich eher einem Rhythmus mit Differenzierungen, wobei eine radikale Maßstabserweiterung im Sinne einer größeren konfigurativen Dichte erzeugt werden sollte. Also Raster ja, aber im Sinne kleinerer Einheiten mit eigener Identität, wie ein Ordnungsmaß in der Musik. Blockstrukturen wurden als Pseudogemeinschaften abgetan, man bevorzugte zusammenhängende größere Strukturen, die vielfache Einheiten erlaubten, ein „Wohngewebe“, in dem Gang und Halle als Erschließung zu städtischen Elementen und „Straßen“ bis in oberste Wohngeschosse geführt wurden.

Der Begriff der „Struktur“ ist bis heute wichtig. Er vermittelt zwischen Konstruktion und Programm und ist offen interpretierbar. Strukturalistische Forderungen sind auch bis heute gültig, man weiß von der Bedeutung von Maßstäben, Straßenräumen und Quartiersgemeinschaften. Was sich als Fehlplanung erwiesen hat, sind die bis in oberste Ebenen geführten „Wohnstraßen“, also endlose Laubengänge, die in Wohnscheiben Wohnungen erschließen. Sie wurden teils zu einem wirklichen Problem, niemand kümmerte sich um sie, und etliche der 1960er-Bauten wurden aus diesem Grunde letztlich sogar abgerissen, wie etwa *Robin Hood Gardens* von den Smithsons in London. Was nach wie vor inspiriert, ist der Begriff der „Casbah“. Sie ist Vorbild, wenn es um sehr dichtes Bauen mit maximalen Raumqualitäten geht, aber auch, wenn es um eine Neuinterpretation von Straßenräumen und Marktzonen geht (Sehnsuchtsraum Bazar). Für Gänserndorf könnte man sich Ansätze vorstellen, wie aus der teils lückenhaften Bebauung im Ortskern eine neue Dichte entsteht, die neben der baulichen Qualität auch kommunikative Qualitäten aufweist. Die „Casbah“ ist überall dort möglich, wo ich uneinsehbare Freiräume (Höfe, Terrassen, Atrien) bei gleichzeitiger Dichte verwirklichen will. Das geht in unserem Klima nicht? Das Klima scheint heute eine der am wenigsten verlässlichen Konstanten zu sein.

07 DIE LEERE PLANEN

Der niederländische Architekt Rem Koolhaas vertritt mit dem Office for Metropolitan Architecture (OMA) und dem forschungsbasierten Büro AMO unter Architekturschaffenden vielleicht die eindeutigste und zukunftsweisendste Haltung zur Stadt (und zum Land). Es werden dabei keine vagen Prognosen erstellt, es wird eher der Istzustand von Stadt beschrieben (drastisch) oder eine Geschichte der Stadt, wie sie eventuell hätte sein können (retroaktiv). Prinzipiell ist die Haltung eher eine untersuchende als eine entwerfende. Die Stadt begibt sich bei Koolhaas gewissermaßen in Psychoanalyse, auf die Couch. 1978 wandte Koolhaas die Methode erstmals an, im Zuge eines New-York-Stipendiums entstand das Buch *Delirious New York*, eine Sammlung von Texten, Originalfotografien und surrealen Zeichnungen von Madelon Vriesendorp, der Partnerin von Rem Koolhaas. *Delirious New York* zeigt eine fiktive Geschichtsschreibung über Manhattan, ein „mythisches Laboratorium für die Erfindung und Erprobung eines revolutionären Lebensstils: der Kultur des Staus“, so der Klappentext. In einem erzählerischen Kurzgeschichtenstil (mit saloppen Übergängen zwischen Fakten und Fiktion) werden unterschiedliche ProtagonistInnen, Orte und Prototypen beschrieben, die Manhattan zu dem gemacht haben, was es heute ist. Von der Vergnügungsinsel Coney Island (das Testlabor für die Erfindung Manhattans) über Protagonisten wie Hugh Ferriss (den Erfinder des formlosen Skyscrapers, basierend lediglich auf den Zoning-Gesetzen) bis zu Prototypen wie dem Rockefeller Center und der Radio City Music Hall (die größtmögliche Anordnung von Kubatoren und Programmen).

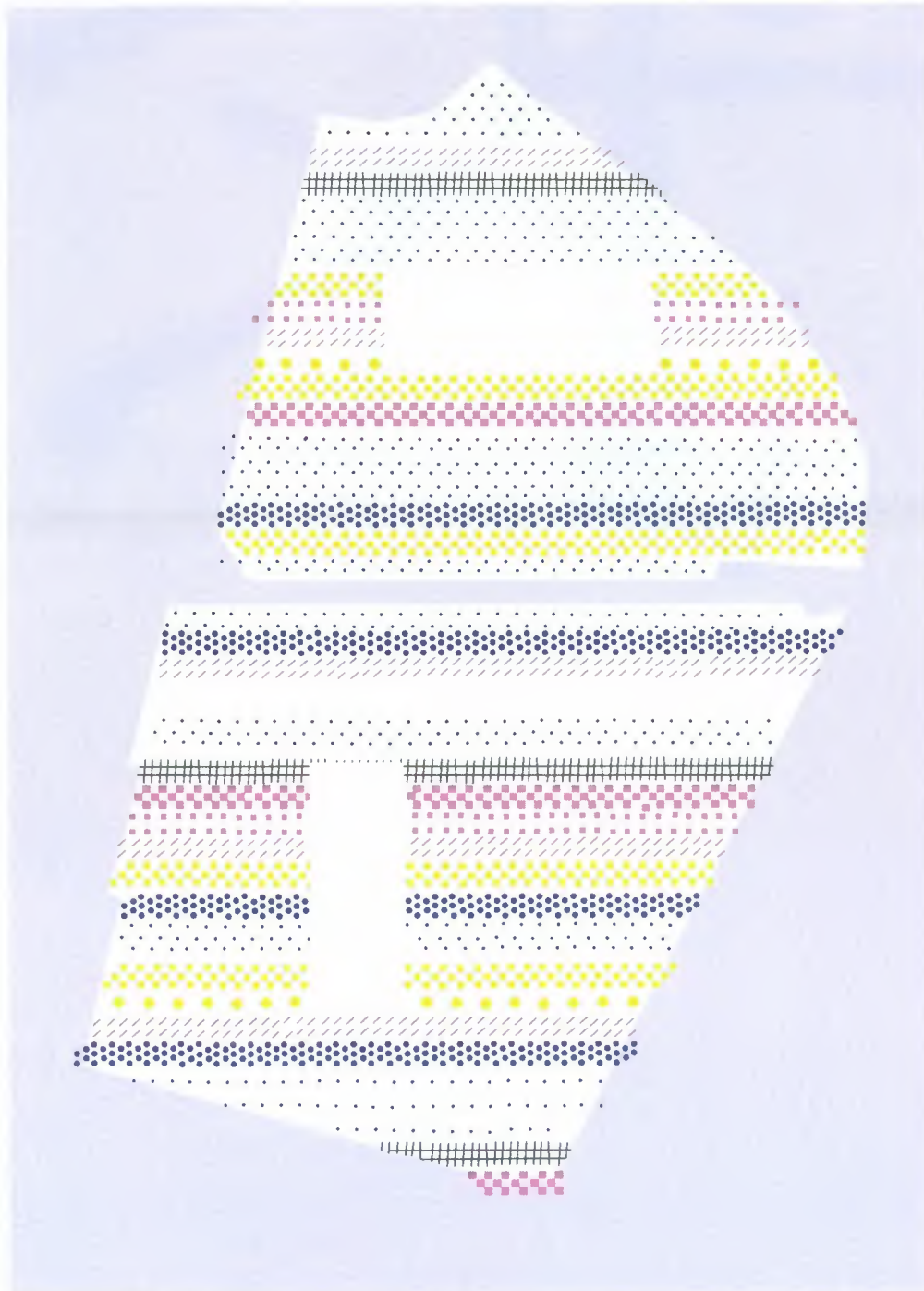
Der „Manhattanism“ (eine Erfindung von Koolhaas) wird über Geschichten ausformuliert und so „retroaktiv“ begründet. Die kollektiven Sehnsüchte, die hinter all diesen Geschichten stecken, werden durch die surrealen Zeichnungen von Vriesendorp illustriert: Im Zimmer eines Hochhauses liegen zwei Hochhausgestalten im Bett und lieben einander, das Rockefeller Center betritt gerade das Zimmer.

1982 nahm Koolhaas am renommierten Wettbewerb für den *Parc de La Villette* teil, eines der größten Parkprojekte Europas am Gelände der ehemaligen Schlachthöfe in Paris. Gewonnen wurde der Wettbewerb von Bernard Tschumi, der Beitrag von Koolhaas wurde jedoch maßgeblich in seiner Programmatik für viele folgende Projekte. Koolhaas stellt zu Beginn fest, dass ein detailliert durchgeplanter Park keinen Sinn machen würde. Die Fläche sei zu groß, als dass sich eine konkrete Planung behaupten und bewähren könnte. Anstelle eines Designs wird daher eher eine mögliche Methode vorgeschlagen. Als Vorbild gilt der *Downtown Athletic Club*, eines der von ihm zuvor untersuchten programmatisch gestapelten Hochhäuser Manhattans, nun aber in die Horizontale gekippt. Die Fläche von mehreren Hektar wird in parallele Ost-West-Bänder mit einer Breite von je fünfzig Metern unterteilt. Jedes Band erhält eine eigene Landschaftsbehandlung wie Dünen, Wälder, Wiesen, Prärien, Blumenwiesen, Steppen etc. Zwischen den Streifen entstehen maximale Reibungsflächen sowie eine maximale Permeabilität. In Ost-West-Richtung würde man eine Landschaft erleben, in Nord-Süd-Richtung ganze Abfolgen von Landschaftstypen durchkreuzen. Das notwendige gebaute Programm wird in möglichst viele

Rem Koolhaas: *Delirious New York*. Ein retroaktives Manifest für Manhattan. Aachen 1999 (Klappentext).

kleine Einzelteile zerlegt und nach einer mathematischen Formel als „Konfetti“ auf der ganzen Fläche verteilt. Die Natur wird dem funktionalen Programm gleichgesetzt, es entstehen Scheiben und Flächen (*screens*) aus Baumreihen, großflächige Volumina aus Wäldern (*forest machine*,

forest building) oder dichte Bepflanzungen mit Raumqualitäten wie ein „Interieur“. Der Entwurf von Koolhaas zeigte erstmals, wie Landschaft programmatisch eingesetzt werden kann, und zugleich, dass jede herkömmliche Form eines Parks im 21. Jahrhundert passé ist.



Rem Koolhaas/OMA, *Parc de La Villette*, 1982



Rem Koolhaas/OMA, *Melun Séart*, 1987

Seit einigen Jahrzehnten wird der alleingültige Plan (zumindest im akademischen und konzeptionellen Umfeld) nicht mehr länger als adäquates Mittel zum Entwurf von Stadt oder von Stadtteilen herangezogen. Man nimmt eher Prozesse wahr, ist sich einig darüber, dass nicht alles vorhersehbar oder bestimmbar ist, und involviert vielfache AkteurInnen in der Entwicklung von Stadt. Man muss also Leerstellen einplanen und Transformationen zulassen oder provozieren. Im Wettbewerbsbeitrag für eine Neustadtplanung in *Melun Sénart* südlich von Paris aus dem Jahr 1987 zeigte Koolhaas, wie mit einer solchen Leere umgegangen werden kann. Seine Strategie sollte weniger das Gebaute als vielmehr das nicht Gebaute kontrollieren. Das Gebaute sei für ArchitektInnen durch Ökonomie und Politik ohnehin längst unkontrollierbar geworden, so Koolhaas. Man sollte also das Augenmerk auf den Entwurf von Leerräumen legen und die Landschaft stärken, so dass letztlich egal wäre, was gebaut würde. Er legt eine Reihe sich kreuzender Bänder fest, die entweder mit Natur, Infrastruktur oder mit öffentlichen Bauten gefüllt werden können. Zwischen diesen Bändern formieren sich Inseln mit unterschiedlichen Konfigurationen, die frei und mit verschiedensten Architekturen bebaut werden könnten. „Das Gebaute, das Volle, ist unkontrollierbar geworden, dem Strudel der politischen, finanziellen und kulturellen Kräfte ausgeliefert und dann einer unaufhörlichen Veränderung unterworfen. Für die Leerräume gilt das nicht; vielleicht sind sie der letzte Ort, wo Gewissheiten noch Sinn machen können.“ Der Plan ist bestechend, die Leerraumbänder sind schwarz gehalten, als wären sie bebaut, und formieren sich zu einem Bild gleich einem chinesischen Schriftzeichen. Auch *Melun Sénart* wurde nicht von Koolhaas realisiert. Für InvestorInnen schien es nicht zielführend, das Nichtbauen zu definieren. Die realisierten städtebaulichen Projekte von OMA kamen erst später und enttäuschten dann im Vergleich. Aber Städtebau ist eben Ökonomie und Politik.

Leerräume zu planen anstelle von Gebautem, scheint logisch. Andererseits will man vielleicht nicht alles aus der Hand geben und InvestorInnen überlassen. Was überzeugt, ist der großzügige Plan für *Melun Sénart*, die schwungvolle Geste, die nun aber nicht wie im *Plan Obus* eine wahnwitzige Bebauung darstellt, sondern eine maximale Natur. Man könnte also die Naturbänder weiterentwickeln, wie sie ja etwa zwischen Wien und Bratislava entlang der Donau ohnehin existieren. Oder das Streifenmuster anwenden. Einen Hunderte Meter langen Streifen aus Weinanbau, einen Streifen mit Windrädern, einen Streifen Biokarotten. Keine Bandstadt, sondern ein Bandland würde entstehen. Zumal die Flurstreifen das Land ohnehin schon ähnlich zerteilen. Aber nichts ist hartnäckiger als die Parzellierung für Einfamilienhäuser. Da müsste man ansetzen. Nur mehr Bänder, keine Quadranten. Nur mehr Anbauzwang, kein Freistellen von Gebäuden, keine Vorgärten. Und vor allem: keine Thujenhecken. Thujenverbot in Gänserndorf!

Rem Koolhaas: *Melun Sénart*.
In: Marc Fester u. a. (Hg.):
ARCH+ 105/106, S. 78.

08 STADT, LAND, UTOPIE

Eine neue Stadt fast ohne Kontext, in der man alles neu beginnen könnte, Fehler vermeiden würde und alles gut würde, der Traum aller ArchitektInnen. Viele solcher Neustadtideen blieben Utopien, manche wurden gebaut, die meisten scheiterten. *Auroville* im Südosten Indiens wurde (zumindest teilweise) gebaut und scheiterte nicht. *Auroville* (oder auch *Die Stadt der Morgenröte*) wurde in den 1930er-Jahren vom indischen Dichter und Yogi Sri Aurobindo als Idee entwickelt und 1968 schließlich von Mirra Alfassa (The Mother) begründet (man sieht, es hilft, wenn man den Ideen Zeit gibt). Seit 1960 wird die Stadt von der UNESCO unterstützt, und seit dieser Zeit wird auch an ihr gebaut. Das Auffallendste an *Auroville* ist der Stadtplan. Das Modell gleicht einer Spiralgalaxie, als wäre sie rund um ein Zentrum (der Tempel der Mutter oder Matrimandir) ständig in Bewegung. Zugleich wirkt der Plan nicht zentrisch. Roger Anger, der leitende Architekt von *Auroville*, schloss eines Tages sein gutgehendes Büro in Paris, ging nach Indien und widmete sich fortan ganz diesem Projekt. Geplant wurde die Stadt für 50.000 EinwohnerInnen, zurzeit leben etwa zweitausend Personen aus über vierzig Nationen dort. Die Stadt basiert auf vier Maximen:

1. *Auroville gehört niemandem im Besonderen. Auroville gehört der ganzen Menschheit. Aber um in Auroville zu leben, muss man bereit sein, dem spirituellen Bewusstsein zu dienen.*
2. *Auroville wird der Ort des lebenslangen Lernens, ständigen Fortschritts und einer Jugend sein, die niemals altert.*
3. *Auroville möchte die Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft sein. Durch Nutzung aller äußeren und inneren Entdeckungen wird Auroville zukünftigen Verwirklichungen kühn entgegenschreiten.*

4. *Auroville wird der Platz materieller und spiritueller Forschung für eine lebendige Verkörperung einer wirklichen menschlichen Einheit sein.*

Das Stadtsystem basiert auf dem Gemeinwesen, für die Gemeinschaftsarbeit erhalten alle AurovillanerInnen ein Grundeinkommen. Um den zentralen Tempel gruppieren sich vier Sektoren, die jeweils einem Thema gewidmet sind: der Kultur, der Internationalität, der Industrie und dem Wohnen. Derzeit umfasst Auroville eine Fläche von etwa zehn Quadratkilometer, geplant wurde sie für fünfzig. *Auroville* fügt sich in die klassischen Inselutopien ein, ist jedoch stark verknüpft mit den umliegenden Dörfern und der dortigen tamilischen Bevölkerung. Die neue Stadt soll, so die ErfinderInnen, auch in deren Hinterland ausstrahlen. Das Experiment *Auroville* bewährt sich seit vierzig Jahren erfolgreich. Vielleicht gerade deshalb, weil der Gesamtplan nie verwirklicht wurde, weil Leerflächen existieren und weil Natur wuchert zwischen Einzelbauten. Und die sind ja auch außergewöhnlich und nahezu exaltiert in ihrer Konzeption. Manches Mal wird die Architektur besser, wenn Teile fehlen.

Eines der größten Stadtentwicklungsprojekte Europas liegt derzeit vor den Toren Wiens. Auf einem 240 Hektar großen Stück Land, dem ehemaligen Flugfeld Aspern, entsteht ein Stadtteil von Wien, der bis auf eine Verbindung mit der U-Bahn jedoch völlig entkoppelt ist. Im ausgebauten Zustand soll die *Seestadt Aspern* (im Zentrum liegt ein kleiner See) für 20.000 Personen Platz bieten, und 20.000 weitere Personen werden dort arbeiten. Ein Teil der Stadt steht bereits, auch der See ist angelegt. Allerdings vermisst man eine zündende städtebauliche Idee wie etwa den Wirbel von *Auroville*.



Roger Anger, Auroville, 1930er-Jahre/1968

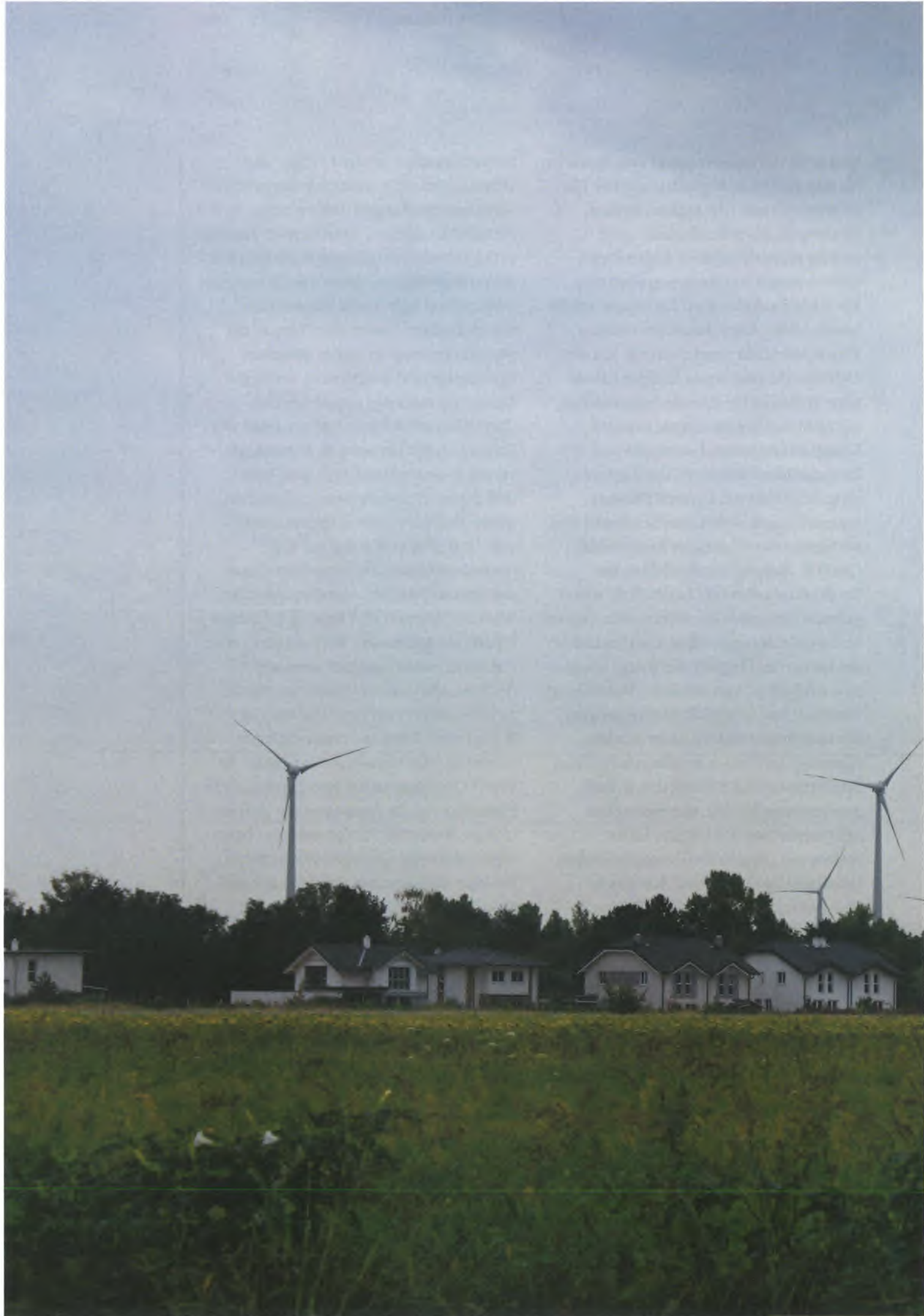


Rüdiger Lainer, *Urbane Partitur*, 1995

Und noch viel mehr vermisst man Maximen für eine gesellschaftliche Utopie. Der Plan ist konventionell (ein radiales System, Boulevards, Blockrandbebauungen), und die meisten Gebäude folgen diesen Konventionen, mit einigen Ausnahmen. Ein städtebaulicher Plan für Aspern wurde bereits einige Jahre, bevor der aktuelle Plan verwirklicht wurde, erstellt. Mit der *Urbanen Partitur* setzte Rüdiger Lainer neue Maßstäbe für eine Stadtentwicklung, die nicht nur Regeln vorgab, sondern Unregelmäßigkeiten, Leerräume und Irregularitäten definierte. Die Partitur ist in eine Serie von Layern (Ebenen) aufgeschlüsselt. Jede Layer beschreibt eine bestimmte räumliche oder funktionale Qualität. Ausgangspunkte bilden das Territorium selbst (die Landschaft, weiter gefasste Bezugspunkte, Blickpunkte, Achsen und ideelle Bezugspunkte), die Geschichte des Ortes (das Flugfeld, der Krieg) sowie eine zukünftige, also utopische Vorstellung von Stadt und Urbanität. Der vergangene, der bestehende und ein neuer Kontext fügen sich schließlich zu einem komplexen Schnittmuster zusammen, das, je nach gewünschtem Modell, unterschiedlich interpretiert werden könnte. Lainer spricht von „Regeln der Unregelmäßigkeit, Offenheit, Flexibilität und Aneignung plus Ankerpunkten für Identifikation und Identität, Qualität und Atmosphäre“. Vielleicht wäre die *Urbane Partitur* unbaubar gewesen. Vielleicht war es notwendig, für Aspern eine städtebauliche Pragmatik einzufordern. Was man heute jedoch in Aspern vermisst, sind die unregelmäßigen Flächen, die gebrochenen Kanten, die geknickten Achsen und das verwachsene Netz an unterschiedlichen Freiräumen. Aspern ist heute zu leer und zu dicht zugleich. Was macht man mit so viel asphaltiertem Freiraum? Wer wohnt wie in Aspern und warum? Was passiert abends in diesen vielen Wohnungen? Was auf den Boulevards?

Niederösterreich ist nicht Indien, und Utopien sind nicht unbedingt Gegenstand von Stadtforschungen, die mit dem Alltäglichen agieren. Allerdings könnte man in Gänserndorf ein Ausstiegsszenario à la *Auroville* andenken. Wenn der Gesamtplan nicht gebaut wird, bleibt vielleicht ein neues Zentrum (gleich dem Tempel der Mutter) irgendwo im Nichts zwischen Bohrtürmen und Windrädern, wohin die Menschen zukünftig pilgern würden. Dann bleiben vielleicht Einrichtungen wie Schulen, Kulturtempel und Wohnhäuser, verteilt in einem Dschungel aus Raps- und Sonnenblumenfeldern, dazwischen bilden sich punktuelle Energiequellen aus. Und alles strahlt aus auf das niederösterreichische Hinterland. Dass die *Seestadt Aspern* irgendwo zwischen Wien und Gänserndorf liegt, ist für dieses Projekt nahezu pikant. Will man doch alles nur keine zweite Seestadt, eine reicht. Andererseits ist Kritik immer dann leicht zu üben, wenn man nicht involviert ist in die Frage: Wie kann man möglichst schnell 20.000 neue Wohnung bauen für Wien? Die Seestadt hat also durchaus ihre Berechtigung, als Anhängsel der Wiener U-Bahn im Nichts. Für Gänserndorf bleibt es ein gebautes Korrektiv. Wie legt man die Idee einer solchen Stadt um auf den Strip zwischen Wien und Gänserndorf? Wie bindet man Gänserndorf Süd an die restliche Stadt an, ohne die Fehler der Seestadt zu wiederholen? Welche Mittel haben wir abseits von Punkt, Block und Scheibe? Wie macht man Boulevards, die nicht leer sind, Quartiere, die keine Schlafstadt sind? Weder spektakulär noch spekulativ soll sie sein, die neue Stadt am Land. Wenn sie aber nicht so glatt und leer und weniger kalt sein soll als das, was sonst so da ist an Neustadtplanungen, wird sie noch viel Zuwendung und Liebe benötigen.

www.lainer.at/wp/wp-content/uploads/037-aspern2.pdf,
zuletzt eingesehen 22.2.2017.







Gartenzwerge, Gänserndorf Süd.

LEARNING VON GÄNSERNDORF ALS TOOLBOX

LEARNING VON GÄNSERNDORF IST EIN HANDBUCH: EIN BUCH ÜBER GÄNSERNDORF UND EINE WERKZEUGKISTE FÜR STADTFORSCHERINNEN UND -PLANERINNEN.

Learning von Gänserndorf versteht sich als Handbuch, mit dessen Hilfe Stadtforschungs- und Entwicklungsprozesse gestaltet werden können. Dieses Handbuch versammelt eine Reihe von Tools, die – auch wenn sie in der direkten Auseinandersetzung mit Gänserndorf entwickelt wurden – ebenso bei der Erforschung anderer urbaner Räume angewandt werden können. *Learning von Gänserndorf* handelt von Strategien und Verfahren, mit denen die Zukunft experimentell erforscht werden kann. Und von Gänserndorf, wie es heute ist und morgen sein könnte.

Als Handbuch und Toolbox erhebt *Learning von Gänserndorf* weder einen Anspruch auf Vollständigkeit noch darauf, einfach reproduzierbare und immer gelingende Rezepte anzubieten. So wie die angewandten Tools aus bereits erprobten Methoden entwickelt und an die Situation vor Ort adaptiert wurden, wollen auch die hier versammelten Tools weiterentwickelt und an neue Gegebenheiten angepasst werden. Denn das sollte bei der Benutzung des Buches unbedingt bedacht werden: Ohne Sensibilität für die spezifischen Bedingungen vor Ort kann kein Stadtforschungstool sinnvoll eingesetzt werden.

Die vorgestellten Tools sind so angeordnet, dass sich eine Zoombewegung ergibt: Zunächst richtet sich der Blick von außen auf Gänserndorf, um dann nach und nach immer tiefer einzutauchen bis hin zu detaillierten Entwürfen für zukünftige Wohnbauten. Dieser Zoom ist auch eine Bewegung durch die Zeit: Aus dem Gänserndorf der Gegenwart in eine mögliche Zukunft, die in vier verschiedenen

Szenarien vorgestellt wird. Geht es zunächst um das Gänserndorf, das ist (und das war), wendet sich *Learning von Gänserndorf* schließlich Gänserndorf zu, wie es in Zukunft aussehen könnte.

In der Toolbox finden sich klassische Methoden der Stadtplanung (Entwürfe, Szenarien) genauso wie experimentelle Strategien, die dem Bereich der künstlerischen Forschung zuzurechnen sind. In *Learning von Gänserndorf* werden verschiedene Methoden der Wissensproduktion kombiniert: Objektives trifft auf subjektives Wissen, harte statistische Fakten stehen neben der Beschreibung schwer fassbarer psychogeografischer Wirkungen, Datenrecherche geht einher mit spielerischer Feldforschung, Dokumentation wird zum Ausgangspunkt für Fiktion und umgekehrt. So wie die AutorInnen von *Learning from Las Vegas* neue und experimentelle Strategien entwickeln mussten, um ein zeitgemäßes Wissen von Las Vegas generieren zu können, mussten auch bei *Learning von Gänserndorf* neue Strategien entwickelt werden, um nicht in der Gegenwart Gänserndorfs steckenzubleiben. Denn letztlich ging es darum, für Gänserndorf eine Zukunft zu imaginieren, die nicht einfach eine Verlängerung der Gegenwart ist: vielleicht eine Utopie, auf jeden Fall eine Vision eines wünschenswerten urbanen Lebens. Und eine solche Vision lässt sich nur dann entwickeln, wenn man bereit ist, die gewohnten Wege der Stadtplanung und -forschung zu verlassen; wenn neue Werkzeuge kreiert und vor Ort ausprobiert werden.

von Lars Moritz

TOOL NR. 1: ANNÄHERN

DIESES TOOL ERMÖGLICHT, DEN „ERSTEN KONTAKT“ MIT DEM FORSCHUNGSTERRAIN ZU GESTALTEN. DAFÜR WERDEN PRAKTIKEN UND FORMATE DES TOURISMUS ENTWENDET. ANNÄHERUNGEN SOLLTEN IN VERSCHIEDENEN TEMPI, MIT VERSCHIEDENEN VERKEHRSMITTELN UND AUF UNTERSCHIEDLICHEN WEGEN ERFOLGEN: DIE VIELFALT DES FORSCHUNGSTERRAINS ZEIGT SICH NUR IN EINER VIELFALT VON PERSPEKTIVEN.

von Lars Moritz

Um Gänserndorf erforschen zu können, muss man erst einmal hinkommen.

Touristische Praktiken können für ein Forschungsprojekt nutzbar gemacht werden.

Beschäftigt sich ein urbanistisches Forschungsprojekt nicht gerade mit der unmittelbaren Lebenswelt der beteiligten ForscherInnen, nähert man sich dem Objekt der Forschung zwangsläufig von außen, aus der Distanz. Allen beteiligten ForscherInnen war Gänserndorf zu Beginn des Projekts fremd, und so stellte sich zunächst die Frage nach Strategien der Annäherung. Dabei ist Annäherung keineswegs nur metaphorisch zu verstehen – ganz konkret stellte sich die Frage: Gänserndorf, wie kommt man da eigentlich hin?

Das Interesse des Forschungsprojekts an Gänserndorf ist nicht zuletzt das Interesse an einer Stadt, die auf vielfache Weise durch die Nachbarschaft zu den Metropolen Wien und Bratislava geprägt ist. Dass ein Raum immer relational ist, seine Eigenheiten immer über die Unterschiede und im Verhältnis zu anderen Orten hervorbringt, ist in der Raumtheorie oft betont worden. Selten jedoch zeigt sich diese Relationalität so deutlich wie in Gänserndorf. Was Gänserndorf ist, ist es nicht zuletzt im Verhältnis zu Wien und – weniger ausgeprägt – zu Bratislava. So ist der Strip, die Bundesstraße 8, für Gänserndorf eben deshalb von entscheidender Bedeutung, weil er neben der S-Bahn die wichtigste Verbindung nach Wien ist. Und es ist auch die angespannte Situation auf dem Wiener Wohnungsmarkt, die ein Leben

in Gänserndorf attraktiv macht. So wurde die Entscheidung getroffen, sich zu Beginn der Feldforschung in Gänserndorf mit den Wegen zu beschäftigen, über die Gänserndorf mit den benachbarten Metropolen verbunden und gleichzeitig von ihnen getrennt ist.

Um Gänserndorf erforschen zu können, muss man erst einmal hinkommen. Und wenn man dort ist, muss man Gänserndorf erst einmal kennenlernen. Klingt banal und ist es auch, doch oft genug wird diesen Prozessen der Annäherung zu wenig Bedeutung geschenkt. Klassische Strategien der Annäherung an die/das Fremde liefert der Tourismus: Sightseeing, Wanderungen, Ausflüge mit Auto oder Fahrrad, Stadtpaziergänge, geführte Touren – all diese touristischen Praktiken können für ein Forschungsprojekt nutzbar gemacht werden. Und wie die eigenen Reiseerfahrungen zeigen, ändern sich Wahrnehmung und Erleben eines Ortes sehr stark, je nachdem, auf welche Art man unterwegs ist.

Die Annäherungen an Gänserndorf, mit denen die Feldforschung für *Learning von Gänserndorf* begann, erfolgten zu Fuß, mit dem Fahrrad, mit dem Auto und mit dem Zug. Die Strecken von Wien nach Gänserndorf und von Wien nach Bratislava wurden in verschiedenen Rhythmen und auf verschiedenen Routen zurückgelegt.

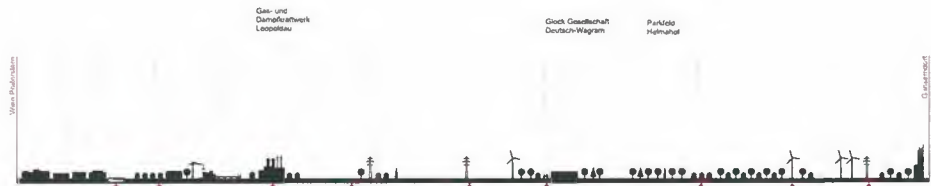
Das Fahrradwegenetz um Gänserndorf wurde genutzt, um die Landschaft um die Stadt zu erkunden. Orte, die bei der Vorbereitung interessant erschienen, wurden besucht – nach individuellen Interessen der ForscherInnen, die Auswahl war weitgehend subjektiv. Karten wurden gezeichnet, Notizen gemacht, Fotos geschossen, Gespräche geführt – die Annäherungen waren gleichzeitig eine Möglichkeit, Informationen und vor allem Eindrücke zu sammeln, ein Gefühl zu bekommen für die Stadt und die Landschaft, die Veränderungen auf dem Weg von und nach Wien, für die „Psychogeografie“ des Forschungsterrains.

Diese Formen der Annäherung als Tool haben nicht den Anspruch, objektive Forschungsergebnisse zu liefern, ihre Perspektive ist die Subjektive. Doch genau diese subjektive Sichtweise ist notwendig, um sich mit Lust (und Momenten der Frustration) jenen konkreten Lebenswelten zu öffnen, um deren Erforschung und um deren mögliche Entwicklung es letztlich geht.

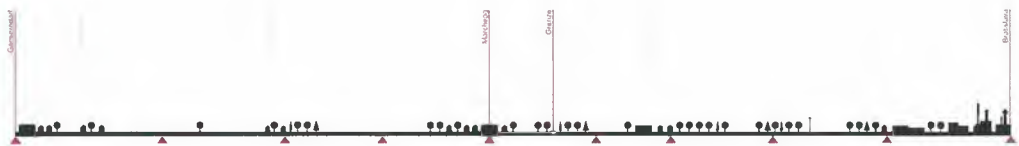




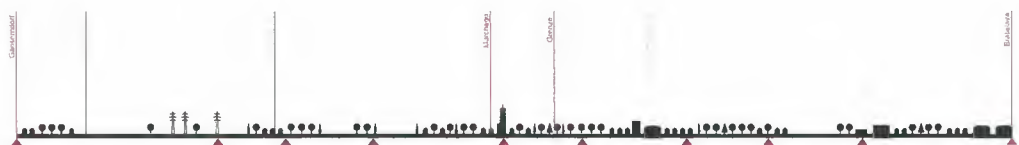
DIE BAHNFAHRT



Bahnansicht
Wien – Gänserndorf –
Bratislava (Nord)



Bahnansicht
Wien – Gänserndorf –
Bratislava (Süd)



- 1115 1. urkundliche Erwähnung
- 1345 Bau der Kirche
- 1584 Kauf von Breitenfeld
- 1783 Erhebung zur Pfarre
- 1838 Anbindung an die Dampfeisenbahn
- 1840 Großbrand durch Funkenflug der Dampfeisenbahn
- 1853 Erhalt der Marktberechtigung
- 1855 Choleraepidemie
- 1885 Gründung der Freiwilligen Feuerwehr
- 1901 Eröffnung der Bezirkshauptmannschaft
- 1904 Namensänderung von Untergänserndorf in Gänserndorf
- 1910 Inbetriebnahme des Elektrizitätswerkes
- 1912 Eröffnung der Bürgerschule
- 1918 Gründung des Invalidenamts (Vorläufer des heutigen Arbeitsamt)
- 1919 1. Kindergarten (Bürgerschule)
- 1920 Baubeginn Gänserndorf Süd
- 1940 1. Oberschule für Knaben
- 1945 Amtsbeginn Bezirksgericht und Finanzamt
- 1958 Erhebung zur Stadt
- 1959 Eröffnung von Hauptschule und Sonderschule; Erschließung des Industriegebietes
- 1962 Inbetriebnahme der Schnellbahn Wien – Gänserndorf
- 1970 1. Musikschule
- 1972 Eröffnung des Gymnasiums, der HAK und des Safariparks
- 1991 1. Einkaufszentrum an der B8
- 2000 Inbetriebnahme des Windparks
- 2001 Errichtung der Umfahrungsstraße Nord; Baubeginn des Affenhauses (Safaripark)
- 2002 Erweiterung des Industriegebiets
- 2004 Konkurs und Schließung des Safariparks
- 2005 1. Co-Housing-Siedlung
- 2006 Fertigstellung des Landschaftsparks
- 2007 1. gemeindeeigene Fotovoltaikanlage sowie 1. Stromtankstelle
- 2008 erstmals Streetworker; Vergrößerung von Kindergarten und Volksschule
- 2009 Neue Mittelschule in allen Hauptschulen
- 2010 Erweiterung des Kindergartens

Damals hieß der Ort noch Gestribendorf.

Ab 1920 entstand hier Gänserndorf Süd.

Beinahe der gesamte Ort wurde ein Opfer der Flammen.

In den ersten 9 Jahren entstanden 105 Häuser ohne Baubewilligung.

Der Aufschwung beginnt.

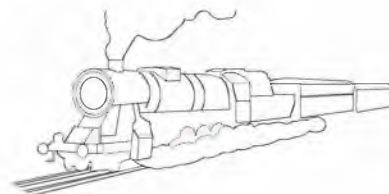
Der Beginn einer Ära.

Neues Zuhause für Versuchstiere.

1115



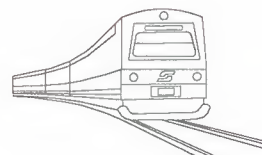
1838



1855



1962



2000



2004



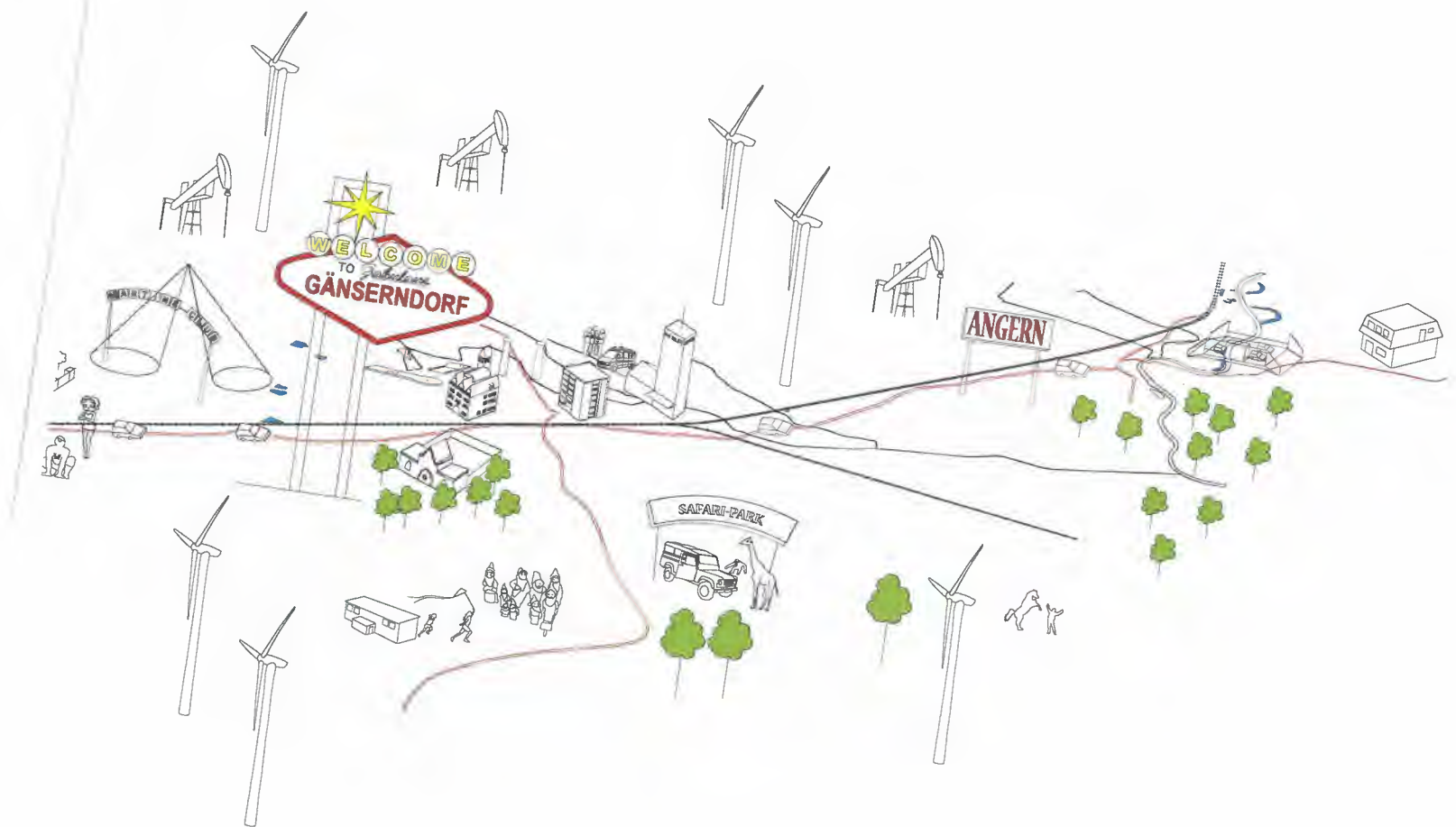
2010



DIE AUTOFAHRT



Der Strip von Las Vegas Gänserndorf
Zeichnung: Miriam Pollak, Martin Zierer







TOOL NR. 2: INFORMATIONEN SAMMELN

ES IST KLAR, DASS MAN VON GÄNSERNDORF NUR DANN LERNEN KANN, WENN MAN DIE GEGEBENHEITEN UND VERHÄLTNISSE VOR ORT MÖGLICHST GUT KENNT. ZENTRALER BESTANDTEIL DER RECHERCHE MUSS DESHALB DAS SAMMELN VON INFORMATIONEN SEIN. WENIGER KLAR IST MÖGLICHERWEISE, WELCHE INFORMATIONEN AUS WELCHEN QUELLEN ZU SAMMELN, WELCHE DATEN ZU ERHEBEN SIND UND WIE DIESE INFORMATIONEN VERMITTELT UND SO WEITERGEGEBEN WERDEN KÖNNEN, DASS AUCH MENSCHEN, DIE KEINE PROFESSIONELLEN URBANISTINNEN SIND, ETWAS DAMIT ANFANGEN KÖNNEN.

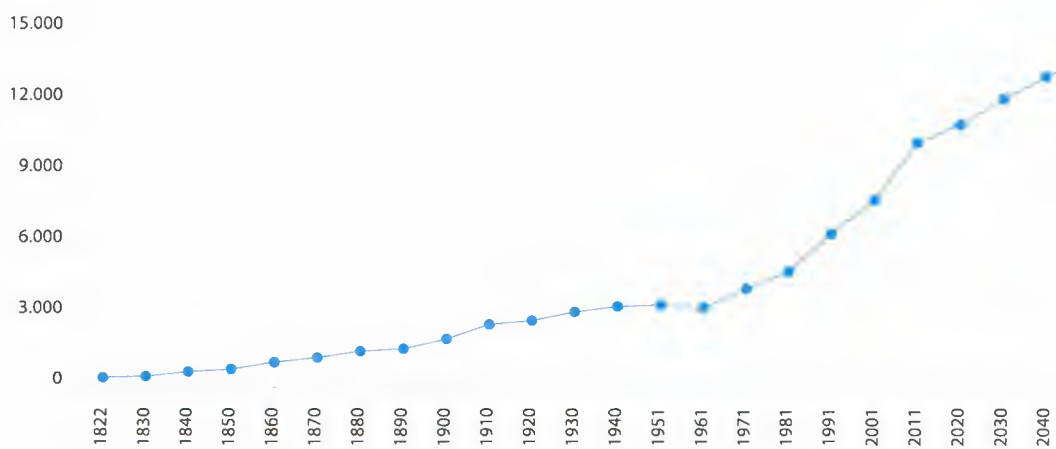
von Lars Moritz

Für *Learning von Gänserndorf* wurden Informationen aus ganz unterschiedlichen Quellen gesammelt: zunächst statistische Daten, die grafisch aufbereitet wurden. Dazu wurden aber auch Quellen wie die Chronik Gänserndorfs, die wichtige Einblicke in die historische Entwicklung liefert, befragt. Darüber hinaus schien es aber auch wichtig, die BewohnerInnen Gänserndorfs um Informationen zu bitten (am Stammtisch oder während Zugfahrten) und eine Vielzahl von „ephemeren“ Informationen zusammenzutragen, die in vielen Fällen vielleicht weniger objektive Information als subjektiver Eindruck waren. Denn erst über diese im Alltag Gänserndorfs gewonnenen Informationen lässt sich erkennen, wie Gänserndorf tatsächlich von den EinwohnerInnen wahrgenommen wird, was als Problem und was als Vorteil der Stadt gesehen wird. Selbstverständlich haben sich ein urbanistisches Forschungsprojekt und Stadtentwicklung an den Fakten zu orientieren und diesen Rechnung zu tragen. Darüber hinaus darf jedoch nicht aus den Augen verloren werden, dass Statistiken und Zahlen, so umfassend sie auch sein mögen, immer auch „zu wenig“ Informationen liefern, um ein detailliertes Bild der Lebensverhältnisse der Stadt zu zeichnen.

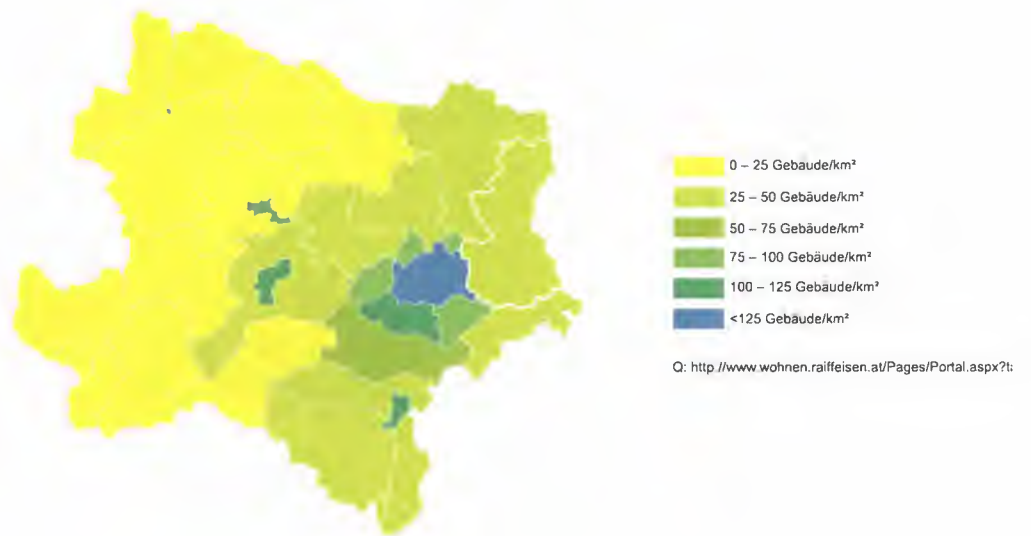
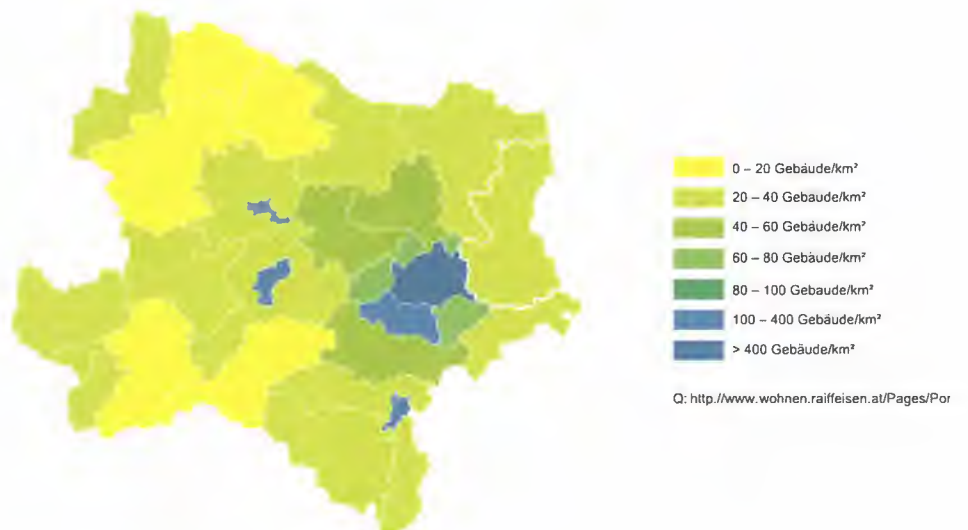
Die im Laufe der Forschungen gesammelten Informationen werfen die Frage auf, wie sie ausgewählt, aufbereitet, dargestellt, lesbar und verständlich präsentiert werden können. Auch und gerade im Zeitalter des „Postfaktischen“ ist es wichtig, sich darüber klar zu werden, dass auch scheinbar neutrale Statistiken nicht einfach wertneutrale, vorurteilsfreie Abbildungen einer gegebenen Situation sind. Stattdessen wird ein bestimmtes Wissen produziert, indem bestimmte Fakten ausgewählt werden und andere nicht. Das Bild, das entsteht, könnte auf Basis der gleichen Daten immer auch ein anderes sein – niemals jedoch ein reines Fantasiegebilde. Denn letztlich müssen alle Überlegungen und Visionen für die Zukunft Gänserndorfs ihre Grundlage in den recherchierten Fakten finden.



Straßennetz



Bevölkerungsentwicklung

Gebäude pro km²Grundstückspreise pro km²



Gebäudebestand

Wohngebäude 1 oder 2 Wohnungen
2.808

Wohngebäude 3 oder mehr Wohnungen
181

Hotels
21

Bürogebäude
77

Gebäude Groß – Einzelhandel
83

Industrie und Lagergebäude
80

Kultur und Freizeit
37

Gebäudezusammensetzung

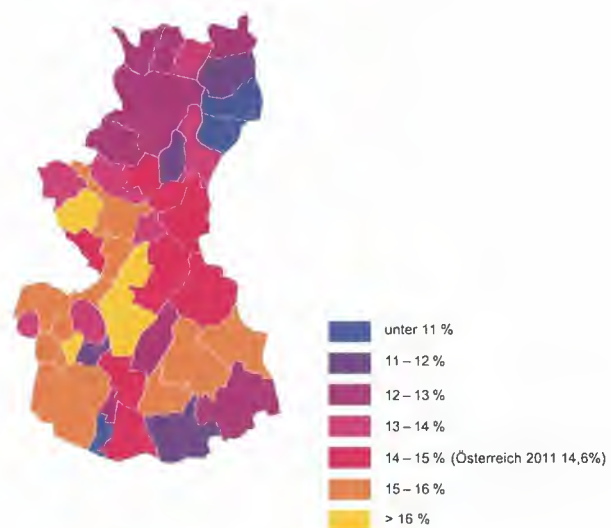


Dr. Lothar Scholz-Gasse

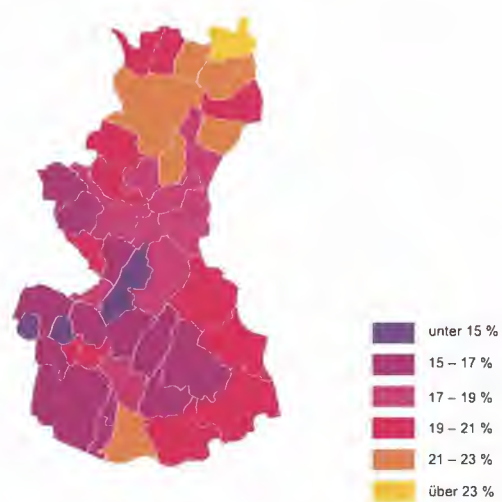
577

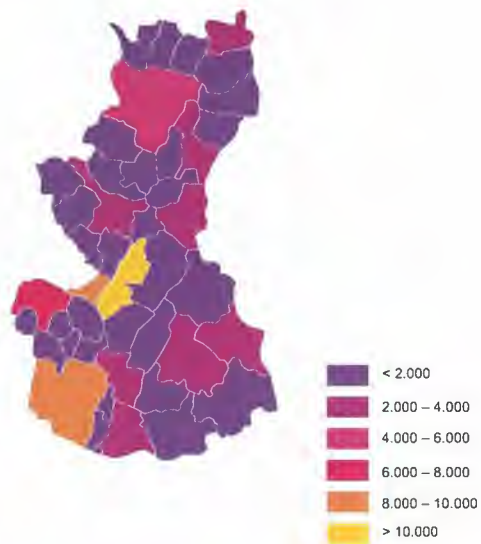


Anteil der unter 15-Jährigen
(in Prozent)

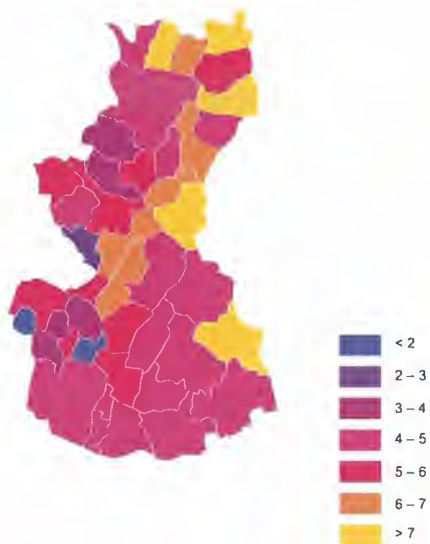


Anteil der über 65-Jährigen
(in Prozent)





Bevölkerung 2011



Arbeitslosenquote
(in Prozent)

REDLICH
REIN





Privathaushalte nach der Größe

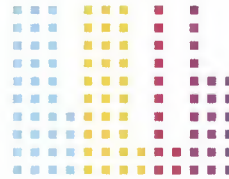
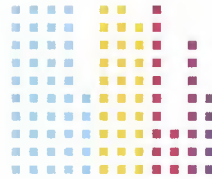
Wien

Gänserndorf

Strasshof an der Nordbahn

Wien 2011

1 Personenhaushalte
2 Personenhaushalte
3 Personenhaushalte
4 Personenhaushalte
5 und mehr Personenhaushalte



Bevölkerung insgesamt

Wien

Gänserndorf

Strasshof an der Nordbahn

Verheiratetes Paar
Lebensgemeinschaft
Ein-Eltern-Familie
Allein lebend



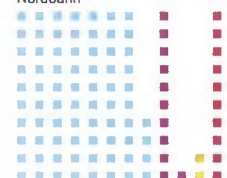
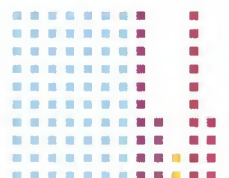
Familien nach Familientyp

Wien

Gänserndorf

Strasshof an der Nordbahn

Lebensgemeinschaft
Alleinerz. Mütter



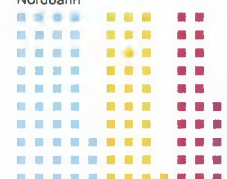
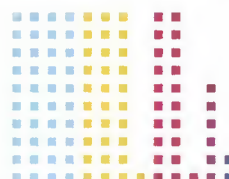
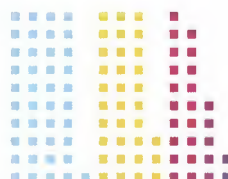
Familien nach Anzahl der Kinder

Wien

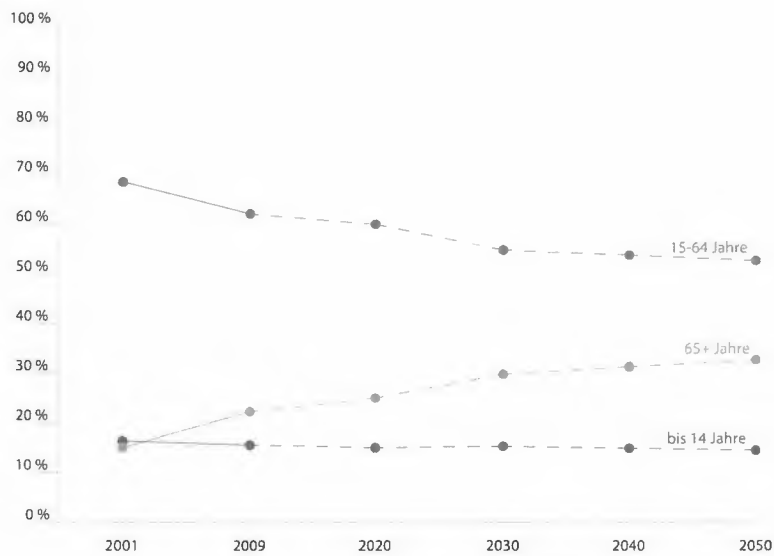
Gänserndorf

Strasshof an der Nordbahn

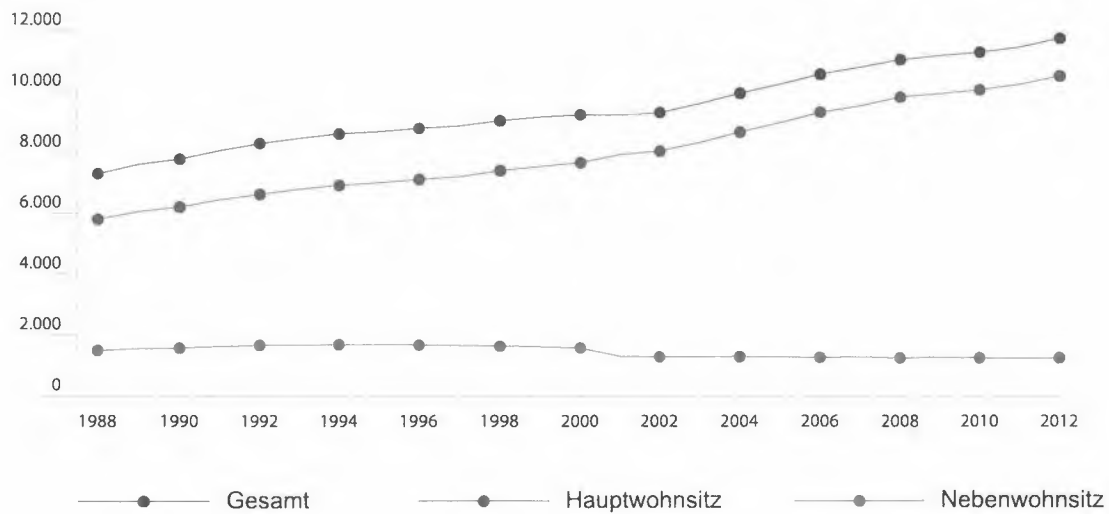
Familien mit 1 Kind
Familien mit 2 Kindern
Familien mit 3 Kindern
Familien mit 4 und mehr Kindern



Bevölkerungs-
zusammensetzung



Altersverteilung
der Bevölkerung in %



Haupt- und Nebenwohnsitze



PKW je
1.000 EinwohnerInnen



PKW pro
100 EinwohnerInnen



Verhältnis
PKW/EinwohnerInnen
2010–2013

Hochschulverwandte
Lehranstalten und
Hochschulen



Kolleg



Berufsbildende
höhere Schule



Allgemeinbildende
höhere Schule



Berufsbildende
mittlere Schule



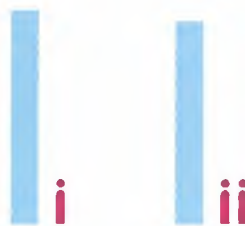
Lehre



Pflichtschule



Bevölkerung ab 15 Jahren
nach der höchsten
abgeschlossenen Ausbildung



742



533



273



Haushalte nach
Personenanzahl







Exkursion nach Gänserndorf,



Feldforschung.

TOOL NR. 3: KÜNSTLERISCHE FELDFORSCHUNG

DIE KOOPERATION MIT KÜNSTLERINNEN, DIE MIT STRATEGIEN DER KÜNSTLERISCHEN FORSCHUNG IM URBANEN/ÖFFENTLICHEN RAUM ARBEITEN, KANN IN VERSCHIEDENER HINSICHT SINNVOLL SEIN: KÜNSTLERISCHE FELDFORSCHUNG ERMÖGLICHT, EIN VIELFÄLTIGES, SINNLICHES WISSEN ÜBER DEN ALLTAG UND DIE KONKRETE LEBENSWIRKLICHKEIT ZU GENERIEREN. EIN KÜNSTLERISCHES FORSCHUNGSPROJEKT KANN ALS KOMMUNIKATIVE SCHNITTSTELLE ZWISCHEN DEN FORSCHERINNEN UND DEN MENSCHEN VOR ORT DIENEN. UND GANZ GRUNDSÄTZLICH ERÖFFNET DIE INTERAKTION VON WISSENSCHAFTLICHEN UND KÜNSTLERISCHEN PRAKTIKEN DIE MÖGLICHKEIT, NEUE UND KREATIVE ANSÄTZE FÜR DIE GESTALTUNG UND DEN UMGANG MIT DEM URBANEN RAUM ZU ENTWICKELN.

von Lars Moritz

Temporäre Projekte bieten mehr Raum für Experimente.

Wie gewinnen wir unser Wissen über die Stadt?

Der urbane Raum hat sich in den letzten Jahren immer stärker zu einem wichtigen Schauplatz künstlerischer Tätigkeit entwickelt. Ob Installationen im öffentlichen Raum, Interventionen, partizipative Projekte oder solche, die sich als „Social Design“ verstehen: Die künstlerische Arbeit mit der Stadt und ihren BewohnerInnen/NutzerInnen kann vielfältige Formen annehmen, selten ist sie Kunst um der Kunst willen, oft der Versuch, direkt in die urbanen Lebensverhältnisse zu intervenieren. Die künstlerische Expertise im Umgang mit dem urbanen Raum könnte (und ist es teilweise auch schon) eine wichtige Bereicherung für Prozesse der Stadtplanung und Stadtentwicklung sein. Künstlerische Stadtprojekte zeichnen sich in vielen Fällen dadurch aus, dass sie aus der direkten Auseinandersetzung mit einem bestimmten Orten entstehen, d. h. site-specific auf Basis einer intensiven Auseinandersetzung und als direkte Reaktion auf die vor Ort gefundenen Gegebenheiten operieren. Dass die meisten künstlerischen Stadtprojekte (sieht man einmal von dauerhaften Installationen

oder Kunst-am-Bau-Maßnahmen ab) einen temporären Charakter haben, mag aus der Perspektive einer langfristigen Stadtentwicklung als Nachteil erscheinen, doch liegt darin auch die Chance, als temporäre Unterbrechung des Gewohnten zu einem wichtigen und aufregenden Bezugs- und Kommunikationspunkt für die Menschen vor Ort zu werden. Im Temporären können Dinge leichter ausprobiert werden, Experimente werden möglich, die wichtige Impulse für die langfristigen Planungen geben können. Vor allem aber liegt in der Kooperation mit KünstlerInnen im Idealfall die Chance, neue Perspektiven, Ideen und Formen für ein städtisches Zusammenleben zu finden, die nicht von Verwertungsinteressen und dem vermeintlich Machbaren, sondern vom vielleicht doch Möglichen und Wünschenswerten geprägt sind. Perspektiven und Strategien künstlerischer Forschung in urbanistische Forschungsprojekte zu integrieren, ist insofern interessant und wichtig, als dass dadurch die eigenen Gewohnheiten, Prämissen und Herangehensweisen an einen urbanen Raum reflektiert werden können:

Wie gewinnen wir eigentlich unser Wissen von der Stadt? Auf was richten wir unsere Aufmerksamkeit, und was erscheint uns unwichtig? Wie treten wir in einen Dialog mit den Menschen, deren Lebensumfeld letztlich von unseren Überlegungen und Planungen geprägt werden wird? Was macht eigentlich den Alltag in einer bestimmten städtischen Umgebung aus? Wie erforscht man die kaum messbaren Faktoren eines urbanen Raums, die Stimmungen, die alltäglichen Rhythmen oder das, was die Situationistische Internationale als „Psychogeografie“ eines Raums bezeichnet hat? Das alles sind Fragen, zu denen sich auf dem Feld der künstlerischen Forschung spannende Ansätze finden lassen. Und es sind Fragen, die gestellt werden müssen, soll sich Stadtentwicklung an den Interessen und Bedürfnissen der Menschen orientieren, die eine Stadt tatsächlich bewohnen und benutzen.

Für *Learning von Gänserndorf* wurde das Institut für Alltagsforschung, eine 2010 von Performancekünstlern gegründete Plattform für künstlerische Recherchen und direkte Aktionen im urbanen Alltag, eingeladen, eine Forschungsexpedition nach Gänserndorf durchzuführen. Im Anschluss an die Expedition veröffentlichte das Institut für Alltagsforschung folgenden Bericht:

FORSCHUNGSBERICHT

des Instituts für Alltagsforschung über die Forschungsexpedition nach Gänserndorf, durchgeführt von 8. bis 15. September 2014 im Rahmen des Forschungsprojekts Learning von Gänserndorf.

ExpeditionsteilnehmerInnen:
Lars Moritz,
Lukas Ployer,
Miriam Pollak,
Jörg Thums und
Martin Zierer

Die Expedition hatte – entsprechend der Konzeption des Gesamtprojekts – das Ziel, Wissen über das Wohnen und den Alltag in Gänserndorf zu generieren, um auf dieser Basis Vorschläge für die zukünftige Entwicklung in Gänserndorf erarbeiten zu können.

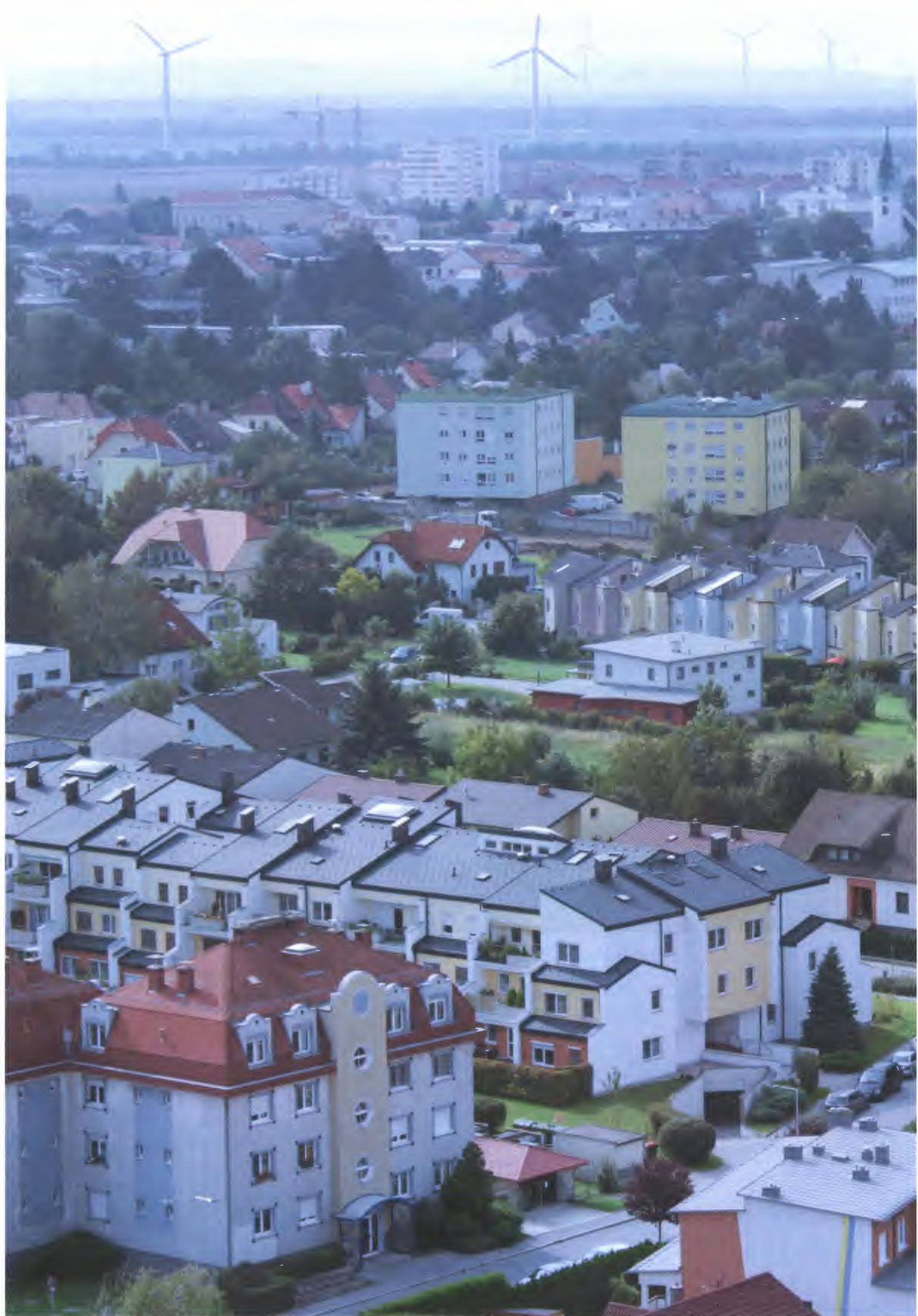
Mit dieser Zielsetzung waren sowohl das Terrain als auch das Thema der Expedition sehr weit gefasst, was für die Erforschung des Alltagslebens eine besondere Herausforderung darstellte: Aus AlltagsforscherInnen-Perspektive kann Gänserndorf nicht als Entität, sondern nur als ein Kompositum unzähliger Räume verstanden werden, die in ihrem Neben-, Mit- und Übereinander eine Landschaft formen, der man den Namen Gänserndorf gegeben hat. Da sich Alltagsleben ortsspezifisch entwickelt (jeder Ort hat seinen eigenen Alltag), würde eine umfassende Erforschung des Alltags in Gänserndorf im Grunde eine Untersuchung aller konkreten Orte erfordern, die eine Rolle im Alltagsleben der GänserndorferInnen spielen: Man müsste den Alltag im Bahnhof, in der Bahnstraße, in Gänserndorf Süd, entlang der B8, den Alltag in den Institutionen (seien es Vereine, Kirchen, Schulen), den Betrieben und an all den Orten erforschen, an denen die GänserndorferInnen ihre Freizeit verbringen. Schließlich müsste sich die Forschung – gerade in einer „Zwischen-Stadt“ wie Gänserndorf – der Frage widmen, welche Rolle die Nähe zu Wien und Bratislava spielt.

Eine ähnliche Herausforderung lag im Thema der Expedition: Wie soll man Aussagen über das Wohnen in Gänserndorf treffen, wenn sich dort ganz unterschiedliche Wohnformen finden lassen? Und selbst wenn Wohnen im Plural gedacht und in all seinen unterschiedlichen Ausformungen analysiert würde, bliebe immer noch die Frage offen, wie weit sich eine Erforschung des Wohnens auf die Wohnung bzw. das Zuhause beschränken sollte: Allein die bekannte Tatsache, dass die Lage eines Objekts entscheidenden Einfluss auf seinen Preis am Immobilienmarkt hat, zeigt schließlich deutlich, dass sich das Wohnen keineswegs auf die eigenen vier Wände beschränkt. Aus der Perspektive der Alltagsforschung stellt sich die Frage, wie das eigene Zuhause eingebettet ist in ein Netzwerk alltäglicher Orte und Aktivitäten. In der Regel verbringt man – wenn auch vielleicht schlafend – einen bedeutenden Teil der „Alltagszeit“ innerhalb der eigenen vier Wände. Wie die eigene Wohnsituation empfunden wird, hängt jedoch entscheidend davon ab, wie es vor der Wohnungstür aussieht: von der Anbindung an den öffentlichen Verkehr, den Einkaufsmöglichkeiten, den Freizeitangeboten usw.

Ausgehend von diesen Überlegungen lautete die Frage, die sich zu Beginn der Expedition stellte: Welche Forschungsstrategien wären geeignet, sowohl der Weite des Themas als auch der Weite des Terrains gerecht zu werden?



Institut für Alltagsforschung:
Forschungsstation in der Bahnstraße.





FORSCHUNGSMETHODEN DER EXPEDITION

Grundsätzlich ist die Arbeit des Instituts für Alltagsforschung im Bereich der „künstlerischen Forschung“ oder der „arts-based research“ zu verorten. Obwohl beide Begriffe in den letzten Jahren mit großer Selbstverständlichkeit benutzt werden, ist kaum definiert, was künstlerische Forschung eigentlich bedeutet. Für das Institut für Alltagsforschung meint künstlerische Forschung in erster Linie, über die künstlerische Arbeit vor Ort ein vielfältiges Wissen über die alltäglichen Routinen, Gewohnheiten und Taktiken zu generieren. Dieses Wissen unterscheidet sich vom „wissenschaftlichen Wissen“ dadurch, dass es eher subjektives und situatives denn objektives und systematisches Wissen ist – das allerdings dadurch, dass

es in der konkreten Lebenswelt gewonnen wird, eine besondere sinnliche Qualität hat. Künstlerische Forschung ist darüber hinaus immer auch eine Erforschung der Umstände und Verfahren, unter denen Wissen zustande kommt – die Reflexion der eigenen Methoden ist zentraler Bestandteil der Arbeit des Instituts.

Angesichts der Weite des Terrains und des Themas stand von Anfang an fest, dass es bei dieser Expedition nicht darum gehen konnte, den Wohnalltag in Gänserndorf umfassend zu untersuchen. Stattdessen beschlossen die AlltagsforscherInnen, verschiedene für wichtig erachtete Aspekte rund um das Wohnen und Leben in Gänserndorf aufzugreifen und sich auf



Institut für Alltagsforschung:
Forschungsstation in der
Bahnstraße.

einige ausgewählte Orte zu konzentrieren. Methodisch wurde der Schwerpunkt auf dokumentarische Ansätze gelegt. Einfluss auf die Auswahl von Forschungsorten und -themen hatten etwa das Buch *Learning from Las Vegas* und die Konzeption des Gesamtprojekts, aber auch die persönlichen Vorlieben der ExpeditionsteilnehmerInnen und die sich vor Ort bietenden Gelegenheiten.

Räumlich konzentrierte sich die Expedition auf die B8, die Bundesstraße, die von Wien nach Gänserndorf führt, insofern diese Straße – im Hinblick auf *Learning from Las Vegas* – für Gänserndorf das ist, was der *Strip* für Las Vegas ist. Die Bahnstraße als zentrale Einkaufsstraße, Treffpunkt und belebtes Zentrum von Gänserndorf war

ein zweiter Schwerpunkt. Einen dritten Schwerpunkt bildeten Wohnbauten in verschiedenen Gegenden Gänserndorfs, u. a. in Gänserndorf Süd. Schließlich wurden im Zuge der Expedition auch eine Reihe von Orten aufgesucht, die es in dieser Form nur in Gänserndorf gibt, u. a. der Erdöllehrpfad in Prottes oder der ehemalige Safari- und jetzige Erlebnispark Gänserndorf.

Während der Expedition wurden verschiedene Methoden angewandt, die sich als „Alltagsforschungstools“ bewährt haben:

1. Installation eines Kommunikations- und Arbeitsraumes in der zentralen Einkaufsstraße in Gänserndorf: Über die gesamte Dauer der Expedition stand das mobile Forschungslabor des Instituts für Alltagsforschung zentral vor dem Kulturhaus in der Bahnstraße. Die Forschungsstation war meist den ganzen Tag über geöffnet, wodurch sich zahlreiche Gelegenheiten zu Gesprächen mit PassantInnen ergaben. Gleichzeitig wurde durch die Präsenz der AlltagsforscherInnen in und vor der Forschungsstation die Arbeit des Expeditionsteams transparent gemacht. Präsenz und Transparenz des Forschungsprojekts wurden durch

2. ein Expeditionstagebuch in Form eines Internetblogs verstärkt. Auf diesem Blog wurde regelmäßig über Verlauf und Ergebnisse der Expedition berichtet. Der Blog diente außerdem als Forum der theoretischen Auseinandersetzung.

3. Mit einer Kartierung von Aussichtspunkten wurden neue Perspektiven auf Gänserndorf eröffnet.

4. Selbstversuche forcierten die persönliche Begegnung der ExpeditionsteilnehmerInnen mit Gänserndorf (Feldforschung).

5. Fotodokumentationen nach dem Vorbild von *Learning from Las Vegas* wurden benutzt, um die Gänserndorfer Schullandschaft und Wohnbautypologien zu dokumentieren.

6. Mittels interventionistischer Interviews als Werkzeug der Wunschproduktion wurden die Wünsche Gänserndorfer SchülerInnen erfragt.

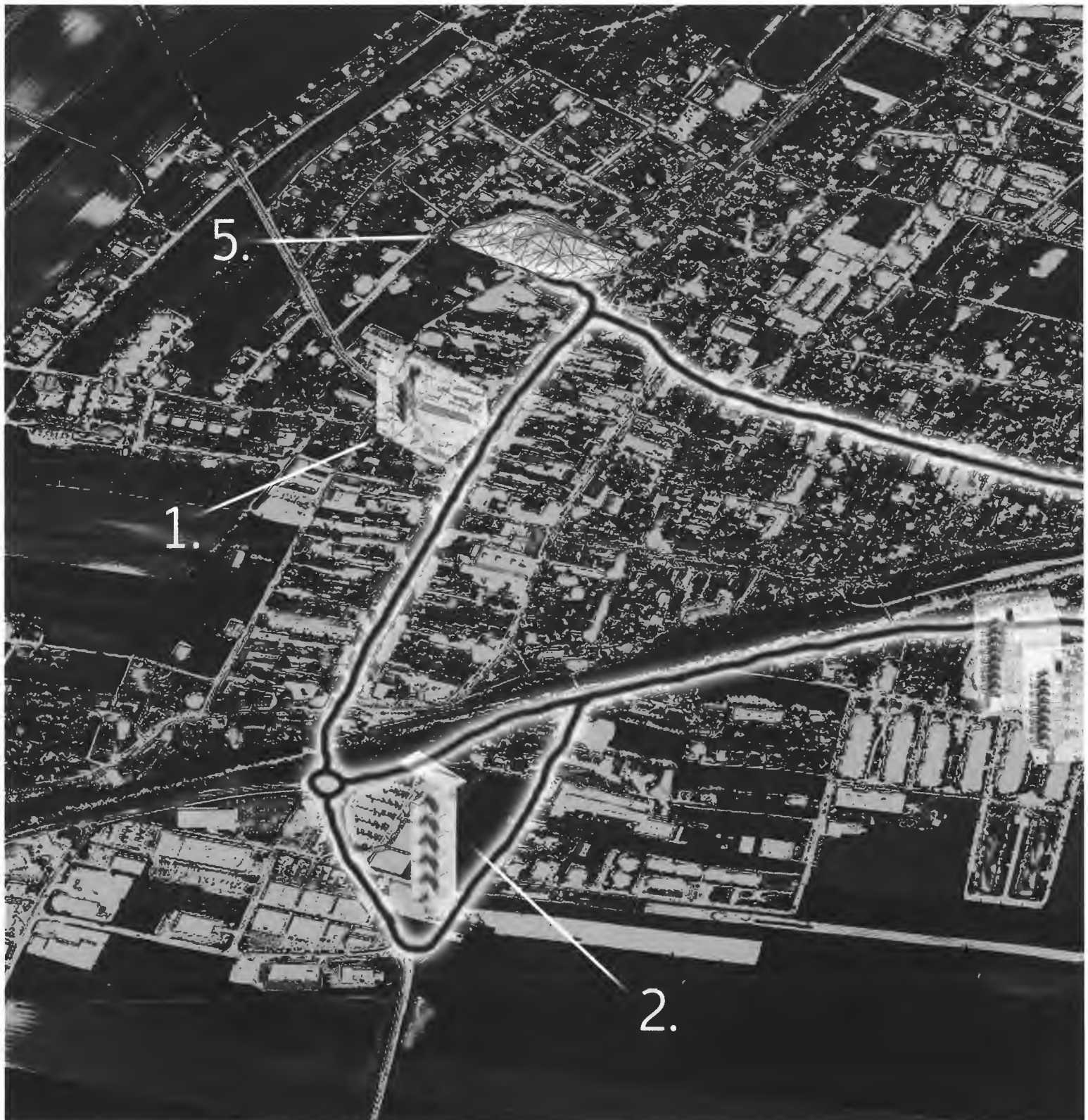




MAPPING: AUSSICHTSPUNKTE FÜR GÄNSERNDORF

Die Expedition begann mit dem Versuch, sich ganz wortwörtlich einen Überblick über die Stadt zu verschaffen, was in Gänserndorf, das so gut wie keine natürlichen Erhebungen aufweist, gar nicht so einfach ist. Gerade weil die Landschaft so wenig mit den Landschaften gemein hat, die man in

der Regel auf Freizeit- und Wanderkarten aus Österreich findet, entstand die Idee, eine eigene Wanderkarte für Gänserndorf zu entwerfen, auf der Wanderungen zu den höchsten (zwangsläufig künstlichen) Aussichtspunkten der Stadt eingezeichnet werden sollten. Die neuen Wanderwege



führen u. a. auf das Dach des großen Getreidesilos beim Bahnhof, auf den Rathhausturm oder den Turm des Gebäudes der Freiwilligen Feuerwehr.

Alle diese Orte wurden von Mitgliedern der Expedition aufgesucht. Da die meisten nicht öffentlich zugänglich waren, ergaben

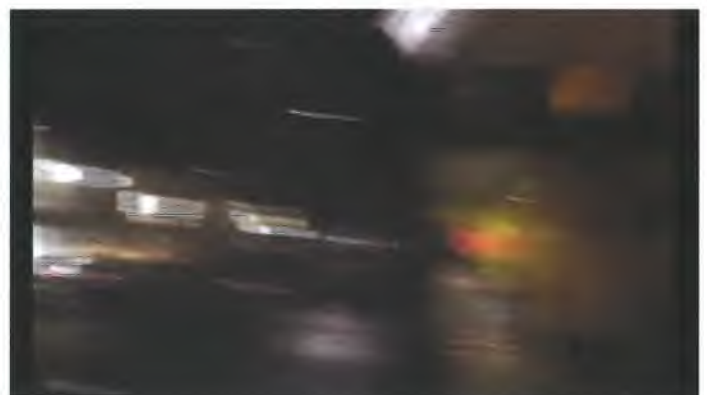
sich im Rahmen der Recherche zahlreiche Gelegenheiten, Gespräche zu führen und mehr über den Alltag in Gänserndorf zu erfahren.



SELBSTVERSUCH: DER SCHÖNSTE TAG DES LEBENS

Auf der Suche nach einem besonders schönen Gänserndorf, einem Gänserndorf der Erholung und des Müßiggangs, einem Gänserndorf der besonderen Momente und unvergesslichen Erinnerungen, das heißt, kurz und knapp, auf der Suche nach einem Traum von Gänserndorf, wagte das Expeditionsteam den Versuch, in Gänserndorf den schönsten Tag des Lebens zu verbringen. Zu diesem Zweck wurde ein Mitglied des Teams ausgewählt, einen Tag lang nur das zu tun, worauf es Lust hatte, und diesen Tag in einem Videotagebuch festzuhalten.

Diesem Versuch wohnen einige Paradoxien inne, die bei der Rezeption des entstandenen Videotagebuchs im Hinterkopf behalten werden sollten: Die Erforschung der Freizeit ist zwangsläufig selbst keine Freizeit, sondern Arbeit. Die Anwesenheit der Kamera verführt den Forscher/die Forscherin dazu, sich auf „telegene“ Aktivitäten zu konzentrieren, statt etwa „einfach mal nichts zu tun“. Ein weiteres Paradox: „Der schönste Tag des Lebens“ entzieht sich der Planung – ein Tag mag sich im Nachhinein als schönster Tag erweisen, zu produzieren ist er nicht. Durch diese Paradoxien wurde der Selbstversuch von Anfang an zu einem „unmöglichen“, zum Scheitern verurteilten Projekt – das vielleicht gerade dadurch ermöglicht herauszufinden, wie glücklich Gänserndorf an einem Tag machen kann. Zu erwähnen ist außerdem, dass das am Tag der Durchführung des Projekts herrschende Wetter nicht dazu angetan war, den Tag zum schönsten des Lebens werden zu lassen.



SELBSTVERSUCH: 24-STUNDEN-GÄNSERNDORF-LIVETICKER

Liveticker oder Liveblogs werden etwa von Onlinenachrichtenportalen genutzt, um von „spektakulären“ Ereignissen wie Naturkatastrophen, Revolutionen oder Olympiaden zu berichten. Das Institut für Alltagsforschung nutzt Liveticker, um über „das ganz normale Leben“ zu informieren und die Aufmerksamkeit auf die „kleinen“ Ereignisse zu lenken, die sonst allzu leicht übersehen werden.

Die besondere Qualität dieser Methode liegt darin, dass sie das Alltagsleben nicht abstrahiert, sondern in seinen ganz konkreten Äußerungen beschreibt. Dadurch sind Liveticker besonders gut in der Lage, die Atmosphäre eines Raums und die unscheinbaren Praktiken zu erfassen, die das alltägliche Leben letztendlich ausmachen.

Die vom Institut für Alltagsforschung produzierten Liveticker haben nicht den Anspruch, ein möglichst ungefärbtes Bild des Alltags zu zeichnen. Vielmehr ist das Format die Dokumentation und das Ergebnis einer Begegnung der AlltagsforscherInnen mit einem Ort – eine Begegnung, die von den persönlichen Dispositionen der ForscherInnen genauso geprägt wird wie von den Ereignissen, die sie beobachten.

Der 24-Stunden-Liveticker aus Gänserndorf hatte die Aufgabe, von 6 Uhr in der Früh bis 6 Uhr am nächsten Morgen ein Panorama des Lebens in Gänserndorf zu entwerfen. Verbunden wurde das Projekt mit einer Erforschung des Gänserndorfer „Nachtlebens“, da auch und gerade dieses im Sinne des oben skizzierten erweiterten Wohnbegriffs ein wichtiger Faktor für die Einschätzung der Wohn- und Lebensqualität ist.

16.33: Hunde in Gänserndorf Süd

16:42: Auf dem Spielplatz in Gänserndorf Süd passiert: nichts.

17.27: Nachtrag (aus der Spielplatzidylle): Neben der authentischen Bedienung mit der silbernen Blume im Haar überzeugt Isabell's Diner vor allem durch die gelungene Innenraumgestaltung. Die fein aufeinander abgestimmten Farben der Wände und Polsterbezüge lassen einen in eine Welt aus Pastellönen eintauchen, die belebt wird durch detailgetreue Figuren einer schon eben genannten Betty Boo aber auch Legenden wie Dick und Doof und einem strengen amerikanischen Polizisten. Insgesamt kann man das Interior als ein gelungenes Ensemble aus orientalischen Einflüssen und der klassischen amerikanischen Restafrankultur sehen, das sich aus dem ehemaligen türkischen Café ergibt. Davon zeugen noch ornamentale Holzverkleidungen. Neu dazu gekommen sind 3D-Bilder aus denen nun Marilyn Monroe und Elvis Presley gelassen die Besucher beobachten. Auch wenn das kulinarische Angebot mit seinem Superschnitzel eine starke Abwandlung von seinem amerikanischen Vorbild ist, kann man nirgendwo in Gänserndorf besser dem American-Way-of-Life nachspüren.

17.46: Von wegen Erlebnis! Wir stehen vor dem geschlossenen Tor des Erlebnisparcs Gänserndorf, in dem man nur an Sams-, Sonn-, Fenster- und Feiertagen was erleben kann. Zumindest im September. Und nur bis 18.00. Schade.

17.48: Jetzt geht es erst mal zurück ins Basislager in die Bahnstraße nach Gänserndorf.

18.14: Kali-spera! Heute Abend werden wir uns das Gänserndorfer Nachtleben vorknöpfen. Wir haben sogar schon damit begonnen: Die erste Station ist das griechische Restaurant „Mythos“ – „ein Stück Griechenland mitten in Gänserndorf“. Außer uns sind noch zwei weitere Gäste da und Aristoteles behauptet auf der ersten Seite der Speisekarte: "Freude an der Arbeit lässt das Werk trefflich geraten" Das Bier heißt auch „Mythos“. Sonst gibt es alles, was man erwartet, allerdings recht dezent: hellblau gestrichene Wände, weiße Statuen, Mini-Säulen und Strand-Fotos. Schön.

18:40: Langsam füllt sich das „Mythos“. Das Essen sehr gut, die Musik sehr griechisch. Im Radio läuft der griechische Eros Ramazotti. Wer auch immer das ist.

18.45: Entsprechend des Titels unserer gesamten Expedition steht heute Fear and Loathing in Gänserndorf auf dem Programm. Auf unserer Location-Liste stehen der Bohrturm, das Plazebo, das Kult, Martins Club und das vermeintliche Highlight, das B8. Wir werden sehen, was passiert. Was im Moment passiert: Die beiden Damen zwei Tische weiter stecken die Köpfe zusammen, an der Theke hängt jemand auf einem Barhocker mit Lehné und tippt auf seinem Handy rum, hinter uns wird gegessen und ziemlich laut geredet.

18.58: Nicht viel Neues im „Mythos“. Jetzt singt nicht mehr der griechische Eros Ramazotti, sondern eine Frau. Immer noch wird an der Theke auf dem Handy getippt.

19:07: An unserem Tisch geht es gerade um abartige alkoholische Getränke: Asti Bumm (Tequila mit Asti), Kalte Muschi bzw. Fetzi (Rotwein mit Cola, einmal in Hamburg, einmal in Linz), Jack the Ripper (Jägermeister, Tequila, Sambuca), appletini (man weiß nicht genau, was drin ist)

19.32: Die zweite Station unserer Tour durchs Gänserndorfer Nachtleben: der „Mittendrin“-Heurige – der Heurige mit dem kleinen Unterschied. Ca. 35m², 4 Tische, die Rauchswhaden hängen über der Theke zwischen der Gastro-Packung "Jägermeister", einem Ventilator und Soletti. Die Wände orange, die Tischdecken kariert, an der Wand Hobel, Zeitungsausschnitte und so ein Ding, das man Pferden um den Hals hängt, wenn sie eine Kutsche ziehen sollen (wie heißt das?). Special: ein Holzofen, sehr gemütlich. Die Wirtin sitzt am Stammtisch. Jetzt wissen wir es: Das Ding für die Pferde heißt Kümmert.

19.37: Weitere Details im Heurigen: Plastikblumen in einer Vase mit Keramik-Rosen-Applikation, Dreschflegel, Kuhglocken, ein altes Radio, Toilettenuren in Marmor-Optik, eine Lampe auf einer Spitzendecke. Magg! auf den Tischen fehlt.
19.55: Lukas klärt uns über die an der Wand des Heurigen hängenden Holzwerkzeuge auf: Die Raubank zum Aushobeln von Brosen auf das Werkstück zu überfagen, der Nutlober zum Nutlobern. Der Namen des anderen Hobels fällt Lukas nicht ein.
20.18: Nach einem Spaziergang durch die Bahnstraße sind wir wieder zurück im Basislager unserer Forschungsstation. Die Bahnstraße ist beinahe ausgestorben. Die Ideen-Backerei Geier hat geschlossen, nur der Bohrer noch auf. Zweifeln durchst uns ein junger Mann oben ohne entgegengekommen. Und wir haben ein Wettrennen auf der Laufbahn im Kreisel veranstaltet.

20.34: Martin macht den Wohnwagen-DJ, Lukas versucht, eine Flasche ins Fenster zu klemmen, damit es offen bleibt. Jetzt wird endlich auch im Wohnwagen geraucht.

20.58: Noch immer im Wohnwagen. Aber bald geht es wieder los. Zum Bohrturm.

21.16: Was wäre der Soundtrack für Gänserndorf? Schlager? Punk? Jetzt: Stimmen auf der Bahnstraße! Jugendliche! Mehrere! Es gibt also doch ein Nachtleben in Gänserndorf.

21.30: Nach einem Stop am Bankomaten sind wir jetzt im Bohrturm, offensichtlich beliebt bei eher jungen Leuten. Es gibt ein riesiges Foto mit einer Kuh und dem Almdudler-Schriftzug. Im NICHT RAUCHER SALON gibt es red bull-Stiere. Die Gäste haben Stromnahme in ihren Gläsern. An mehreren Tischen sitzen je 2 Freundinnen. Zigaretten werden gekostet in die Luft gestreckt. Der Flatscreen über der Tür zu den Toiletten zeigt eine Dia-Show, gerade war ein Mann beim Dartspielen zu sehen, vermutlich im Bohrturm. Auf der Cocktail-Karte gibt es eine Kategorie fancy.

21.38: Am Nebentisch hängt eine externe Festplatte an einem Handy. Brauch ich mir also nix zu denken, wenn ich den Laptop aufklappe. Mehr zum Interieur des Bohrturms: Unter der Decke hängen Girlanden: rote und weiße Herzen und Herzen von Oktoberbräu. Ein Hund streckt alle Proten von sich und versperrt den Weg zum Klo.

21.43: Ein toller Name für einen Cocktail: Der FlowerBauer, den Martin gerade trinkt (natürlich aus der Kategorie „fancy“).

21.52: Fünf Mopeds fahren so laut wie möglich auf der Bahnstraße vorbei.

22.00: Die Wand hinter der Bar im „Bohrturm“ ist in Grotten-Optik gestaltet. Neben der Eingangstür steht das Modell eines Bohrturms im Maßstab 1:20. In den Lustern über den Tischen brennt jeweils nur eine Glühbirne, damit es nicht so hell ist.

22:02: Der junge Mann am Nebentisch muss in 15 Minuten gehen. Er wird abgeholt. Von seiner Mutter.

22.10: Weiter ins „Plazebo“.

22.25: „Plazebo“. Junge Männer mit kurz geschnittenen Haaren, zu breiter Brust in hautengen T-Shirts und zu lauter Lache. Wir bleiben trotzdem. Wir haben schließlich eine Mission. Fear and Loathing in Gänserndorf.

22.38: Der längste Beiré von Gänserndorf an der Bar. Eine kleine Flasche Wodka inkl. 2 Beigetränke werden den Typen in den hautengen T-Shirts serviert. Der Begleiter der längster Beiré von Gänserndorf ist 2 Köpfe kleiner.

22.42: Das Plazebo: Schlechter House, Fliesenboden. Tische mit Barhockern, alles in grau-braun-beige. Das Bild über uns (viel Gold, Kupfer, Rost, die Aufschrift freedom for our world) soll 300€ kosten. Wieder ein Flatscreen (diesmal nicht angeschaltet) und wieder red-bull-Stiere. Auch wie im Bohrturm: Ein abgetrennter Nichtraucherbereich, der viel kleiner ist als der Hauptraum für die Raucher. In der Lampe über dem Lounge-Bereich haben sich tote Fliegen angesammelt. Jetzt kommt eine Frau mit rotgelbten Haaren rein und stellt sich zu den breiten Schultern in den engen Shirts

23.12: Wir haben das „Plazebo“ verlassen und sind die Hauptstraße 200 Meter runtergelaufen ins „K.U.L.T.“ Die alternative Bar in Gänserndorf würde es in einem Reiseführer heißen.

Andy Warhol-Zitate: "The idea of waiting for something makes it more exciting" oder "everybody must have a fantasy". Auch hier Bilder, die gekauft werden möchten. Handt. Im K.U.L.T. gibt es weniger geladete Haare und akkurat schneit als im Plazebo oder im Bohrturm. Ein malteses Fenster, das vielleicht auch verkauft wird, aber schief

23.17: Im K.U.L.T. gibt es mehr Gruppen als Pärchen an den Tischen. Keine hautengen T-Shirts, kein Freundinnen-Treffpunkt.

23.40: Die letzten Minuten haben wir uns damit beschäftigt, neue Getränke zu erfinden, es war aber nichts dabei, was schmecken könnte.

23.42: Im „K.U.L.T.“ steigt der Lärmpegel. Obwohl noch genau so viele Leute da sind wie vor einer halben Stunde. Die haben aber mittlerweile mehr getrunken.

23.55: "Ein junges, recht verwinkeltes Lokal, kleine Bar, tagsüber Buffet, abends DJ. 100 Plätze, 14 an der Bar." Das schreibt der Bier-Guide 2018 über das K.U.L.T. Auf Seite 122.

00:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir?

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

23:13: Zitiert Everedich K.U.L.T. Frage: Wieviel Bier haben wir? www.wievielbierhabenwir.at

00.38: Wir wuzzeln und werden gefordert - die erste Kontaktaufnahme mit Leuten vor Ort heute Abend! Bei der angepeilten nächsten Station unserer Tour, dem Fidelio, sind mittlerweile die Lichter ausgegangen. Es bleibt uns offenbar nur noch die Wahl zwischen Dem B8 und Martin's Club. Der Trend geht zum B8.

00.52: Die Locals haben klar gewonnen... Jetzt geht es gleich weiter zum „B8“. Ob das ein Grund ist, sich zu freuen?

01.05: Im „B8“, Dance Club. Im Keller. Außer uns sind noch 12 Gäste da. Abgehängte Decke, Spiegelkugel, DJ-Kanzel. Sitznischen, *Time of my life-Remix*. Es gibt eine Stange für Poledance.

1.12: Dr Alban! War ein Musikwunsch vom Nachbartisch. Mimi und Martin tanzen.

1.25: „B8“ Events: Boogie & Rock'n'Roll mit DJ Iceman. Klopferparty mit DJ Andi. „Wir klopfen die ganze Nacht um nur 1,8 €.“

1:28: Helene Fischer. *Atemlos durch die Nacht*. Jetzt Klopfer. Wie angekündigt: *Fear and Loathing in Las Vegas*, dem Gänserndorf Nevadas.

1.37: Noch sind keine weiteren Gäste eingetroffen.

1.47: *Billy Jean*. Dann: *99 Luftballons*.

2.02: Mr. Vain

2.10: DJ im „B8“ steht auf meiner persönlichen Jobwunschliste direkt unter Salpeterbergwerk in Chile.

2.35: Um 3.00 schließt das „B8“, weil heute nicht so viel los ist... Außer uns sind noch 4 andere Gäste da.

2.46: Wir dürfen uns wünschen, was wir wollen. Nur tanzbar soll es sein. Jetzt ein Remix von *Unchain my Heart* Kurz vor dem Irrsinn (ca. 2.40): Lukas tanzt an der Stange.

2.58: Thank you for the Music

3.10: Es geht weiter. In „Martin's Club“. Unglaublich. Das Ambiente spottet jeglicher Beschreibung. Schlager in Höllenlautstärke. Jetzt als Coverversionen von *I am sailing*, zum Mitsingen:

Wir sind solo,

wir sind solo,

wir sind solo,

scheiß egal.

3.54: „Martin's Club“ ist die Schlagerhöhle. Ich will hier weg!

4.30: Wir haben es geschafft. Wir sind weg aus „Martin's Club“, zum Glück. Jetzt in der Wohnung. Auf dem Weg haben wir genau einen Menschen gesehen.

5:05: Wir sind zurück in unserer Pension. Wir haben unseren Auftrag ernstgenommen und das Nachtleben von Gänserndorf konsequent erforscht. Alltagsforschung kann hart sein. Aber dafür kennen wir uns jetzt aus.

5.08: In Strasshof passiert – soweit wir das mit einem Blick aus dem Fenster auf den Bahnhofsvorplatz beurteilen können – derzeit absolut nichts. Könnte am Regen liegen oder an der Uhrzeit. Oder an Strasshof.

5.22: Jemand geht ohne Regenschirm und mit Kapuze Richtung S-Bahn.

5.26: Ein Auto kommt an, jemand steigt aus und geht – wieder ohne Regenschirm – zur S-Bahn.

5.29: Die Bahn Richtung Wien fährt ein.

5.33: Die Bahn nach Gänserndorf kommt.

5.38: Nach 23 Stunden und 38 Minuten verabschieden wir uns. Es langt. Noch ist es stockdunkel.





„UM SYSTEM HINTER ALL DEM ÜBERLADENEN SCHMUCK AUSFINDIG MACHEN ZU KÖNNEN, LEGTEN WIR GANZE VERZEICHNISSE BESTIMMTER BAUTEILE AN – FUSSBÖDEN, WÄNDE, ZAPFSÄULEN, PARKFLÄCHEN, GRUNDRISSE, ANSICHTEN (VON VORNE, VON HINTEN, VON DEN SEITEN) –, GEORDNET NACH VERSCHIEDENEN GEBÄUDE TypEN UND UNTERSCHIEDLICHEN LAGEN AM STRIP. DIESE EINZELBEOBACHTUNGEN KÖNNEN DANN FÜR DIE JEWEILS VERSCHIEDENEN GEBÄUDE TypEN IN EINER ZWEIDIMENSIONALEN GRAPHIK DERGESTALT ZUSAMMENGEFASST WERDEN, DASS AUF DER X-ACHSE DIE EINZELNEN INDIVIDUELLEN ETABLISSEMENTS AUFGEREiht WERDEN, AUF DER Y-ACHSE DIE UNTERSCHIEDLICHEN VARIANTEN EINZELNER BAUTEILE. BEIM LESEN IN DER ZEILE SETZT SICH ALSO EIN BESTIMMTES GEBÄUDE WIEDER ZUSAMMEN, DAS LESEN DER SPALTE FÜHRT ALLE AUSPRÄGUNGEN EINES BESTIMMTEN GEBÄUDETEILS LÄNGS DES STRIPS VOR AUGEN. IN DIAGONALER RICHTUNG ERGIBT SICH DER HYPOTHETISCHE PROTOTYP DIESER ART VON GEBÄUDEN.“

(LEARNING FROM LAS VEGAS)

FOTODOKUMENTATION: DIE SCHULEN GÄNSERNDORFS & WOHNBAUTEN

Learning from Las Vegas ist nicht zuletzt in Hinsicht auf die verwendeten Forschungs- und Darstellungsmethoden interessant, die durchaus auch – ohne dass der Begriff von den AutorInnen des Buches selbst benutzt würde – dem Feld der künstlerischen Forschung zuzuordnen wären. Das zitierte Verfahren der „vergleichenden Matrix“ wurde im Zuge der Gänserndorf-Expedition wieder aufgegriffen und in zwei Recherchen auf die Gänserndorfer Schulbauten und auf Wohnbauten angewandt. Auch diese Darstellungen lassen sich horizontal, vertikal und diagonal lesen. Auch hier öffnet sich die Dokumentation des Bestehenden (entlang der X- und Y-Achse) hin auf eine mögliche Zukunft, eine Hypothese, wenn man die Matrix diagonal liest.













INTERVENTIONISTISCHES INTERVIEW: TAUSCHE SLUSH GEGEN WÜNSCHE UND BESCHWERDEN

Zu den ethischen Grundsätzen des Instituts für Alltagsforschung zählt die möglichst gleichberechtigte Interaktion und Kommunikation zwischen den ForscherInnen und den Menschen vor Ort. Deshalb (und um einen zusätzlichen Anreiz zu schaffen, ein wenig Zeit in die Alltagsforschung zu investieren) organisiert das Institut Befragungen und Interviews von PassantInnen häufig als Tausch: kleine Maßnahmen der Alltagsverschönerung im Tausch gegen Gedanken und Statements.

Der Stellplatz der Forschungsstation befand sich in unmittelbarer Nähe sowohl einer zentralen Bushaltestelle als auch eines kleinen Standes, an dem u. a. Slush, ein Eisgetränk in grellen Farben, verkauft wurde. An der Bushaltestelle sammelten sich jeden Mittag zwischen 12 und 14 Uhr zahlreiche SchülerInnen. Diese Situation nutzte die Expedition, um die SchülerInnen im Tausch gegen ein Slush nach ihren Wünschen für ein zukünftiges Gänserndorf zu fragen – und nach dem, was sie momentan in der Stadt stört.

Nach einem kurzen Interview, das mit Einwilligung der Befragten aufgezeichnet wurde, wurden die SchülerInnen gebeten, zwei große Papiersprechblasen mit ihren Wünschen und „dislikes“ zu füllen und mit den Sprechblasen für die Kamera zu posieren. Das durch Slush und Sprechblasenfotoshooting geschaffene Angebot wurde mit großer Freude von ca. 30 SchülerInnen angenommen. Auch wenn durch diese Aktion die Wünsche und „Beschwerden“ der SchülerInnen nicht systematisch evaluiert werden konnten, förderte sie doch eine Reihe von Themen zutage (Probleme mit Radwegen oder die Begeisterung über bestimmte Einrichtungen wie den „Fun-Park“), die in zukünftigen Recherchen vertieft werden könnten.

Auffällig ist, dass sich viele der SchülerInnen nach Einrichtungen sehnen, die für den kulturell ambitionierten Erwachsenen nicht gerade ganz oben auf der Liste jener Orte stehen, an denen Kinder und Jugendliche ihre Freizeit verbringen sollten, darunter „Einkaufszentrum“, „McDonald’s“ oder „H&M“. Diese Statements sollten weder dazu führen, sich sofort um die Ansiedlung globaler Handelsketten in Gänserndorf zu bemühen, noch zu kulturpessimistischen Seufzern über die Konsumfixierung der heutigen Jugend Anlass geben. Stattdessen müsste näher untersucht werden, welche Hoffnungen in diese Konsumräume projiziert werden und ob es andere, weniger marktförmige Möglichkeiten gäbe, diese Hoffnungen zu erfüllen.

Interessant ist auch, dass auf die Frage, was ihnen in Gänserndorf nicht gefalle, mehrere der befragten SchülerInnen weniger von konkreten Räumen und Problemen sprachen als von ihren Mitmenschen: andere Kinder, ganz allgemein andere Menschen oder „die Erwachsenen“. Auch wenn es wahrscheinlich immer schon zu den Aufgaben von Kindern und im Speziellen Jugendlichen gehörte, auf Erwachsene nicht besonders gut zu sprechen zu sein, deutet sich hier doch ein Unbehagen an den gegenwärtigen Formen des Zusammenlebens an, das ernst zu nehmen ist.







Institut für Alltagsforschung:
„Tausche Slush gegen
Wünsche und Beschwerden.“

Auch wenn die „Slush-Aktion“, so wie sie in Gänserndorf durchgeführt wurde, nur eine erste Erkundung der Wünsche und Ärgernisse der jungen GänserndorferInnen sein konnte, so zeigt sich in ihr doch das Potenzial einer künstlerischen Stadtforschungsstrategie wie des interventionistischen Interviews. Eine solche Strategie ermöglicht es einerseits, tatsächlich an die Bedürfnisse und Sehnsüchte der Interviewten heranzukommen und so ein Wissen zu generieren, auf dessen Grundlage Stadtentwicklungsprozesse angestoßen werden können. Andererseits wird durch eine solche Strategie eine Situation geschaffen, die als solche den Alltag (in diesem Fall: den Alltag an der Bushaltestelle) bereichert und in der Wissen nicht einfach abgefragt, sondern innerhalb einer fairen Ökonomie des Tauschs gemeinsam und sinnlich produziert wird.







Hannah Zora Buschek, *Grüße aus Gänserndorf*

TOOL NR. 4: SZENARIEN EINER WÜNSCHENSWERTEN ZUKUNFT

AUSGEHEND VON EINER ANALYSE DER GEGENWÄRTIGEN SITUATION LASSEN SICH MIT HILFE VON SZENARIEN KONKRETE VORSCHLÄGE FÜR MÖGLICHE ZUKÜNFTIGE ENTWICKLUNGEN ERARBEITEN. SZENARIEN ERLAUBEN, DIE ZUKUNFT DER STADT ZWISCHEN „WÜNSCHENSWERT“ UND DEM „WORST CASE“ ANSCHAULICH ZU MACHEN UND DIE GESELLSCHAFTLICHE DISKUSSION ÜBER FRAGEN DER STÄDTISCHEN ENTWICKLUNG ANZUREGEN.

DAS SZENARIO ALS STRATEGIE

Das Entwickeln von Szenarien ist eine Methode, um ausgehend von einer Analyse der Gegenwart konkrete Vorschläge für mögliche zukünftige Entwicklungen machen zu können. Bei *Learning von Gänserndorf* wurde dieses Tool benutzt, um auf der städtebaulichen Ebene, d. h. im urbanen Maßstab, verschiedene Vorstellungen davon zu entwickeln, wie Gänserndorf im Jahr 2050 aussehen und funktionieren könnte.

In der Arbeit mit Szenarien geht es um die Ausarbeitung von Vorschlägen. Szenarien zu entwerfen, heißt nicht, eine unumkehrbare, natürliche oder zwangsläufige Entwicklung hin zu einer bestimmten Zukunft zu behaupten. Stattdessen operieren Szenarien mit der Kategorie des Möglichen und – im Falle der Szenarien für Gänserndorf – des Wünschenswerten. Im Gegensatz zur Utopie, die bereits im Namen trägt, ein „unmöglicher“ Ort zu sein, geht es im Szenario darum, Vorstellungen von dem zu entwickeln, was tatsächlich machbar ist – oder zumindest machbar wäre, gäbe es das gesellschaftliche und politische Wollen. Szenarien entstehen aus und für die Gegenwart und versuchen, in dieser Gegenwart die Potenziale zukünftiger Entwicklungen freizulegen. Was heute noch eine bloße Möglichkeit ist, nimmt in den Szenarien Gestalt an und wird als zukünftige Realität behauptet. In diesem Sinn sind Szenarien realistisch.

Wie Landkarten und Stadtpläne Räume nicht einfach abbilden, sondern aktiv produzieren, so sind auch Szenarien nicht einfach aus der Distanz betrachtete Bilder einer Zukunft, die eintreten könnte oder auch nicht. Vielmehr sind sie selbst eine Methode zur Produktion von Zukunft. Szenarien machen Vorschläge, die angenommen, diskutiert oder verworfen werden können. Indem sie sich in die Debatten der Gegenwart einmischen, versuchen sie, die Zukunft mitzugestalten.

Die Entwicklung eines Szenarios verlangt – der Name sagt es –, sich einerseits die „Szenerie“, den baulichen oder infrastrukturellen Rahmen zukünftigen urbanen Lebens vorzustellen. Darüber hinaus geht es jedoch auch um die Formulierung von Ideen, wie das urbane Leben aussehen könnte, das sich in dieser Szenerie abspielt. Wie könnte die Interaktion zwischen der räumlichen Situation und ihren NutzerInnen ablaufen? Der Begriff der „Szene“, der dem antiken Theater entstammt, deutet eine gewisse Verwandtschaft zwischen dem Szenario und der Inszenierung an: Wie das Theater operieren auch Szenarien mit einem So-tun-als-ob, sind ein Spiel mit und ein Durchspielen von Handlungsverläufen. Szenarien sind eine experimentelle Inszenierung der zukünftigen Stadt. Und wie in der Theaterinszenierung kommt es auch beim Entwickeln von Szenarien darauf an, konzeptionelle Überlegungen sinnlich erfahrbar zu machen.

SZENARIEN ENTWERFEN: DIE ZUKUNFT GÄNSERNDORFS

Im Studio *Learning von Gänserndorf* der Architektur|Urbanistik an der Kunstuniversität Linz wurden im Sommersemester 2016 vier Szenarien für ein zukünftiges Gänserndorf entwickelt. Wie entstanden diese Szenarien?

Koordinaten festlegen

Zunächst wurden die Koordinaten festgelegt, die für alle Szenarien gleich waren: Sie wurden im Jahr 2050 angesiedelt – weit genug in der Zukunft, um grundsätzliche Veränderungen der urbanen und gesellschaftlichen Situation denkbar zu machen, und nah genug an der Gegenwart, um in Verbindung mit heute zu bleiben, mit den gegenwärtigen Wünschen und Bedürfnissen an eine Stadt. Im Jahr 2050 werden in Gänserndorf – so die nächste Annahme – fast 40.000 Menschen leben. Diese Koordinaten sollten verdeutlichen, dass Gänserndorf als Stadt im größeren Maßstab und auf längere Sicht hin entwickelt und gestaltet werden muss. Dabei erscheint die Annahme eines enormen Bevölkerungswachstums in der Zukunft Gänserndorfs plausibel: Gänserndorf wächst seit Jahren überdurchschnittlich schnell, und es gibt wenig Anlass zur Annahme, dieser Trend würde sich nicht fortsetzen. Inwiefern sich aus dem gegenwärtig zu beobachtenden Wachstum die von uns angenommenen Zahlen tatsächlich ableiten lassen, ist aber eigentlich nicht entscheidend: Die Koordinaten hatten vor allem die Funktion, die städtebauliche Fantasie anzuregen, sie sollten Ansporn sein, sich über das bekannte Terrain hinauszuwagen und in neue Dimensionen Gänserndorfs vorzustößen. Deshalb wurde mit einer starken, aber dennoch plausiblen Setzung operiert.

Kritik und Vision formulieren

Alle Szenarien nehmen eine kritische Haltung gegenüber der Gegenwart ein. Sie gehen davon aus, dass sich für dringende gesellschaftliche Fragen nur dann eine befriedigende Antwort finden lässt, wenn die Prämissen des gegenwärtigen gesellschaftlichen Handelns selbst in Frage gestellt werden. Kritisch der Gegenwart gegenüber zu sein, heißt für die Szenarien, Ideen für eine Zukunft zu entwickeln, die tatsächlich funktionierende und das Leben bereichernde Lösungen für die uns heute umtreibenden Probleme gefunden hat. Die Kritik der Gegenwart äußert sich in konkreten Vorschlägen, wie es auch ganz anders gehen könnte. Alle Szenarien entwickeln Vorstellungen und Visionen eines tatsächlich urbanen Gänserndorfs, wobei Urbanität weniger als eine Frage der Größe denn als eine der „Lebensart“ begriffen wird. Urbanität in diesem Sinne meint das produktive Aufeinandertreffen von Unterschieden, die Stadt als Raum freudvoller Begegnungen und als gemeinsam genutzter Raum des Austauschs. In welcher Weise sich Urbanität in Zukunft in Gänserndorf (weiter-) entwickeln könnte, war eine der zentralen Fragen des Studios.

Siehe Grafik auf S. 71

Um sich ein urbanes Gänserndorf vorstellen zu können, das auf unterschiedlichen Ebenen tatsächlich „ganz anders“ funktioniert als heute, war es notwendig, die Zukunft nicht einfach als eine technologische Fortschreibung der Gegenwart zu denken. Tatsächlich lassen sich die meisten Bilder der Zukunft der Stadt als Bilder einer lediglich technologisch weiterentwickelten Version jener Gegenwart lesen, in der sie entstanden sind. Ob man sich die retrofuturistischen Stadtentwürfe der Moderne anschaut oder auch die Visionen der Stadt, die heute unter dem Stichwort der „smart city“ kursieren – das zukünftige Leben, das sie zeigen, ist vor allem die technisch optimierte Gegenwart, in der sie entstanden sind. Man könnte so weit gehen zu behaupten, dass uns heute überhaupt der Glaube an die Zukunft abhanden gekommen ist, der Glaube an die Zukunft als eine Zeit, in der alles passieren kann und alles möglich ist – im Gegensatz beispielsweise zu den 1960er- und 1970er-Jahren, in denen man die größten Hoffnungen in die Zukunft setzte. Die Zukunft – so analysierten zahlreiche TheoretikerInnen in den vergangenen Jahren – existiere nur noch als Ort, an dem alles möglichst so bleiben soll, wie es in der Gegenwart ist. Damit wächst die

Gefahr, dass Szenarien die Gegenwart lediglich reproduzieren. Ein Szenario für Gänserndorf 2050 könnte etwa auf die Idee kommen, die Benzin verbrauchenden Autos einfach durch elektrisch angetriebene zu ersetzen. Dies würde zwar das Problem der Abhängigkeit von zu Neige gehenden fossilen Brennstoffen lösen, nicht aber notwendigerweise eine Abkehr vom Leitbild der autogerechten Stadt und der durch sie hervorgebrachten Lebensformen bedeuten – zu wenig für das Studio *Learning von Gänserndorf*, in dem es auch um die Überwindung der allzu vertrauten und die Erfindung aufregender neuer Lebensformen ging.

Um die Zukunft als das Fast-ganz-andere wieder möglich zu machen, versuchten die für Gänserndorf entwickelten Szenarien, an positive gegenwärtige Entwicklungen, technologische Innovationen, progressive Ideen oder an soziale und architektonische Experimente anzuknüpfen, in denen das Potenzial steckt, tatsächlich neue und lustvollere Formen des Zusammenlebens hervorzubringen. Die Gegenwart, die sie kritisieren, ist dieselbe, aus der sie auch ihre Hoffnungen schöpfen.

Themen/Schwerpunkte setzen

Nach der Festlegung der Koordinaten und der grundsätzlichen Ausrichtung wurden die Themen und Schwerpunkte der Szenarien festgelegt. Jedes Szenario sollte sich auf einen aus der Perspektive der Gegenwart wichtigen und dringlichen Aspekt des gesellschaftlichen Zusammenlebens konzentrieren. Die konkreten Fragen an den städtischen Raum – wie wollen wir in Zukunft wohnen? In welcher Weise wollen wir den öffentlichen Raum gestalten und nutzen? Wo und wie wollen wir arbeiten? Wie die Versorgung und den Verkehr organisieren? – wurden in den Szenarien als grundlegende Fragen formuliert: Wie könnte die gesellschaftliche Produktionsweise der Zukunft aussehen? Welche Antworten lassen sich auf die ökologischen Krisen finden? Wie lässt sich eine von Migration und kultureller Vielfalt positiv geprägte Stadt denken? Welche Lebensweisen erscheinen in einem Gänserndorf der Zukunft wünschenswert? Ausgehend von diesen Fragen, die sich im Laufe der Recherchen vor Ort herauskristallisierten, wurden vier Szenarien für ein Gänserndorf der Zukunft entworfen. Jedes Szenario konzentrierte sich auf ein anderes „Problemfeld“ der gegenwärtigen gesellschaftlichen Verhältnisse:

- *Das Gänserndorf der Commons* beschreibt ein Gänserndorf, in dem die auf dem Privateigentum an Produktionsmitteln basierende kapitalistische Produktionsweise abgelöst wird durch eine Ökonomie der Gemeingüter, was neue Formen des Raums jenseits der Trennung in privaten und öffentlichen Raum mit sich bringt.

- *Post Oil Gänserndorf* ist eine Reaktion auf die Notwendigkeit, im Interesse des Überlebens der Menschheit Alternativen zur Ölversorgung und -abhängigkeit unserer Welt zu entwickeln.

- *Stadtleben trifft Landleben* skizziert Gänserndorf als einen Ort, der eine entspannte Form des „urbanen Landlebens“ bzw. „ländlichen Stadtlebens“ ermöglicht und die Straße als zentralen Raum urbanen Lebens in unmittelbarer Nachbarschaft der Natur zurückgewinnt. Das Szenario geht davon aus, dass jeder Mensch ein Recht auf Raum hat.

- *Das Gänserndorf der Multitude* konzentriert sich auf Gänserndorf als eine Stadt im Zeitalter der Migration, die das Menschliche in seiner unendlichen Vielfalt und der Unterschiedlichkeit seiner Erscheinungen feiert.

Erzählungen entwickeln

Aus den Koordinaten, Themen und Visionen entstanden vier kurze Erzählungen.

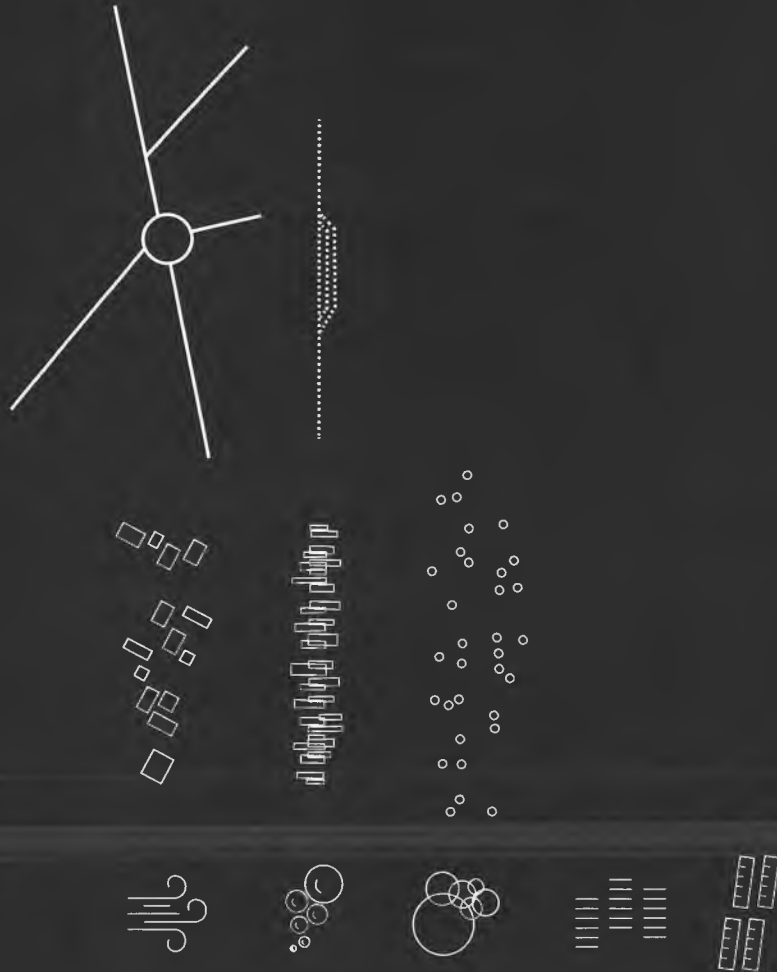
Während einer Exkursion nach Gänserndorf wurden diese Texte an die TeilnehmerInnen des Studios ausgegeben, die in Gruppen von vier bis fünf Studierenden je ein Szenario zu einem Stadtentwurf weiterentwickelten.

Die Texte lieferten den architektonischen und städtebaulichen Entwürfen das Programm, allerdings nicht in Form eines Raumprogramms, sondern als Skizze einer gesellschaftlichen Vision, die kreativ und experimentell in den Entwurf einer Stadt übersetzt werden sollte.

GEBRAUCHSANWEISUNG

Learning von Gänserndorf – Gebrauchsanweisung ist das Resümee der Forschung vor Ort und im Studio. Die Anleitung in Form einer Gebrauchsanweisung hebt die Auseinandersetzung mit der konkreten Situation Gänserndorfs auf eine allgemeinere Ebene. Sie bietet eine praktische Hilfe für den städteplanerischen Umgang mit Situationen, Typologien und Herausforderungen, die sich nicht nur in Gänserndorf stellen und schlägt damit den Bogen von der Zukunftsvision zu einer gegenwärtigen Praxis über das Beispiel Gänserndorfs hinaus.

Die aus den Szenarien entwickelten Stadtentwürfe (dokumentiert im Anhang dieses Berichts) schlagen eine Fülle kleinerer und größerer Maßnahmen zur Entwicklung Gänserndorfs vor, die alle auf ihre Weise versuchen, die Potenziale und Qualitäten zwischen dem Städtischen und dem Ländlichen zu entfalten. Diese konkreten Vorschläge zur Umgestaltung beziehen sich auf die spezifische Situation Gänserndorfs, behandeln jedoch gleichzeitig Strukturen, die sich in vielen kleinen Städten in Metropolennähe finden lassen. Was am Beispiel Gänserndorfs entwickelt wird, kann für andere Städte adaptiert werden.



LEARNING VON GÄNSERNDORF

Gebrauchsanweisung

Sabine Pollak, Lars Moritz
Architektur | Urbanistik, Kunstuniversität Linz
Hauptplatz 6, 4010 Linz
www.ufg.at

GRAFIK UND LAYOUT

David Palme

LEKTORAT

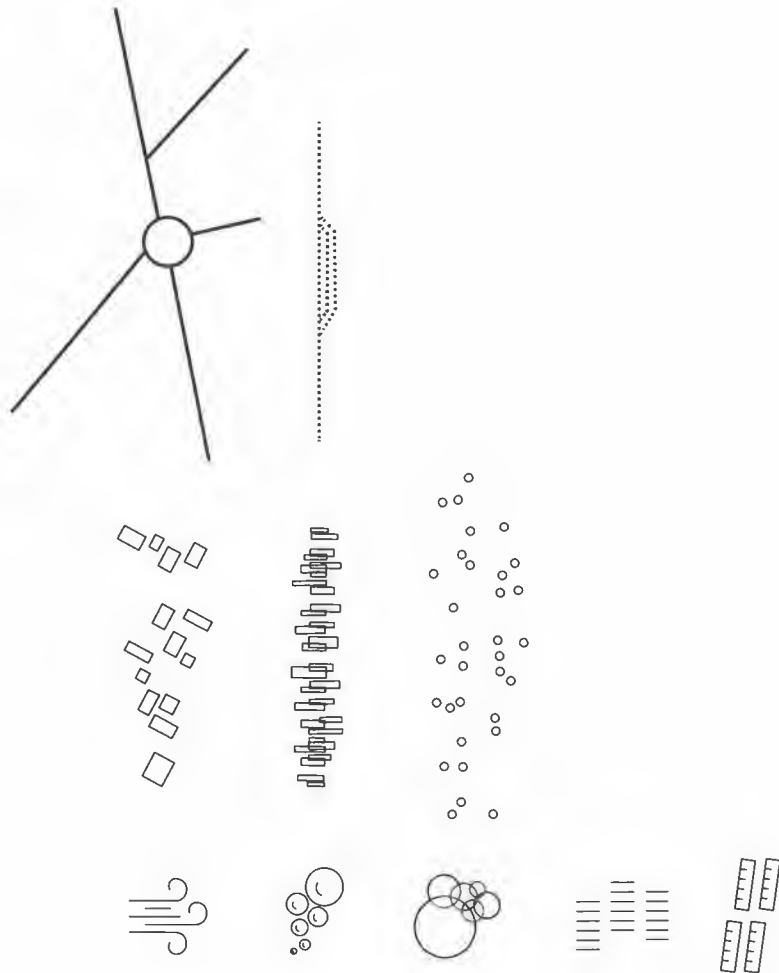
Angela Heide

HERSTELLUNG

Medienfabrik Wien

ACHTUNG

Alle Rechte vorbehalten



LEARNING VON GÄNSERNDORF

Gebrauchsanweisung

ÜBER DIESE GEBRAUCHSANWEISUNG

Diese Gebrauchsanweisung bildet den Abschluss eines Forschungsprojektes für die Niederösterreichische Wohnbauforschung. Das Forschungsprojekt basiert auf dem Buch *Learning from Las Vegas* von Denise Scott Brown und Robert Venturi aus dem Jahr 1958 und widmet sich einer kontinuierlich wachsenden kleinen Stadt (Gänserndorf) in unmittelbarer Nähe zu zwei Großstädten (Wien und Bratislava). Im Laufe des Projekts wurde eine Vielzahl von Forschungspraktiken und -taktiken angewandt, um sich dem Raum zwischen Wien und Gänserndorf auf ungewöhnliche und vor allem unvoreingenommene Weise zu nähern. Die dabei entstandenen Szenarien und Projekte öffneten die Sichtweise auf den Ort und auf die Zukunft des Ortes. Mit dieser Gebrauchsanweisung wird die ortsspezifische Sichtweise nun auf eine allgemeinere Ebene gebracht:

Siehe dazu: Sabine Pollak, Lars Moritz: *Learning von Gänserndorf*. Wien: Sonderzahl 2017.

Die Gebrauchsanweisung *Learning von Gänserndorf* ist eine Anleitung für kleine Städte, die eine Ähnlichkeit mit Gänserndorf aufweisen (Nähe zu einer Großstadt, auseinanderdriftende Ortsteile, Gewerbeparks). Die Vorzüge solcher kleinen Städte (Naturnähe, günstige Grundstückspreise, Nachbarschaft) sind dieselben wie auch deren Probleme (Zersiedelung, fehlende Urbanität, Abhängigkeit vom PKW).

Die Gebrauchsanweisung zieht die Struktur (Gebautes und Programmierung) von Gänserndorf als prototypische Struktur einer kleinen Stadt im Umland einer Großstadt heran. Die Struktur beinhaltet Zonen (Bebauungszonen, Verkehrszonen, Siedlungen, Parks), landschaftliche oder programmatische Merkmale (Kreisverkehr, Windpark, Bohrtürme, Wälder) und besondere Orte (Ökosiedlung, der „Strip“, der Erlebnispark). Diese Struktur ist in vergleichbarer Form in nahezu jeder kleinen Stadt in Niederösterreich (in Mitteleuropa) zu finden. Jede kleine Stadt besteht aus Resten eines ursprünglichen (Straßen-)Dorfs, wurde im Inneren erneuert und durch Siedlungsgebiete am Rand oder in einiger Entfernung erweitert. Jede dieser Städte wurde durch Gewerbeparks attraktiviert und verlor dadurch zugleich im Kern an Reiz. Und in den meisten dieser kleinen Städte gibt es sehr ortsspezifische Eigenheiten, die mit der Landschaft und der Geschichte der Städte zu tun haben, wie eben ein Windradpark, ein Wasserkraftwerk, eine ehemalige Industrieanlage oder ein Lehrpfad, der über die Vogelpopulation, die Eiszeit, oder – wie in Gänserndorf – vom Erdöl erzählt.

Wem dient die Gebrauchsanweisung?

Das Bürgermeisteramt wird neu übernommen, eine Genossenschaft möchte investieren, ein Entwicklungsplan steht an – die Gebrauchsanweisung richtet sich an alle Personen, die mit der Entwicklung von kleinen Städten befasst sind, sei es die Raumplanung, die Politik oder engagierte BewohnerInnen, die mehr wollen, als der Ort momentan bieten kann. Das Zentrum benötigt einen Aufschwung? Die Satellitensiedlungen sollen an den Kern angebunden werden? Der Ortsrand soll nicht länger ausfransen? Die Gebrauchsanweisung macht dazu Vorschläge und liefert Anregungen.

DIE GEBRAUCHSANWEISUNG IST NICHT VOLLSTÄNDIG IN DER AUFGLIEDERUNG DER STRUKTUR, UND ES WIRD AUCH KEINE HEILUNG FÜR ALLE AUFTRETENDEN PROBLEME IN KLEINEN STÄDTEN GARANTIERT. SIE DIENT ALS ANLEITUNG FÜR EIN HANDELN IN JENEN KLEINEN STÄDTEN, IN DENEN DIE RÄUMLICHE ENTWICKLUNG AUS DEM RUDER ZU LAUFEN DROHT.

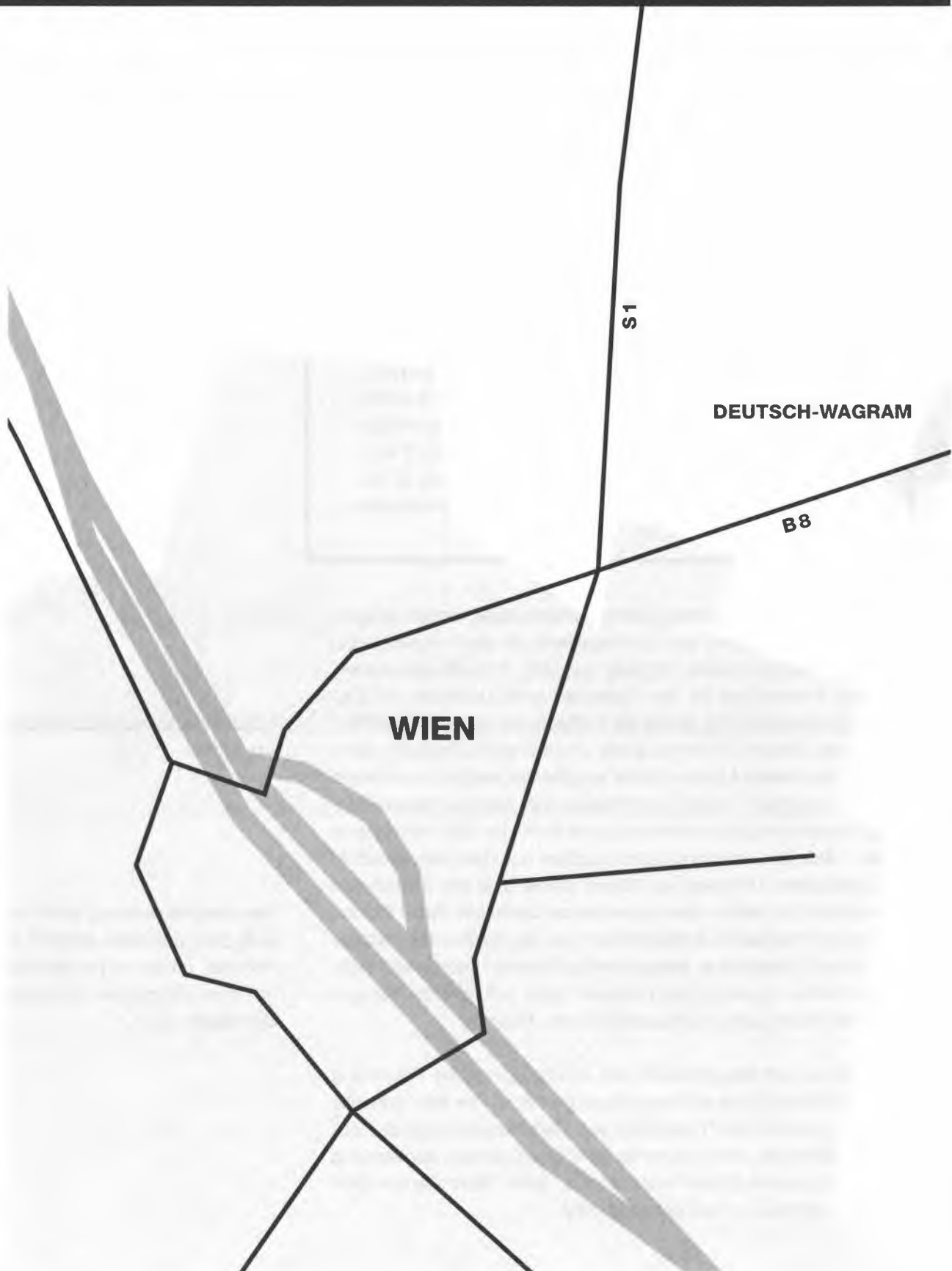
Wie bei einer klassischen Gebrauchsanweisung werden jene Informationen klar und deutlich dargestellt, die einen sicheren und bestimmungsgemäßen Umgang mit dem Produkt garantieren. In der Produktwelt ist das Schreiben (und Zeichnen) von Gebrauchsanweisungen durch die Europäische Norm EN 82079-1 geregelt. Sie gilt für kleine, große und komplexe Produkte, kann also durchaus auf kleine Städte ausgedehnt werden, auch wenn Städte weniger Produkt als Prozess sind. Gebrauchsanweisungen bieten jene Informationen, die ein Risiko bei der Handhabung der Produkte minimieren, und machen auf Gefahrenpotenziale aufmerksam. Umgelegt auf kleine Städte sind die potenziellen Gefahren der Verlust aller momentanen Qualitäten dieser Städte, wie die unverbaute Landschaft rund um die Städte, das leistbare Wohnen in Naturnähe, die guten Möglichkeiten informeller Nachbarschaften, persönlicher Freiraum, gute Luft, direkte Bezugsquellen ökologisch angebauter Nahrung, Ruhe etc.

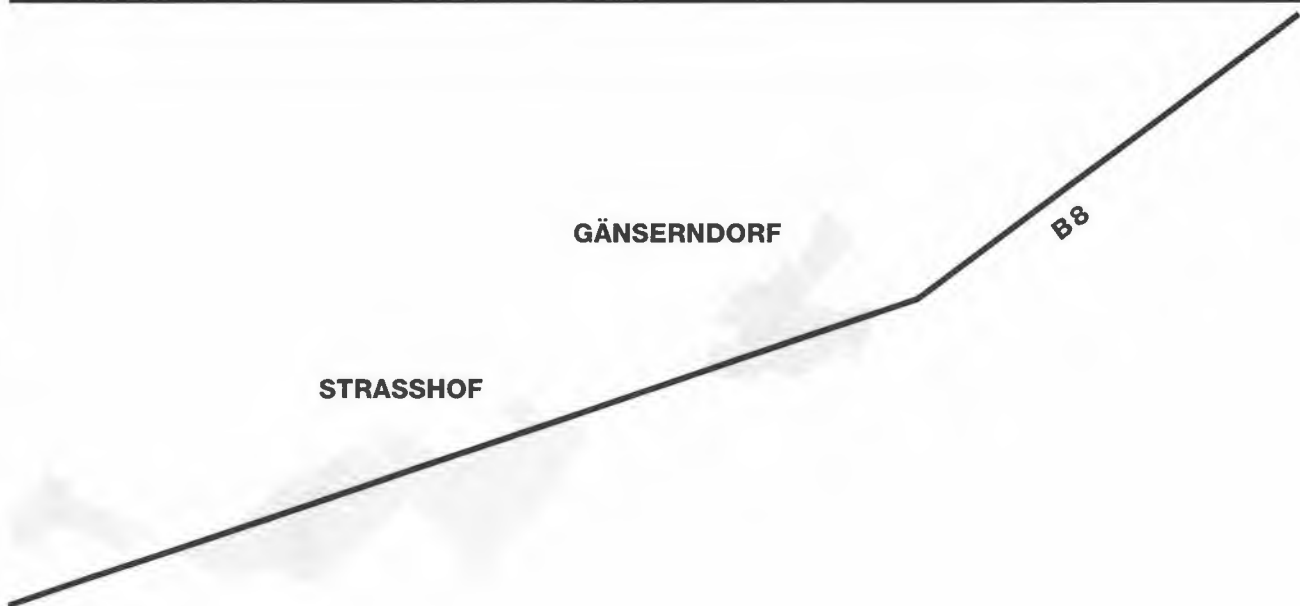
Im Sinne der Interpretation der vorangegangenen Forschung werden eine Reihe an Vorschlägen gemacht, die eine sinnvolle (und „gefahrenfreie“) Nutzung und Weiterentwicklung der Zonen, Merkmale und Orte nahelegen. Eine Gebrauchsanweisung ohne konkretes Objekt wäre sinnlos, daher dient Gänserndorf als ein Beispiel, wie es gehen könnte.

https://de.wikipedia.org/wiki/EN_82079

Gebrauchsanweisung ist in diesem Sinn durchaus wörtlich zu nehmen, da es sich tatsächlich um den alltäglichen Gebrauch der Städte dreht.

ÜBERSICHT





ZONEN, MERKMALE, ORTE

1 Ursprüngliches Straßendorf

Wie bei den meisten kleinen Städten Niederösterreichs sieht man auch in Gänserndorf noch einen Rest des ursprünglichen Straßendorfs. Oder spürt es zumindest. Am Plan ist es deutlicher als in der Realität, weil die meisten Häuser in den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg erneuert wurden. Straßendorfer sind vielleicht passé, weisen aber regional einzigartige Qualitäten auf (Dichte, Nachbarschaft, Bandstadtmöglichkeiten, uneinsehbare Freiräume), die neu interpretiert werden können.

2 Zentrale Einkaufsstraße

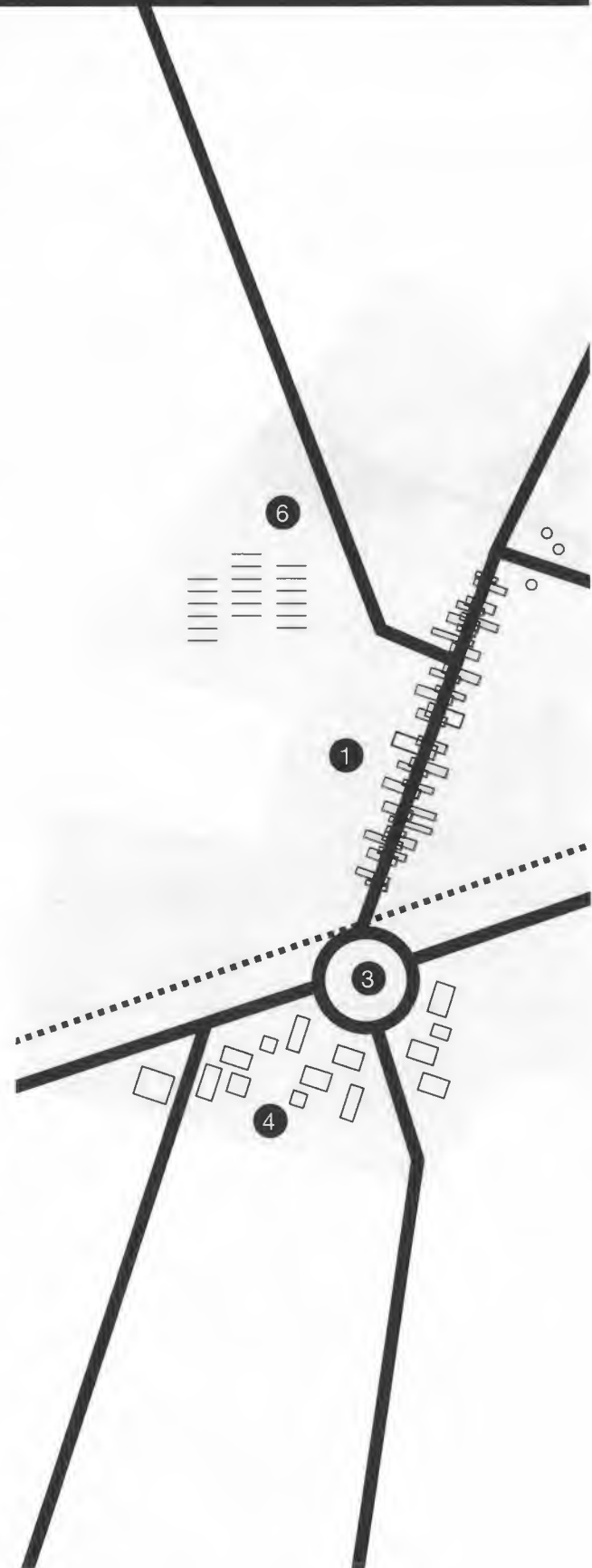
Bei all den Supermärkten am Stadtrand muten zentrale Einkaufsstraßen heute fast anachronistisch an. Dennoch gibt es sie, auch in kleinen Städten. In Gänserndorf weist die zentrale Einkaufsstraße die typische seltsame, aber durchaus sympathische Mischung aus, die sie von gesichtslosen Einkaufszentren eindeutig unterscheidet: ein Chinarestaurant, ein Hundesalon und: eine großartige Bibliothek in toller Architektur.

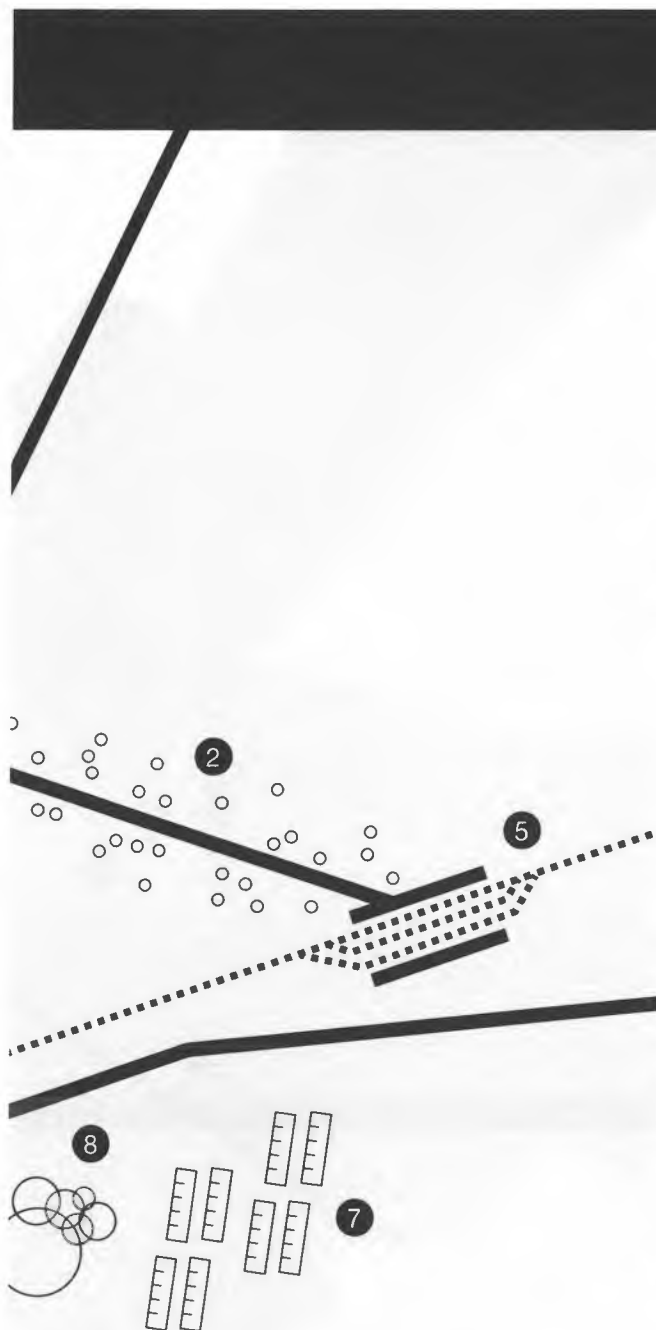
3 Kreisverkehr

Keine kleine Stadt ohne Kreisverkehr. Jener in Gänserndorf ist signifikant, denn hier muss man sich entscheiden, ob man in das Stadtzentrum fährt, in den Gewerbepark oder in eines der Neubaugebiete. Der Kreisverkehr liegt erstaunlich nahe zum Stadtzentrum und doch wieder am Rand, ein Paradoxon.

4 Gewerbepark

Der Gewerbepark liegt für niederösterreichische Verhältnisse nahe am Ortskern. Würde man ihn mit neuer Bebauung einkreisen, wäre das Zentrum nun hier. Das passiert jedoch nicht, daher stellt sich wie bei allen anderen Gewerbeparks auch die Frage der Anbindung sowie der Dauerhaftigkeit der Nutzung. Was passiert, wenn die Hallen einmal leer stehen? Was wäre, wenn der Stadtkern auch zum Einkaufszentrum würde? Zu welcher Art von Experimentierfeld könnte diese große asphaltierte Fläche werden?





5 S-Bahn / Bahnhof

Die Anbindung durch die Bahn ist elementar für die zukünftige Stadtentwicklung. Alle positiven Visionen von Stadt verweisen auf eine mögliche Vermeidung von zumindest alltäglichem PKW-Verkehr. Dennoch zerschneidet die Bahnlinie alles, die Landschaft, den Ort, die Ortsteile. Vorschläge, wie das zu verhindern sei, mögen unrealisierbar scheinen, die Gebrauchsanweisung muss jedoch darauf verweisen können (Gefahren > Risikovermeidung).

6 Stadterweiterungen / Wohntürme

Jede kleine oder mittelgroße Stadt hat sie, Wohntürme (Häuser, die mehr hoch als breit sind) aus den 1960er- bis 1980er-Jahren. Sie ragen aus dem Stadtgefüge heraus, sind aber meist besser als ihr Ruf. Die Wohnungen haben oft größere Balkone als andere Neubauten, und der Wohnungszuschnitt ist oft pragmatisch, aber gut nutzbar. Eine Neuinterpretation wäre möglich, es gilt abzuwägen, ob manches Mal eine punktuelle höhere Verdichtung nicht besser wäre als eine unbefriedigende dreigeschossige Verbauung.

7 Neubaugebiet

Neubaugebiete wachsen an den Rändern und erweitern sich nicht immer nachvollziehbar und meist linear als Reihenhäuser oder dreigeschossige Anlagen.

8 Funpark

Hier können sich Kinder und Jugendliche auf Skatebahnen, Basketballfeld und Klettergerüst austoben. Der Funpark spielt eine wichtige Rolle in Gänserndorf und wirft die Frage auf, welche sozialen und kulturellen Orte für Kinder und Jugendliche heute und in Zukunft gebraucht werden.

ZONEN, MERKMALE, ORTE

9 Attraktion (Erlebnispark)

Jede kleine Stadt hat ihre ortsspezifische Attraktion, mit der sie werben kann: ein Schloss oder eine Burg, ein Kloster, eine Brauerei. Gänserndorf hatte einen Safaripark, 1972 errichtet mit dreihundert verschiedenen Tieren, darunter 33 Löwen. Die Maul- und Klauen-seuche, ein Großbrand und ein BesucherInnenverbot im Zuge der Katastrophe von Tschernobyl trieben den Park 2004 in den Konkurs. Der einstige Safaripark ist ein mythisches Erinnerungsmerkmal der Stadt, der Erlebnispark ein Anziehungspunkt.

10 Siedlungen

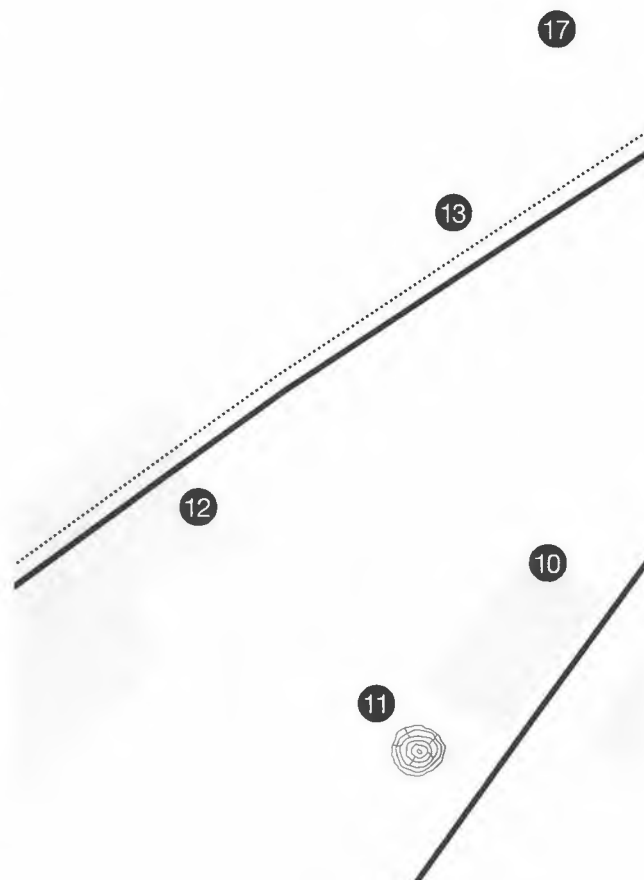
Gänserndorf ist zweigeteilt. Das passiert in kleinen Städten oft (Eigentumsverhältnisse, Bahntrassen, Naturgebiete), aber selten so drastisch. Die Stadterweiterung Gänserndorf Süd ist etwa drei Kilometer vom Stadtzentrum entfernt, dazwischen liegen Felder, Straßen, landwirtschaftliche Wege. Gänserndorf Süd besteht fast ausschließlich aus Einfamilienhäusern und ist entlang einzelner Flurteilungen gewachsen.

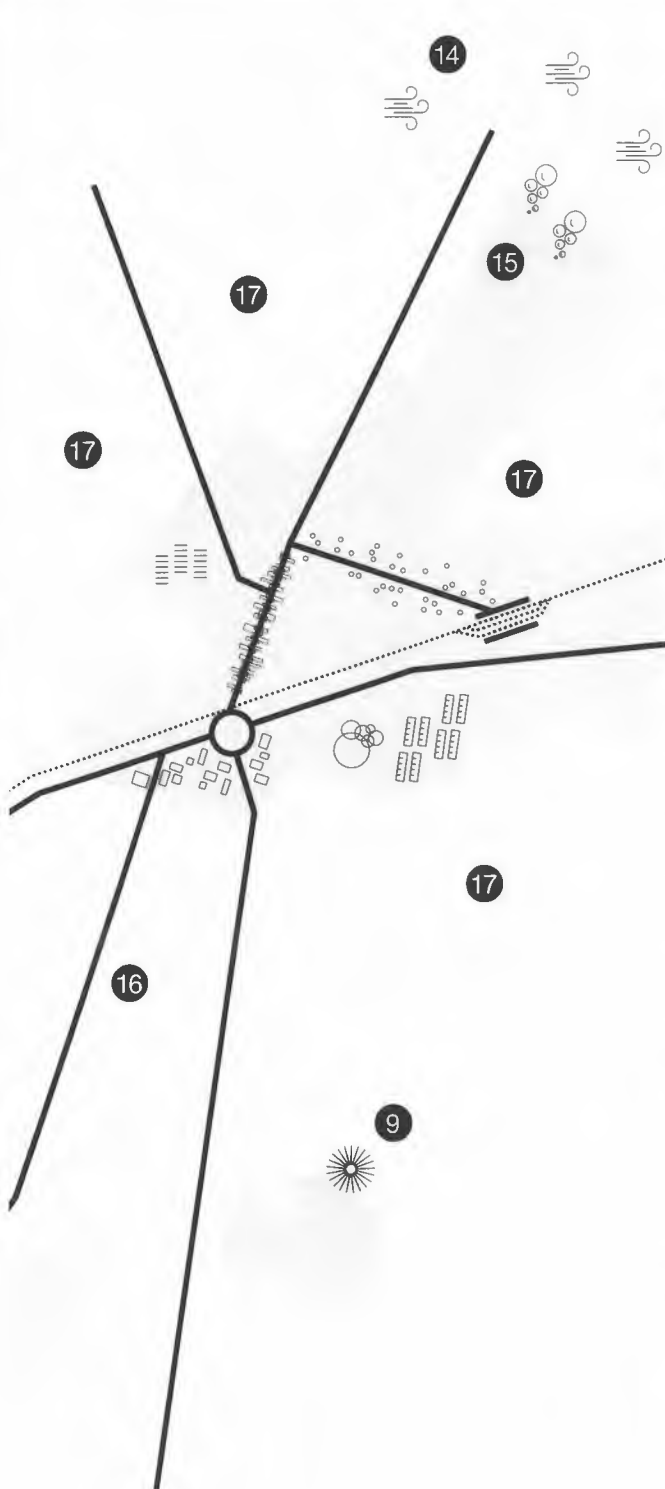
11 Alternative Wohnformen (Ökosiedlung)

Die Ökosiedlung Gärtnerhof in Gänserndorf Süd (1982–1988) gilt als Pioniersiedlung. Sie funktioniert trotz abgeschiedener Lage bis heute bestens, wurde durch eine biologische Kläranlage und ein Gemeinschaftshaus erweitert und zeigt, dass man auch in Österreich in Sichtziegelbauweise gut bauen kann. Sie ist der gebaute Rebell in der Stadt und verweigert zum Beispiel den Anschluss an den Kanal. Partizipative Wohnprojekte haben in Niederösterreich Tradition (freiere Projektentwicklung und leistbarer Grund als in Wien), und überhaupt waren Utopien meist am Land verortet.

12 Nachbargemeinde (Strasshof)

Strasshof und Gänserndorf wachsen fast mehr zusammen als Gänserndorf Süd und Gänserndorf Zentrum. Denkt man großräumiger, entsteht hier eine größere Stadt, als es Gänserndorf je sein könnte. Die Frage ist dann: Wo liegt das Zentrum? Strasshof ist stark linear organisiert, leidet unter der Durchzugsstraße und ist Ausweichquartier, wenn man als TouristIn eine Unterkunft in Gänserndorf sucht, denn diese gibt es so gut wie gar nicht.





13 Bundesstraße (Strip)

Die B8 erinnert mit ihrer Ansammlung von Großtypologien und kleinen informellen Märkten an amerikanische Ausfahrtsstraßen oder eben an den Strip von Las Vegas, nur in Miniaturform. Das Forschungsprojekt *Learning von Gänserndorf* sieht in dem Strip zwischen Wien und Gänserndorf eine mögliche positive Entwicklung einer linearen Achse, entlang derer man verschiedene Attraktionen erfahren kann, vorausgesetzt, der PKW-Verkehr nimmt ab.

14 Windpark

Windräder funktionieren in Niederösterreich gut. Sie stören zwar oft AnrainerInnen, sind aber in einer bewussten Ökobilanz nicht mehr wegzudenken. In Gänserndorf steht ein ganzer Windradpark mit über 180 Windrädern, der niemanden wirklich stört.

15 Bohrtürme

Seit 75 Jahren wird im Umfeld von Gänserndorf Erdöl gefördert. Sinkende Ölpreise erzeugten eine Krise, der Markt erholt sich nun wieder, was die Zukunft bringt, weiß man aber nicht. Was bleibt, sind die Bohrtürme. Sie gehören zum Landschaftsbild und stehen wie liebgezwonnene Dinosaurier, die mit dem Kopf nicken, zwischen den Feldern. Der Erdöllehrpfad und der Erdölfahrradweg sind touristische Attraktionen.

16 Verbindungsstraße Zentrum-Siedlungen

Die Verbindungsstraße zwischen dem Zentrum und den entfernt liegenden Siedlungen ist für alle, die nicht mit dem Auto unterwegs sind, lebensgefährlich und trennt die einzelnen Stadtteile mehr, als diese zu verbinden. Das verbindende Potenzial der Straße kann in Zukunft genutzt werden.

17 Rand

Der Stadtrand ist momentan ein wenig strukturierter Übergangsraum zwischen landwirtschaftlicher Nutzung, Gewerbe- und Wohnbauten. Hier zeigt sich deutlich die Tendenz zur Zersiedelung. Das Zentrum franst aus, und gleichzeitig geht Naturraum verloren. Welche Rolle kann der Rand im Alltag und in der Struktur der zukünftigen Stadt spielen?

ENTWICKLUNG DES ZENTRUMS

- Die Verdichtung der Bebauung im Bereich des Stadtzentrums verhindert ein „Ausfransen“ der Stadt an den Rändern (und damit weitere Bodenversiegelung). Das Zentrum wird belebt.
- Das Zentrum zerteilende und trennende Elemente (wie eine Bahntrasse) werden geöffnet. Topografische und psychogeografische Barrieren verschwinden, ein nach allen Seiten hin offenes Zentrum entsteht.
- Ein weitgehend autofreier, verdichteter und urbanisierter Stadtkern bildet sich als neues Zentrum des Gemeinwesens.

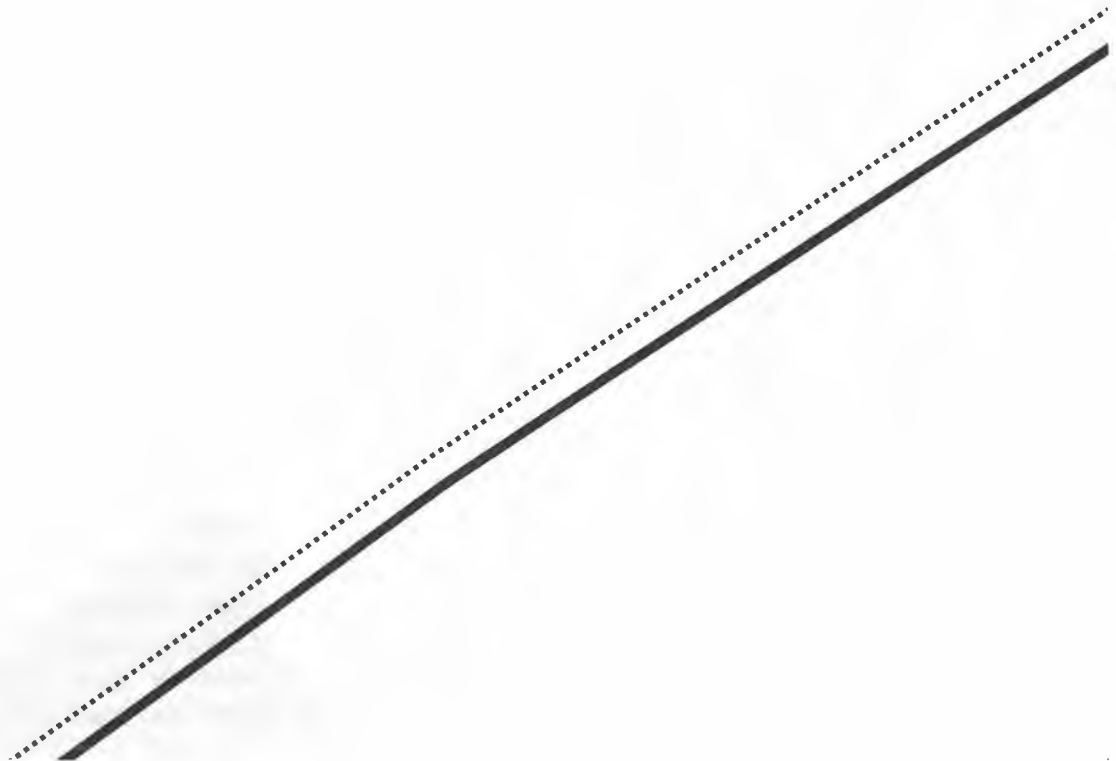
1 **Ursprüngliches Straßendorf** _____

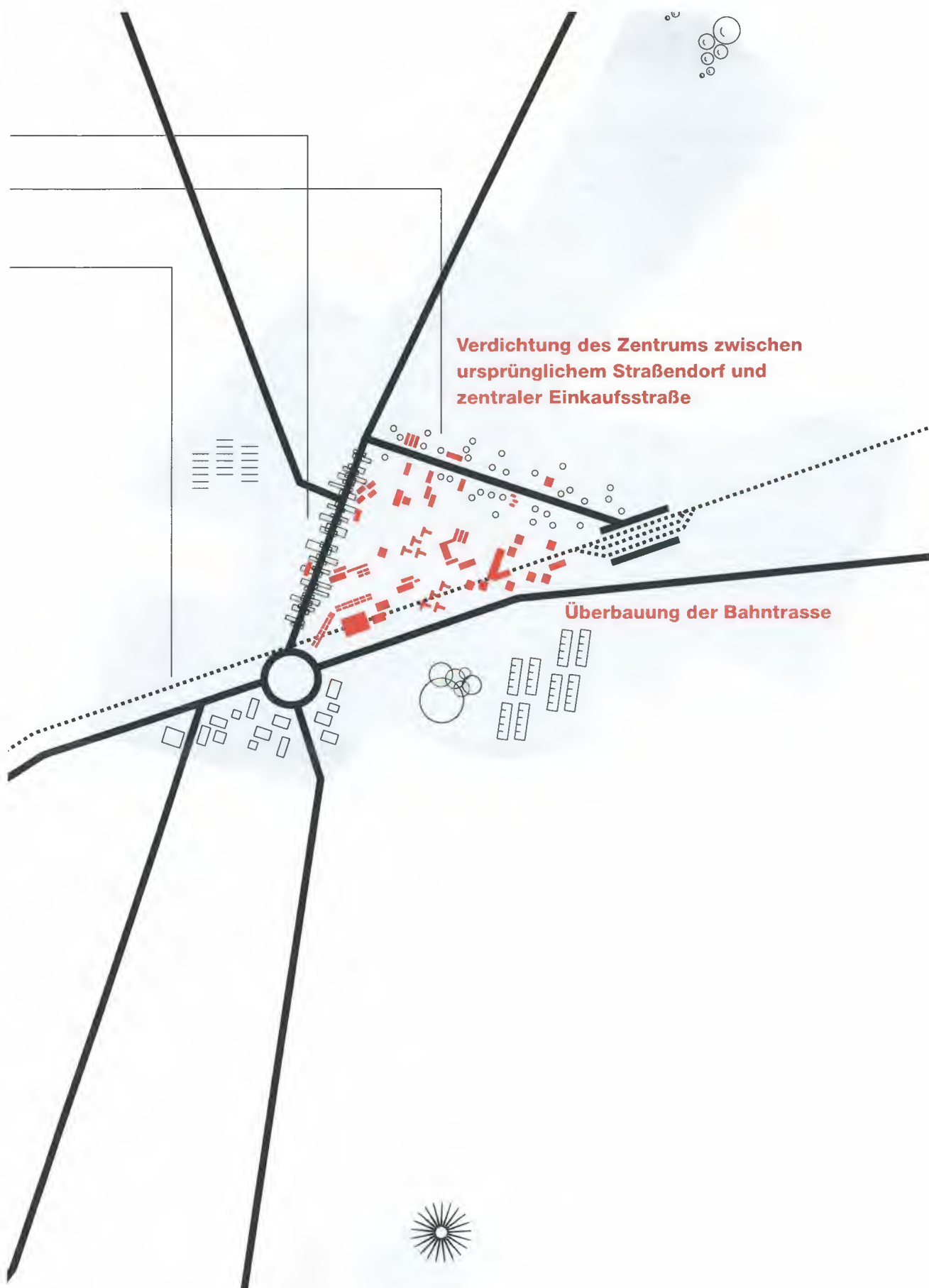
2 **Zentrale Einkaufsstraße** _____

5 **S-Bahn / Bahnhof** _____



Wo geht's denn hier ins Zentrum?





NEUGESTALTUNG DES STADTRANDS

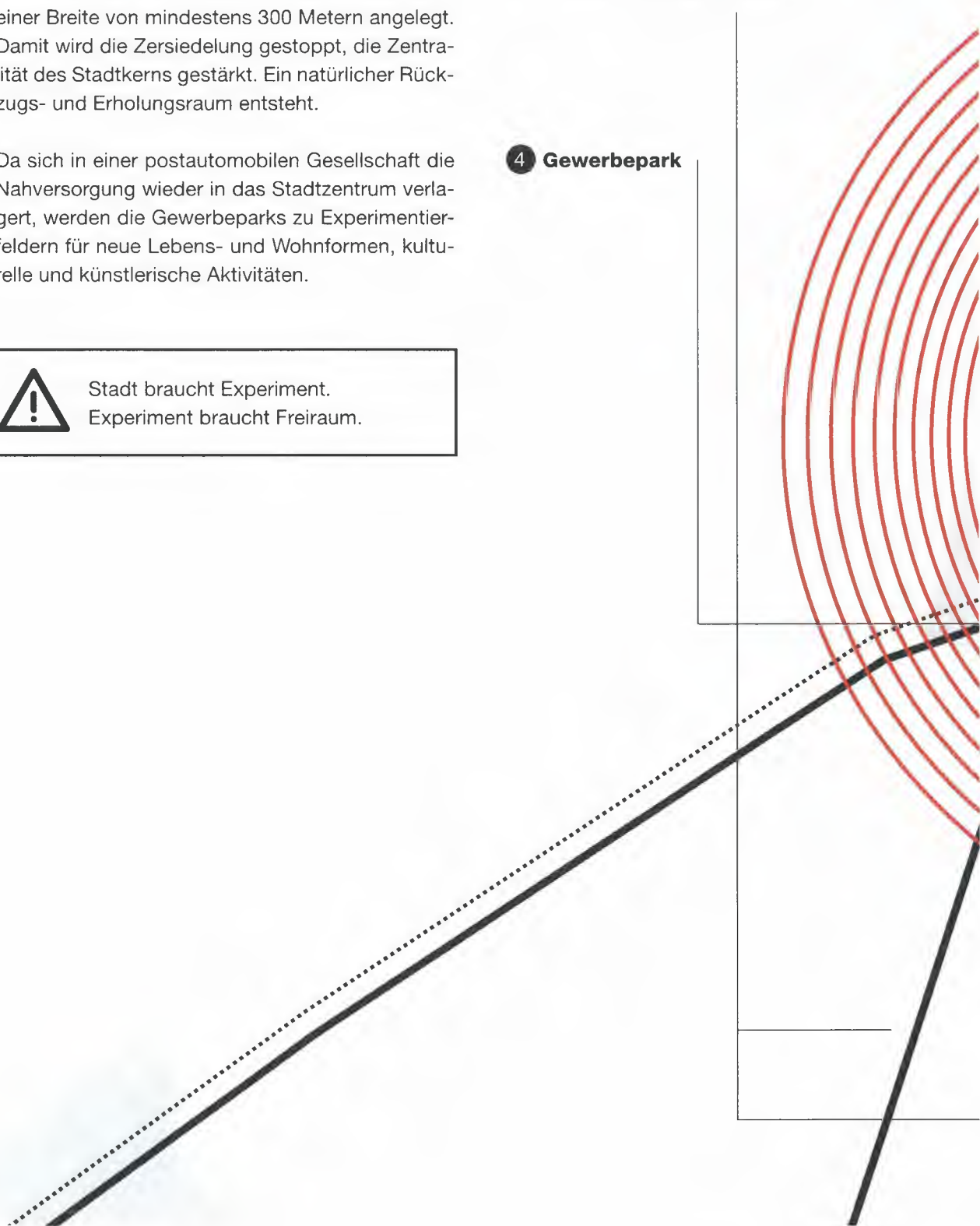
- Rund um das Stadtzentrum wird eine nicht bebaute Naturzone, das so genannte Niemandsland, mit einer Breite von mindestens 300 Metern angelegt. Damit wird die Zersiedelung gestoppt, die Zentralität des Stadtkerns gestärkt. Ein natürlicher Rückzugs- und Erholungsraum entsteht.
- Da sich in einer postautomobilen Gesellschaft die Nahversorgung wieder in das Stadtzentrum verlagert, werden die Gewerbeparks zu Experimentierfeldern für neue Lebens- und Wohnformen, kulturelle und künstlerische Aktivitäten.

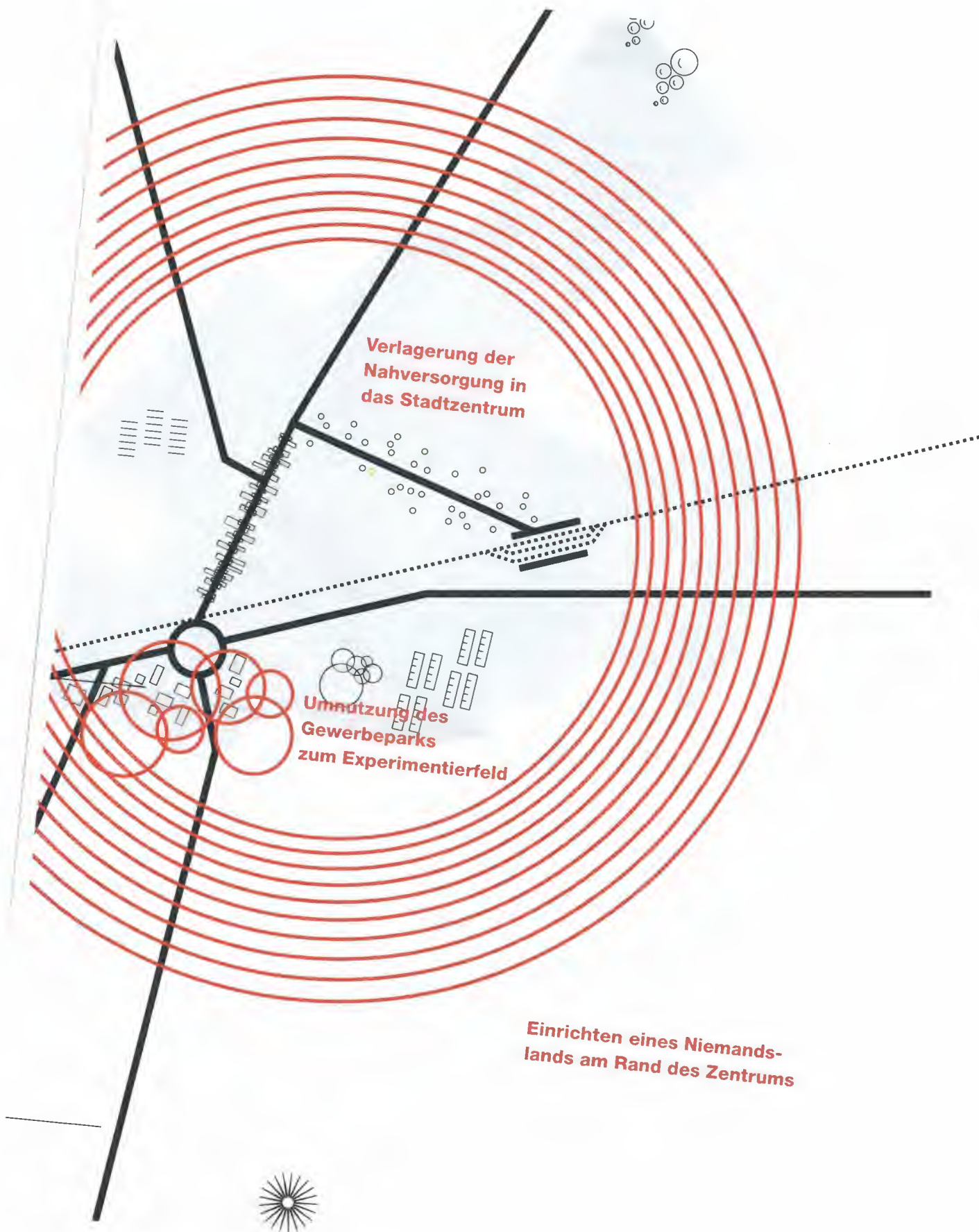


Stadt braucht Experiment.
Experiment braucht Freiraum.

16 Verbindungsstraße Zentrum–Siedlungen

4 Gewerbepark





STADTERWEITERUNG

- Neue Wohntypologien entstehen, die sich verändernden Lebensformen und Familienmodellen gerecht werden. Statt Ein- und Zweifamilienhäuser am Rand des Zentrums entstehen eigenständige kleine Siedlungen unter weitgehender Selbstverwaltung der BewohnerInnen. Gemeinwohlorientierung sowie soziale und ökologische Nachhaltigkeit prägen Architektur und Leben dieser Siedlungen.

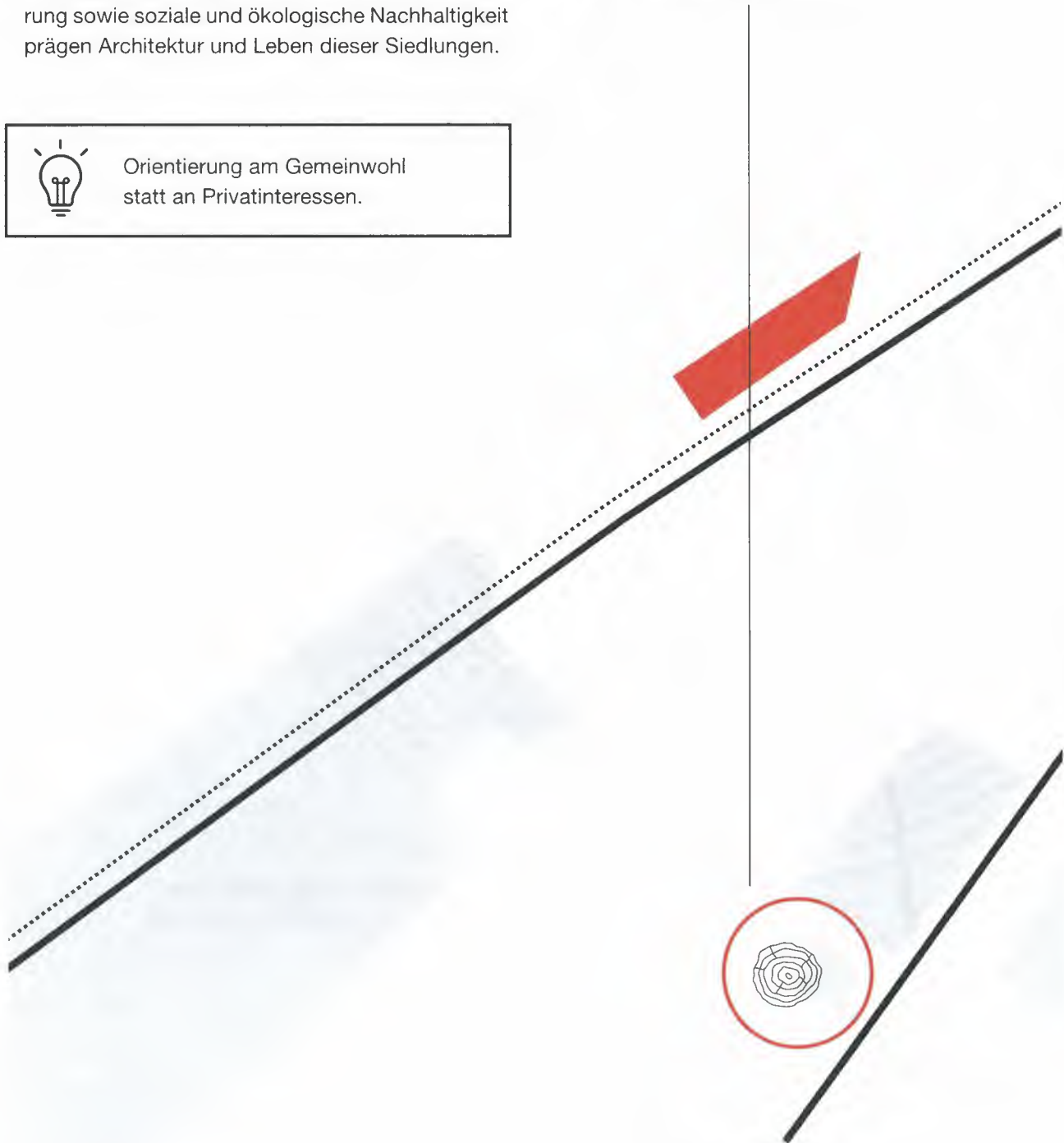


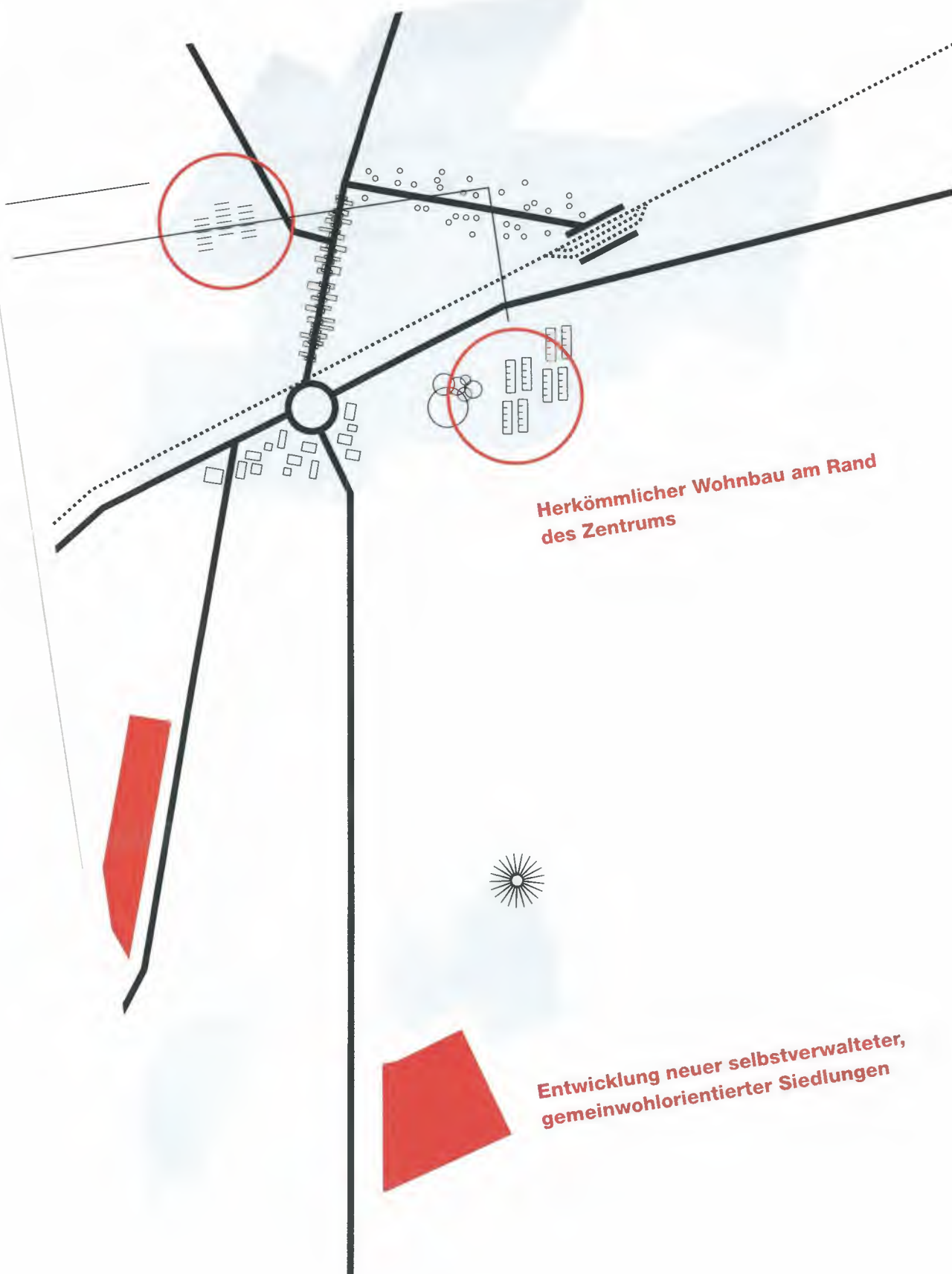
Orientierung am Gemeinwohl
statt an Privatinteressen.

6 Stadterweiterung / Wohntürme

7 Neubaugebiet / Funpark

11 Alternative Wohnformen /
Ökosiedlung





STRASSENSTÄDTE

- Entlang der Verbindungsstraße zwischen dem Zentrum und den entfernt liegenden Stadtteilen entsteht eine Bandstadt. Die Straße wandelt sich vom rein automobilen Verkehrsweg zum vielfältig benutzbaren Alltagsraum. Die BewohnerInnen der Bandstadt genießen vor der Haustüre das Leben auf der Straße und hinter dem Haus die Natur.

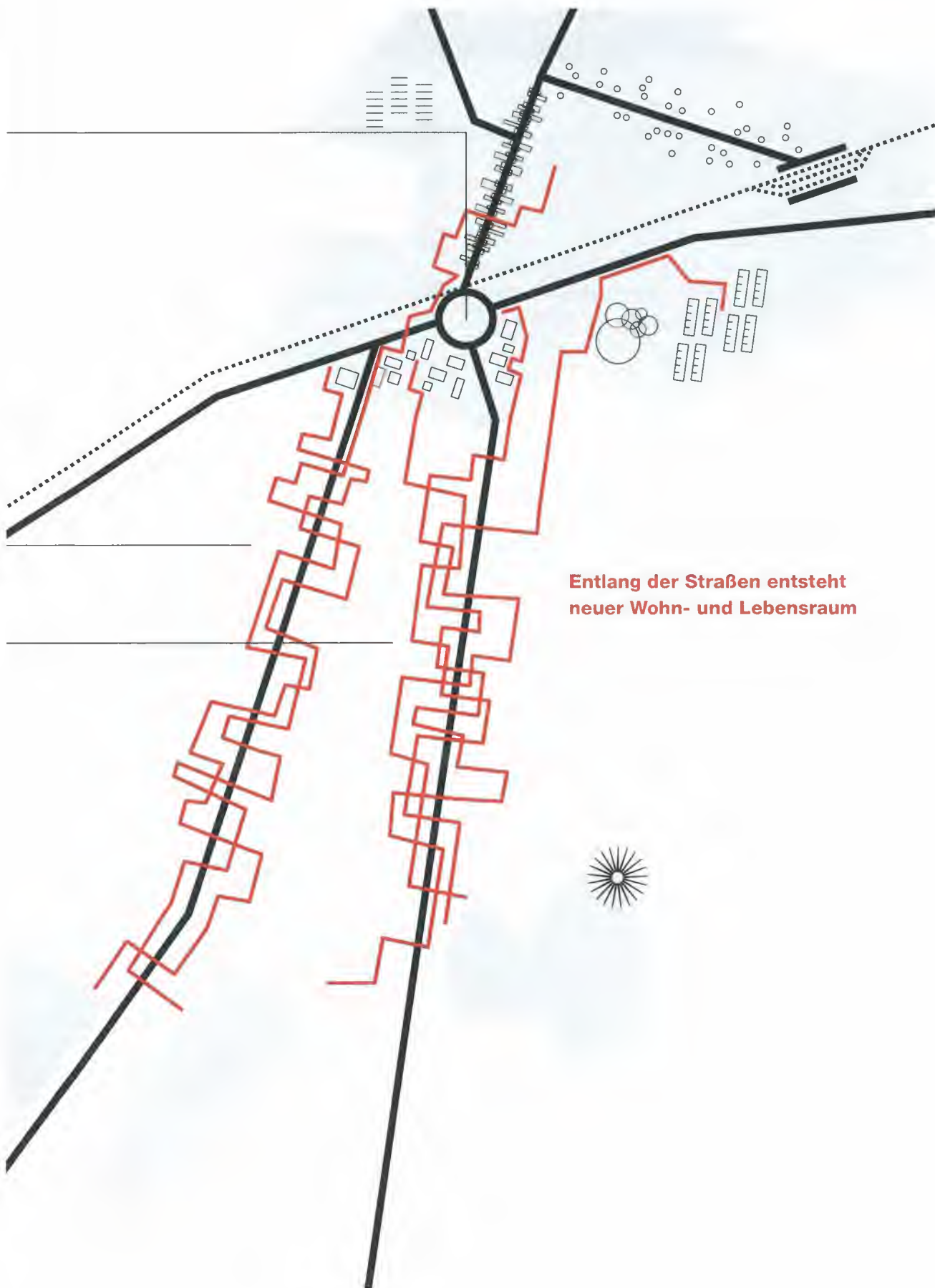


Die Straße als Lebens- und Alltagsraum zurückgewinnen.

3 Kreisverkehr

16 Verbindungsstraße Zentrum–Siedlungen





**Entlang der Straßen entsteht
neuer Wohn- und Lebensraum**

BELEBUNG DER PERIPHERIE

- Zwischen den zerstreuten Siedlungen werden dicht bebaute Zentren geschaffen, in denen wichtige alltägliche Funktionen konzentriert werden (Einkaufen, Arbeiten, Wohnen). Die erhöhte Unabhängigkeit vom eigentlichen Stadtzentrum steigert die Lebensqualität. Die sich neu entwickelnden Zentren werden direkt an die wichtigste Verkehrsader Richtung Metropole angebunden. Mehr Autonomie, weniger Isolation.



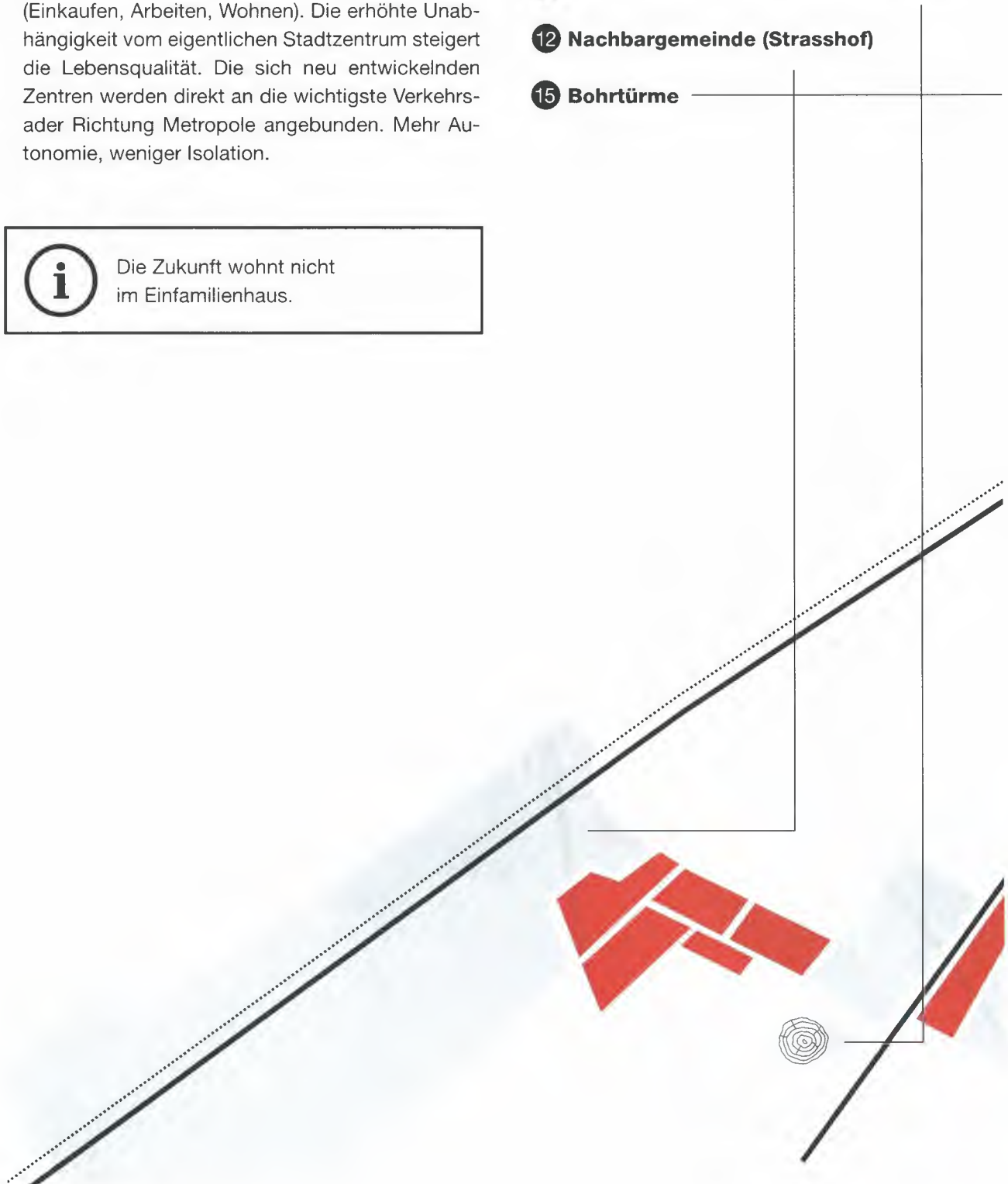
Die Zukunft wohnt nicht im Einfamilienhaus.

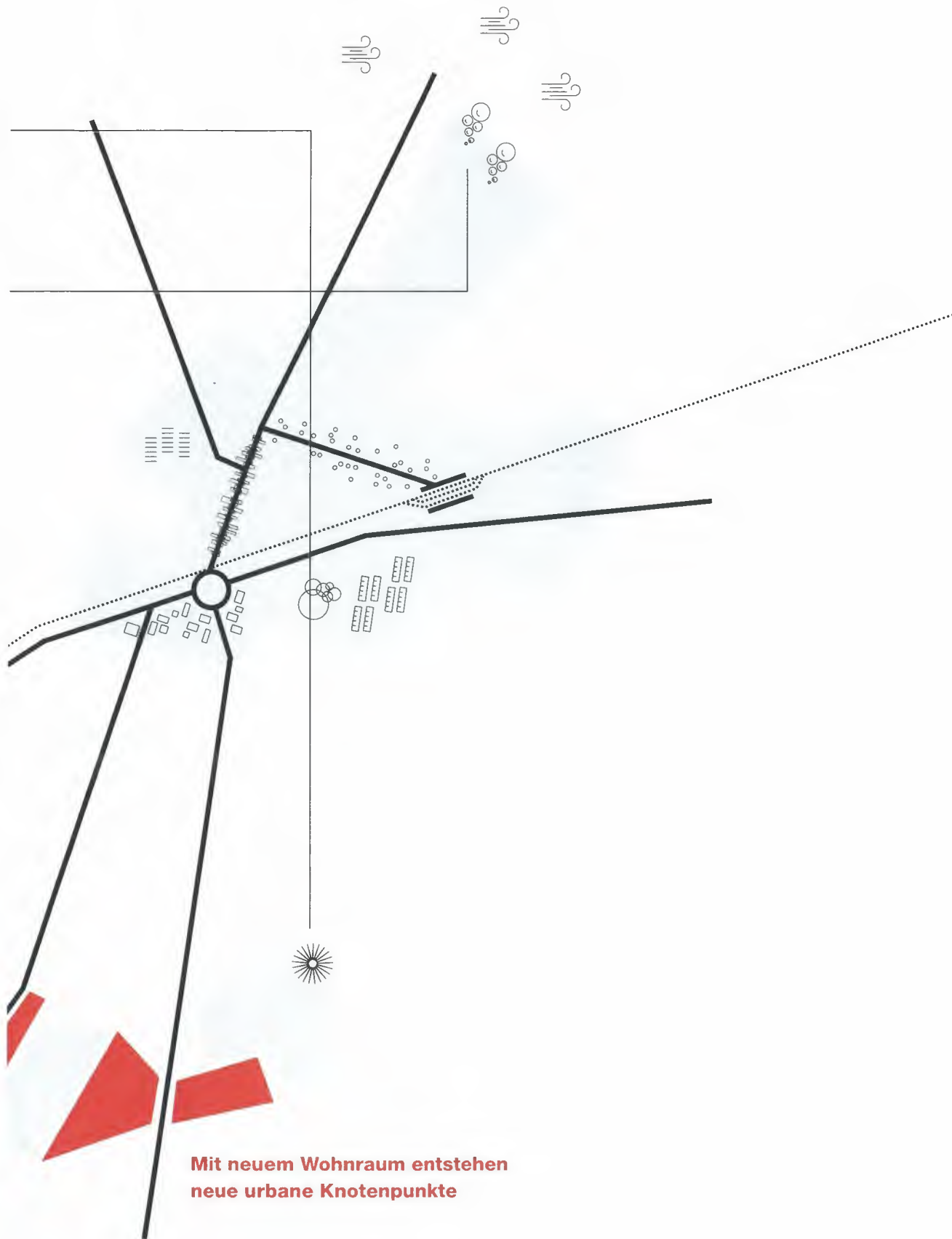
9 **Attraktion (Erlebnispark)**

11 **Alternative Wohnformen (Ökosiedlung)**

12 **Nachbargemeinde (Strasshof)**

15 **Bohrtürme**



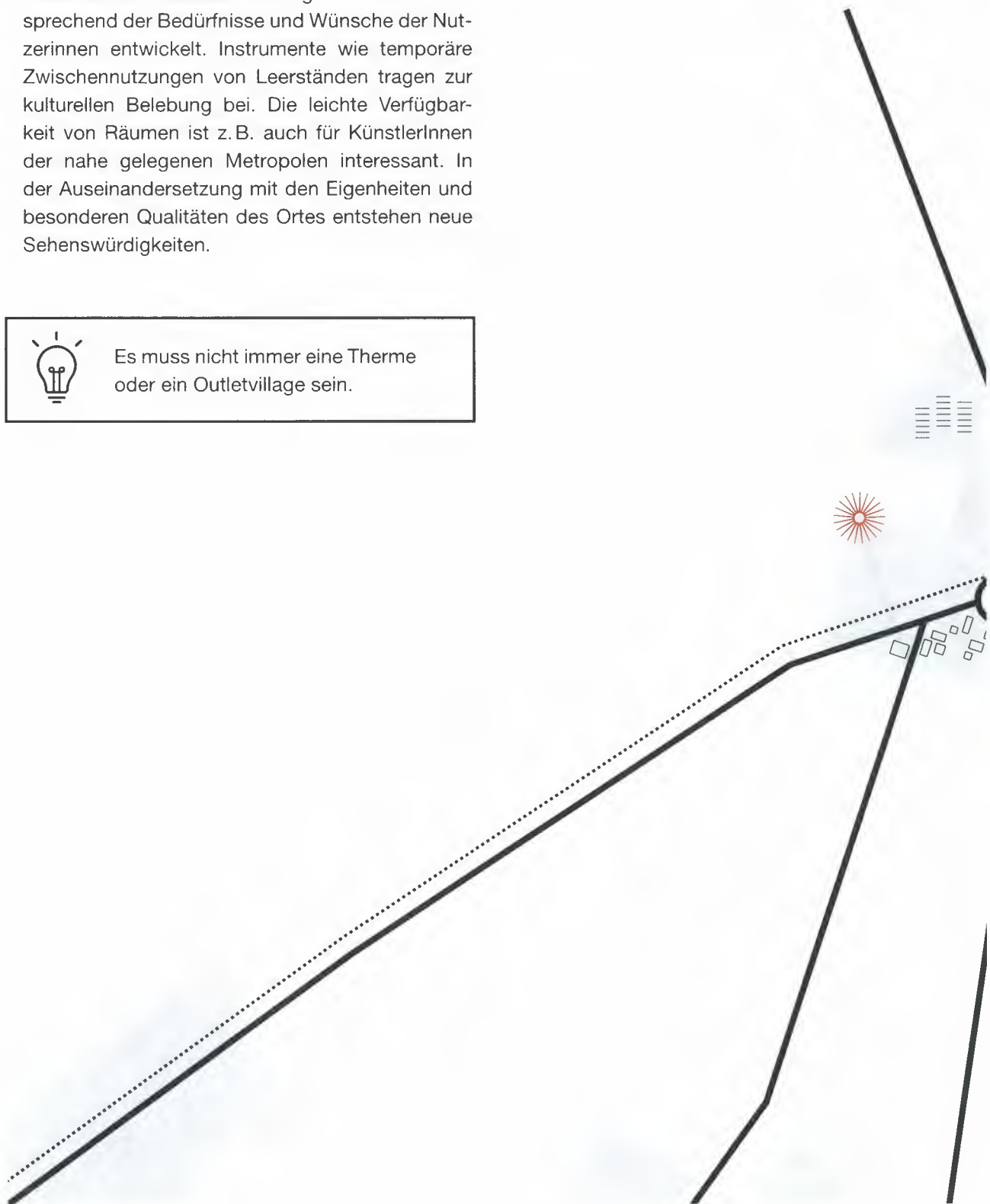


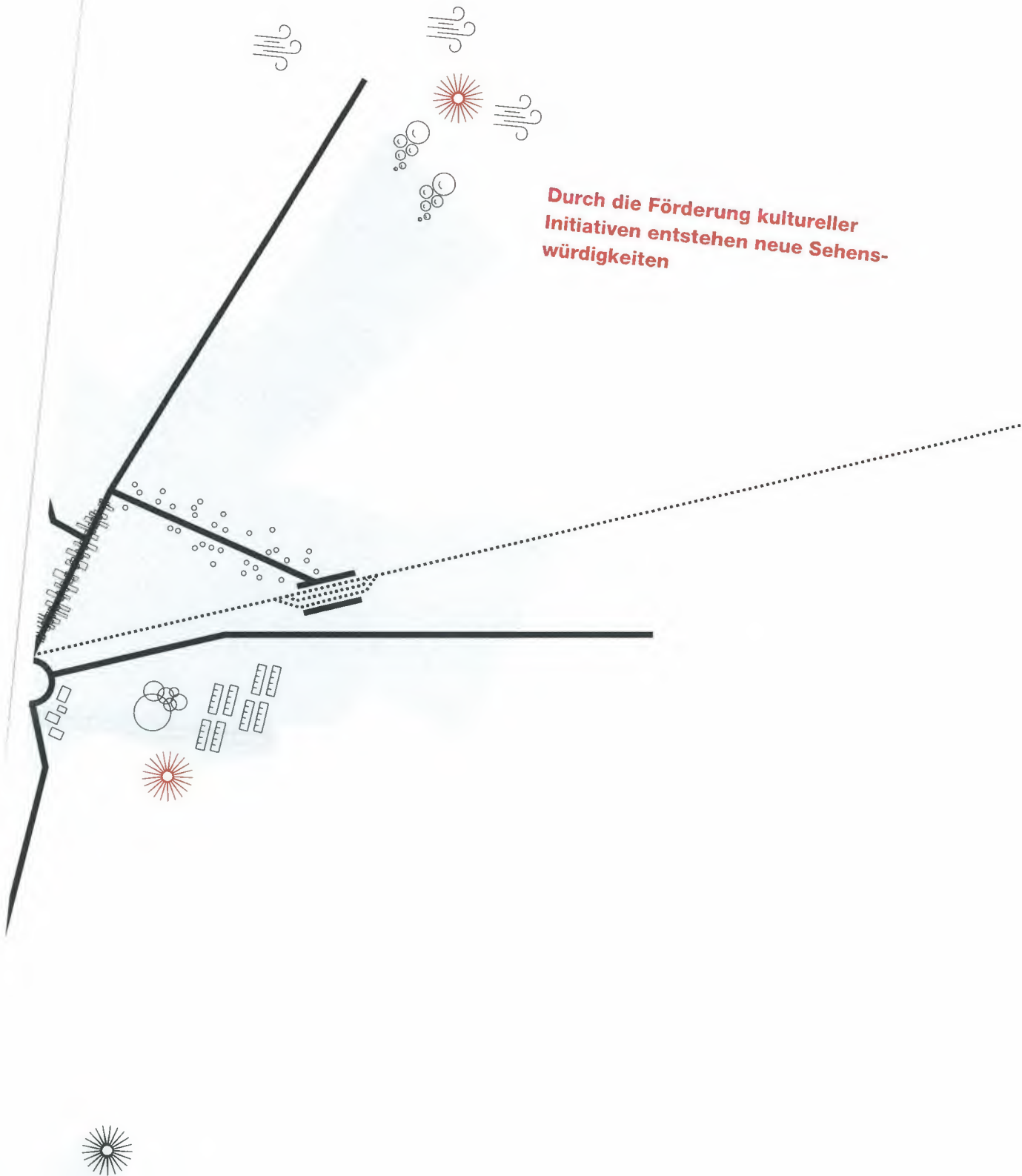
FREIZEITATTRAKTIONEN UND KULTURELLE EINRICHTUNGEN

- Bestehende Freizeiteinrichtungen werden entsprechend der Bedürfnisse und Wünsche der Nutzerinnen entwickelt. Instrumente wie temporäre Zwischennutzungen von Leerständen tragen zur kulturellen Belebung bei. Die leichte Verfügbarkeit von Räumen ist z.B. auch für KünstlerInnen der nahe gelegenen Metropolen interessant. In der Auseinandersetzung mit den Eigenheiten und besonderen Qualitäten des Ortes entstehen neue Sehenswürdigkeiten.



Es muss nicht immer eine Therme oder ein Outletvillage sein.



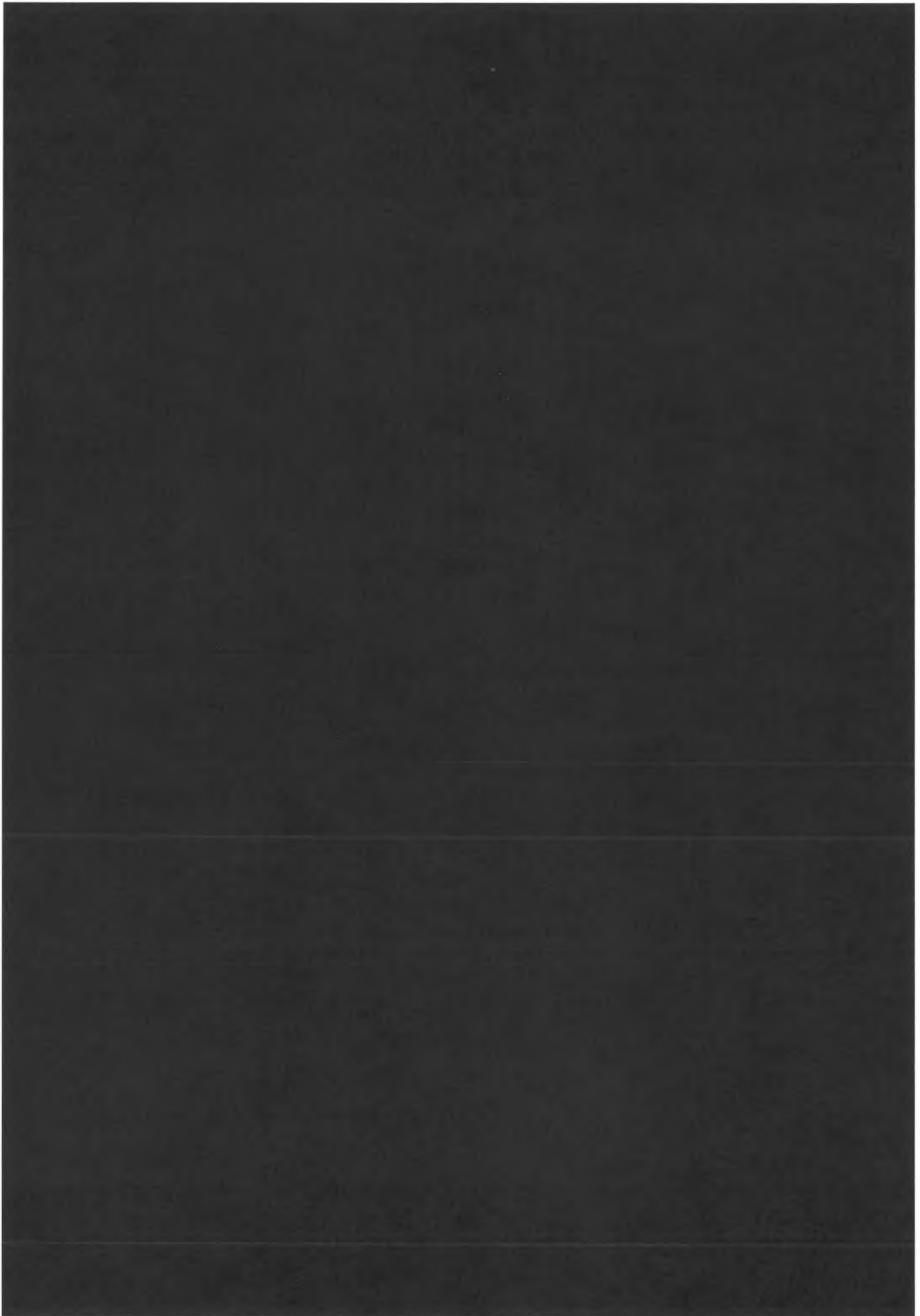


NOTIZEN



NOTIZEN

Die Icons in dieser Publikation stammen via the Noun Project u. a. von: Alice Noir, Kimmi Studio, icongeek, Thomas' designs, Mello, Sergey Demushkin.







ANHANG PROJEKTE

SZENARIO 1: DAS GÄNSERDORF DER COMMONS

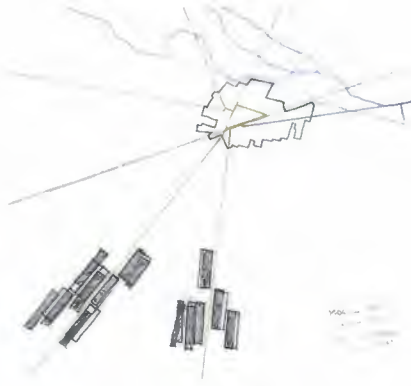
Projektteam:
Michael Brunmayr,
Hannah Zora Buschek,
Karina Eder,
Magdalena Hopfner,
Hanna Pittschieler

Text von Lars Moritz

Das Szenario eines *Gänserdorf der Commons* ist notwendigerweise abstrakt, als es sich um Fragen der gesellschaftlichen Produktion dreht, die nicht unmittelbar an spezifische Räume gekoppelt sind. Die Formen sozialer Kooperation und solidarischer Ökonomie, die mit dem Begriff der „Commons“ zur Diskussion stehen, können grundsätzlich an allen möglichen Orten realisiert werden. Und auch wenn es historisch Raumtypen gibt, die explizit für Formen gemeinsamen Handelns entwickelt wurden – etwa die griechische Agora als Raum des gemeinsamen politischen Handelns –, haben sich für eine Ökonomie der Commons doch erst wenige Raumtypologien herausgebildet. In der historischen Entwicklung zeigen sich stattdessen viel eher Raumtechnologien, die geeignet sind, ein Wirtschaften in Commons unmöglich zu machen. So beschreibt etwa Karl Marx in seiner Schilderung der ursprünglichen Akkumulation des Kapitals, wie das gemeinsam genutzte Weideland Schottlands durch Weidezäune und Einhegungen privatisiert und durch diese Raumordnungsmaßnahmen eine Ökonomie der Commons unmöglich gemacht wurde. Leicht ließen sich weitere Beispiele räumlicher Strategien der Privatisierung finden, Vorbilder für Räume der Commons lassen sich dagegen nur schwer entdecken.

Zum Abschluss des Studios werden Modelle, Skizzen, Studien präsentiert und so Arbeitsprozesse anschaulich gemacht.





Aneinander andockende Boote werden zum schwimmenden Marktplatz – Modell für eine Ökonomie der Gemeingüter?

Der Gruppe Studierender, die sich mit diesem Szenario beschäftigte, gelang es dennoch, ein Bild zu finden, in dem die abstrakte Idee der Commons sinnlich anschaulich wird. Auf der im Rahmen des Studios durchgeführten Exkursion erschien ihr Gänserndorf als Insel im Meer des Marchfeldes. Zu diesem Bild kamen andere, etwa ein Foto von mit Obst und Gemüse beladenen kleinen Kähnen, die aneinander andocken, um einen schwimmenden Marktplatz zu bilden. Assoziationen wurden geweckt: das Meer als Raum, der niemandem gehört, der Hafen als Ort des Austauschs, der Strand als unbestimmter Raum des Spiels und des Müßiggangs. Über diese Bilder und Assoziation wurde ein Horizont für den Entwurfsprozess aufgespannt.

Um eine Verbindung von der Gegenwart in die Zukunft des Szenarios zu schlagen, wurde eine mögliche Entwicklung skizziert, deren verschiedene Phasen einerseits die Ausbreitung der Commons-Ökonomie in Gänserndorf, andererseits die städtebauliche Entwicklung beschreiben – wie Rom wird auch das *Gänserndorf der Commons* nicht an einem Tag erbaut.



Studien für Stege als Verbindungen zwischen Gänserndorf-Zentrum und neuen Wohnsiedlungen.



“
**WITHOUT COMMONS,
THERE'S NO ROOM
FOR PEOPLE TO
MANEUVER,
THERE'S NO SPACE
FOR CHANGE, AND
NO SPACE FOR LIVE.
THE FUTURE IS
LITERALLY BORN
OUT OF COMMONS.**
”

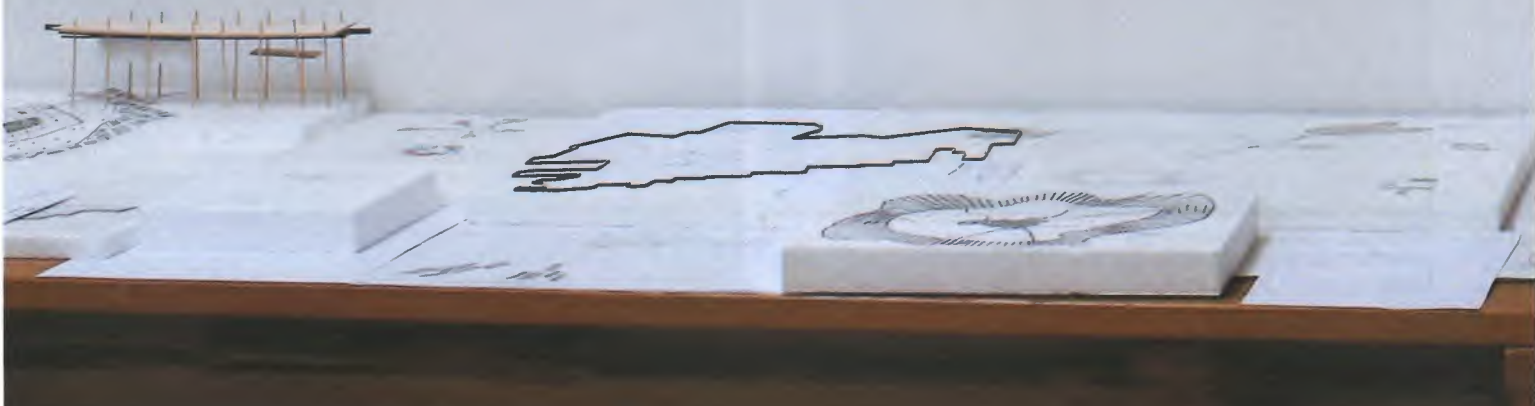
NEAL GORENFLO, «INTRODUCTION IN,
CHRIS CARLSSON INTERVIEWED
DAVIS HARVEY ON REBEL CITIES»,
SHARABLE: SHARING BY DESIGN BLOG,
SEPTEMBER 5, 2012

PLACES FOR PEOPLE

**ACCOMMODATION AS
A BASIC RIGHT**

**DISPLACED. SPACE
FOR CHANGE**

«es gelten die Regeln des freien Marktes
die Käufer unterliegt auch steigenden Werten
→ 5. Teilentwurf
Himmelstempel zur Stadt 200m
→ wird der künftige Mieter überlassen»



COMMONS

RUNMAYK HANNAH ZORA BUSCHEK KARINA EDER MAGDALENA HOPFNER HANNA ROTTSCHIELER



...entworfene in der Stadtplanung 4.20m
...entworfene in der Stadtplanung 4.20m
...entworfene in der Stadtplanung 4.20m

ane dwellings in
urban fabric



INNOVATION AND INVOLVEMENT

UNCOMMON
SPACE
UNDEFINED
LIVING

MORE
PLACES
FOR
PEOPLE



Die zukünftige Geschichte beginnt mit dem Entschluss, neue Nutzungen für die massiv vorhandenen Leerstände im heutigen Gänserndorf zu entwickeln und den öffentlichen Raum neu zu denken und zu gestalten. Baulücken werden geschlossen, der Autoverkehr wird aus dem Zentrum von Gänserndorf verbannt und der Kern der Stadt verdichtet, um ein lebendiges urbanes Zentrum zu schaffen. Eines der großen Probleme des heutigen Gänserndorfs, die Zerteilung der Stadt durch die Bahnlinie, wird durch die Überbauung der ohnehin tieferliegenden Trasse gelöst, was einen großen öffentlichen Raum mitten in der Stadt schafft. Wo es heute eine Fußgängerzone und einige stark befahrene Straßen gibt, entsteht ein Netz von Wegen, über das jeder Ort im Stadtzentrum von jedem anderen innerhalb kurzer Zeit erreichbar ist. Diese Urbanisierung des Zentrums von Gänserndorf ist der erste Schritt hin zu einem *Gänserndorf der Commons*. So wie sich das Leben der antiken Polis auf die Agora konzentriert, wird das Leben von diesem Zentrum angezogen. In der Betonung des öffentlichen Raums zeigt sich der Wunsch, tatsächlich einen gemeinsamen Raum zu schaffen, einen Raum für alle Gänserndorferinnen und Gänserndorfer, einen Raum des Austauschs und der Begegnung und damit das praktische und ideelle Zentrum des neuen Gemeinwesens. Wie wichtig der öffentliche Raum ist, zeigt sich auch in der Neubestimmung der Grenzen und Schwellen zwischen dem Öffentlichen und Privaten: Im *Gänserndorf der Commons* gelten auch Treppenhäuser und Höfe als öffentlicher Raum und sind frei zugänglich – die heutige Tendenz der Ausweitung des privaten Raums auf Kosten des öffentlichen Raums wird radikal umgekehrt, ohne dass der Wohnraum als privates Refugium in Frage gestellt würde.



Um das neue Zentrum Gänserndorfs erstreckt sich ein breiter Streifen „Niemandsländ“, nicht genau festgelegt in seinem Verlauf, aber immer mindestens 300 Meter breit. Als „Meer“ rund um die Insel des neuen Zentrums stärkt das Niemandsländ dessen Zentralität, indem es dessen Ausdehnung klare Grenzen setzt. Im Niemandsländ wuchert die Natur – es ist nicht geplantes, wild wachsendes Terrain, dessen Funktion gerade in seiner Funktionslosigkeit liegt: Es dient zwar als Rückzugs- und Erholungsort der GänserndorferInnen, doch vor allem ist es ein symbolischer Raum – ein freier Raum, der niemandem gehört, der „zu nichts nützt“ im Sinne von nicht-ökonomisch verwertbar ist, ein offener Raum, der nicht besetzt, bebaut, verwertet, ausgebeutet werden kann. Ein gegenwärtiges Gemeingut war eine wichtige Inspiration für diesen Raum, nämlich das „Jedermannsrecht“, das in Skandinavien, Schottland und der Schweiz gültig ist, und – so *Wikipedia* – beschrieben werden kann als „das Recht jedes Menschen, die Natur zu genießen und ihre Früchte zu nutzen, unabhängig von den Eigentumsverhältnissen am jeweiligen Grund und Boden“.

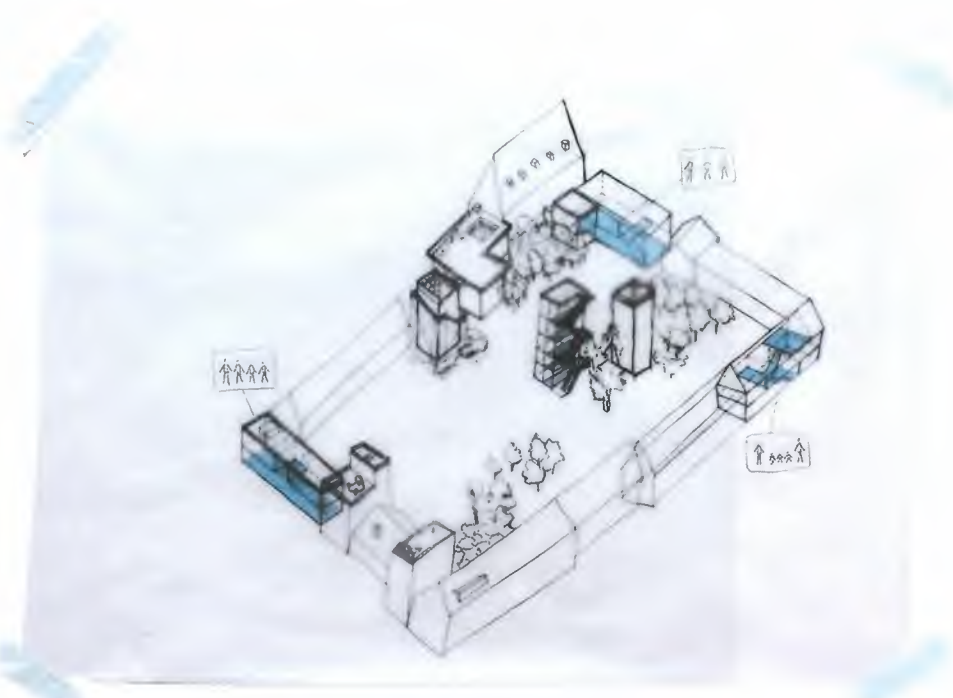
Innerhalb des Niemandslands finden sich zwei riesige Experimentierfelder, flexibel nutzbare Strukturen, in denen neue Formen des Wohnens, Arbeitens, Produzierens und Zusammenlebens erforscht werden können. Diese Experimentierfelder sind für die Entwicklung eines *Gänserndorfs der Commons* zentral. Die Idee, die ihnen zu Grunde liegt, lautet: Eine gesellschaftliche Produktion, die auf Gemeingütern und Kooperation statt auf Privatbesitz und Wettbewerb basiert, muss eigene und neue Formen der Verwaltung, Entscheidungsfindung und Organisation entwickeln. Wie lässt sich Verantwortung tatsächlich teilen? Wie lässt sich eine Orientierung am Gemeinwohl gegenüber dem heute vorherrschenden Interesse am persönlichen Profit durchsetzen? Wie können Strukturen und Prozesse einer kollektiv geteilten Verantwortung organisiert werden? Antworten auf diese Fragen und Lösungen für jene Herausforderungen, denen eine Ökonomie der Commons aus heutiger Perspektive gegenübersteht, können nicht einfach von oben herab (z. B. von StadtplanerInnen, ArchitektInnen oder anderen ExpertInnen) vorgegeben werden, dies wäre genau das Gegenteil eines gemeinsamen, kooperativen und partizipativen Handelns und Planens. Stattdessen ist die Entwicklung einer Ökonomie der Commons nur denkbar als gemeinsamer Prozess, als groß angelegtes soziales Experiment, das im Fluss bleiben muss, um funktionieren zu können. Commons sind kein Produkt, sondern im Wesentlichen Prozess, man könnte auch sagen: eine Frage der gemeinsamen Performance. Und so, wie technische Prozesse Labore und Werkstätten brauchen, um sich weiterzuentwickeln, und wie künstlerische Prozesse Proberäume und Experimente brauchen, um Neues hervorzubringen, brauchen auch soziale Experimente Räume, an denen sie ausprobiert werden können. Die Zukunft des *Gänserndorfs der Commons* muss immer wieder neu erfunden werden, und die beiden riesigen Experimentierfelder der Stadt sind die Orte, an denen dies im 1:1-Modell, in der Simulation und im Spiel passieren kann. Sie sind Räume der temporären Kooperation, Orte des Austauschs für BesucherInnen und Einheimische im *Gänserndorf der Commons*. Räume, in denen die gemeinsame Zukunft und die Strukturen des Gemeinwesens immer wieder neu verhandelt werden können.



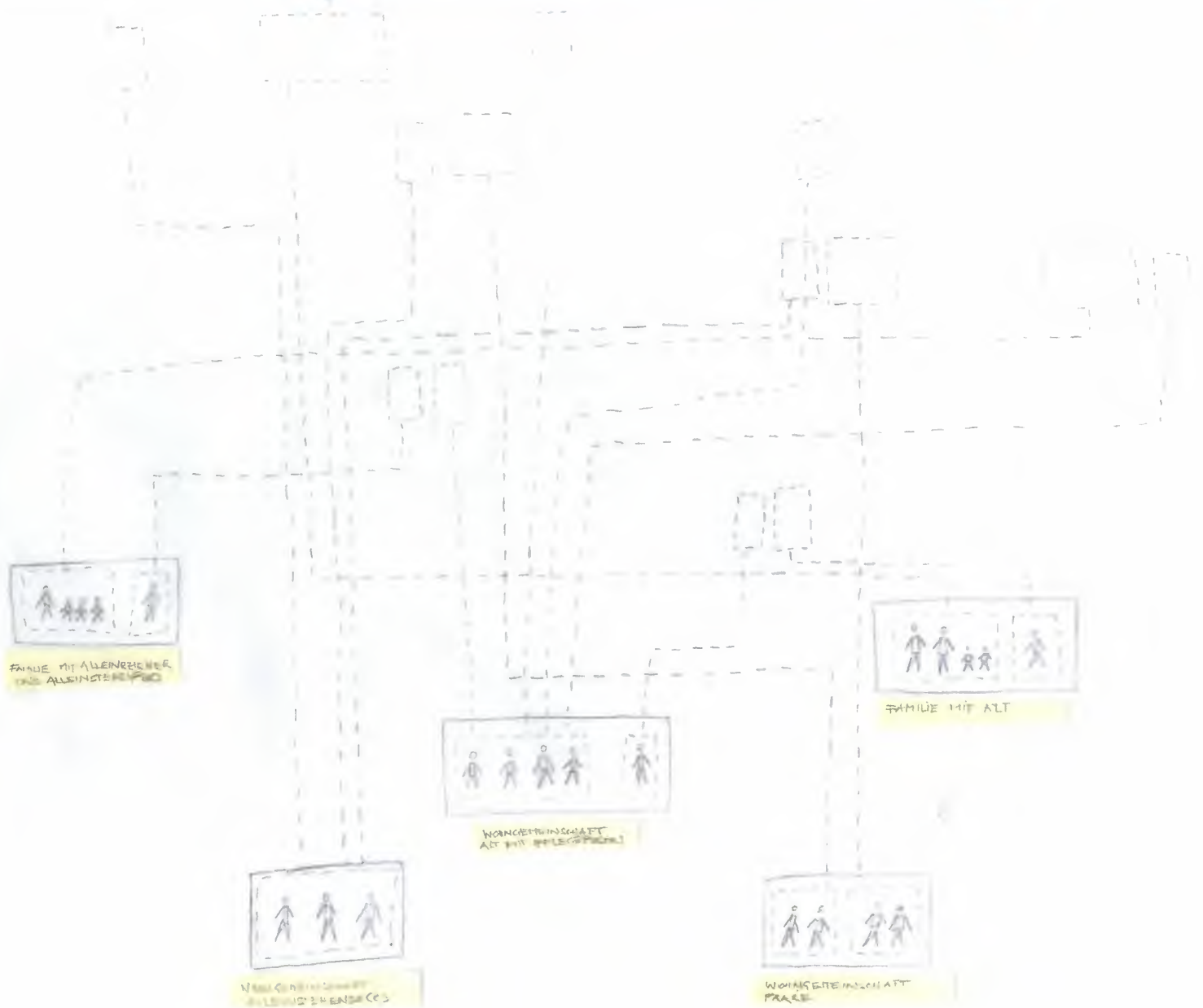
Das Experimentierfeld erstreckt sich im Süden über 500x350m und im Norden über 600x600m. Dieser Raum wird unterteilt in Feldern mit verschiedenen zeitlichen und größenordnungsmäßiger Definiertheit (wechselnd). Hier können bauliche und „Gewerbliche“ Versuche ausprobiert werden. Etliche Events können auch hier Platz finden.



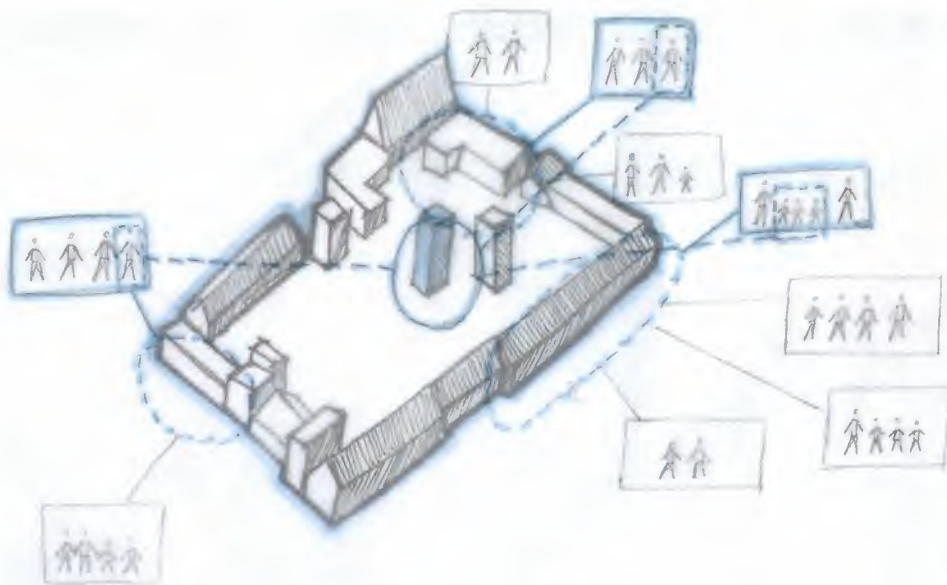
Experimentierfelder:
Hier können neue Lebens- und Wohnformen im 1:1-Modell
erprobt werden. Die Strukturen der Experimentierfelder
ermöglichen die schnelle und flexible Raumproduktion.



Welche Formen des Zusammenlebens
erfordern welche Wohnbauten?
Familien, Paare, Singles, größere
Communitys – Räume sollten sich den
Lebensformen flexibel anpassen.



Im Meer des Marchfeldes jenseits der beweglichen Grenzen des Niemandlandes entstehen schließlich eine Reihe neuer Siedlungen als Lebens- und Arbeitsraum für alle jene Neu-GänserndorferInnen, die selbst im verdichteten Zentrum des *Gänserndorfs der Commons* keinen Platz mehr finden. Diese Siedlungen, die an im Marchfeld vor Anker liegende und miteinander vertäute Schiffe erinnern, sind über eine Reihe von Stegen mit dem Zentrum verbunden. So bilden sie einerseits autonome Communitys, andererseits sind sie alle auf das Zentrum des Gemeinwesens hin orientiert. Die Konzeption dieser neuen Siedlungen orientiert sich an Fragen, die bei der Auseinandersetzung mit Commons auf der Hand liegen: Wie lässt sich Wohnraum so gestalten, dass er verschiedenen Lebensverhältnissen und -phasen gerecht wird? Welche Größe braucht eine Siedlung bzw. eine Community, um gute Voraussetzungen für eine Selbstverwaltung zu schaffen? Wie viel Raum kann öffentlicher Raum werden, und wie viel Raum braucht es für den privaten Rückzug? Wie lässt sich eine Flexibilität des Raums gestalten, der den sich in der Zeit wandelnden Ansprüchen und Bedürfnissen gerecht wird? Wie kann Raum so geplant werden, dass den NutzerInnen möglichst viel Gestaltungsspielraum bleibt? Wie schafft man eine in sich funktionierende Community, die sich jedoch nicht selbst genügt, sondern in regem Austausch mit dem übrigen Gemeinwesen steht?



Wie groß sollen die entstehenden Siedlungen sein? Wie privat? Wie öffentlich?
Wie kann Selbstverwaltung funktionieren, und welche Räume braucht es dafür?

SZENARIO 2: POST OIL GÄNSERNDORF

Projektteam:
Joseph Eckhart,
Laura Farmwald,
Angelika Heinzl,
Katja Puschnik

Text von Lars Moritz

Dieses Szenario forderte dazu heraus, ein Gänserndorf zu imaginieren, das auf einem grundsätzlich anderen Konzept von Mobilität beruht als das heutige. Das Gänserndorf nach dem Versiegen der Erdölreserven ist auch ein postautomobiles Gänserndorf. Die Frage der Mobilität betrifft nicht nur den Verkehr von Menschen und Gütern auf Straßen und Schienen. Mobilität ist auf das Engste verknüpft mit dem Alltag – die alltäglichen Rhythmen und die alltägliche Lebensqualität einer Stadt hängen nicht zuletzt davon ab, wie der Verkehr in ihr organisiert ist. Fragen des Verkehrs und der Mobilität lassen sich nicht isoliert betrachten: Wer über die Mobilität der Zukunft nachdenkt, muss auch darüber nachdenken, wo und wie wir in Zukunft arbeiten wollen, wie wir unseren Konsum und die Versorgung organisieren wollen, wie wir miteinander und den natürlichen Ressourcen umgehen, in welchem Tempo und in welchen Rhythmen wir leben wollen.

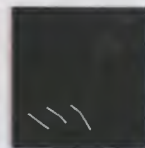
A POST OIL ODYSSEY

JOSEPH ECKHART LAURA FARMWALD ANGELIKA HEINZL KATJA PUSCHNIK

SCENE 1: URBANISMUS



1.1.1
1.1.2
1.1.3



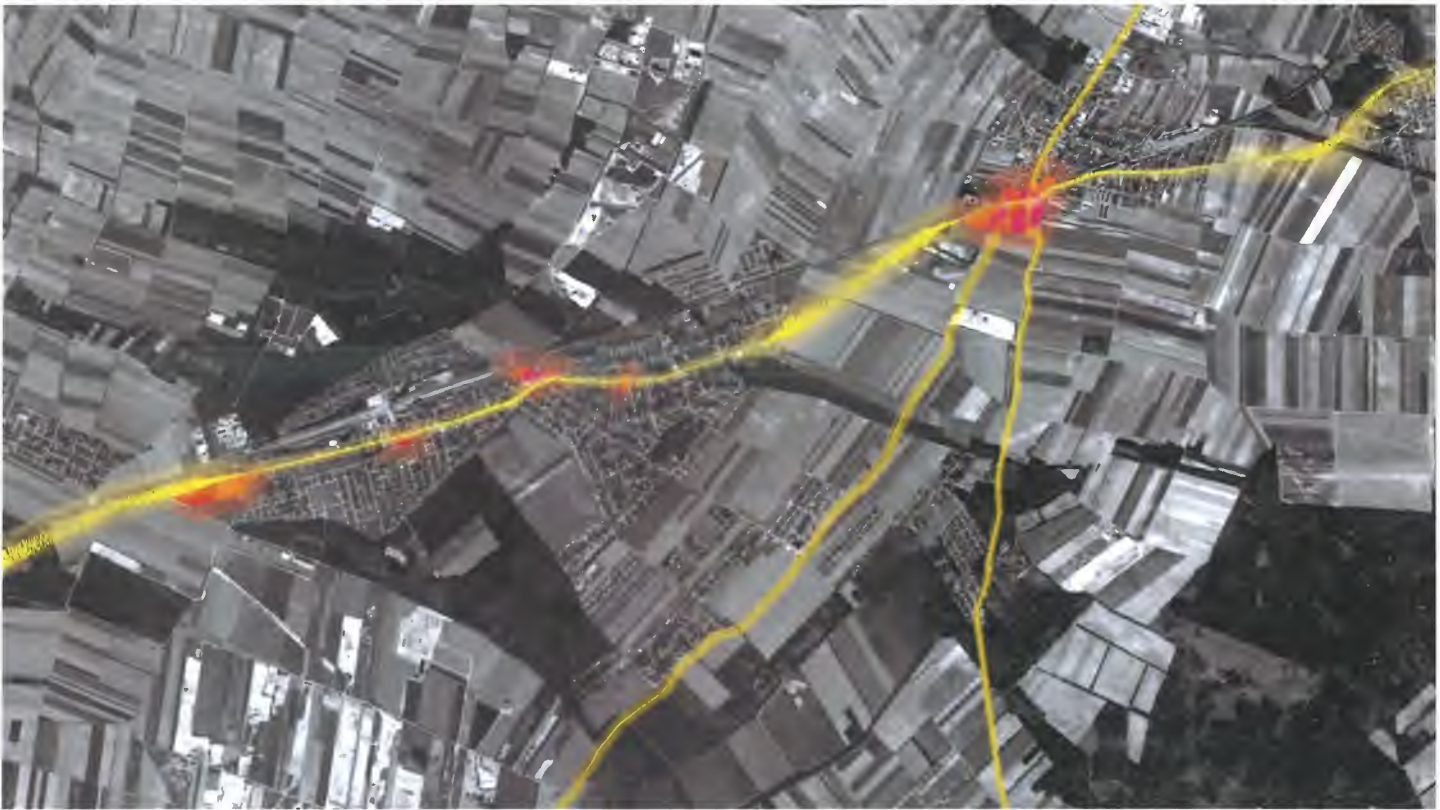


Für das Szenario bedeutet das Ende des Öls keinen Mangel: Für Gänserndorf ist das postfossile Zeitalter die Chance, sich aus seiner Abhängigkeit vom Auto zu befreien. In *Post Oil Gänserndorf* entstehen in Gänserndorf Süd neue Stadtstrukturen, dicht bebaute urbane Zentren, die sich als Riegel zwischen die Einfamilienhaussiedlungen legen. Sie ermöglichen Gänserndorf Süd, tatsächlich zu einer funktionierenden Stadt zu werden, in der alle Bedürfnisse des alltäglichen Bedarfs gedeckt werden. Gänserndorf Süd ist über eine Reihe von Adern mit Gänserndorf „City“ verbunden, aber auch direkt angebunden an den Strip in Strasshof. Die Landschaft, durch die sich die Adern ziehen, wird nicht länger als landwirtschaftliche Fläche genutzt. Die Produktion der Nahrungsmittel hat sich in hohe Aeroponic-Türme verlagert, in denen wassersparend und in eigenen Mikroklimata alle möglichen Nahrungsmittel angebaut werden. Zwischen Gänserndorf und Gänserndorf Süd wuchert die Wildnis. Wichtigstes Verkehrsmittel ist das Fahrrad, doch eine der Adern kann auch mit dem Boot befahren werden. Auch über Achterbahnen wurde nachgedacht. Ganz im Gegensatz zu heute macht es in *Post Oil Gänserndorf* Spaß, den Weg nach Gänserndorf Süd zurückzulegen. Nach wie vor ist der Strip die wichtigste Route von und nach Gänserndorf. Im Szenario finden sich entlang des Strips vor allem Kraftwerke, um regenerative Energie zu erzeugen, der Strip ist so etwas wie das technische Herz des neuen Gänserndorfs. Eine perfekt ausgebaute Fahrradschnellstraße ist die wichtigste Verbindung nach Wien.

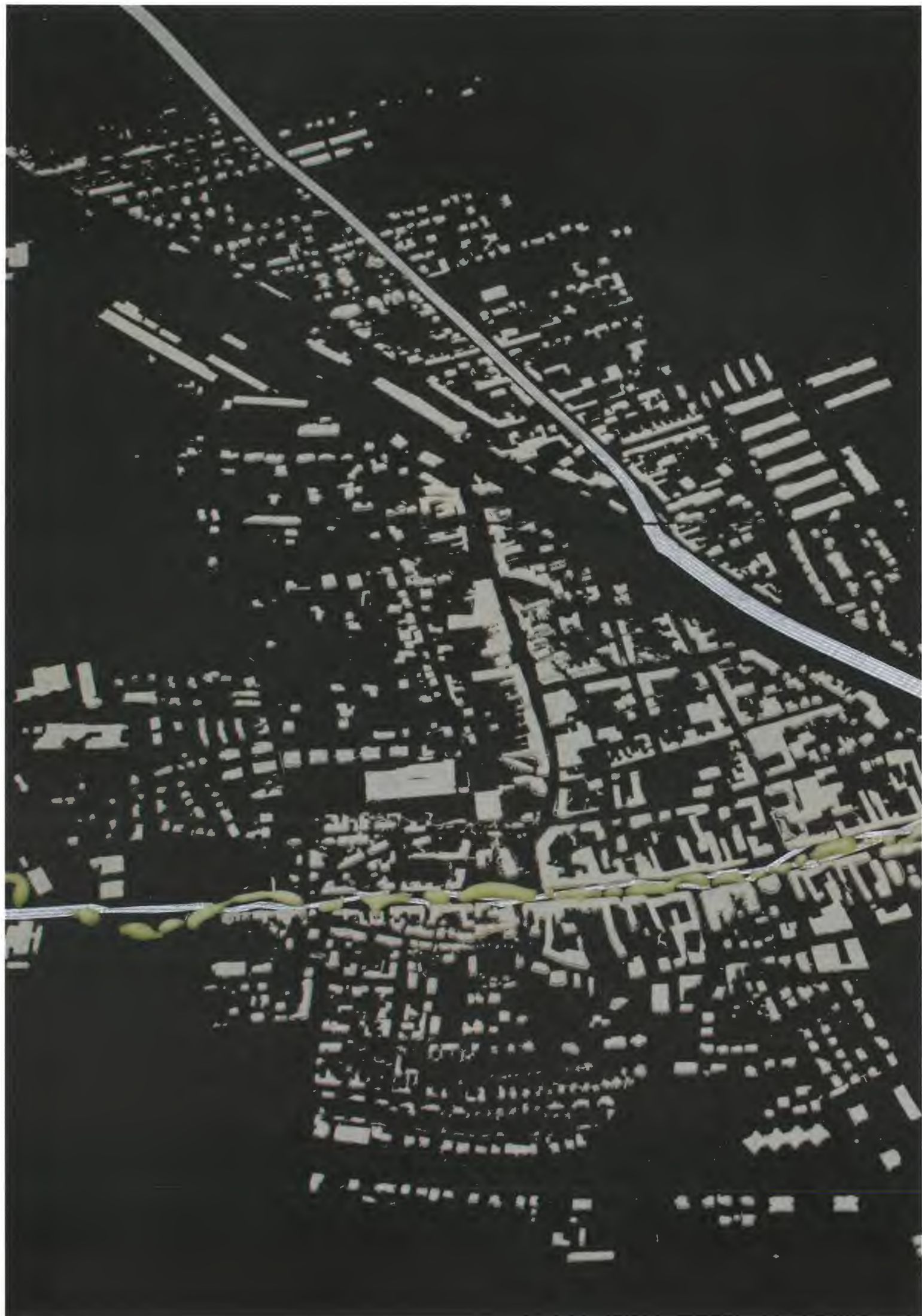


Neue Richtungen – in Gänserndorf Süd entstehen neue Zentren, die über Adern mit dem „alten“ Zentrum Gänserndorfs verbunden sind.

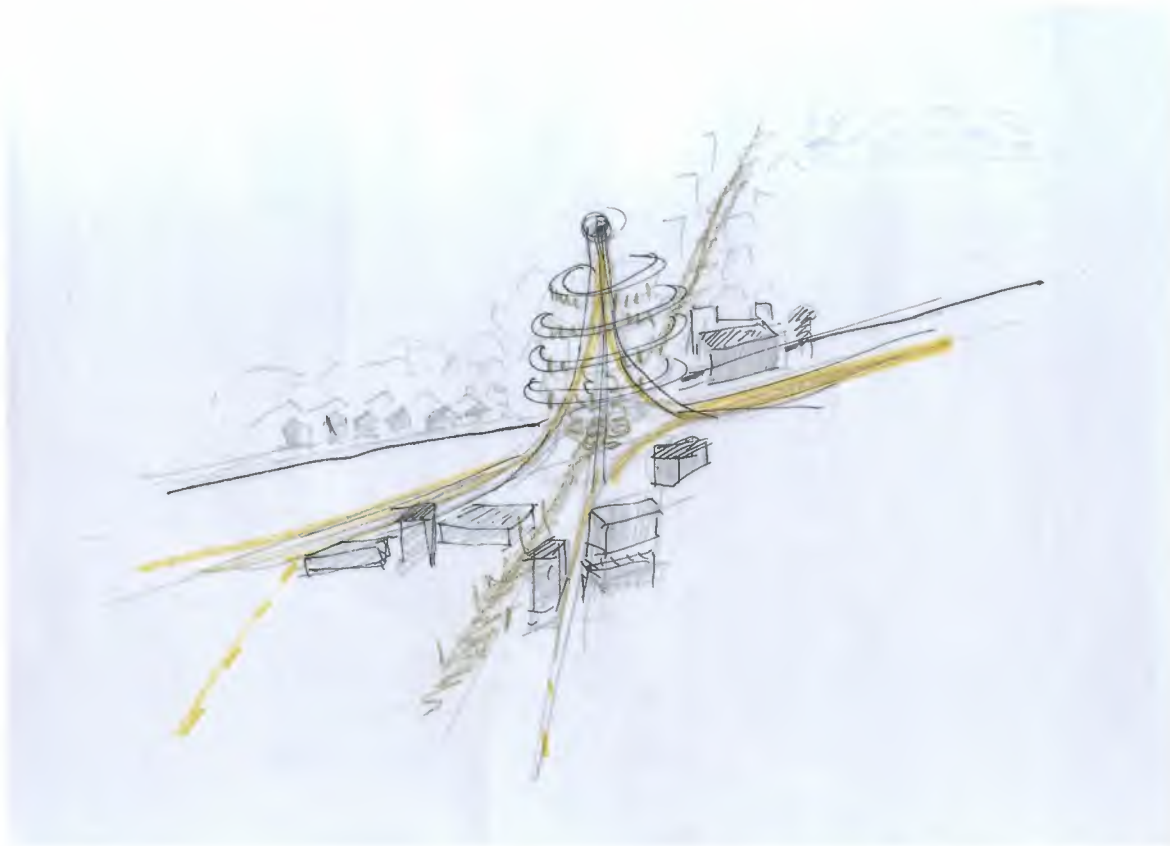
Das *Post Oil Gänserndorf* ist ein Gänserndorf auf der Höhe der technischen Entwicklung. Das Ende des Öls bedeutet kein „zurück zur Natur“ und zum „einfachen Leben“ mit reduzierter Mobilität und Konsumverzicht. *Post Oil Gänserndorf* ist kein romantisches Gänserndorf, sondern eine Stadt, die an die Städte in Science-Fiction-Filmen erinnert. Doch im Gegensatz zu den Science-Fiction-Dystopien, wie sie Filme wie *Blade Runner* entwerfen, ist es im Gänserndorf der Zukunft gelungen, wenn nicht eine Utopie, so doch einen Raum für einen lebenswerten Alltag zu schaffen. Die Lebensqualität von *Post Oil Gänserndorf* verdankt sich dabei nicht nur dem geschickten Einsatz technischer Innovationen – vielmehr wird sie ermöglicht durch eine neue Ethik des urbanen Lebens.



Der Strip – nach dem Ende des Öls u. a. eine Fahrradschnellstraße.
Neue Mobilitätskonzepte bringen neue urbane Zentren und Knotenpunkte hervor.

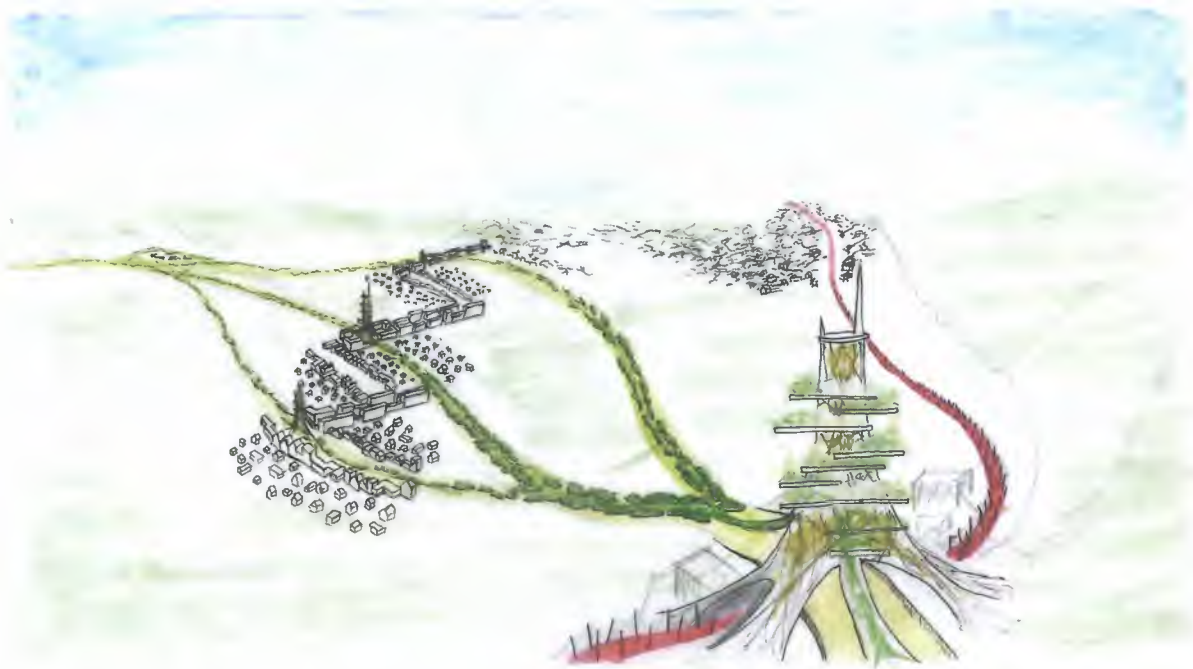




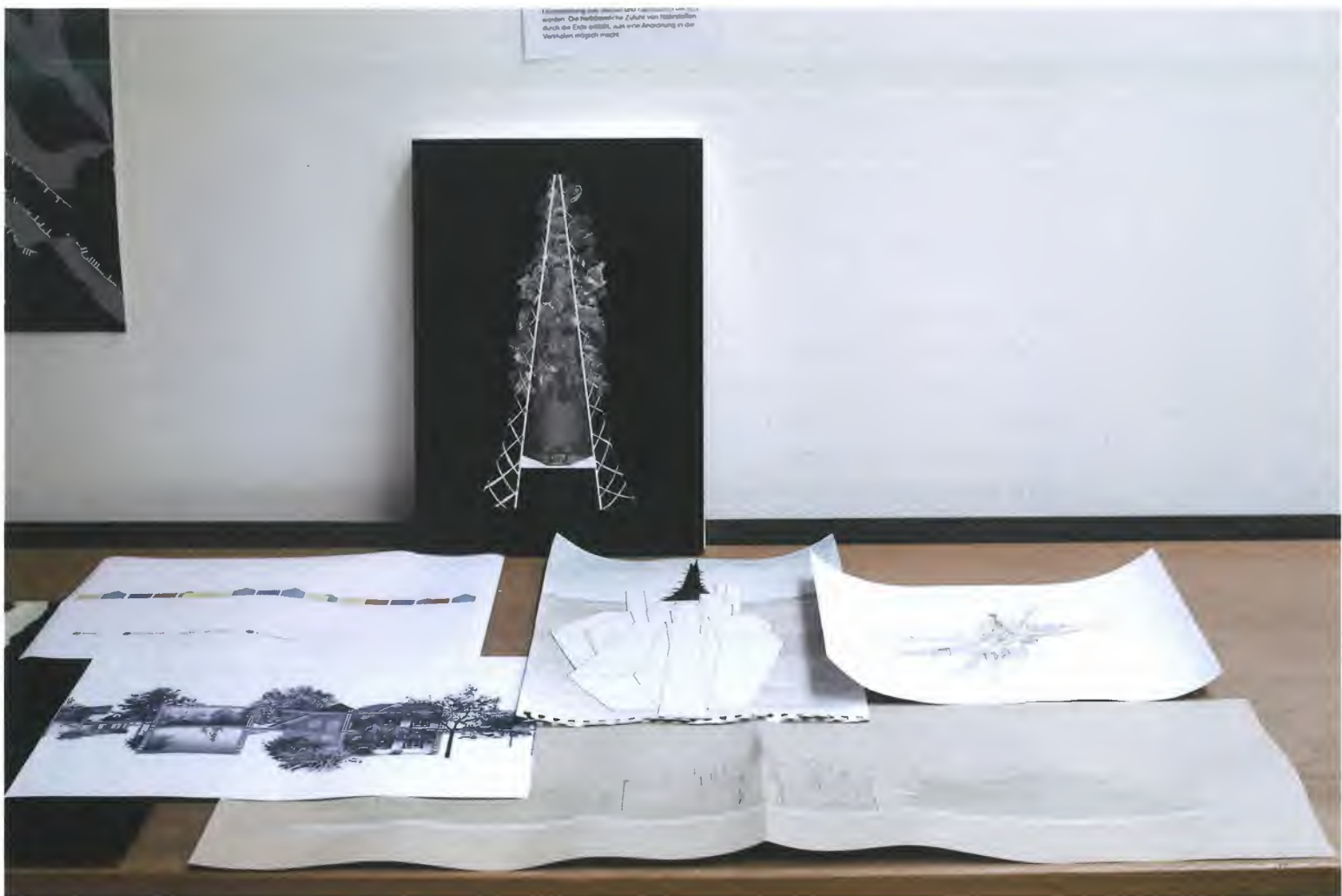


Wo heute ein Kreisverkehr mit Gewerbepark ist, könnte ein Beschleuniger und Intensifikator des neuen urbanen Lebens entstehen.





Landmarks, Knotenpunkte und vor allem technische Infrastruktur der Nahrungsmittelproduktion: die Aeroponic-Türme. Vertikale Landwirtschaft im Post-Oil-Zeitalter.



SZENARIO 3: STADTLEBEN TRIFFT LANDLEBEN – GÄNSERNDORF ALS NEUES HABITAT DER URBANEN KLASSEN

Projektteam:
Thomas Gruber,
Katharina Höfler,
Elvira Kinzner,
Eva Schmolzmüller,
Natalie Thompson

In diesem Szenario wird Gänserndorf zu einer Stadt, in der sich die Qualitäten des Stadtlebens mit denen des Landlebens verbinden. Entlang der Straßen, die nach Gänserndorf führen, entstehen als Weiterentwicklung von Straßendörfern Straßenstädte. Die Straße ist dabei nicht länger automobiler Verkehrsweg, sondern öffentlicher Lebensraum. Im Gänserndorf der Zukunft wird die Straße als Inbegriff des Urbanen wiederentdeckt. Über die Straße schreibt Henri Lefebvre:

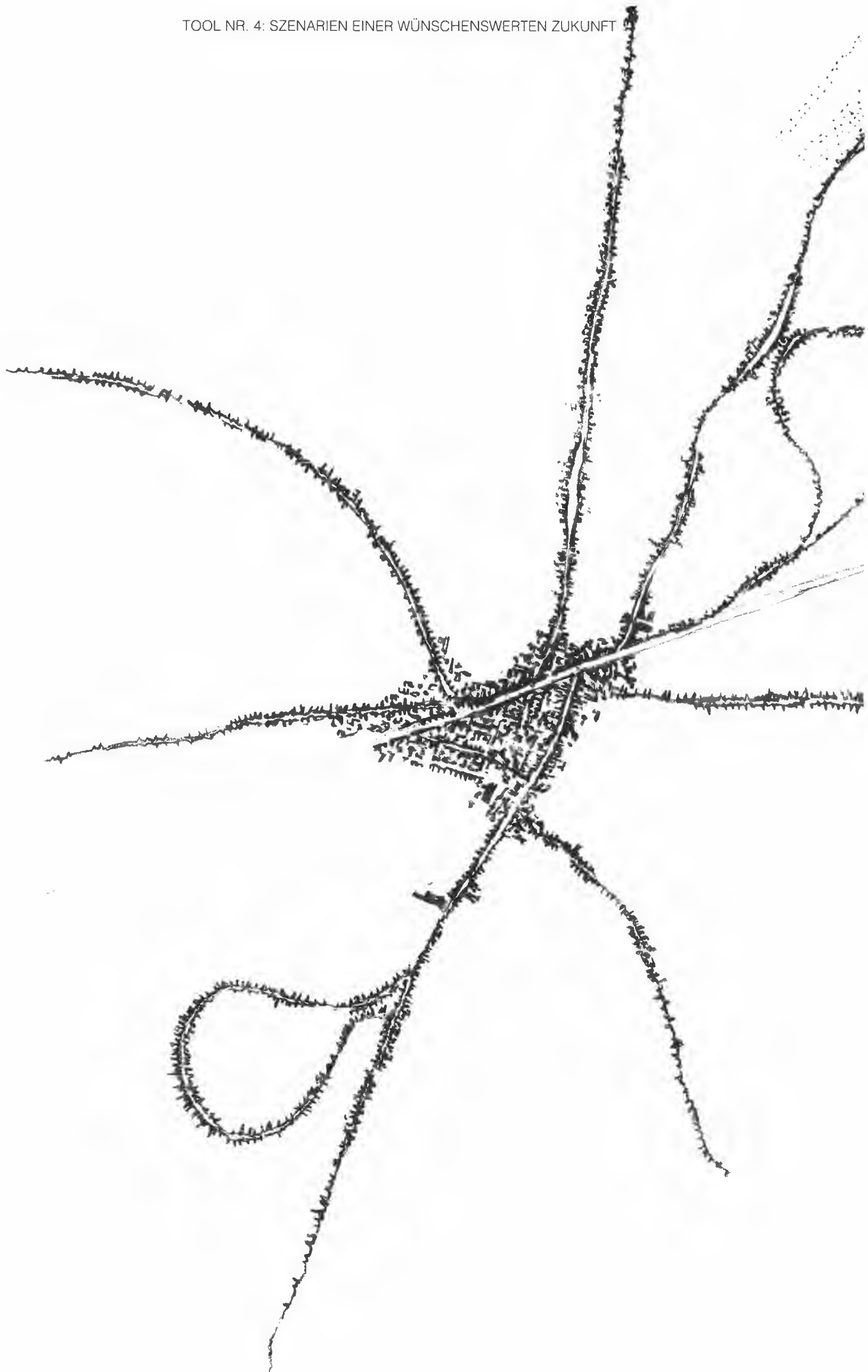
Text von Lars Moritz

Sie ist der Ort der Begegnung, ohne den es kein Zusammentreffen an anderen dafür bestimmten Orten (Cafés, Theater, andere Versammlungsorte) gibt. Diese privilegierten Örtlichkeiten beleben die Straße und werden von ihr belebt, sonst könnten sie nicht existieren. Auf der Straße, der Bühne des Augenblicks, bin ich Schauspiel und Zuschauer zugleich, zuweilen auch Akteur. Hier ist Bewegung; die Straße ist der Schmelztiegel, der das Stadtleben erst schafft und ohne den nichts wäre als Trennung, gewollte und erstarrte Isolierung. [...] Die Straße [...] dient der Information, ist Symbol und ist zum Spiel notwendig. Auf der Straße spielt man, lernt man. Die Straße ist Unordnung. Sicher. Alle Bestandteile städtischen Lebens, die an anderer Stelle in eine starre, redundante Ordnung gepresst sind, machen sich frei, ergießen sich auf die Straße und von dort aus in die Zentren; hier, ihren festen Gebäuden entrissen, begegnen sie sich. Diese Unordnung lebt, sie informiert, sie überrascht.

Henri Lefebvre: Die Revolution der Städte. Dresden 2003, S. 31f.

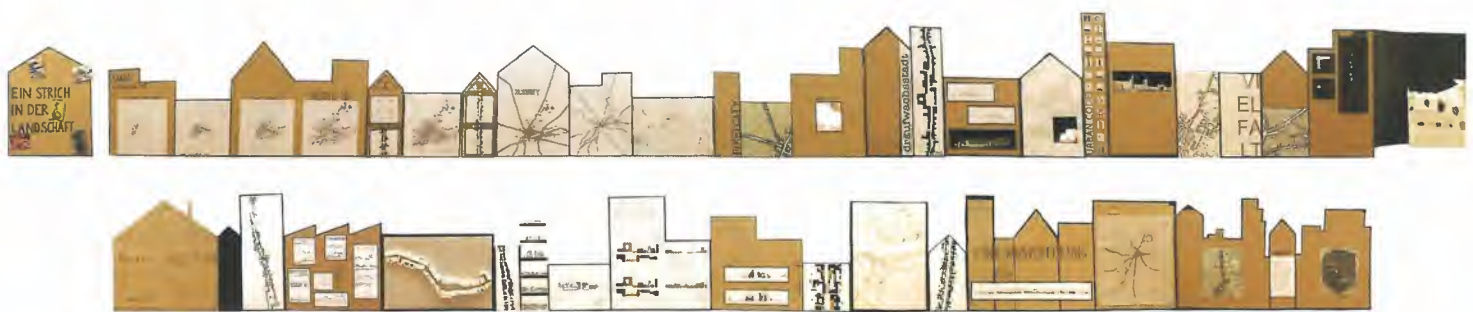
Der Alltag im Gänserndorf der Zukunft orientiert sich auf die Straße hin und spielt sich zu großen Teilen auf der Straße ab. Doch verlässt man die Gebäude entlang der Straßen durch den Hinterausgang, steht man direkt in der Natur. Stadtleben oder Landleben – das ist im Gänserndorf der Zukunft auch eine Frage, ob man vorne oder hinten aus dem Fenster schaut. Die Straßenstadt (in der die Modelle des Straßendorfs und der Bandstadt verschmelzen) ist eine demokratische Stadt: Es gibt keine privilegierten Gebäude, alle BewohnerInnen haben vor der Tür das urbane Leben und nach hinten die Aussicht.

Als Straßenstadt kann sich das neue Gänserndorf entlang der Straßen rund um Gänserndorf beinahe beliebig ausbreiten – die Stadt kann immer noch ein wenig länger werden. Auch hier zeigt sich wieder der demokratische Charakter der Stadt, denn im Gänserndorf der Zukunft hat jede und jeder ein „Recht auf Raum“. Und dieses Recht auf Raum verlangt nach der dichten (Neu-)Produktion von Raum, z. B. entlang der heute noch unbebauten Straßen rund um Gänserndorf. Vor diesem Hintergrund beschäftigte sich die Gruppe, die dieses Szenario bearbeitete, auch mit der Frage, wie eine solche Raumproduktion in Zukunft aussehen könnte. Um den Raumbedarf der Zukunft zu decken, so die Idee, müsse das klassische Bauen überwunden werden. Stattdessen könnte die Straßenstadt der Zukunft von einer Maschine hergestellt werden, die sich ähnlich den riesigen Bohrmaschinen, wie sie beim Bau von Tunneln eingesetzt werden, Stück für Stück entlang der Straßen vorschiebt und dabei Raum „ausspuckt“.

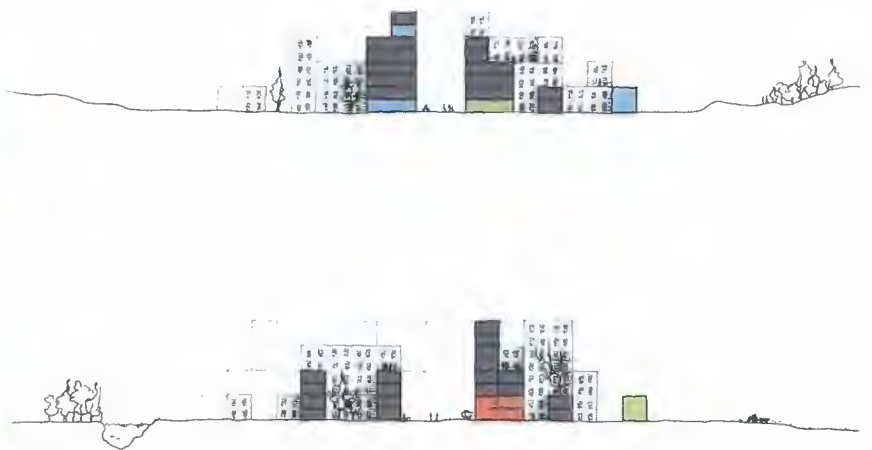
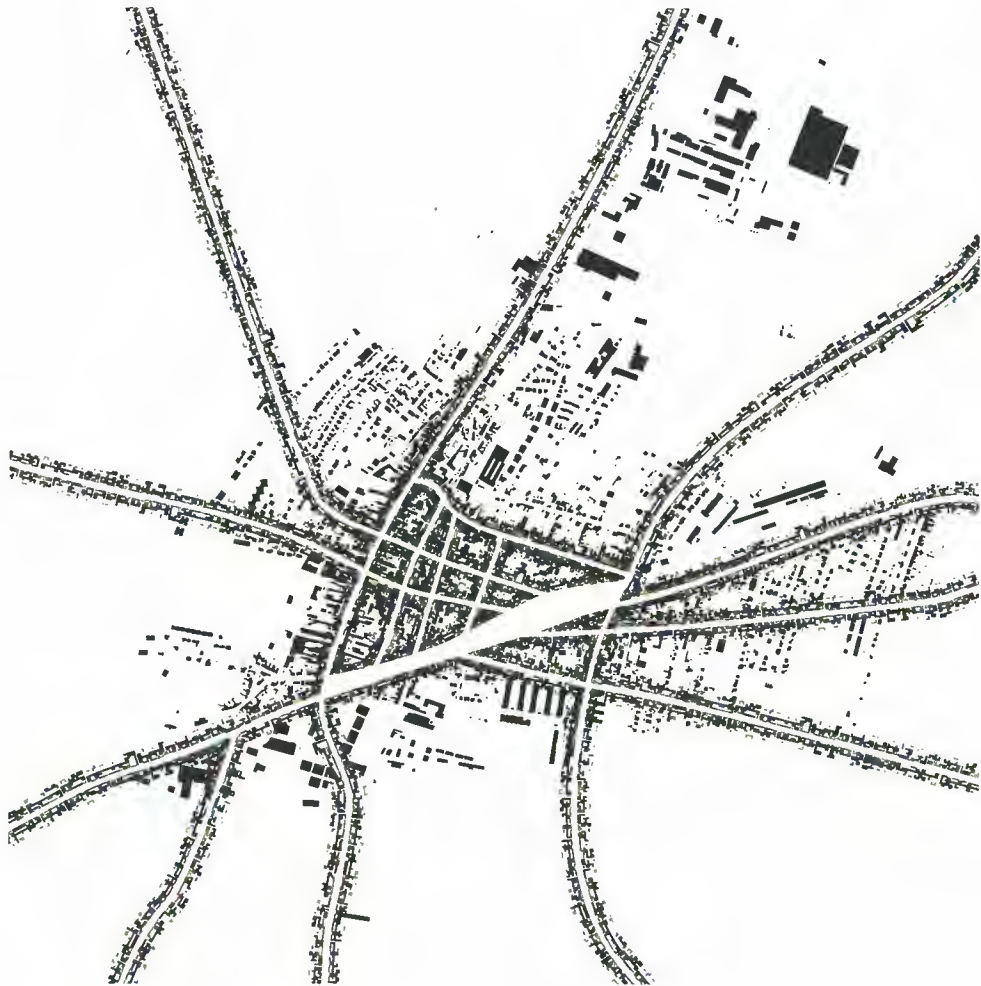




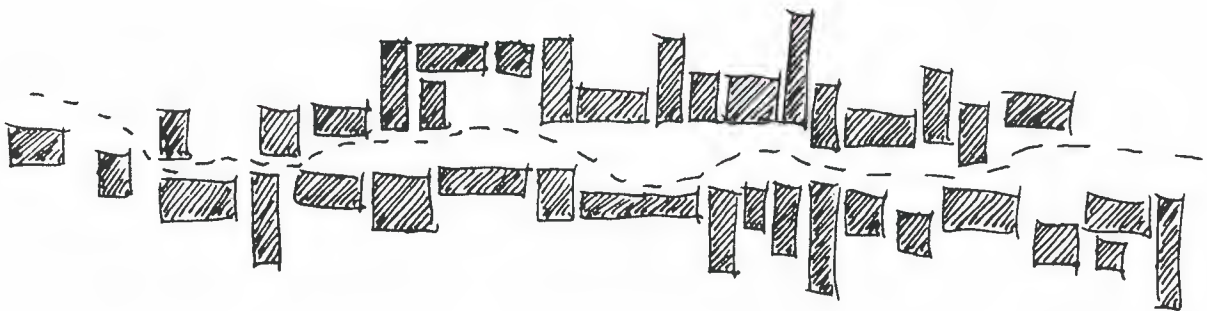
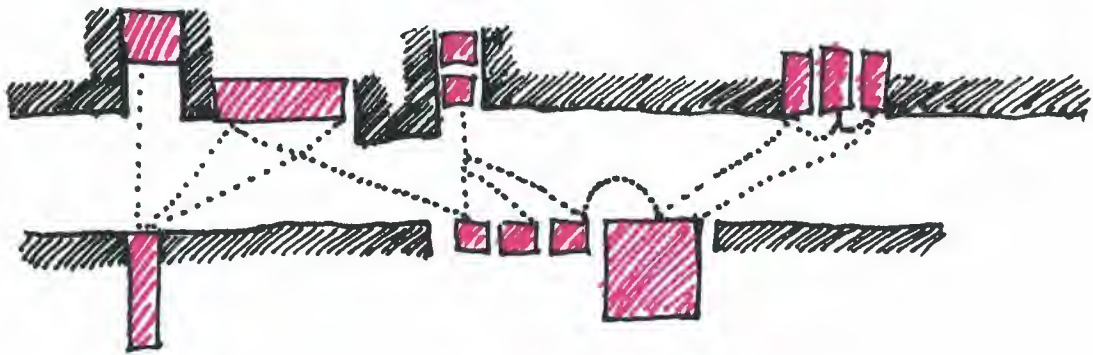
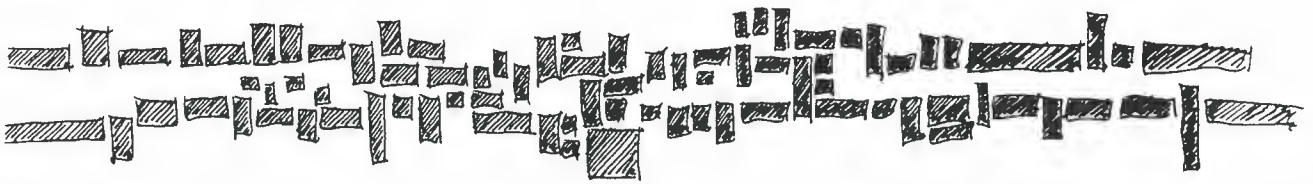
Vorne Straße und Stadt, hinten Feldweg und Land. Der Strich in der Landschaft kombiniert die Qualitäten von Stadt- und Landleben.

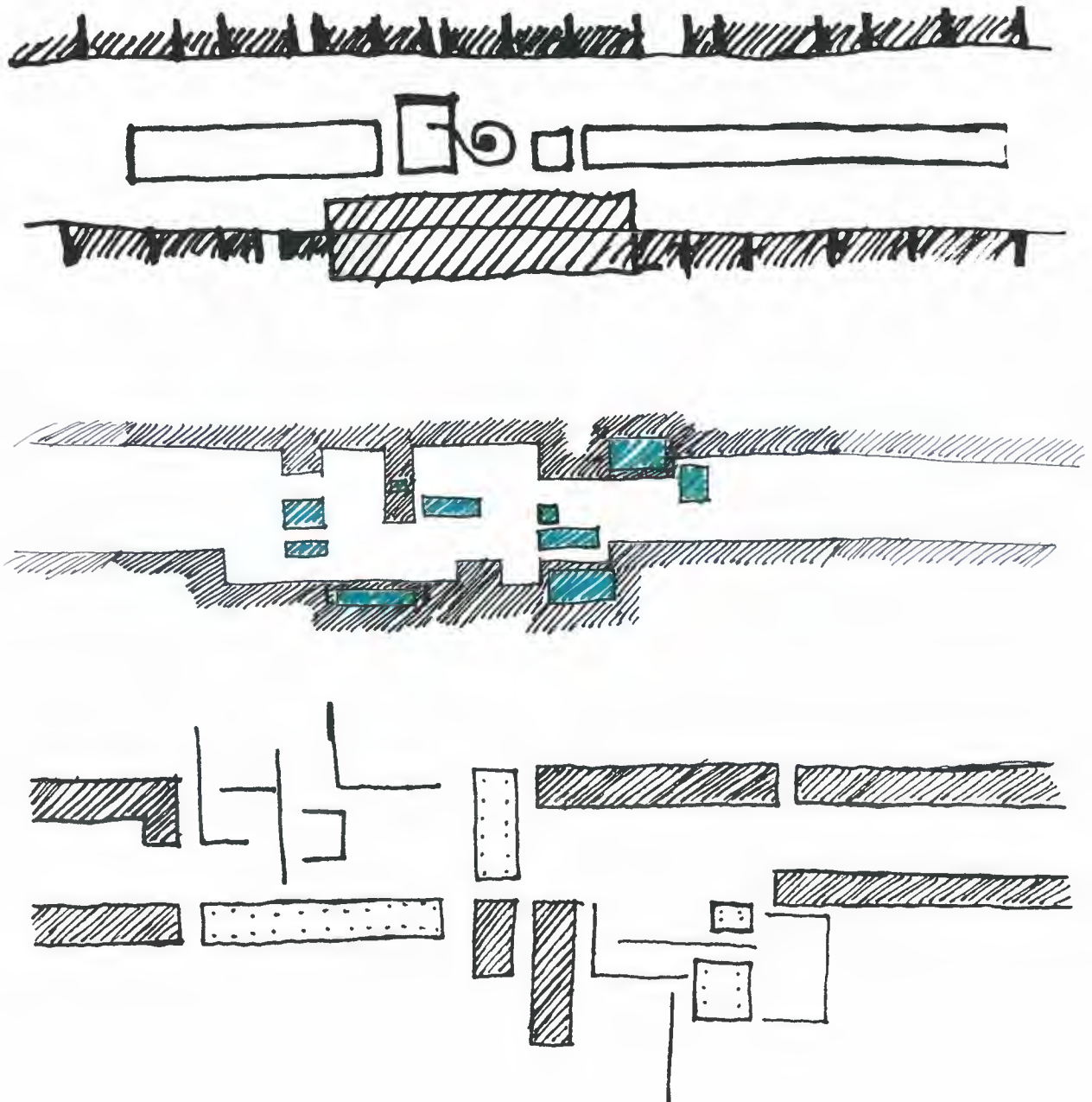


Eine Straßenschlucht aus Karton – die Straßenstadt bringt ihre eigene Form der Präsentation hervor.



Schnitt durch die Straßenstadt





„Die Straße ist Unordnung. [...] Diese Unordnung lebt, sie informiert, sie überrascht.“
(Henri Lefebvre)



Stadtleben...



trifft Landleben.

Wohnmaschine.







Grundrisse: Wohnmaschine.



SZENARIO 4: DAS GÄNSERNDORF DER MULTITUDE

Projektteam:
Robinson Cueva,
Thomas Gimpl,
Silvia Hornos,
Chen LiYuan,
Patrick Schickinger

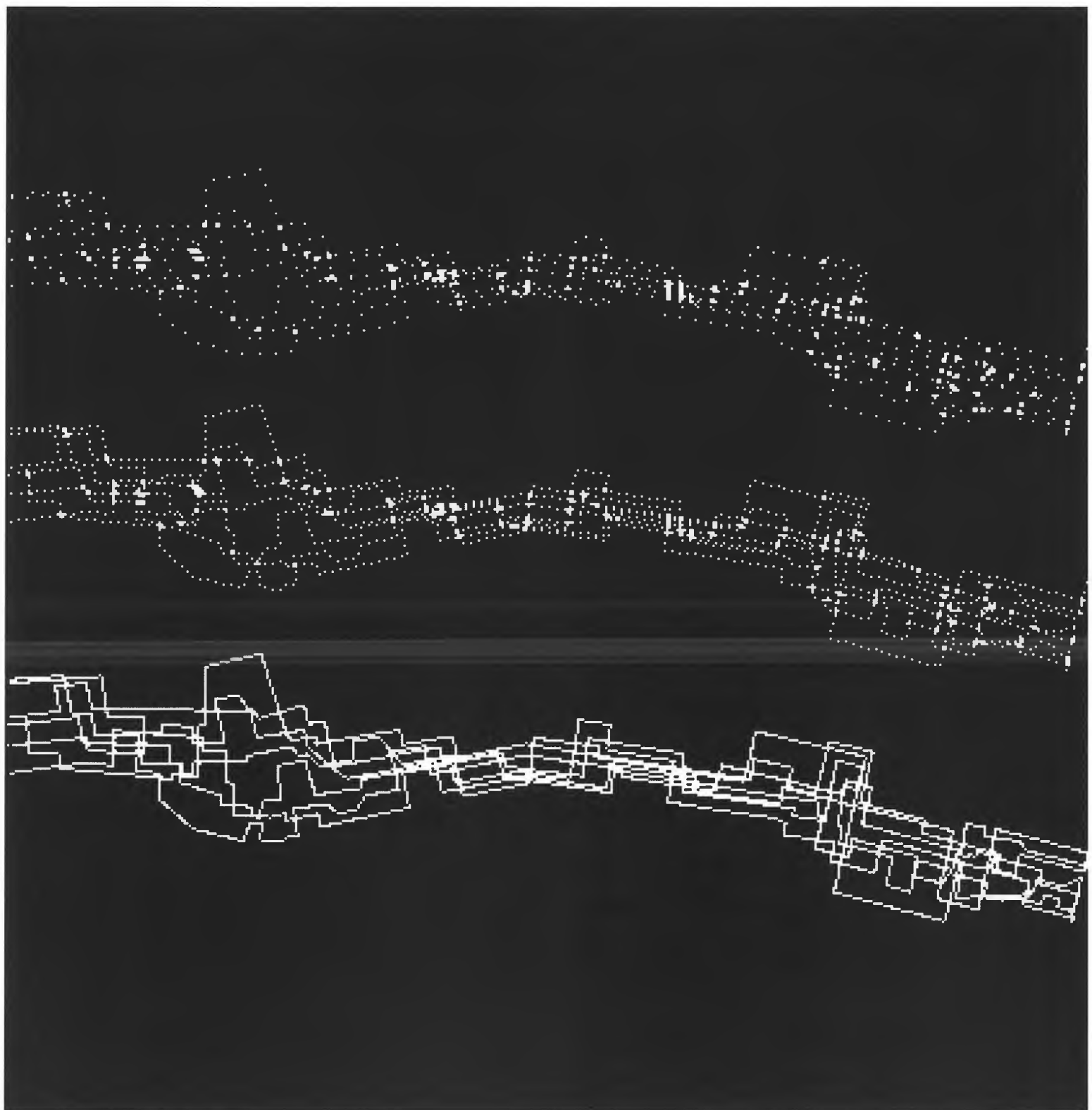
Text von Lars Moritz

Die Studierenden aus China, Ecuador, Spanien und Österreich, die das Gänserndorf des postmigrantischen Zeitalters, das *Gänserndorf der Multitude*, entwickelten, entwarfen das Gänserndorf der Zukunft als Stadt, deren BewohnerInnen von überall her kommen und ganz unterschiedliche Vorstellungen mitbringen, wie eine Stadt sein sollte. Die Erfahrungen mit Städten unterschiedlichster Art, die unterschiedlichen Anforderungen an die Stadt und die unterschiedlichen Rhythmen und Gewohnheiten des Alltags sollten genutzt werden, um eine „kombinatorische“ Stadt zu schaffen, die kein einheitlicher Raum ist, sondern ein Gewebe von ganz unterschiedlichen Räumen, Rhythmen und Lebensweisen, in denen sich die Vielfalt der Multitude artikuliert.

Unterschiede sind hier kein Problem, sondern Motor und Möglichkeit. Das Gänserndorf der Zukunft verweigert sich einer fixen Identität. Es passt sich den Bedürfnissen der BewohnerInnen an, statt diese zur Anpassung zu zwingen.

Es war klar, dass es (ähnlich wie im Commons-Szenario) keinen Sinn macht, für diese Stadt einen Masterplan zu entwickeln, der letztlich nur dafür gesorgt hätte, dass die Ideen und Vorstellungen einer kleinen Gruppe dominant geworden und die unterschiedlichen Perspektiven einer einheitlichen Sichtweise untergeordnet worden wären. Stattdessen musste nach Möglichkeiten gesucht werden, eine Stadtentwicklungsmethode zu erfinden, die als „Stadtgenerator“ funktioniert und dafür sorgt, dass die Stadt aus der Neukombination der Vielfalt der Erfahrungen und Vorstellungen immer wieder neu geschaffen und eine möglichst große Vielfalt an Situationen, Tempi, Räumen und Lebensweisen produziert werden kann. Die kombinatorische Stadt funktioniert ähnlich wie das *Tangram*-Spiel, bei dem aus einer begrenzten Anzahl von Elementen (die Einzelteile eines in Drei- und Vierecke zerlegten Quadrats) beinahe unendlich viele Figuren geschaffen werden können.

Zunächst wurde entschieden, dass das neue Gänserndorf eine Bandstadt sein soll, eine Stadt, die kein Zentrum hat, sondern durch das Prinzip der Aneinanderreihung funktioniert. Dieser Stadttypus bot sich an, weil durch ihn Gänserndorf Zentrum und Gänserndorf Süd verbunden werden konnten – dort, wo es heute auf den etwa 4 Kilometern zwischen den beiden Stadtteilen nur Felder und vielbefahrene Straßen gibt, sollte sich das neue Gänserndorf entwickeln. Außerdem folgt der Typus der Bandstadt selbst der Logik der Kombination und privilegiert keinen Teil gegenüber anderen. Die Bandstadt ist für den Entwurf aber auch eine symbolische Form: Am Anfang stand die Idee, dass die Einzigartigkeit jedes Menschen die Einzigartigkeit seines Lebensweges ist und dass sich Lebenswege als Linien darstellen lassen: Linien, die parallel verlaufen, einander kreuzen, über- und unterschneiden und sich mit anderen verflechten. Die Bandstadt entsteht aus der Verflechtung dieser Linien und orchestriert ihren Verlauf.



Leben, Linien, Bandstadt – Die Multitude als parallel verlaufende und sich berührende Wege.

Die Bandstadt setzt sich aus vielen einzelnen Linien zusammen, und jede dieser Linien beginnt in Gänserndorf und endet in Gänserndorf Süd (oder umgekehrt). Diese Linien sind jedoch keine symbolische, sondern vor allem eine rein „maschinische“ Übertragung der Idee der Lebenslinie in die Gestalt und den Verlauf der Stadt. Die Linien sind zunächst nichts anderes als Modelle aus buntem Draht, verschiedenfarbige Linien auf Plänen, die eng nebeneinander die beiden Teile Gänserndorfs verbinden, manchmal parallel laufen, auseinanderstreben oder sich verdichten, über- und unterqueren, an Knotenpunkten aufeinandertreffen. Das Geflecht der Linien garantiert Unterschiedlichkeit (jede Linie hat ihre eigene Farbe) und Gemeinsamkeit (Begegnung, Austausch, Verknotung), Trennung und Verbindung, Autonomie und Kooperation.

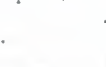
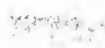
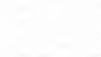


Diagramme der Bandstadt zwischen Gänserndorf-City und Gänserndorf Süd –
verschiedenfarbige Linien repräsentieren unterschiedliche Raumqualitäten.



Die Drahtmodelle, die in der ersten Phase des Studios entstanden, sind gleichermaßen architektonisches Modell der Bandstadt und sinnlich materielle Konkretisierungen des theoretischen Konzepts der Multitude. Im Modell lassen sich die Linien einfach dadurch unterscheiden, dass man ihren Verlauf aus Draht in verschiedenen Farben formt. Was aber soll die Unterschiedlichkeit der Linien in der Stadt ausmachen? Eine Unterscheidung nach Funktionen, wie sie die städtebauliche Moderne betrieb, d. h. wohnen entlang der einen, arbeiten entlang der anderen, Freizeit verbringen entlang der dritten Linie kam nicht in Frage, weil sie weder den heutigen noch den zukünftigen Produktions- und Lebensweisen gerecht wird. Stattdessen wurde ein Tool entwickelt, das jeder Linie bestimmte Parameter und Charakteristika zuweist, die sie von den anderen unterscheidet: Die *Urban planning matrix*.

GÄNSERNDORF URBAN PLANNING MATRIX

space / Raum		characteristic / Eigenschaft		sensation / Gefühle							
Narrow		wide		ordered		chaotic		motivated		disappointed	
big		small		noisy		silent		relaxed		toughful	
thin		thick		clean		dirty		lonely		together	
straight		curved		empty		crowded		cheerful		nostalgic	
polygonal		organic		luminous		dark		powerful		lazy	
enclosed		opened		concentrated		disperse		proud		amused	
vertical		horizontal		natural		artificial		relieved		worried	
opaque		transparent						playful		serious	