

Die Stadt als Bühne

Performativität und urbaner Raum

Das Nachdenken über die Stadt vollzieht sich heute oft in Begriffen des Performativen. Es ist von der Stadt als Event, als Ereignis, die Rede, von urbanen Räumen, die von den Bewohnern genutzt, angeeignet und verfremdet werden, von sogenannten Urban Games, einer neuen Spielkultur, bei der die aktuellen Kommunikationstechnologien eingesetzt werden, um quer durch die Stadt die Bewegungen der teilnehmenden Spieler in Echtzeit zu steuern. Die Stadt erscheint in diesen Szenarien als eine Bühne, auf der die unterschiedlichsten Handlungen und Rollen aufgeführt werden: Wo *Pac Man* und die ihn verfolgenden Geister durch die Straßen Manhattans rennen, Passanten zu Schatzsuchern werden oder anfangen, eigene Karten der Umgebung zu erstellen. Dem entspricht die Öffnung von Museen und Theatern: Ausstellungen und Inszenierungen beschränken sich nicht mehr auf die Innenräume ihrer angestammten Institutionen, sie finden auf Straßen und Plätzen statt, die mal zur Kulisse, mal selbst zum Akteur werden. Gleichzeitig ist die Stadt zum Austragungsort sozialer, politischer und religiöser Konflikte geworden. Auch diese Konflikte werden in der globalisierten Welt des 21. Jahrhunderts durch Medien gesteuert. Internet und Mobiltelefon sind nicht nur Foren der Informationsverbreitung, sie dienen ebenso der Organisation sozialer Gruppen, die sich vornehmlich im urbanen Raum artikulieren, ihn besetzen, lahmlegen oder sogar zerstören.

Am ersten Samstag im April feiern tausende Menschen den *International Pillow Fight Day* – in New York, Bukarest, Stockholm, Berlin und London, hier auf dem Trafalgar Square. (Bild: Getty Images)



Aus Sicht der Performativitätstheorie, die sich aus der Sprachphilosophie und der Theaterforschung nährt, basieren solche Interventionen im städtischen Raum auf Akten der Aufführung. Diese Akte, seien es Sprechakte, körperliche Gesten oder Handlungen, können sowohl konstruktiv wie auch destruktiv sein. Sie schaffen und verändern Wirklichkeiten, doch sind es weniger jene, die im Rahmen des Theoriemodells untersucht werden, sondern vor allem der Akt selbst, seine Eigengesetzlichkeit und Ereignishaftigkeit, seine Prozessualität und Dynamik. Inwieweit Handlungen entsprechend ideologisch motiviert sind und eine zu interpretierende Bedeutung überhaupt einen Sinn hat, erweist sich in der Betrachtung als zweitrangig. Im Vordergrund steht ihre Aufführung.

Vielen der jüngeren Erscheinungen in den Städten wie etwa den medial organisierten Flashmobs geht es tatsächlich genau darum: um den Aufführungsakt als solchen. Ob sich zweihundert Menschen auf dem New Yorker Zentralbahnhof treffen und zu einem bestimmten Zeitpunkt für fünf Minuten erstarren oder sich Hunderte vor dem Kölner Dom einfinden, um gemeinsam eine Kissenschlacht zu veranstalten, Sinn- und Zweckhaftigkeit spielen weder in dem einen noch in dem anderen Fall eine konstitutive Rolle. Sicherlich lassen sich diese Aufführungen als temporäre Aneignung und Verfremdung des öffentlichen beziehungsweise halböffentlichen Raumes begreifen und haben soziale Implikationen, insofern es hier um spontane Gemeinschaftsbildungen geht. Mit dem Ende des Aufführungsaktes löst sich beides allerdings auf, ohne dass die daran mehr oder minder explizit geknüpften politischen Botschaften oder sozialen Forderungen weiterführend umgesetzt würden. In der Fokussierung auf das aktuelle Tun, in der Präsenz der Aufführung, liegen nicht nur die emanzipatorischen Möglichkeiten solcher Praktiken und der Theorie des Performativen insgesamt, sondern auch ihre Grenzen.

Dennoch eignet sich die Performativitätstheorie, einen neuen und anderen Blick auf die Stadt zu werfen, deren Räume weit weniger statisch und passiv sind, als es ihre in Stein gehauenen und in Beton gegossenen Architekturen nahezulegen scheinen. Zugleich hat sie das semiotische Paradigma der Stadt als Text ablösen können, das den urbanen Raum vor allem als Schriftraum konzeptualisiert hat. Stellte sich die Stadt aus semiotischer Sicht als eine Zeichenoberfläche dar, die es mit Verfahren und Begriffen der Sprach- und Literatur-

wissenschaft zu entschlüsseln galt, konnten Fragen nach der Materialität von Stadt, nach dem Verhältnis zwischen der Architektur und ihren Nutzern oder nach den Handlungen, Bewegungen und Wahrnehmungen in urbanen Räumen im Rahmen dieses Paradigmas nur bedingt gestellt werden. Mit der Performativitätstheorie sind sie hingegen in den Mittelpunkt gerückt.

Dem kommt eine Reihe jüngerer stadtsoziologischer Arbeiten entgegen, in denen die tradierte Vorstellung des urbanen Raumes als eines neutralen Behälters gleichermaßen kritisiert worden ist. In Bezug auf die Stadt wird dort inzwischen von einem dynamischen Handlungsraum gesprochen. Auch in der Stadtsoziologie wird also den Akteuren von Stadt, zu denen nicht nur die Bewohner, sondern eben auch die Architektur, die medialen Systeme und die städtischen Institutionen zählen, neuerdings mehr Beachtung geschenkt. Dieser Theoriebildung um die Performativität urbaner Räume geht eine Praxis in den Städten voraus, die immer schon performativ gewesen ist, sich jedoch zu unterschiedlichen Zeiten je und je anders in Szene gesetzt hat. Von einer besonderen Performanz des öffentlichen Raumes dürfte hinsichtlich der antiken Agora gesprochen werden. Schauprozesse und öffentliche Hinrichtungen im Mittelalter und in der frühen Neuzeit haben den Raum der Stadt ebenfalls in eine Bühne, und zwar in eine der Gerichtsbarkeit des Souveräns, verwandelt. Hinzu kommen religiöse Prozessionen sowie weltliche Triumphzüge, die der Machtrepräsentation der jeweiligen Herrschaftsgeschlechter dienten und deren Akteure und ephemere Architekturen den Stadtraum für eine kurze Zeit veränderten. In diesen zeitlich begrenzten und rituell gerahmten Aufführungen wird die Performativität urbaner Räume besonders evident, aber sie findet auch im Alltäglichen statt und kann so unscheinbar sein wie die Bewegungen und Handlungen, die jeder Stadtbewohner ausführt, und deutlich sichtbar, wenn sich mehrere Menschen zentrale Plätze der Stadt aneignen, indem sie diese für eine bestimmte Zeit mit ihrem Körper besetzen.

Zur Performativität der urbanen Soundscape

Für das performative Hervorbringen urbaner Räume erweist sich die Bewegung des Gehens als grundlegend. Verschiedene Studien seit den 1970er Jahren haben das Gehen in der Stadt hierbei als Sprechakt und Redefigur, als Inszenierung des Körpers und als multimodale, alle Sinne einbeziehende Erfahrung herausgestellt. Dass man Stadt gewissermaßen

schmecken, riechen, tasten, hören und sehen kann, ist vonseiten der Stadtplanung und der Stadtsoziologie lange Zeit vernachlässigt worden. Historisch hat vor allem der Gesichtssinn die wissenschaftliche Betrachtung der Stadt beherrscht, wie das noch Kevin Lynchs epochemachende Studie zum Bild der Stadt aus dem Jahr 1960 zeigt. Erst seit Kurzem mehrten sich die Ansätze, auch die anderen Sinne systematisch einzubeziehen.

Wenn es um die Performativität urbaner Räume geht, kommt dem Hörsinn tatsächlich eine besondere Bedeutung zu. Mit unserem Körper bringen wir eigene Geräusche hervor: über die Stimme, das Gehen und die Tätigkeiten, die wir mit ihm ausführen; und unser Körper nimmt permanent Geräusche wahr. Die Ohren lassen sich nicht, wie die Augen, schließen. Klang ist gleichzeitig nach außen gewandter Ausdruck des Körpers und etwas, das in das Innere des Körpers eindringt. Der selbst erzeugte und wahrgenommene Klangraum unterliegt damit einer doppelten Ordnung: einer expressiven und einer pathischen. Die Produktion und Rezeption von Klängen wird dabei wesentlich durch die Architektur mitbestimmt. Material und Form von Gebäuden und Straßen reflektieren und absorbieren Schallwellen. Zählt das zu den physikalischen Eigenschaften akustischer Architekturen, so haben die durch sie hervorgebrachten Räume zugleich eine soziale Wirkung. Sie können beispielsweise zur Gemeinschaftsbildung beitragen. Ein von Alain Corbin in *Die Sprache der Glocken* (1995) ausführlich beschriebenes Beispiel dafür wäre das Glockengeläut vor-moderner Städte, das nicht nur den Tagesrhythmus bestimmte, sondern zugleich einen Raum der sozialen Zugehörigkeit und Identität gestiftet hat.

Klangräume können aber auch vereinzeln und isolieren. Die radikalste Form einer solchen Isolation von der Soundscape der Umgebung dürfte der Walkman sein, der inzwischen durch den MP-3-Player ersetzt worden ist. Dass dies nicht in einem medien- und kulturpessimistischen Sinn zu deuten ist, sondern der Walkman eigene Praktiken des Raumes generiert, hat Shuhei Hosokawa in einem frühen Beitrag zum »Walkman-Effekt« dargelegt. Die Überlagerung der urbanen Soundscape durch die Lautsphäre des Walkman führt sowohl zu einer Dekontextualisierung, insofern der sichtbare Raum von seinem Klang befreit ist, als auch zu einer Rekontextualisierung, da das, was über den Walkman gehört wird, zu neuen Wahrnehmungen und Bedeutungen der visuellen Sphäre führt. Dem Walkman-Hörer eignet darüber hinaus ein Habitus, der ein theatraler ist. Hosokawa ermittelt ihn unter

anderem in einer musikalischen Expressivität des Ganges.

Zu den affektiven und pathischen Qualitäten akustischer Räume gehört die Stimmung, in die sie den Körper versetzen. Geräusche und Klänge lösen feierliche, traurige, ängstliche oder aggressive Stimmungen aus. Diese Stimmungen wirken sich unmittelbar auf die Wahrnehmung von Stadt aus. Straßen können durch ein vielfältiges Stimmengewirr enger erscheinen, Gebäude werden durch das hallende Echo von Schritten zu unheimlichen Orten oder werden monumentaler wahrgenommen, als sie tatsächlich sind. Schließlich haben akustische Informationen einen besonderen Anteil an der räumlichen Orientierung. Unwillkürlich richtet sich der Körper nach Geräuschquellen. Sie markieren Orte, die der Navigation durch den Raum als Landmarke dienen können, und sie zeigen in ihrem Klangvolumen Entfernungen und Richtungen an. Urbane Räume modellieren demnach nicht einfach nur Klänge, vielmehr wirken diese Klänge auf die Wahrnehmung, die Bewegung und das soziale Verhalten in diesen Räumen zurück und haben darüber unmittelbaren Anteil an deren situativer Hervorbringung.

Inszenierungen des Urbanen

In Zusammenhang mit der Performativitätstheorie lässt sich urbanes Leben in vielerlei Hinsicht als Inszenierung beschreiben. Dies fängt schon im Kleinen mit der Inszenierung bestimmter Wohnatmosphären durch Einrichtung, Licht- und Sounddesign an und reicht bis zu den großflächigen Inszenierungen von Einkaufszentren und Shopping Malls am Rande und inzwischen auch in der City. Inszenierung kann selbst gesamte Städte umfassen, die sich vom Stadtmarketing ein eigenes Image

Flaneure in Paris: Gustave Caillebotte, *Rue de Paris, temps de pluie*, 1877 (Art Institute of Chicago).



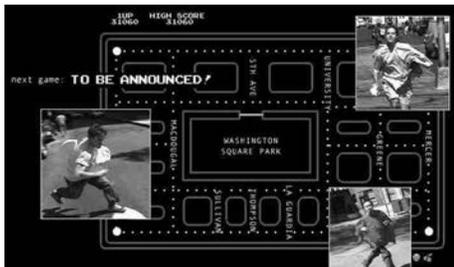
kreieren lassen, etwa das der Musikstadt oder der Kulturmetropole. Diese Inszenierungen, die in Architektur umgesetzt und über Bilder verbreitet werden, wirken sich unmittelbar auf die Wahrnehmung des urbanen Raumes aus. Dem entsprechen die flüchtigen Körperinszenierungen der Passanten, die sich über Kleidung und Habitus mal in Szene setzen, mal unauffällig in der Masse untergehen wollen, die in Rollen schlüpfen oder gleich in Rollenspiele eintauchen, die, aus der Virtualität der Texte und des Computers kommend, heute im materiellen Stadtraum aufgeführt werden.

Der Flaneur: Die historische Figur, die sich der Performativität urbaner Räume erstmals systematisch verschrieben hat, ist der Flaneur. Er trat zu einem Zeitpunkt auf, als sich die Städte in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts zu modernen Metropolen entwickelten, und machte sich die Stadt zu seiner Bühne. Dort entwarf er sich als Dandy, als Detektiv, als Lumpensammler. Indem er die Straße zu seinem wesentlichen Aufenthaltsort wählte, verschränkte sich im Flaneur der öffentliche mit dem privaten Raum. Dieser hybride Raum, der sich gegenwärtig über das Internet realisiert, über das das Private gleichermaßen, jedoch als Massenphänomen öffentlich wird, fand seinen architektonischen Ausdruck in der Passage. Die Passage wurde zum Interieur der Stadt und als solches zum Refugium des Flaneurs. Wenn der Flaneur nach der Benjaminschen Lektüre von Charles Baudelaire den Heros der Moderne darstellt, dann weniger, weil er den Fortschritt der Moderne verkörpert. Er ist vielmehr deren Antipode, weil er in einer sich zunehmend beschleunigenden und arbeitsteilig organisierten Gesellschaft über die Langsamkeit seiner Schritte, das zur Schau gestellte Flanieren, mit dem sich ein aktives Nichtstun verbindet, die Zeit ausdehnt. Der Flaneur tritt damit buchstäblich aus dem standardisierten Zeittakt der industriellen Gesellschaften heraus. Auch der Raum, den der Flaneur beim Gehen realisiert, ist ein diskontinuierlicher. Einzelne Gebäude, Straßen oder auch nur Straßennamen werden zu symbolischen Orten, zu Orten der Erinnerung, die aus dem durch Hausnummern und stadtplanerische Eingriffe vereinheitlichten Raum der modernen Großstadt einen qualitativen und narrativen Raum machen.

Der Situationist: Vergleichbar dem Flaneur ging es auch dem Situationisten der 1950er und 1960er Jahre um den qualitativen Raum der Stadt. Widersetzte sich der Flaneur vor allem dem Zeitregime der Moderne, so richtete sich der performative Gestus des Situationisten gegen den Raum der Moderne. Mit dem Programm des unitären Urbanismus reagierte der

Situationismus im Besonderen auf den funktionalen Städtebau der Nachkriegsjahre und auf eine kartografisch-panoptische Konstruktion von Stadt. Teil dieses Programms war die *dérive* als eine Technik des Umherschweifens. Über den Zeitraum wenigstens eines Tages hinweg galt es, die Stadt zu durchstreifen, sich treiben und einzulassen auf die Begegnungen mit Passanten, aber auch auf die unterschiedlichen Charaktere und Stimmungen der Stadtviertel. Die Praxis der *dérive* hat mit dem Flanieren aus dem 19. Jahrhundert und auch mit ihrer Fortsetzung durch die Surrealisten, die die Stadt als mythologischen und libidinösen Raum erkundeten, die Bewegung durch den urbanen Raum gemein. Ihr Ziel war die Schaffung eines zweckentfremdeten und ludischen Raumes. Stellte das Flanieren bereits eine eigene Kunstform dar, dann radikalisierten die Situationisten diese Form. Aus der alltäglichen Praxis des Gehens in der Stadt wurde eine ästhetische Praxis, die schließlich an die Stelle der Kunst selbst treten sollte. Damit verband sich bei den Situationisten ein politisch-aktivistisches Programm zur Überwindung der bürgerlichen Klassengesellschaft.

Urban Player: Eine solche ideologische Motivation ist dem Urban Player des 21. Jahrhunderts dem Wesen nach fremd. Seine Aktionen in der Stadt sind rein spielerischer Natur, und zwar ohne dass darin eine Überwindung der Kunst gesehen würde. Sie beschränken sich wie bei *PacManhattan* auf die Durchführung eines Spieles, das unter anderem auch entwickelt worden ist, um die Möglichkeiten der neuen Kommunikationstechnologien zur Bewegungs- und Handlungssteuerung zu erproben. Dass es dabei zur Verfremdung und Zweckentfremdung öffentlicher Räume kommt, Gebäude zu Mitspielern werden, insofern sie Spielinformationen bereithalten, und sich passive Passanten in ein aktives Publikum verwandelt sehen, ist dennoch kaum zu bestreiten.



Eben das aber scheint die heutigen Inszenierungsformen der Stadt mit den situationistischen Interventionen in den urbanen Raum zu verbinden. Entsprechend stellen sich zahlreiche mediale Projekte im Stadtraum heute in ihre Tradition; bis hin zu solchen Adaptationen der *dérive*, bei denen die Mitspieler ein Pro-

gramm ausführen, nach dem das Sehen eines Gegenstandes auf der Straße, wie etwa einer bestimmten Einkaufsstüte, das Einschlagen einer neuen Richtung zur Folge hat. Tatsächlich sind auch die Touren der Situationisten nicht ohne ein Skript ausgekommen. Die Anweisungen, wie eine *dérive* durchzuführen ist und welche Orte sich dafür besonders eignen, wurden durchaus kommuniziert, allerdings noch nicht in Echtzeit, sodass sich die Umherschweifenden seinerzeit noch im urbanen Raum verlieren konnten. Dies ist mit dem Einsatz der jüngsten Generation an locative media kaum mehr möglich. Sie erlauben neben einer Synchronisierung der Bewegungen im Raum die stete Lokalisation des Körpers, der diese Bewegungen ausführt. Freilich gehört es zur Theorie des Performativen, dass jedes Skript bei seiner Ausführung zugleich überschritten wird. Das gilt für die situationistischen Direktiven zur Erkundung urbaner Räume ebenso wie für die *Urban Games*. Und dennoch trennt beide Ansätze die Utopie, dass sich mit der Aneignung urbaner Raumordnungen auch bestehende soziale Ordnungen überwinden lassen.

So unterschiedlich die historischen Figuren von Flaneur, Situationist und Urban Player in ihren Motivationen auch sein mögen, über die mediale Inszenierung der eigenen Praktiken der Raumbewegung und Raumhervorbringung haben sie unmittelbar dazu beigetragen, den Raum der Stadt als eine Bühne zu begreifen. ■

Literatur:

Jean-François Augoyard, *Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*, Paris 1979.

Jean-François Augoyard, *La vue est-elle souveraine dans l'esthétique paysagère?*, in: Alain Roger (Hg.), *La théorie du paysage en France (1974-1994)*, Seyssel 1995, S. 334-345.

Barry Blesser und Linda-Ruth Salter, *Spaces speak, are you listening? Experiencing Aural Architecture*, Cambridge/Mass. 2007.

Christa Brüstle, *Klang als performative Prägnung von Räumlichkeit*, in: Moritz Csáky, Christoph Leitgeb (Hg.), *Kommunikation, Gedächtnis, Raum. Kulturwissenschaften nach dem »Spatial Turn«*, Bielefeld 2009, S. 113-129.

Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin 1988 (frz. 1980).

Shuhei Hosokawa, *Der Walkman-Effekt* (1984), in: Karlheinz Barck u.a. (Hg.), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1990, S. 229-251.

Grundriss des Urban Player-Spiels *PacManhattan*.