

josé pérez de lama

Geographien_der_[angeschlossenen]_Menschenmengen:

Zwischen der Räumlichkeit der Flüsse und Science-fiction (Auszüge)

[2004]

Satz I.

Die Realzeit, die offene Übertragung, die Teilnahme von verschiedenen geographischen Standorten aus und dessen Inszenierung bieten den Schlüssel, um Architektur neu zu definieren und einen neuen öffentlichen Raum zu aktivieren.

[pablo de soto / hackitectura.net / 2003 / okupa futura _ corvera]

Unter der kombinierten Wirkung des Paradigmas der Informationstechnologie einerseits und der von der heutigen geschichtlichen Wandlung verursachten sozialen Formen und Vorgängen andererseits, haben sich sowohl Zeit wie Raum verändert.

[1997, p:410] Manuel Castells

Stadtplanung und science-fiction

Interferenz.01

* *hackitectura.01* :: Unerwarteter -und meistens subversiver- Gebrauch von architektonischen und städtischen Systemen. [Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada. Edición Internacional, 2001>>2003_a / siehe auch, "urbanismo anarquista, arquitectura gonzo, atr-arquitectura, fiesta"]

* *hackitectura.02*, (hackitecto/a) :: Aktion, Event, aus der Bemächtigung von Hacker und Architekten konstruierte Situation.

* *hackitectura.03* :: soziale Netze + telematische Netze + Räume; Taktiken der Raumproduktion, die mit den auftauchenden Prozessen der neuen [rhizomatischen, fließenden] Geographien der Menschenmengen verbunden sind [siehe auch "multitud digital, multitud conectada, *smart mobs*, *social netwars*]

Interferenz.02

Fest

Ein Fest ist ein Ritual womit die Gesellschaft, symbolisch und einzigartig, sowohl die Werte einer Gemeinschaft wie auch die Beziehungen zwischen Menschen, Gruppen, Raum und Geschichte darstellt. Ein Fest stellt eine Variante des Wissens dar, die zwangsweise mit Räumlichkeit und Stadt verbunden ist. Wenn auch Feste meistens als Bestandteil der traditionellen Kultur verstanden werden, besteht auch die Möglichkeit, neue Feste als Werkzeug der Neuerfindung der Welt zu schaffen. Einige Beispiele von neuen Festen sind die konstruierten Situationen des IS, die *acid tests* der Merry Pranksters, die Instant-Städte von Archigram, die "Antiglobalisierungs"-Proteste oder die *raves* der letzten Jahrzehnte. Das Fest, als Erfindung, ist ein multidisziplinäres Produkt, das von Architektur, Sozialtechnik, Multimedia und Theaterproduktion gespeist wird. In Gegensatz zum tektonischen Modell, das die Moderne beherrscht hat, entspricht das Fest der semperischen, architektonischen Kategorie des "Berges", das sich durch die Herstellung einer Atmosphäre und die Suche des Erhabenen auszeichnet.

Okupa Futura und andere Events von hackitectura.net

Da wo die Räume geschlossen wurden, sind die Bewegungen nomadenhaft geworden und haben den Exodus gewählt. Dabei haben sie den Wunsch und die Hoffnung einer nicht zu unterdrückenden Erfahrung mitgenommen. [N&H, p:76]

hackitectura.net, - Bande von Architekten und Hacker, dessen Kern Sergio Moreno, a.k.a. chaser, Pablo de Soto und ich selbst bilden -; sie hat an einer Reihe von Aktionen teilgenommen, die auch mit diesem Rhizom von Science-fiction-Stadtplanung verbunden ist. ¹

Soziale Netze + telematische Netze + Räume / Gebiete sind die Materialien, womit wir uns vorgenommen haben, Flußarchitekturen zu produzieren, die gleichfalls im Sinne von Deleuze-Guattari Kriegsmaschinen sein sollen. Diese Bestandteile sind nicht so ungewöhnlich, wie es auf dem ersten Blick scheinen könnte. Wenn sich auch die konventionellen Architekturen der Moderne als autonome Objekte darstellen wollen, aus einem weiteren und kritischen Blickwinkel müßte man sie auch als komplexe Bemächtigung des kapitalistisch-staatlichen Produktionsprozesses -worin sich die Architekt miteinander bezieht- + die Vorrichtung des architektonischen Objekts + ein mehr oder weniger begrenztes Wohnen betrachten: eine Bemächtigung, die von der Performance der Anwender dargestellt wird. Wir sind also der Meinung, daß eines der Wege zur Forschung von etwaigen Verwandlungen innerhalb der Architektur die Infragestellung nicht nur der architektonischen Bestandteile selbst, sondern auch der Gesamtheit der Subsysteme und der Beziehungen, die sich zwischen ihnen in der Produktion und im sozialen Verbrauch der Architektur bilden, anstreben sollte. Wir möchten uns andere Prozesse, andere Hauptdarsteller, andere Inhalte und andere Beziehungen vorstellen.

Während in der Welt der Kunst die Dematerialisierung und die Entweihung der Objekte schon seit langer Zeit akzeptiert worden ist -Situationismus, Fluxus, punk, Aktionismus, net-art...-, scheint die Architektur fast zwanghaft dem Fetischismus des Objektes treu zu bleiben. Kein Zweifel, daß sich dieser Fetischismus bis zu einem gewissen Punkt auf vernünftiger Weise rechtfertigen läßt: schließlich brauchen wir ein Dach überm Kopf. Aber sie tut es auch auf eine etwas unheimlichere Weise, die viel mit Macht und Sozialkontrolle zu tun hat: Man ist geneigt, als wirkliche Architektur nur die großen Werke anzuerkennen; Werke also, die nur von denjenigen realisiert werden können, die bereits über wirtschaftliche und soziale Macht verfügen, unter Mitarbeit von deren techno-künstlerischen Alliierten.

Laney - Hauptdarsteller einiger Romane von William Gibson - hatte vor nicht langer Zeit bemerkt, daß die wenigen Menschen, die über einen Titel verfügen, worin ganz klar ihre Tätigkeit beschrieben wird, Arbeiten ausübten, die er sich nie gewünscht hätte. [Gibson, 1996, p: 64]. Tatsächlich: brandneue Tätigkeiten sind schwer zu definieren. Das kommt bei uns immer wieder vor. Wenn wir unsere Arbeit Freunden und Familienangehörigen, anderen Architekten oder sogar avantgardistisch eingestellten Leuten erklären wollen, hören wir immer wieder denselben Kommentar: Ihr macht also keine "richtige" Architektur!

Es folgen einige Beispiele, um den Leser von Pasajes diese Diskussion über das Architektonische im Flußraum näher zu bringen:

Eine der Forschungslinien, der wir schon seit mehreren Jahren folgen, besteht aus der Konstruktion von Situationen unter Verwendung von digitalen Tools, die die Aneignung & Neubedeutung eines -in der Regel städtischen- Raumes ermöglichen; eine Aneignung, deren Hauptdarsteller die Einwohner des von uns behandelten Raumes sind; dieser Raum verwandelt sich während der Aktion, bis er zum Knoten der [antithetischen] Flußräume wird. Ursprünglich haben wir die architektonische Vorrichtung, die diese Verwandlung des Raumes ermöglicht, "Medientank" genannt [Sevilla, 2000, Barcelona, 2001]; später wurde

¹ Zur weiteren Auskunft über die Arbeiten von hackitectura.net: <http://www.hackitectura.net/>. Bei dessen letzten Projekten hat hackitectura.net u.a. mit Ramiro Cosentino [xicnet.com], Jaume Nualart [riereta.net], Jose Luis Tirado, Telenoika / Videia [Barcelona], mznu [bitchvolley.com], die Kollegen von Madrid Wireless und La Grieta [Lavapiés], zemos98.org [El Viso del Alcor] zusammengearbeitet...

die gesamte Aktion als *Plug & Play Social Event* [P&P/SE] getauft [Atenas, 2002, Sevilla y Corvera, 2003]; neuerdings haben wir einen Ausdruck als Namen gewählt: <habitación de la multitud conectada> ('Zimmer der angeschlossenen Menschenmenge') [Bilbo, La Rábida, 2003].

Bei unseren Events schließen wir die von uns intervenierten Räume, mit mit möglichst hoher Bandweite, an das Netz an, um über diese Anschlüsse, in Realzeit, Sendungen aus verschiedenen Erdpunkten zu erhalten; gleichzeitig wird auch live (streaming / webcasting) alles, was lokal geschieht, in das Netz gesendet.

Dieser Datenrhizom wird in den Raum projiziert, in dem der Event stattfindet, womit er eine zweite, flüssige Haut erhält, die gleichzeitig virtuell, reell und interaktiv ist. Ein interaktives Interface ermöglicht, den Event, sowohl live wie auch auf andere Weise, im Netz zu erleben.

Die Aktion verfügt also über eine doppelte/mehrfache Realität: eine lokale und physische Realität, die sich als Knoten gestaltet, und eine zweite, virtuelle und interaktive, die im Ciberspace stattfindet. Dieses Ensemble haben wir "Zimmer der angeschlossenen Menschenmenge" genannt. Der ganze Prozeß wird mit eigener Ausrüstung, in Mitarbeiter-Netzen von verteilter Zuständigkeit, low/tech-Systemen und, größtenteils, mit free software durchgeführt. Einige Autoren haben diese und ähnliche Tätigkeiten "Architektur der Interaktivität" oder "Architektur des Interfaces" genannt.²

Als konkretes Beispiel möchte ich eine der letzten flüssigen Architekturen von hackitectura.net beschreiben: Im Januar dieses Jahres haben wir eine Aktion im baufälligen Schnellzugbahnhof des ehemaligen Sitzes der Weltausstellung von Sevilla, heute "Tecnópolis de la Cartuja", aufgerufen: ein *terrain vague* und Trümmerplatz der Postmoderne. Der Event wurde von Juan Bollaín verfilmt um es als Fragment einer Nachrichtensendung vom Jahre 2030 einzufügen, die für ein Science-fiction-Dokumentarfilm erstellt wird; dabei wird über eine, durch 30 Jahre aktiver Teilnahme der Bürger, verwandelte Stadt nachgesinnt. Es kamen Hackers, djs und vjs aus Sevilla, Madrid und Barcelona. Wir haben einen drahtlosen Anschluß an ein Amtsgebäude, das einige hundert Meter von der Stelle entfernt war, gehackt. Mit den Gehäusen von alten Kassenautomaten, die seit 1992 dort aufgestapelt waren, haben wir eine Barrikade neben dem Zuggleis errichtet, worin wir PCs und Peripheriegeräte installiert haben. Zwei Generatoren haben uns mit Strom versorgt, und sieben Videoprojektore und zwei Stereoanlagen, die wir mit den lokalen *travelers* ausgehandelt haben, tätowierten eine neue, elektronische Haut auf die Stoffabdeckungen dieser postmodernen Trümmer. Während des Events haben wir Life-Anschlüsse mit Argentinien, el Viso del Alcor und die Straße von Gibraltar gemacht. Dem Event konnte man über die Web-Seite von hackitectura folgen... bis das Gewitter, das die *instant city* mit Textilstrukturen und elektromagnetische Wolken überflutete, die gesamte Installation platzen ließ. Trotzdem ging die Aktion in der Peripherie der Tecnópolis bis zum Tagesanbruch weiter.

Einige unserer katalanischen Kollegen sind mit dessen Koffer und Ausrüstungen in den Tag hinein geflogen; sie nahmen ein Taxi, das sie bis zum Bahnhof im Stadtrand brachte; sie bauten ihre Anlagen auf; die ganze Nacht über haben sie Bilder und Ton gesampelt und mit den übrigen Ergebnissen der Bande zusammengemixt. Dann haben sie alles wieder aufgeräumt und zu Mittag waren sie schon zurück in Barcelona... Neue flüssige Wohnarten, weit entfernt von den Klischees der Tapas und des globalisierten Tourismus.

Mit dieser kurzlebigen Architektur wollten wir, unter anderem, neue Forschungs- und Entwicklungskonzepte für die Tecnópolis von Sevilla vorschlagen, sowie andere Prozesse der technologischen Innovation, die populär sind und die Teilnahme Aller ermöglichen. Gleichzeitig haben wir die Straße und auch das Netz als öffentliche Räume reklamiert... Wem gehört das Netz? Das Netz ist unser!

Andere Aktionen mit ähnlichen Vorrichtungen sind diesem Event von Cartuja-Sevilla sowohl gefolgt wie vorausgegangen.

² Lucy Bullivant / 2002 / The architectural skin and the silver screen / in: Archis # 5, Amsterdam, pp:92-96

In unserer Projektbeschreibung für den Wettbewerb der Kulturolympiade in Athen haben wir verschiedene theoretische Argumente ausgearbeitet, worauf sich unsere Vorschläge gründeten:

Das Konzept baut sich an der Schnittstelle von vier verschiedenen Ideen auf:

1/ Im Lager der Athene:

[...] Bei Sozialkonflikten bieten sowohl Internet wie andere Medien täglich den Individuen und den kleinen Gruppen mehr Macht, um die Handlungsweisen der Staate zu beeinflussen. [...] Mars, der alte und rohe Kriegsgott, muß der Athene, der gut bewaffneten Göttin des Wissens, den Weg räumen. [... / Arquilla & Ronfeldt, Rand Corp. / In Athena's Camp]

2/ Die Stadt als Bühnen für Videospiele

Die traditionelle und die virtuelle Realität fließen jedes Mal mehr ineinander. Die Videospiele sind zu einem der wichtigsten Experimentierfelder zur Erforschung von neuen Formen geworden. Die Produktionsprozesse der städtischen und der digitalen Formen kommen sich jedes mal näher. Internet wird langsam zu einer der herausragenden Erfahrungen der globalisierten Welt. Der P&P/SE will die städtische Landschaft als Bühne für die Projektion von Videospiele und für das Surfen im Internet gebrauchen, wobei den Benutzern die Möglichkeit eingeräumt wird, selbst mit den neuen Beziehungen zwischen Digitalität und Körperlichkeit, zwischen dem Globalen und dem Lokalen, zu experimentieren.

3/ [Neu]situationismus

Für die Situationisten sind die Menschen mit verschiedenen städtischen Vorrichtungen ausgestattet, sie konstruieren ständig Situationen und suchen "qualitative" Erfahrungen: Jene Erfahrungen, die von der Poesie, die das Leben ändert und die Welt verwandelt, ausgeströmt werden. Der P&P/SE wird den Teilnehmern mit einem Werkzeugset zur ständigen Verwandlung seines städtischen Mediums versehen. Diesmal sollen aber die von den Situationisten ausgedachten Elemente aus Bildern und Ton, Wellen und elektromagnetischen Feldern bestehen.

4/ Cyborg-Architektur

Anders als im klassischen, rationalistischen Paradigma, ersetzt die Cyborg-Identität die von Alberti und Mies gesuchten Ideale von Harmonie, Reinheit, Vollendung und Natur durch im Netz organisierte, dezentralisierte, austauschbare und in ständiger Verwandlung sich befindliche Ideale. Die Cyborg-Architektur besteht aus halbautonomen Bauteilen, die untereinander in informations- und kommunikationsähnlichen Netzen angeschlossen sind. Vom politischen Standpunkt aus, ersetzt die Cyborg-Architektur die Ideen von Identität, Hegemonie, Hierarchie und Schauspiel durch die der Hybridisierung, Vielfältigkeit, Horizontalität und Performance.

Projekt Indymedia Estrecho :: Auftauchen von einem anderen Gebiet

Schon wieder telematische Netze + soziale Netze + Gebiet. Als ein Subsystem unter vielen anderen nimmt hackitectura.net Teil an der Bemächtigung von selbstorganisierten Sozialnetzen, die dabei sind, Indymedia-Estrecho zu bilden: eine auftauchende digitale Geographie, eine territoriale Flußarchitektur, die sich als Gegensatz zum "geriffelten Raum" der offiziellen, wirtschaftlichen und militärbedingten Geographien versteht, d. h., von den politischen Grenzen des Neoliberalismus, die versuchen, die Menschenmengen von Europa und Afrika zu trennen.

Indymedia ist ein globales und horizontales Netz von unabhängigen Medien. Mit Basis im Internet (aber nicht nur dort), werden die Nachrichten, die Analysen und die Multimedia-Materialien der Indymedia-Webseiten von allen Teilnehmern im Internet offen produziert, ohne jegliche Filter. Das erste indymedia wurde in Seattle 1999 gegründet, und seitdem sind schon mehr als hundert lokale Knoten organisiert worden, die sich in den fünf Kontinenten verteilen. Jeder der indymedia-Knoten ist unabhängig, wobei

das Netz Ressourcen und Kenntnisse teilt. Es handelt sich um noch ein Fall von viraler Ausbreitung und viralem Auftauchen. [<http://www.indymedia.org/>]

Im vergangenen März fing ein Team von Aktivisten, Medienkünstlern und Hackern an, das Projekt Indymedia-Estrecho zu fördern. Wir haben es uns als Flußraumvorrichtung vorgestellt, die sich über das mehr geopolitische als geographische Gebiet der Straße von Gibraltar ausbreiten wird, d. h., im Süden der Iberischen Halbinsel, im Maghreb und auf den Kanarischen Inseln. In seinen knapp vier Jahren Existenz hat sich Indymedia nicht nur als ein wirksames Werkzeug zur Bildung von kollektivem Wissen bewährt, sondern auch als herausragendes Instrument zur Verstärkung der lokalen und globalen Sozialnetze (was man mittlerweile als "Bewegung der Bewegungen" getauft hat). Das Projekt Indymedia Estrecho schlägt außerdem einige Innovationen für das Modell Indymedia vor, das sich für einige Kritiker in Krise befindet. Einerseits wird es das erste Indymedia sein, das nicht nur grenzüberschreitend ist, sondern auch interkontinental. Andererseits haben wir uns vorgenommen, von einem hauptsächlich textuellen Format zu einem anderen Multimedia überzugehen, das in Realzeit empfangen und gesendet wird und mit mehrsprachigen Fähigkeiten ausgestattet ist.

Bild: Landkarte Indymedia-Estrecho

Wir stellen uns Indymedia-Estrecho als eine Konstruktion vor, die von einem Gebiet zum anderen überschreitet: ähnlich wie *The Bridge* von William Gibson in *Virtual Light*, oder *The Raft* von Neal Stephenson in *Snow Crash*.³ Es soll wie das Auftauchen einer virtuellen, flüssigen und rhizomatischen Brücke sein, die Menschen und Bewegungen verbindet; die Konstruktion einer Maschine von Kenntnissen und Gemütsbewegungen; ein Körper ohne Organe [CsO], der den Fluß der Wunschvorstellungen, die die geopolitische Entfernungen zwischen den beiden Ufern von Mittelmeer und Atlantischem Ozean rings um das Gebiet der Straße von Gibraltar überspringen, noch mehr aktiviert und befreit.

Übersetzung: Rosa Sala

³ Willian Gibson, 1993, *Virtual Light* / Neal Stephenson, 1992, *Snow Crash*