

Bogdan Bogdanovic im Gespräch mit Beppo Beyerl

Wien ist eine konföderative Stadt

Beyerl: Das nächste Heft von PODIUM widmet sich dem Thema "Wohnen und Hausen".

Bogdanovic: Was fällt mir ein zum Thema Wohnen und Hausen. Ich füge hinzu: Leben. Man sollte Häuser bauen, nicht um in ihnen zu wohnen, sondern um in ihnen zu leben. Was wir als Wohnen bezeichnen, greift zu kurz und erfüllt nur einfache Funktionen wie -ein Zimmer für die Kinder, ein Zimmer fürs Essen" und so weiter.

Beyerl: Gut, aber die Alternativen sind nicht einfach.

Bogdanovic: Es gab einmal die Idee, Wohnungen nicht zu Ende zu bauen. Der Grundriß ist fertig, die Außenwände sind vorgegeben, dann kommt die Familie und arrangiert den Raum. Das ist wie früher bei einem Schneider, zu dem ein Kunde kommt und der mit dem Schneider Material und Form bespricht. Heute gibt es leider eine sehr totalitäre Situation: Sie bekommen eine Wohnung und leben dann in dieser Wohnung, die ein anderer ohne sie entworfen hat. Früher, vielleicht auch noch heute auf dem Land, da war die Situation ganz anders: Da gab es viele Dialoge zwischen dem Bauer und dem Baumeister. Im Winter stehen Mann und Frau auf dem Grundstück, und sie sagt, ich will das soundso, und er sagt, er will das soundso. Nach vielen solcher Dialoge oder Spiele kommt das zustande, was man ein gutes Projekt nennen könnte.

Beyerl: Einwand: Da gibt es heute sicher Probleme in der Quantität. Heute stehen Gemeinden vor der Aufgabe, Tausende, oder Zehntausende Wohnungen zu bauen.

Bogdanovic: Ich weiß, alles was ich erzähle, ist ein bißchen utopisch, und ich habe keine Rezepte für den Wohnbau heute und jetzt. Dazu kommt noch, daß die meisten Leute gar nicht mehr wissen, was sie wollen, wie ihre räumlichen Bedürfnisse sind.

Beyerl: Wann gab es diese Idee, Wohnungen nicht zu Ende zu bauen?

Bogdanovic: Man versuchte in Amerika in den Siebzigerjahren, Simulationsspiele zu arrangieren. Dadurch gelang es, die Bedürfnisse der Familie zu entwickeln: Was will die kleine Tochter, und die fragte weiter: Was will also die kleine Puppe? Dann begann man zu zeichnen und das Projekt zu entwerfen.

Beyerl: Das war aber ein Spiel für die zahlungskräftige Oberschicht.

Bogdanovic: Ja, aber das Schwierigste ist es, einen Lebensraum zu verwirklichen für die verschiedenen Bedürfnisse. Vielleicht ist das eine Quadratur des Kreises.

Beyerl: Bleiben wir noch bei den Simulationsspielen.

Bogdanovic: Man hat sie auch heuristische Spiele genannt, jaja, von dem Ausruf des Archimedes: Eureka! Also auf Deutsch vielleicht erfinderische Spiele. Das klingt ein bißchen infantil, ist jedoch sehr klug: Spielen wir ein Haus! Spielen wir, um zu ergründen, welche Möglichkeiten habe ich, um Lebensräume einzurichten. Ich weiß, das klingt sehr theoretisch, sehr utopisch. Aber schließlich habe ich nie Häuser gebaut, ich habe höchstens Wohnungen gebaut für die Ewigkeit. Im Spiel könnte man vieles erproben, es geht nicht nur um die Komposition des Raumes, es geht um Materialien, um Farben und so weiter.

Beyerl: Bei einer Untersuchung stellte sich heraus, daß wir für die Ernährung 35% des Einkommens, für die Wohnung jedoch nur 7% ausgeben. Das heißt, das vielen relativ egal ist, wie sie ihre Lebensräume einrichten, oder daß viele bei einer einmal gewählten Einrichtung bis zum jeweiligen Ende bleiben. Versuchen wir, das Problem umzudrehen und dem ganzen eine positive Seite abzugewinnen. Ist es heute nicht so, daß eine Wohnung sozusagen fertig sein muß, daß sie die technische Infrastruktur liefern muß, daß sie Wärme, Licht undsoweiter liefern muß nach dem alten Satz von Karl Kraus: Die Stadt muß mir die Infrastruktur bereitstellen, gemütlich bin ich selber?

Bogdanovic: Das ist real, der moderne Mensch ist ein Nomade.

Beyerl: Das widerspricht aber ihrer Utopie.

Bogdanovic: "Spiel als Methode", Spielsimulation, um einen Raum zu "begreifen", das ist vielleicht schon altmodisch. Die Ideologie der heuristische Spiele kam in der Mitte der Siebzigerjahre aus Amerika, in Berlin gab es einen Kongreß. Damals habe ich Robert Jungk kennengelernt, der auch ein Verfechter der Spieltheorie war. Heute hingegen sind utopische Methoden und utopische Lösungen nicht mehr gefragt.

Beyerl: Als Intellektueller aus einem Land, das bis zu einem gewissen Grad dem Marxismus verpflichtet war, sind sie äußerst skeptisch gegen die sogenannte Utopie.

Bogdanovic: Utopie als Spiel ist für mich annehmbar, aber nicht als Programm, nicht als politisches oder soziales Programm, das führt zu einem Desaster. Es gibt aber mehr als die Utopie, mehr als das nirgendwo. Es gibt auch die Uchronie, also das Niemalswo, die "Nicht-Zeit". Und es gibt auch die Eutopie, also den "Gutort" oder die auf den Punkt gebrachte Utopie. Mit der allgemeinen "Utopie" verhält es sich wie mit einem Roman: Wenn man einen Roman in ein soziales Programm umsetzen will, endet das meist in einer schrecklichen Katastrophe.

Beyerl: Wie kann Utopie als Spiel ausschauen?

Bogdanovic: Ich will Ihnen etwas sagen, ich habe das auch meinen Studenten in Belgrad mehr oder weniger im Spaß gesagt: Ich will ein Haus ohne Fenster und ohne Türen bauen. Und dann will ich im Haus herumgehen und zeichnen: Da kommt ein Fenster her. Nein, doch da. Und an dieser Stelle im Dach will ich ein kleines Türmchen. Und die Tür hier, die kommt wieder weg, ich will die Tür auf dieser Seite. Und so weiter und so fort.

Beyerl: Ist diese heuristische Methode irgendwo tatsächlich umgesetzt worden?

Bogdanovic: Besonders gut erkennt man sie in der orientalischen Architektur, etwa in Marokko. Jedes Haus ist ein Ereignis für sich, entstanden aus einem bestimmten Verhältnis zwischen Erbauer und Bewohner. Und es zeigt eine gewisse Harmonie zwischen Form und Lebensraum.

Beyerl: Aber das kann doch nicht den Unterschied zwischen Orient und Okzident ausmachen.

Bogdanovic: Nein, nein, das ist ein Ausdruck einer präindustriellen Architektur: Jedes Haus ist ein Individuum für sich.

Beyerl: Vielleicht kann man im Postindustrialismus wieder zurückkommen zu menschlichen Formen.

Bogdanovic: Hoffen wir. Im Zeitalter des "Postpostpost" kann man alles vergessen, aber man kann nicht vergessen aufs Spielen. Das entspricht zutiefst der menschlichen Natur.

Beyerl: Sie bezeichnen Häuser, wie übrigens auch Städte, als Individuen mit bestimmten Charakteren.

Bogdanovic: Wissen Sie, ich komme aus einer Stadt, die einen dramatischen Lebensroman hat. Als ich ein Kind war, wurde ich geboren in einem Belgrad mit 100.000 Einwohnern. Als ich maturierte, im letzten Jahr vor dem Krieg, gab es 300.000 bis 400.000 Einwohner. Im Krieg ist die Zahl beträchtlich gesunken. Nach dem Krieg gab es eine neue Bevölkerungsexplosion, und ich schätze, Belgrad hält jetzt bei 1,6 Millionen Einwohner. Ich habe also vier verschiedene Städte erlebt, die alle Belgrad hießen. Nun stellt sich die Frage: Kann eine Stadt, die so wächst, ihre Persönlichkeit bewahren? Und ereignet sich in diesen Transformationen, in diesen Metamorphosen, nicht eine schreckliche Veränderung der Bewohner? Und nun kommt das Absurde: Eigentlich liegt Belgrad mit dem Zusammenfluß der zwei großen Ströme Save und Donau an einer der wichtigsten geopolitischen Positionen für den gesamten Balkan. Ich glaube, selbst Jugoslawien war zu klein für Belgrad, sowie Österreich viel zu klein ist für Wien. Es gibt Städte, die müssen einfach Großstädte sein.

Beyerl: Jugoslawien gibt es nicht mehr, und Serbien schließt sich immer mehr ein.

Bogdanovic: Durch diese Nationalismen entstand etwas, was ich das Phänomen der verhafteten Städte bezeichnen möchte.

Beyerl: Verhaftete Städte? Das kann in der deutschen Sprache zweierlei bedeuten. Einmal eine Stadt hinter Gittern, im Gefängnis. Oder eine Stadt, die ihrem Boden, ihrem Grund

verhaftet ist.

Bogdanovic: Beiden Bedeutungen kann ich zustimmen. Wenn Sie ein Land haben, das sehr autistisch lebt, werden Sie auch eine Stadt haben, in der eine geschlossene Gesellschaft vorherrscht. Für Wien bin ich ein wenig optimistischer. Die Persönlichkeit der Stadt, ihr Witz und ihre Legenden haben sich ja bewahrt. Mein Belgrad hingegen ist eine andere Stadt geworden, ihre Persönlichkeit wurde stark verändert und eine neue Art von Bürger entstand, der kein Bürger mehr ist, sondern schlicht und einfach ein Bewohner.

Beyerl: Für Wien spricht auch die lapidare demographische Tatsache, daß die Wiener ein bißchen ausgestorben sind, von 1918 bis sagen 1990 wurden die Wiener weniger. Dadurch stieg wiederum die Lebensqualität.

Bogdanovic: Wien ist eine konföderative Stadt, wie in einem Kaleidoskop sieht man noch die früheren Dörfer und Städte, diese Teile haben noch ihren Charakter. So kann man sich im modernen Urbanismus Städte vorstellen.

Beyerl: Herr Bogdanovic, ich danke für das Gespräch.

Bogdan Bogdanovic, geboren 1922 in Belgrad, nach dem Architektur-Studium und mehreren Bauaufträgen wurde er 1973 Professor an der Belgrader Universität, von 1982 bis 1986 Bürgermeister von Belgrad, 1987 begann sein "Rückzug in die Dissidenz", seit 1993 lebt er in Wien im Exil. In seinen Büchern befaßt er sich hauptsächlich mit Urbanismus-Theorien.