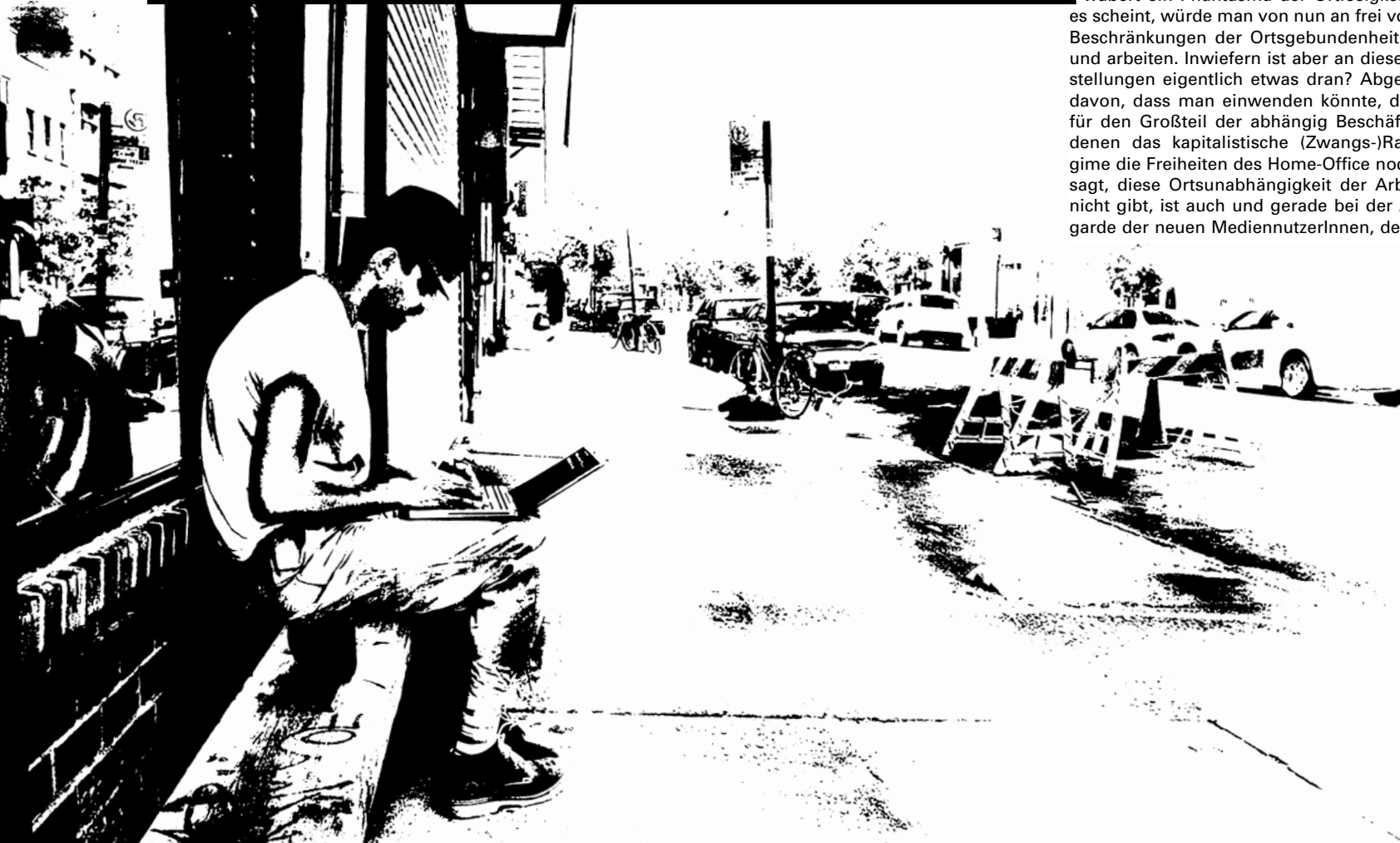


Michael Liegl

DIE SORGE UM DEN RAUM

MEDIALE ORTLOSIGKEIT UND DISPOSITIVE DER VERORTUNG



Mit Aufkommen und Verbreitung der neuen Medien Anfang der 1990er-Jahre geraten räumliche Verhältnisse durcheinander. Zwischen hier und dort tun sich Räume auf, für die mit *Cyberspace* und *Virtual Reality* Metaphern gefunden wurden, die betonen: das hier ist was ganz anderes – womöglich: wahr gewordene Science Fiction. Räumliche Entfernung kollabiert in der Unmittelbarkeit des WWW. Laptops, WLAN und mobiles Internet ermöglichen digitales Nomadentum, orts- und leibgebundener Kontakt verlagert sich in Chatrooms oder wird zumindest von Buddy-Listen und Social-Network-Plattformen überlagert.

So entstehen jede Menge ortstranszendierende Praktiken (zugegeben, alle mit Computertätigkeit verbunden) und man könnte meinen, dass Ort nun überhaupt keine Rolle mehr spielt, es wabert ein Phantasma der Ortlosigkeit. Wie es scheint, würde man von nun an frei von den Beschränkungen der Ortsgebundenheit leben und arbeiten. Inwiefern ist aber an diesen Vorstellungen eigentlich etwas dran? Abgesehen davon, dass man einwenden könnte, dass es für den Großteil der abhängig Beschäftigten, denen das kapitalistische (Zwangs-)Raumregime die Freiheiten des Home-Office noch versagt, diese Ortsunabhängigkeit der Arbeit so nicht gibt, ist auch und gerade bei der Avantgarde der neuen MediennutzerInnen, den digi-

talen NomadInnen selbst, den Nerds und urbanen Kreativen die Frage des Ortes nicht gleichgültig geworden. Viel eher bleibt Ort hier hochgradig Thema, artikuliert sich ein Bedürfnis nach (Neu-)Verortung, nach ortsgebundener Gemeinschaft, aber auch ortsbasierter Distinktion. Es wird viel Aktivität in die Erfindung neuer Raumverhältnisse und -praktiken investiert und es lässt sich eine Suche nach authentischen Orten konstatieren – ich nenne das in Anlehnung der von Michel Foucault entwickelten Figur der Selbstsorge »Sorge um den Raum«, bzw. *spatial concerns*. Man möchte meinen, dass gerade der Umstand, dass mit den neuen Medien Ortsgebundenheit optional wird, die Herstellung, das (Neu-)Verknüpfen und Zusammensetzen von Orten in Gang setzt, ermöglicht und vielleicht auch die Erfindung neuer Raumpraktiken erfordert. Ort wird performativ. Aber der Reihe nach. Wie wird Ort überhaupt irrelevant?

Digitale Nomaden

Laptops sind flüchtige Inszenierungsmedien, mit ihrem Aufklappen wird ein bestimmter (Tätigkeits-)Raum aufgespannt, mit dem Zuklappen ist er wieder weg. Diese erstaunliche, fast magische Qualität als offenes Artefakt und mobile Welt lässt sich attraktiv medial aufbereiten, so etwa in dem von *Dell*-MitarbeiterInnen initiierten Blog *digitalnomad.com*, wo ortstranszendierendes Arbeiten (u.a. mit Hilfe eines *Dell*-Laptops – heavy product placement) vorgestellt und als die Arbeitsform der Zukunft gefeiert wird. Besonders beeindruckend ist ein hier verlinktes (vermutlich von denselben Autoren erstelltes) *Youtube*-Video, das als Movie-Tracker das Konzept des digitalen Nomaden erklärt und bewirbt: Früher sei die Frage, wo eineR arbeitet leicht zu beantworten gewesen: in der Fabrik, im Büro, in einem Geschäft, die Arbeitsorte waren klar auf der Landkarte verortbar – London, Mumbai, Frankfurt – und hatten klare Geschäftszeiten: Montag–Freitag, 9–5. Heute sei das alles unklarer: Durch die neuen Technologien transzendiere die Arbeit Orte und Zeitzonen. Diese neuen Freiheiten haben die Geschäftswelt verändert und ihre BürgerInnen sind digitale NomadInnen geworden. Heute kann ein Büro so aussehen: Person am Laptop, so eine Fabrik: Person am Laptop und so ein Geschäft: Person am Laptop. Die Arbeit findet nicht an einem einzelnen Ort statt, sondern ganz selbstverständlich an vielen unterschiedlichen. »I work here, I work there, I work everywhere«. Für die NomadInnen ist der Laptop nicht einfach nur ein Accessoire, nur ein Kommunikationsmittel, es ist auch ihr Business, es ist der Ort, an dem sie arbeiten. In diesen Darstellungen ist das Office dort wo man den Laptop aufklappt, die Möglichkeiten mobiler Kommunikations- und Informationstechnologie setzen Raum neu zusammen. An die Stelle prädefiniertes Ortes, die aufgrund ihrer materia-

len Gestalt klar definieren, was hier gespielt wird, tritt mit dem Laptop die Möglichkeit und Notwendigkeit deren performativer Gestaltung.

Die mobilen Kommunikationsmedien, ermöglichen einen Zustand, den die Soziolinguistin Naomi S. Baron² »always on«, also immer verbunden nennt. Jetzt wird verhandelbar, ob die unmittelbar mich physisch umgebenden Menschen und Raummarkierungen oder der medial aufgespannte Raum zwischen mir und meinem (Fern-)Gesprächspartner der fürs aktuelle Geschehen relevante ist. Dieses offene und noch nicht konventionell gelöste Raumproblem wird schmerzhaft jeden Tag dutzendfach im Fernverkehr der *Deutschen Bahn* ausgefochten. Ich jedenfalls bin peinlich berührt und zugleich erleichtert, wenn jemand die Person, die seit 10 Minuten lautstark am Telefon mit ihrer Kollegin die Unterlagen für das bevorstehende Businessmeeting bespricht, darauf hinweist, dass die sie umgebenden Menschen dieses Meeting nicht die Bohne interessiert – der Konversationsanalytiker Emmanuel Schegloff spricht von diesen Überlagerungen von präsenten und telepräsenten Situationen als einer »intersection of worlds«.³ Für MobiltelefoniererInnen wie für digitale NomadInnen sind Orte nicht mehr präkonfiguriert – sie gehen nicht mehr *zur Arbeit* und dann *ist dort* eben Arbeit, sondern an irgendeinen beliebigen Ort und machen diesen zum Arbeitsort. Die ortsherstellende Materialität, die üblicherweise einen *Arbeitsort* konfiguriert, wird nun *performativ* substituiert.

Orte zusammensetzen

Damit sind Laptop und digitale NomadInnen aller Rhetorik der Ortlosigkeit zum Trotz gerade in ihrer Mobilität permanent in Praktiken des *place making* involviert. Eher als ein Obsoletwerden von Ort finden hier diverse Neu(kon)figurierungen statt und in Problematisierungen der Bedingungen für produktives und kreatives Arbeiten findet man, dass der *richtige* Raum, die *richtige* Atmosphäre, Einrichtung und Ansammlung von Menschen ein bleibendes, oder sogar intensiviertes Thema darstellt. Was der Konvention entzogen ist, muss ständig neu erfunden werden und Orte, die durch ihre Gestalt(ung) Differenzierung nicht mehr vollziehen, delegieren diese Leistung an die Nutzer, die wollen, dass dort etwas Spezifisches – »kreativ, konzentriert, fokussiert, inspiriert sein« stattfinden möge. Solche Orte werden situativ und in ihrem Ortscharakter performativ, sprich sie sind in ihrer Raumgestalt so unspezifisch, dass sie nur dadurch zum Arbeitsort werden, dass man dort arbeitet. Wie wir an den im folgenden diskutierten Fällen sehen werden, ruft diese Performativität des Ortes Problematisierungen des *richtigen* Ortes – besser gesagt: der *richtigen* Ortspraktiken hervor: man muss sich um den Ort sorgen.

Digitales Homesteading (Placemaking): Share

2001 wurde in New York – zunächst als face-to-face File-sharing-Veranstaltung – die neue Medien Community *Share* gegründet. Einer der ersten Flyer warb mit dem Aufruf »Nerds, it's time to get out of your bedrooms and meet in the real world – bring your laptops«. Zu einer Zeit, als diverse Peer-to-Peer-Software und flächendeckende Versorgung mit High-Speed-Internet ein physisches Treffen zum Tauschen von Software gerade obsolet gemacht hatte, artikuliert sich hier das Bedürfnis, sich physisch zu treffen und auszutauschen, statt einander immer nur in Online-Foren zu begegnen. Auf der Website heißt es: »a weekly assemblage of portable computing, founded in 2001 by Barry Manalog, geoffGDAM and Newclueless that is providing an open forum, in real life, for data exchange and media performance.« *Share* ist ein wöchentlicher Event für Geeks zum Tauschen und austauschen, aber auch zum jammen. Zur Open-Jam-Session bringen Gäste ihr Equipment mit und stecken sich in das 16-Kanal-Open-Mixer-Audio-System oder in einen der Videoprojektoren ein. Mitmachen kann und soll jede und jeder, hier wird (wie in vielen Bereichen der Open-Source-Gemeinde) Offenheit und Inklusion gepredigt: »Share is an open Jam, not just for digirati, but for all new culture lovers. Participants bring their portable equipment, plug into our system, improvise on each others' signal and perform live audio and video. We furnish the amplification and projection.« Das »Jedermann« echot hier die Entgrenzung des »here, there, everywhere« der digitalen Nomaden.

Die Raumpolitik von *Share* ist ebenso interessant wie ambivalent. Das Bedürfnis sich physisch zu treffen, in Gegenwart anderer zu arbeiten, und sich über die Arbeit nicht nur in Foren sondern in leiblicher Kopräsenz auszutauschen, in einem klar markierten Raum und in fast kirchgängerischer Regelmäßigkeit (jeden Sonntag) klingt wie ein kommunitaristisches Gegenprogramm zu den oben beschriebenen ortsnivellierenden und auch individualisierenden Tendenzen entgrenzter Mobilität der Märkte und der Daten. Gleichzeitig begibt man sich hier in ein Raumdispositiv, das alle nur denkbaren Aspekte von medial induzierter Ortsüberlagerung und Raumverflüssigung versammelt: Das Setting ist dicht gesättigt mit mobiler Technologie – die meisten Anwesenden kommen mit Laptop,

sind somit über WLAN dauerhaft mit dem Internet verbunden und öffnen so den Raum in die mediale Ferne. Präsenzkommunikation von nebeneinander Sitzenden findet häufig im Chat über das Internet statt und verwischt kommunikative (Raum-)Konventionen. Schließlich verweigert der Electro-acoustic-open-Jam jegliche territoriale (und damit soziale) Differenzierung in Performer und Publikum. *Share* findet in einer Bar statt, und die Gäste sind mit ihrem Equipment quer über das Mobiliar der Bar (Tische, Stühle, Couch, Sessel, Tresen) verteilt. Die Audio-Snakes schlängeln sich durch den Raum, sodass von überall eingesteckt werden kann, dezentrieren diesen; die Formierung einer Bühne, die Aufmerksamkeit bündeln könnte, bleibt genauso aus, wie sich kein Zuschauer Raum



bildet. Man kann jedes nur erdenkliche elektrisch verstärkte Instrument einstecken, und auch in Telepräsenz via Internet mitspielen. Ein Großteil der Instrumente sind allerdings Laptops und die wiederum bringen – anders als herkömmliche Instrumente – soziale und territoriale Undurchsichtigkeit in das Geschehen (spielt die, gestaltet sie was oder checkt sie E-Mails?). Partizipation ist hier aus dem von allen einsehbaren Raum herausverlagert und findet halbanonym statt – im Laptop-Jam übersetzt sich somit der von Sherry Turkle⁴ beschriebene Maskenballcharakter der MUDs zurück in den physischen Präsenzraum. Dieser Präsenzraum mit seinen Charakteristika von Anwesenheit und körperlich sichtbarer Interaktion wird begehrt und hergestellt, jedoch nicht in Form schlichter romantischer Regression, die sich zurückwünscht, dass man einander authentisch von Angesicht zu Angesicht trifft, sondern unter kompletter Beibehaltung der sozialen Ambiguität, die technisch-medial gesättigte Räume mit sich bringen.

Ein neues Bild der Arbeit – öffentliches Arbeiten im WLAN (Wifi) Café

»Ins Wiener Kaffeehaus geht man, wenn man allein sein will, dazu aber Gesellschaft braucht.« (Alfred Polgar)
Tätigkeiten, die in modernen Gesellschaften lange Zeit auf verschiedene, voneinander getrennte Räume verteilt waren, finden im digitalen Raum des (mobilen) Computers zueinander. Digitale NomadInnen können nun an beliebigen öffentlichen oder halböffentlichen Orten ihre Steuer machen, Design, Musik herunterladen, einen Vortrag von Slavoj Žižek auf *Youtube* gucken, an der Doktorarbeit schreiben, *iPhone*-Apps programmieren – am liebsten jedoch tun sie dies im Café, genauer im WLAN-, oder amerikanisch: Wifi-Café. Die in der IT-Branche erfundene Kombination aus Slacker-Ästhetik und als kreativitätsfördernd angepriesenen (Selbst-)Organisationsprinzipien verwandelte Großraumbüros in eine Mischung aus Computerlabor, *Starbucks* und Wohnzimmer, wo fröhliche junge Leute auf Sofas mit Designerlimonade in der Hand kreativ und in spontan entstehenden Kooperationen *coole* Programme entwickeln. Freischaffende Kulturarbeiter mit Laptop wiederum portieren dieses entdifferenzierte Raumtemplate (Raumdispositiv) in den öffentlichen Raum der Cafés. Wifi-Cafés bieten unter anderem Gelegenheit für die öffentliche Inszenierung von »Arbeit« und von Kreativität. Das kulturhistorische Vorbild öffentlichen Arbeitens findet sich – bereits ausgiebig als literarischer Topos aufbereitet – in der Kaffeehauskultur v. a. des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. In diesen öffentlichen Wohnzimmern (Ray Oldenburg⁵ spricht von »third spaces«, die weder

»work« noch »home« sind), kommt man in geselliger Atmosphäre zusammen und geht einer Vielfalt von Tätigkeiten nach. Sie sind, wie Stefan Zweig⁶ schreibt, »eine Art demokratischer, jedem für eine billige Schale Kaffee zugänglicher Klub, wo jeder Gast für diesen kleinen Obolus stundenlang sitzen, diskutieren, schreiben, Karten spielen, seine Post empfangen und vor allem eine unbegrenzte Zahl von Zeitungen und Zeitschriften konsumieren kann«.⁷

Augmented local Space – Hybrides Kommunizieren im WLAN-Café

Neben E-Mail und WWW ist Instant Messaging/Internet Chat (IM) eine der zentralen Technologien, die digitales Nomadentum ermöglichen, da dieser besonders beeindruckend ein Gefühl von Telepräsenz produziert. Diese Technologie ist aber gleichzeitig Hauptkommunikationsmittel auch zwischen physisch kopräsenten Kollegen etwa in der IT Branche oder im Designsektor. Über IM ist man visuell wie nebenan, die Kollegen sitzen, so sie online sind, immer am Bildschirmrand im Chatfenster. IM ist gut um knappe Fragen zu beantworten (mal eben »rüberfragen«), längere Geschichten zu erörtern, Koordination und vor allem zum schnellen Datenaustausch. IM diskriminiert nicht zwischen räumlich entfernten Buddies und dem Kollegen am Nachbartisch. Wo man sich eh schon in diesem Kommunikationsmodus bewegt, wird man auch den Nachbarn eher »antippen« als ansprechen. IM bietet so die Basis für hybridisierte Kommunikation, also die simultane Vermischung von Online- und Offlinekommunikation und damit der Raumdimension leiblich unmittelbarer Nähe und der Dimension der teletechnisch überbrückten und vermittelten Ferne.
M: hunger?
E: so langsam
M: ich hab großen hunger, können wir gehen?
E: ok, just a minute
Nach einer Weile blickt M vom Bildschirm auf und spricht E direkt an: »Ok, bist du fertig? Dann lass uns losmachen.« Eine kurze Sequenz, die zeigt, dass auch in der Nahkommunikation Kommunikationskanäle durch digitale Sättigung optional werden. Wie beim Mobiltelefon der Kommunikationsraum mit dem fernen Gesprächspartner den lokalen überstimmen kann, alterniert und überlagert sich in lokalen Gesprächen face-to-face mit »Interfacekommunikation«.

Jelly: Arbeiten als Event

Das Raumdispositiv des öffentlichen Wohnzimmerbüros strukturiert auch die sogenannten Jellys, über ein Wiki – *workatjelly.com* – organisierte Arbeitsevents, die meist in privaten Räumen stattfinden, die für alle die zum Arbeiten herkommen möchten, geöffnet werden. Es gibt Wifi, Sitzgelegenheiten, Kaffee und was immer die Gäste an Snacks und Getränken zu diesen Arbeitspotluck mitbringen. Die Idee dazu hatten Amit und Luke im Februar 2006 in New York, die in einem Video⁸ erzählen, dass sie zwar gerne zu Hause arbeiteten, dabei aber das kreative Brainstorming, den Gedankenaustausch und die Geselligkeit des traditionellen Büros vermissen und somit anfangen, Freunde einmal die Woche zum arbeiten in ihre Wohnung einzuladen. Jellys bieten räumliche und (nach Auskunft) inspirierende Alternativen zum Arbeiten zu Hause oder in herkömmlichen Büros. In beiden Fällen geht es erklärtermaßen darum »unter Leute« zu kommen und dadurch inspiriert zu werden. Interessanterweise geht man hier jedoch, um dem eigenen Zuhause zu entfliehen in das von jemand anderem – abgesehen davon, dass dort die Möbel nicht dieselben wie zu Hause sind, sitzt man doch auch an Eszimmertischen und auf Couchs. Allerdings versammeln sich hier tendenziell Fremde. Im Gegensatz zum Café, das Wohnzimmeratmosphäre in der Öffentlichkeit bereitstellt, wäre dies eine Inszenierung von Privaträumen als öffentliche.

Coworking: kreativ und kontrolliert

Dieselbe Nische, wengleich ohne den Eventcharakter besetzen die um dieselbe Zeit in Kalifornien »erfundenen« *Coworking Spaces*: »CONTEMPLATING his career path a couple of years ago, a young computer programmer named Brad Neuberg faced a modern predicament. »It seemed I could either have a job, which would give me structure and community«, he said, »or I could be freelance and have freedom and independence. Why couldn't I have both?«



Video What is Jelly?

(Brad Neuberg, Erfinder des Konzepts »coworking« und Gründer des ersten Coworking Space *Hat Factory* in San Francisco). Auch hier wird also eine Geschichte erzählt, die (ein *spatial concern* artikuliert, der) die räumlichen Freiheiten des Freelancing und die Geborgenheit und Gemeinschaft eines regelmäßigen Ortes verbindet. »In einer Mischung aus entspannter Kaffeehaus-Atmosphäre und konzentriertem Arbeitsumfeld legen wir Raum zwischen Arbeit und Privatsphäre an, in der Innovation und Kreativität gefördert wird.«⁹ Im Coworking Space werden digitale Nomaden sesshaft. Die Bereitstellung von kollektiv genutzter Infrastruktur (Netzwerk, Drucker, Scanner, Fax, Telefon, Beamer, Besprechungsräume) macht sie auch attraktiv für Startups – kleine Unternehmensneugründungen – die so nicht nur günstig ein Büro mieten, sondern auch gleich noch die Human Resources der *coworking community* dazubekommen. In der Regel gibt es verschiedene Pakete, im *betahaus* in Berlin etwa: Geöffnet von 9 – 19 Uhr bekommt man eine Flexdesk Tageskarte für 12 Euro, einen Flexdesk für 12 Tage im Monat für 79 Euro, das Fixdeskpaket für den ganzen Monat kostet 229 Euro. Hier ist also zwischen gelegentlich, regelmäßig und täglich mit eigenem Tisch alles dabei. Es gibt sogar die Coworking-Visa-Card, für Coworking-Mitglieder auf Reisen, die bei teilnehmenden Coworking-Häusern ein paar (meist bis zu 3) Tage kostenlos arbeiten (sic!) dürfen.¹⁰

Coworking spaces, da sind sich die Nutzer einig, bieten Lösungen für die Probleme, die beim Arbeiten zu Hause und in einem konventionellen Büro lauern und präsentieren sich als die ideale Alternative. Das Brooklyn Coworking Space *Brooklyn Creative League (BCL)* etwa, wirbt für sich mit einer Tabelle, in der Kosten und Benefits von *BCL*, »Home« und »Coffee Shop« verglichen werden: »BCL v. The Alternatives. We are confident that memberships will more than pay for themselves through increased productivity and new business. But don't take our word for it. You do the math.«

http://nwc.org

Zu Hause ist es langweilig, lauern Ablenkungen und man muss für die Infrastruktur selber bezahlen, im Café ist es laut, man kriegt keinen Tisch, kann keine Besprechungen mit Klienten abhalten und das WLAN funktioniert nur manchmal. Im Coworking Space hingegen hat man KollegInnen, es ist abwechslungsreich und die Infrastruktur und die Atmosphäre stimmen.¹¹ So ist das typische Statement von coworking aficionados: »I am so much more productive since I started coming here ...«, aber auch: »Und dann kann ich um 18 Uhr nach Hause gehen und habe zum ersten Mal wieder so ein Gefühl von Feierabend.« Der gestaltete Ort wird hier bewusst als begrenzende Selbsttechnologie eingesetzt, entweder um Ablenkungen auszublocken oder um die richtige »work-life-balance« herzustellen. Wifi-Cafés, Jellys und Coworking Spaces verbindet aber dazu auch eine starke ästhetische Komponente. Diese taucht weniger in den Diskursen auf, ist jedoch recht augenfällig, wenn man sich Bilder dieser Räume und ihrer Benutzung anschaut, und ist ja auch naheliegend, wenn es um Raum geht. Mit Hartholz- oder Betonböden, den hohen Decken von Altbau, Ladengeschäft oder Fabriketage, großen Tischen und vielen Stühlen – entweder Vintage oder Design, Sofas zum loungen (mit Laptop auf Schoß), »modernen Snacks«, Style oder Biolimonaden und natürlich der auratisch aufgeladenen Espressomaschine, die jeden zum Barista macht, wird hier auch ein ästhetisches Raumdispositiv installiert, das sich in diversen Variationen fortpflanzt: vom Wifi-Café in New York, zu dem in Berlin, zum Coworking in Barcelona und so weiter. Ein hübsches Paradox, wenn sich Orte mit offener Architektur als Raumdispositiv weltweit vervielfältigen.

Barcamp – digitales Zeltlager

Ein ähnliches Anliegen wie *Share*, wenn auch in ganz anderer Größenordnung, steckt hinter den sogenannten *BarCamps*, das sind zeltlagerähnliche Wochenendkonferenzen, zu einem sehr vage gehaltenen Oberthema. *BarCamps* wollen keine Konferenzen sein und lehnen deren im Vorhinein geplantes und festgelegtes Format sowie die Unterscheidung von Vortragenden und ZuhörerInnen ab. Sie können von beliebigen Interessierten über das *BarCamp*-Wiki angekündigt (www.barcamp.org) und organisiert werden. Thematische Plena werden nicht im Vorhinein festgelegt, sondern formen sich am ersten Konferenztag, wo in der ersten halben Stunde von den TeilnehmerInnen angebotene Vorträge in ein Raum-Zeit-Slot-Raster eingetragen werden. Die Organisation nutzt »Open Space Technology« (OST), und beruht auf deren Selbstorganisationsprinzip. Jeder hat etwas »mitzuteilen« bei diesem Informations- und Technologie-Potlatch. So heißen die wichtigsten *BarCamp*-Slogans: »Wer kommt, trägt vor«;

»nur Teilnehmer, keine Zuschauer«. Natürlich braucht ein *BarCamp* ein Vorbereitungsteam, das ein Datum setzt, für Räume Verpflegung, Übernachtungsgelegenheiten und – wichtig! – für WLAN sorgt und für die Finanzierung Sponsoren rekrutiert (*BarCamps* sind kostenlos! und schrecken in der Regel nicht vor kommerziellen Sponsoren wie Technologiekonzernen oder Softwarefirmen zurück), alles weitere wird jedoch ad hoc von den TeilnehmerInnen organisiert. *BarCamp* will eine Art ereignishaft Sozialität sein, offen für alle und laut. Was bei *BarCamp* passiert wird der Welt mitgeteilt. Die Publikation findet (in Echtzeit) parallel zum Event mit Hilfe von Webtools, wie etwa blogs, photo sharing, social bookmarking, twitter, wikis statt. Oft werden Sessions live gestreamt, was online Partizipation ermöglicht und aus einem Face-to-face-Event einen Hybrid-Event macht.

Tara Hunt, eine der Gründerinnen von *BarCamp*, wirbt begeistert für das Event:¹² *BarCamps* kann jeder überall organisieren, das Wiki dafür steht bereit und auch schon eine Menge Vorlagen und Tipps für die Organisation. *BarCamp* stiftet vor Ort *Communities*. Es bleibt nicht bei dem einmaligen Treffen, vielmehr bündelt *BarCamp* über die Stadt verstreute Geeks und macht aus ihnen eine Gruppe. *BarCamp* setzt auf *Selbstorganisation* und *Leidenschaft* und: es wächst und wächst und wächst: »in the 10 months since the first *BarCamp* there have been now I think this is the 31st or the 32nd *BarCamp* that's happened around the world, which is pretty amazing.« Der Verbreitungswille, der sich hier artikuliert, findet sich auch bei *Share*, Coworking und Jelly. Es ist ein fast missionarischer Eifer (evangelize), der aus einem Projekt eine Bewegung machen will oder ein Konzept, das sich durchsetzt: *das hier* (überall, jeder, selbstorganisiert, von Leidenschaft getriebene, flexible Raumorganisation) ist die Zukunft!

Interessant auch hier die Verquickung von einerseits Ortlosigkeit und Lokalisierung: Zwar ist *BarCamp* an keinen speziellen Ort gebunden, es besteht das Bedürfnis in einem Event an einem Ort physisch zusammenzukommen, weshalb *BarCamps* auch aus gutem Grund nicht in *SecondLife* stattfinden.¹³ Es geht auch hier darum, wie eine Teilnehmerin des ersten *BarCamp* 2009 an der Uni Mainz formuliert, »dass man sich mal in Natur sehen und ins Gespräch kommen will«. Gleichzeitig bedeutet das aber für das Konzept des Ortes, dass Gleichörtlichkeit zur Ausnahme wird. In einer Arbeitswelt, die kommunikativ weitgehend auf medial vermittelte (Fern-)Kommunikation umgestellt hat, wird Face-to-Face-Kommunizieren zum begehrten Event.

Urbanes Kreativsein und ästhetische (Arbeits-)Raumdispositive

Es wäre übertrieben, aus den vorgestellten Raumpraktiken einen allgemeinen gesellschaftlichen Trend herauslesen zu wollen, wenn auch einige Ökonomen¹⁴ prognostizieren, der Anteil kleiner Firmen und von Freiberuflichkeit in der Arbeitswelt werde weiter zunehmen, und somit auch die Suche nach neuen Arbeitsformen und die damit verbundene Sorge um den Raum. Betrachtet man aber die mediale Aufmerksamkeit, die solchen Phänomenen, insbesondere eingebettet in den Diskursen von Gentrification und Creative Cities zuteil wird, wird plausibel, dass diese Raumpolitiken und -praktiken auch als Denkbilder eine wichtige Rolle für die Repräsentation von Stadt und Arbeit im kollektiven Bewusstsein spielen.

Ich will nochmal versuchen zu fassen, was ich mit Sorge um den Raum meine: In einem Milieu, dessen AkteurlInnen es offensteht, zu arbeiten wo und wann sie wollen, wird doch gerade dieses wo (vermutlich auch das wann) für Dauerkrise: Zu Hause und im Selbständigenbüro ist es zu einsam und zu langweilig, man will also unter Leute, aber unter den richtigen, Kreativität und Produktivität fördernden Bedingungen. Denn letztere, so scheint es, sehen viele dieser nomadischen Freelancer als dauerhaft an und verwenden folglich viel Mühe auf die Herstellung der richtigen Atmosphäre, des richtigen Environments für ihre Arbeit. Bei diesen *spatial concerns* geht es um Selbstmanagement und Raummanagement, kreatives Feng Shui, was wiederum in engem Zusammenhang zu allgemeineren Raumsorgen steht, die sich auch im Gentrificationdiskurs artikulieren. Diesem geht es auf der Ebene größerer Strukturen wie Stadtvierteln um ein Bedürfnis nach »authentischen« Orten, d. h. Orten mit Geschichte, Charakter, »urban grit« und evtl. einer Portion Ghetto-Realness. Das Biotop, in dem kreatives Leben gedeiht, ist auf Authentizität angewiesen, darauf, dass was passiert, und der städtische Raum, der unterschiedliche Lebens- und Verhaltensweisen, Moden und Stile, Bezauberndes und Abstoßendes versammelt, bietet sich dafür an. Allerdings nur solange er seinen authentischen Charakter behält. Ihren eigenen massenhaften Zuzug und die allmähliche Verdrängung alteinge-

sessener Läden, Lokale und Wohnbevölkerung erleben die kreativen Gentrifier daher als sozialökologische Tragödie. Das Viertel wird homogen und stumpf, nichts prallt mehr aufeinander, nichts passiert oder inspiriert mehr – und die Wohnungen werden teurer.

Laptop, Internet, mobile Kommunikation, aber auch die propagierte neue Selbstständigkeit und die revitalisierten Innenstädte finden zusammen in einer Sorge um den Raum und in der Herstellung eines technisch-ästhetischen Raumdispositivs. Ort ist dauerhaft problematisch: er muss in einem fragilen Gleichgewicht aus Bestimmtheit und Unbestimmtheit, Struktur und Heterogenität, flexibler Austauschbarkeit (Mobilität) und ästhetischer Kontinuität gehalten werden, um das empfindliche Pflänzchen Kreativität zu pflegen. Er wird durch die mobilen Informations- und Kommunikationstechnologien mit Telepräsenz überlagert und damit als Referenzsystem verhandelbar, und ist doch als ästhetisches Konsum- und Distinktionsgut unverzichtbar zur Selbststilisierung und Vermarktung von Kreativen und ihrer Produkte. Beziehungsweise scheint sich hier eine Spannung aufzutun zwischen dem Bedürfnis nach Austauschbarkeit und lokal-authentischer Verankerung – eine Ambiguität, die nicht gelöst werden kann und soll: die Flex Desks zwischen den Fixen, die digitalen Räume zwischen denen der Körper, die Interfacekommunikation neben der face-to-face, die authentische Verortung in meinem Coworking Space oder Wifi-Café in meinem Viertel, und der Anspruch, in Frankfurt, Bonn und Stuttgart Umsetzungen desselben Raumdispositivs vorzufinden, die meine Bedürfnisse befriedigen, und trotzdem authentische Orte sind.

Anmerkungen

- 1 www.youtube.com/watch?v=plyXq0kHJec&NR=1
- 2 Naomi S. Baron: *Always On. Language in an Online and Mobile World*. Oxford et al.: Oxford University Press 2008
- 3 Emanuel A. Schegloff: »Beginnings in the Telephone«, in: James E. Katz / Mark Aakhus (Hg.): *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge et al.: Cambridge University Press. 2002, S. 283f.
- 4 Sherry Turkle: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster 1995
- 5 Ray Oldenburg: *The Great Good Place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. New York: Marlowe & Co. 1997
- 6 Stefan Zweig: »Das Kaffeehaus als Bildungsstätte. Jugend im Griensteidl«. In: S. Z. (Hg.): *Die Welt von Gestern*. Frankfurt a. M.: Fischer 1990
- 7 Wobei neuerdings von einem Backlash die Rede ist. Es heißt, Cafés fahren ihr WLAN-Angebot zurück, um die stundenlang dasitzenden und in der Krise knauserig gewordenen Freelancer, die Tische blockieren und sich tatsächlich stundenlang an einer Schale Kaffee festhalten, wieder loszuwerden.
- 8 www.vimeo.com/246107
- 9 <http://betahaus.de/about>
- 10 <http://wiki.coworking.info/w/page/16583765/CoworkingVisaNewYork#Brooklyn>
- 11 www.brooklyncreativeleague.com/membership
- 12 In einem Videoblog von Ryanne Hodson: <http://ryanedit.blogspot.com/>
- 13 Ironischerweise existiert aber ein *BarCamp* – wo sich Entwickler und Bewohner der virtuellen Internetwelt *Second Life* (SLCamp) treffen um sich – eben nicht in der virtuellen Welt sondern face-to-face über SL auszutauschen. <http://barcamp.org/w/page/404698/SecondLifeCampParis4>
- 14 So etwa Phil Simon: *The New Small: How a New Breed of Small Businesses Is Harnessing the Power of Emerging Technology*. Caldwell, NJ: Motion Publishing 2010