

Die Struktur der „Walled City“ in Kowloon, die als Zufluchtsort 50.000 Menschen auf engstem Raum beherbergte und 1994 abgerissen wurde, könnte Vorbild und Muster gewesen sein für die vertikale Zonierung von Hongkong, für die dreidimensionale Durchdringung von Verkehrs- und Nutzräumen, für die Entwicklung einer Stadt im Schnitt, für den Verlust von Stadträumen in der Ebene, für die Einführung von Laufstegen, Rolltreppen und Gärten in der Höhe, für die Überlagerung und Verschränkung von Nutzungen aller Art, für die Akzeptanz parasitärer Strukturen, für die filmische Stadtutopie „Ghost in the Shell“.

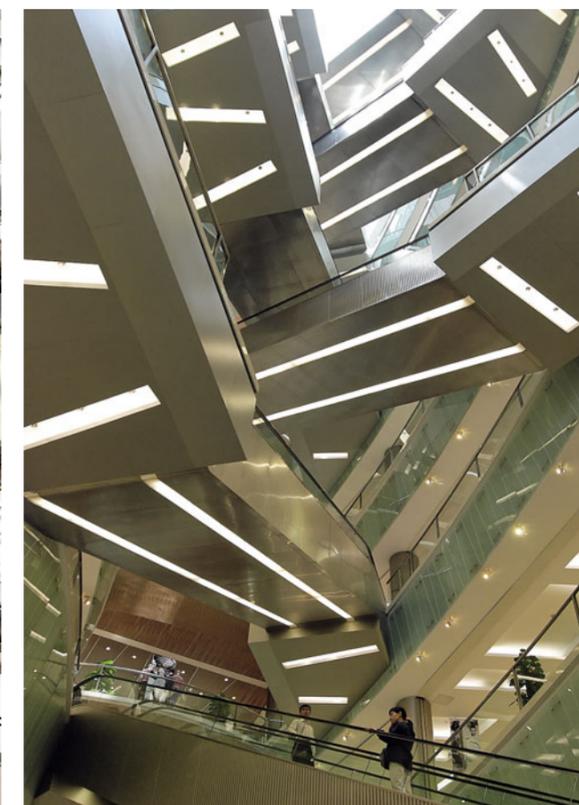
Metamorphose einer städtischen Matrix

Von der Walled City Kowloon zur dreidimensionalen Megastadt
Text: Weijen Wang Fotos: Paul Wolff

Hongkongs Stadtlandschaft hat in den letzten Jahrzehnten viel Aufmerksamkeit bei Stadtplanern und Architekten gefunden, und zwar nicht nur, weil sich die Stadt mit wachsender Geschwindigkeit zu einer Megacity entwickelt hat und zu einem der wichtigsten Knotenpunkte des globalen Finanzkapitals geworden ist, sondern auch, weil hier eine einzigartige Ästhetik der Verdichtung sichtbar wird, die der Stadtplanung neue Möglichkeiten und Aufgaben erschließt. Hinter der glamourösen Fassade dieser durch und durch globalisierten und äußerst mobilen Megacity mit hochtechnisierter Infrastruktur findet sich eine andere, stark ortsbezogene, diversifizierte und territorialisierte Stadtlandschaft, die auf zutiefst pragmatischen Lösungen beruht. Mit Hilfe der traditionellen Stadtplan-Darstellung ist die Komplexität der vielen urbanen Schauplätze Hongkongs kaum zu verstehen. Die Verdichtung hat ein so hohes Niveau erreicht, dass die Stadtplanung dreidimensional werden muss; Verkehrswege, öffentliche Orte und Infrastrukturen vernetzen sich zu einem System auf mehreren Ebenen. Überdeckte Stadträume werden in dieser komplexen Struktur zu bevorzugten urbanen Bausteinen, und zwar nicht nur wegen des feuchtheißen Klimas, sondern auch, weil die Vertikalität

des Gefüges dominiert und offene, traditionelle Stadträume, die durch ihre Grundrissfigur bestimmt sind, vergleichsweise unbedeutender macht. In dieser Megacity verwandeln sich Plätze und Plazas in städtische Nullstellen in Form von Atrien, Terrassen oder Decks; an die Stelle von Straßen und Boulevards treten Laufbänder und Rolltreppen. Bei der Gestaltung der öffentlichen Räume werden Überlappung und Verschränkung wichtiger als Achsen und Raumabschlüsse; Geschwindigkeit und Verkehrsfluss sind bedeutsamer als die Ordnung und Ausrichtung der einzelnen Elemente nach stadtbaukünstlerischen Grundsätzen.

Fast alle großen Gebäudekomplexe in Hongkong integrieren unterschiedliche Programme und Funktionen, weil Bahnhöfe, Buserminals und Fähranleger, Einkaufszentren, Bibliotheken, Museen, Schulen, Büros und Wohnungen auf einem Grundstück übereinandergestapelt werden. Solche dreidimensionalen, pragmatischen Nutzungsstrategien finden wir nicht nur bei modernen global-urbanen Bauten wie dem International Financial Center, sondern auch in vielen volkstümlichen lokalen Zentren wie beispielsweise in Mong-Kok und Kwun-Tong.



Die Fassaden werden überkrustet mit allerlei „Werkzeugen zum Überleben“: Klimageräten, Versorgungsleitungen, Reklametafeln ... Ein labyrinthisches System von vertikalen und horizontalen Erschließungselementen prägt die Atrien der Shopping Malls. Verkehrsströme und Verkehrsträger überlagern sich auf mehreren Ebenen: im Untergrund die U-Bahn, Fußgänger kreuzen auf Ebene +1. Die einen Kilometer lange Rolltreppe in Central verbindet die Bürokomplexe am Ufer mit den Wohnanlagen auf dem Hügel.

Foto rechts unten: Weijen Wang

Die 1994 abgerissene Walled City Kowloon ist der historische Ort, an dem vor fast hundert Jahren die Komprimierung als urbane Matrix erfunden wurde.

Räumliche Prophetie

Das Bild der Walled City, einer städtischen Enklave, die aufgrund einer rechtlichen Lücke im chinesisch-britischen Vertrag von 1898 entstanden ist, wurde häufig von Stadthistorikern als Metapher bemüht, um die ultrakompakten städtebaulichen Ordnungsmuster in Hongkong zu beschreiben. Mit mehr als 50.000 Menschen auf einem drei Hektar großen Gelände im Zentrum von Hongkong war dieses städtische Konglomerat gewissermaßen ein Labor zum Austesten von Grenzen – hinsichtlich Dichte, Ergonomie, Dimensionen sowie alternativer Erschließungssysteme und komprimierter Freiflächen. In dem japanischen Play Station-Videospiel *Kowloon Gate*, produziert 1997 von SONY Entertainment, wurde die Walled City Kowloon als surreale Stadtlandschaft inszeniert, die durch schmale, düstere Gassen, überraschende Kehren und unerwartete Durchlässe geprägt ist: chaotisch, gefährlich, exotisch.

Die auf einer Länge von 673 Metern ummauerte Stadt wurde 1847, sechs Jahre nach dem Opiumkrieg, als eine Festung errichtet, die das chinesische Territorium vor der britischen Armee schützen sollte. Als die Briten 1898 ihre Kolonie um die New Territories vergrößerten, führten unklare Bestimmungen in dem China oktroyierten Überlassungsvertrag dazu, dass das Territorium der Walled City praktisch ein Niemandsland wurde, ein rechtsfreier Raum, in dem weder Briten noch Chinesen das Sagen hatten. Im Laufe der Jahre wurde die Walled City zu einer Zufluchtsstätte für Einwanderer und zum Ausgangspunkt allerlei illegaler Aktivitäten. Da es keine Baubehörde gab, wuchsen auf winziger Grundfläche die Gebäude bis zu einer Höhe von mehr als 12 Geschossen. Die Häuser standen so dicht, dass dazwischen kaum schmale Gassen als Verbindungswege blieben.

Unter den Bedingungen dieser Enge mussten innovative, dreidimensionale Lösungen für die Bewältigung des Alltags entwickelt werden. Vor allem galt es, platzsparende Erschließungsformen zu erfinden. Man verband also Treppen und Korridore von verschiedenen Gebäuden auf verschiedenen Niveaus, schuf Abkürzungen, schloss ebenerdige Gassen mit Stegen auf immer höheren Etagen zusammen, verband die Dächer und Terrassen von Gebäuden, um Außenräume für den kollektiven Gebrauch zu gewinnen, und legte Mehrzweckräume und Gemeinschaftsräume an den Kreuzungen von Korridoren an. Läden, Kindergärten, Tempel, Werkstätten und Kliniken verteilten sich auf verschiedene Niveaus und Standorte, so dass in der Horizontalen und Vertikalen eine ausgeprägte Mischnutzung in einem hyperkomplexen Raumsystem entstand.

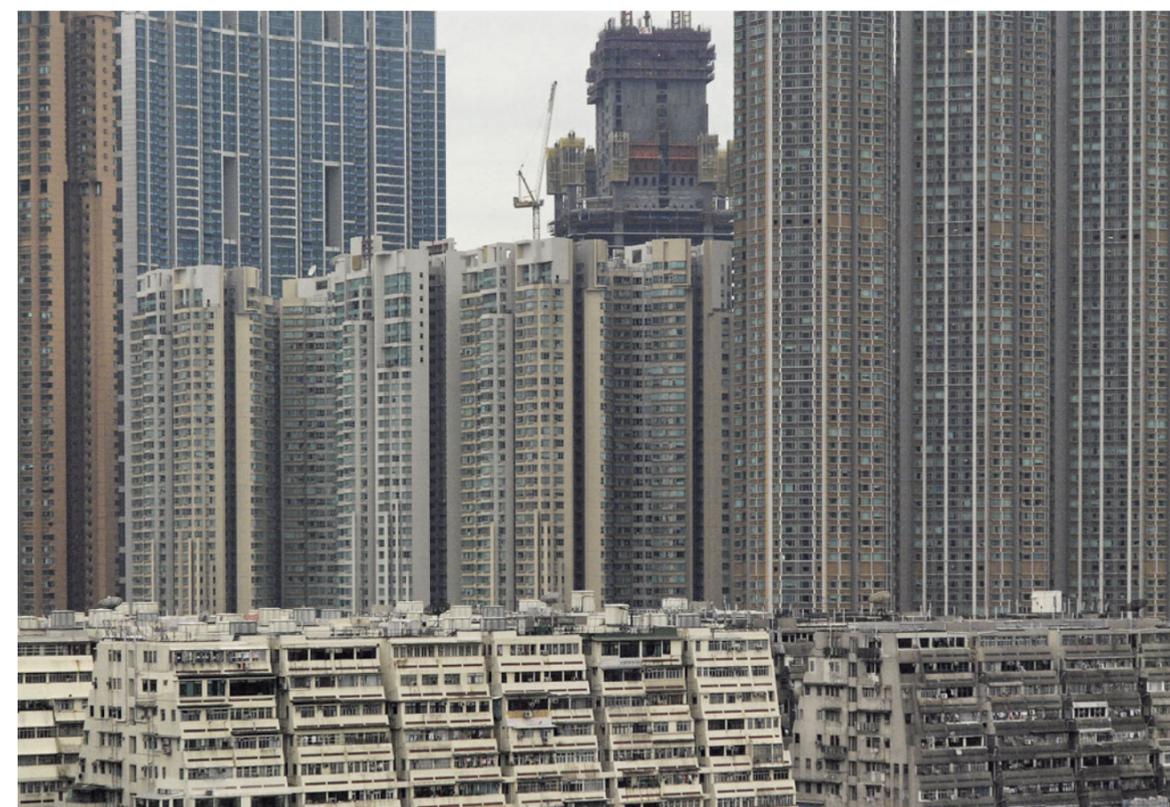
Walled City Kowloon wurde 1994 abgerissen, drei Jahre vor der Rückgabe Hongkongs an China. Für die chinesischen wie für die britischen Politiker war diese städtische Enklave eine politisch brisante Last, derer man sich tunlichst vor 1997 entledigen sollte. Die Trümmerfläche wurde sogleich mit einem geringen Budget in einen chinesischen Garten im Suzhou-Stil verwandelt, was seinerzeit als politisch korrekte Entscheidung galt. Lediglich einige Reste der ursprünglichen Umfassungsmauer wurden als historisch wertvoll erachtet und blieben als Denkmalspolien erhalten. Wie andere Orte auch, die man noch vor dem Handover von Hongkong vergessen machen wollte, verschwand zwar die Walled City Kowloon, aber die Lehren, die aus den hier entwickelten Lösungen für ein Leben in extremer Dichte erwachsen, leben fort. Die Bilder dieser kompakten Lebens- und Wohnsituation erscheinen wie eine räumliche Prophetie, die die künftige Entwicklung der urbanen Typologie Hongkongs ankündigt.

Die Stadt im Schnitt

Wer das erste Mal nach Hongkong kommt, hat Schwierigkeiten, im Fahrstuhl den richtigen Knopf zu finden: LG1, LG2, G, UG1, UG2. Um die räumlichen Beziehungen innerhalb eines Gebäudes zu verstehen, ist der Schnitt wichtiger als der Grundriss. Das vertikale Erschließungssystem und die Verteilung von öffentlichen Flächen auf viele Geschosebenen dominieren über die Entfaltung in der Horizontalen.

Die Chungking Mansions, ein Mega-Gebäudeblock, den Filmregisseur Wong Kar Wai als Schauplatz für seine labyrinthartigen Raumdeutungen nutzte, ist ein zeitgenössisches Beispiel für diese dreidimensionale städtische Zweckarchitektur. Wie viele ähnliche Gebäude, die während des ersten Baubooms nach dem Zweiten Weltkrieg errichtet wurden, ist auch dieser Komplex in unzählige kleine Räume, lange Korridore und winzige Lobbys unterteilt. Wegen ihrer zentralen Lage im aktiven Stadtviertel Tsim Sha Tsui und der niedrigen Mieten ziehen die Chungking Mansions ganz unterschiedliche Mieter an, wodurch sich in diesem vielgeschossigen Komplex ein Programm höchst diverser Nutzungen ergibt. In solchen Nachkriegsmietblocks in Hongkong (z.B. in Mong Kok oder in Kwun Tong) waren praktisch von Anfang an Büros, Läden und sogar Institutionen im 10. Geschoss und noch darüber untergebracht. Sobald sich in der Nachbarschaft eine neue Shopping Mall ansiedelte, ein neuer U-Bahn-Ausgang eröffnet wurde oder auch nur eine Fußgängerbrücke, erlebten die vermietbaren Flächen ab dem 1. Obergeschoss einen enormen Wertzuwachs: Sie verbanden sich über die Straße hinweg mit ihren Nachbarn, erweiterten sich in der Vertikalen und schlossen sich zu einem dreidimensionalen Megakomplex zusammen.

Städtebauliche Innovationen wie diese sind in Hongkong selten oder nie das Ergebnis der sorgfältigen Planung von Architekten oder Urban Designern. Selbst die spektakuläre Roll-



In der Walled City Kowloon konzentrierten sich in einem Megablock bis zu 50.000 Einwohner auf einer Grundfläche von nur drei Hektar. Solch eine Menschendichte wird in den Clustern von heute nicht mehr erreicht. Die Walled City war gleichwohl der Vorläufer, der die Akzeptanz urbaner Komprimierung erst möglich gemacht hat.



Ein horizontales Netzwerk für den Transport von Menschen und Gütern ist die notwendige Voraussetzung für die extreme vertikale Zonierung der Stadt: in der Walled City Kowloon von einst wie auch heute in den hochverdichteten Superblocks der Financial Districts von Central und Admiralty.



terrasse in Central, die wie ein Schrägaufzug durch verschiedene Sektionen der Stadt schneidet und die Wohntürme der oberen Mittelklasse auf dem halben Weg zum „Peak“ mit dem Finanzzentrum am Ufer verbindet, verdankt ihre Entstehung einzig Verkehrsingenieuren, die damit dem Stau der Fußgängermassen in der Rushhour entgegenwirken wollten. Ganz ohne Architekten entstand so einer der eindrucksvollsten öffentlichen Räume in Hongkong.

Das jüngste Beispiel für eine dreidimensionale urbanistische Lösung ist die „Mega Box“, eine Shopping Mall inmitten von Kowloon Bay, einem Industrieviertel mit mehrgeschossigen Fabrikgebäuden. Als Teil des Stadterneuerungsplans, der vorsieht, eine große Zahl der industriellen Superblocks in Büros und Ladengeschäfte umzuwandeln, will die „Mega Box“ die Nachbarschaft mit einer 550 Meter langen Überführung aktivieren und die bislang isolierten Blocks zu einer mehrgeschossigen Großstruktur zusammenschließen. Auch in Central und Admiralty sind Bürotürme, Terminals und Shopping Malls häufig durch Überführungen und U-Bahnstationen miteinander verbunden. Fast alle Großprojekte in Hongkong verfolgen diese Strategie der dreidimensionalen Vernetzung.

Global-Lokal

Dringt man durch die glamouröse Haut der Stadt und wagt sich hinein in ihr labyrinthisches Gefüge, erkennt man, dass die wirkliche Kraft der räumlichen Aussage Hongkongs in der Spezifik einer Architektur besteht, die auf Alltagsbedürfnissen beruht. Die dreidimensionalen städtischen Matrices mit ihrer vielgeschossigen Infrastruktur sind überkrustet von parasitischen Zutaten: von Reklametafeln und Ladenschildern, Gerüsten und Straßenkaufständen, Schaufenstergittern und Klimageräten, Blumenkästen und Wäscheleinen, Dachaufbauten und Antennen – alles gewissermaßen Werkzeuge, die zum Überleben in der Stadt entwickelt wurden.

Die Darstellung Hongkongs in den Medien reflektiert das symbiotische Verhältnis zwischen Globalem und Lokalem, das sich darin zeigt, wie sich der städtische Raum in einen ort(losen) Knotenpunkt des globalen Kapitalflusses verwandelt. Wong Kar Wai und andere Filmregisseure aus Hongkong nutzen zum Beispiel den Blick durch die Kamera, um die vielen klaustrophobischen und heterotopischen Stadtsituationen in einen kontinuierlichen, häufig schnellen räumlichen Fluss zu bringen; sie zeigen die Stadt als ein entfremdetes und melancholisches Wunder.

Diese duale Landschaft fängt auch der japanische Filmemacher Mamoru Oshii in seinem Animationsfilm „Ghost in the Shell“ ein. Hier wird Hongkong zu einer virtuellen Stadt, in der sich eine hyperglobalisierte Metropole mit einem ortsspezifischen Labyrinth vermengt. Hongkong dient als prototypische Staffage einer kapitalistischen und kosmopolitischen

Stadt der Zukunft; dabei verwebt der Film die vertikale Welt der himmelhoch strebenden Wolkenkratzer mit dem horizontalen Netzwerk der Autobahnen, U-Bahnen, Fähren und Fußgängerbrücken. Während die Kamera auf die örtlichen Straßen und traditionellen Märkte zoomt, entdeckt man das andere, dreidimensionale Hongkong der Billboards und Bambusgerüste, der illegalen Dachaufbauten und Fassadenausstülpungen. Hongkongs Stadtbild versinnbildlicht den „anderen Raum“ im Kontext des globalen Informationsflusses: Lokale Traditionen werden globalisiert und zu einem Treibmittel bei der De-Territorialisierung einer ortsbezogenen Gesellschaft.

Megacity

Die wohl eindrucksvollste Stadterfahrung bieten Hongkong-Besuchern die Trabantenstädte Taikoo Tsing, Sha Tin oder Tseung Kwan O. Diese Siedlungen entlang der U-Bahnlinie, in Fußwegentfernung von den Stationen, sind Cluster von zehn bis zwanzig Superblocks. Auf einem drei- oder viergeschossigen Podium mit Ladengeschäften erheben sich jeweils mehrere 40 Geschosse hohe Wohntürme. Indoor- und Outdoor-Freiflächen haben ganz unterschiedliche Charaktere: Atrien und Lobbys in den Malls, Dachgärten und Terrassen auf dem Deck des Podiums. Verbunden sind die Gebäude durch Brücken auf den verschiedenen Ebenen. Rolltreppen sorgen dafür, dass sich die Menschen schnell auf und ab bewegen können und eine effiziente Zirkulation gegeben ist.

Passiert man diese New Towns auf der Autobahn und schaut auf Hunderte himmelwärts strebende Türme, alle etwa gleich groß, vermittelt die gewaltige Rhetorik des vertikalen Gefüges ein atemberaubend futuristisches Bild, das an die urbanistischen Entwürfe der frühen Moderne erinnert. Krakenartige Brückenverbindungen greifen von den Decks der Podien herunter, durch verglaste Verbindungsbrücken hasten Ströme von Menschen. Auf den Podien gibt es Parks und baumbestandene, von Fahrradwegen flankierte Boulevards, und selbst große öffentliche Einrichtungen wie etwa Schwimmbäder fehlen nicht. Mit einem städtischen Quartier in Europa hat dieses urbane Arrangement gleichwohl nichts zu tun, vielmehr ist es die Alternative für das hoch verdichtete Wohnen in der Zukunft.

Die globale oder lokale Existenz auf vielen Geschossen fußt auf den Erfahrungen älterer Zweckbauten und auf Konzepten des modernen Städtebaus in Europa. In Hongkong ist dies bereits die vorherrschende Wohnweise. Für die meisten Menschen ist es Alltag, von der U-Bahn aus zunächst durch mehrgeschossige Shopping Malls, über Verbindungsbrücken und Dachgärten auf Oberdecks zu laufen, ehe sie die Fahrstühle zu ihren Wohnungen in den Hochhaustürmen erreichen. Die Walled City Kowloon hat sich insofern als eine räumliche Prophetie erwiesen, als Ankündigung, dass sich Hongkong zu der dreidimensionalen Megastadt von heute und vielleicht auch zu der futuristischen Stadt von morgen entwickeln wird.