

**Zeitschrift:** Centrum : Jahrbuch Architektur und Stadt  
**Herausgeber:** Peter Neitzke, Carl Steckeweh, Reinhart Wustlich  
**Band:** - (2001-2002)

**Artikel:** Time out : superflat Tokyo. Japans Metropolis zwischen Zweiter und Elektronischer Moderne  
**Autor:** Wustlich, Reinhart  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1072488>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 13.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



のご案内

止します。  
ア、発射を禁止します。  
遊技機、遊技機へのメダルの  
取り扱を禁止します。  
利用及び、遊技機の確保を  
することを禁止します。  
禁止します。  
の近くお座りします  
が客は  
お座り、  
お座りしているお客様  
するお客様。

禁止のため、ご入店には  
お座りによる「コイン」  
禁止します。  
ては責任を負いかねます。  
お座りくださいお客様

本店

燃える  
ゴミ



Tokio, Shibuya. Superflat architecture, elektronische Zeichenträger vor dem „totalen Kurzschluß unseres Zeichensystems“ (Adolf Muschg)



Reinhard Wustlich

### Time out. Superflat Tokyo

Japans Metropolis zwischen Zweiter und Elektronischer Moderne

„Es hallte und brauste wie das Leben selbst, erfüllt von glitzerndem Licht. Ein Zug kam; wir senkten den Kopf und schlossen fest die Augen. Alle möglichen Leute fuhren mit, jeder seinem Ziel entgegen, die Zeitung lesend, in Illustrierten blättern. Eine Zeitlang tanzte und flackerte es gelb vor den Lidern, bis mit dem ohrenbetäubenden Lärm auch das Licht wieder verschwand.“ Haruki Murakamis Skizze des U-Bahn-Horizonts der Tokioter Infrastrukturen spielt auf deren exzessive Reflexe zwei, drei Ebenen über dem Niveau der Subway an. „Ich erinnerte mich an die bunten Werbeplakate, die in den Abteilen von der Decke hängen, und an die Netzpläne über den Türen.“<sup>1</sup>

**Shinjuku, Tokio** Zwei Ebenen höher und in Gegenrichtung: Stille des *Tokyo Tower* über den Abendschatten der Metropole, Bruchteile von Sekunden in Sicht, stählerne Himmelsständer mitten im Shibakoen-Distrikt, Analogie des Eiffelturms als geliehenes Wahrzeichen der Megalopolis, verloren in den „dreihundert Cities“, den disparaten Strukturen urbaner Lagerungen, an deren unterirdischem Glühen die Yamanote-Bahn<sup>2</sup> vorüberzieht: Leuchtfeuer und Farbrisse, Spalten und Reflexe, Neonspuren, auf Eruptivkerne gerichtet. Shinjuku? Die Bahn hält. Shinjuku. Wenn du die Tausende von Menschen auf den Bahnsteigen hinter dir gelassen hast, entfaltet das Amüsierviertel östlich von Yamanote-Linie und Shinjuku Station alle Zeichen der Event-Ökonomie: die über und über mit Neon signs, mit künstlichen Geometrien und Leuchtreklamen überwucherten Stadtkanten des fernen elektronischen Ostens.

Tagsüber, Stunde um Stunde vor den Bildschirmen. Kaum vor neun Uhr am Abend in den Schluchten der Ersatzwelten: den Karaoke-Bars, den Sushi-Bars, den mechanisierten Inseln standardisierten Frohsinns, des vorportionierten Eßvergnügens, des Midnight-Drifts durch die Glitzerwelten.

Nachts, wieder Stunde um Stunde vor den Schirmen der Playstations, Sitz an Sitz beengt, den Blick auf elektronisches Geflicker fixiert, stumm vor dem Quäken der Automaten, in sich gekehrt vor dem Höllenlärm.

**Shibuya, Tokio** Prototypen der Entwicklung metropolitaner Medienarchitekturen in Japan sind das



*QFront-Projekt* (1999) und dessen zugeordnete Installationen im Stadtraum des Platzes, der Shibuya Station direkt gegenüber liegt: Kulissen einer elektronischen Comic- und Werbewelt. Schon Ridley Scotts *Blade Runner* war berühmt für die Lichtenwelten der Straße.

Die Architektur erduldet die Übernahme der Fassaden durch die technischen Medien, die unmerkliche Übernahme des Stadtraums, die optische Unterwerfung. Die Beherrschung der Oberflächen der Architektur, in der Postmoderne noch Markenzeichen und Gegenstand weltweiter Debatten, ist nun zur Domäne der Screen designer und Werbestrategen geworden. Während unter Architekten vor dem New Yorker 11. September 2001 gemutmaßt wurde, welche der Funktionen der Stadt durch die Ansprüche des Cyberspace ins Netz verlagert würden, und wann die Stadt selbst ‚überflüssig‘ zu werden drohe, hatte die Virtual reality bereits mit Macht zur Rückkehr angesetzt, zentrale Orte der Stadt abgesteckt.

Vor „Nine-eleven“, dem Jahrestag aller Tage des Terrors, waren Times Square und Shibuya durch unübersehbare Korrespondenzen verbunden, den öffentlichen Raum mit allen Strategien zu besetzen, den Stadtbewohner und Passanten ungefragt zum Electronic citizen zu machen.<sup>3</sup>

Angesichts der technischen Unterwerfung der Bilder der Stadt stellte sich die Frage, „wie eine Konvergenz zwischen traditioneller kultureller Erinnerung und technologischer Erneuerung, zwischen traditioneller Kultur und Modernisierung“<sup>4</sup> aussehen kann, nicht nur in Japan sondern auch im Westen.

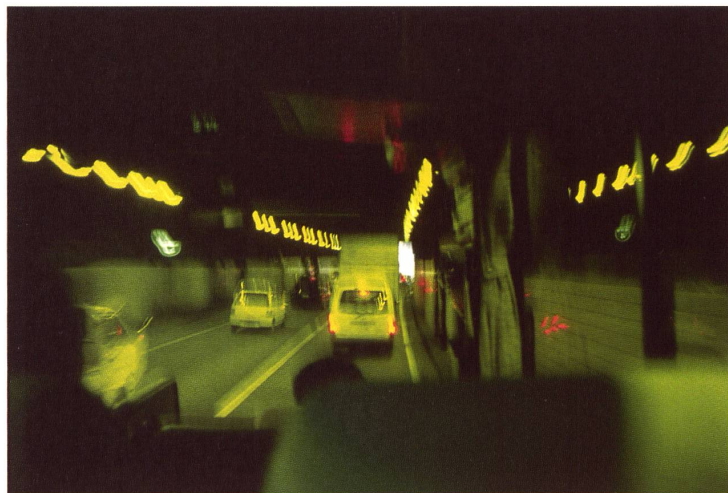
Niemand kann wissen, was in dieser Glitzerwelt des Vorgebliehen je gezählt hat. Und was jetzt noch zählt. Wie Times Square und Shibuya stand auch das World Trade Center für die „Fiktion einer Gesellschaft“, die Jean Baudrillard als „antizipatorische Illusion“ beschrieb, bei der die Türme „als Zwillinge bereits Klone voneinander waren, quasi die Vorwegnahme des Endes des Originals.“ Und: „Was ist ihre Wahrheit?“<sup>5</sup> Wie die New Yorker Skyline waren die Kulissen der Eruptivkerne Tokios, Shinjuku und Shibuya, Zeichen einer Fiktion der „Idee von Leichtigkeit, Ubiquität, überlegener Aufgeklärtheit, Buntheit und Multikulturalität – eine Visualisierung des souveränen, von allen Nieder-

rungen unberührten Lebens. Insofern waren die Attentate ein Anschlag auf die Kultur.“<sup>6</sup>

Nur, welche Kultur? Kann eine Megalopolis wie Tokio, die in den kommenden fünfzehn Jahren die einzige reiche Stadt unter den zehn größten Megacities der Welt sein wird, auf Fragen der Legitimation verzichten? Ist ihr Way of Life losgelöst von den globalen Entwicklungen zu sehen, nur deshalb so selbstbezogen – wie es die Fiktion New Yorks auch vorgab?

Ähnlich den New Yorker Symbolen hatten die Spielräume der japanischen Stadt die Kultur zu freundlicher Indifferenz verleitet, die verdeckte, daß der Tokioter Lebensstil, wie der westliche Europas und Amerikas auch, geprägt war durch „ökologische Aggressionen“ der Industriegesellschaften „gegen den Süden“. Die verdeckte, daß zu diesem Way of Life Verschwendung und Risiko zugleich gehörten, Verschwendung dessen, „was andere zum Überleben brauchen“, Verschwendung, „die Ressourcen vernichtet, einfach so; wie ein Kind, das mit dem Essen spielt.“<sup>7</sup>

**Superflat urbanism** Was ist die Wahrheit der auf die Schichtdicke elektronischer Oberflächen reduzierten Architektur, deren Elemente im Stadtraum zusammengesteckt werden wie Schaltkreise?



Zwischen Yokohama und Tokio: Kanäle der Zweckkultur  
Fotos: Reinhart Wustlich

Die Zeichen der Event- und Comic-Kultur können in Shibuya nicht groß genug sein, der japanische Zwilling des Times Square, maßvoller in seinen Proportionen, löst die Hochhauskulissen fast vollständig in transparente Medienfassaden auf



Was ist die Wahrheit der Zeichen, die nicht mehr Vielfalt und Tiefe einer urbanen Kultur signalisieren, sondern Standardisierung und Reduktion auf den ökonomischen Teil der Massenkultur? Und die Zeichen dieser Kultur, sind es „unsere Zeichen“?

Die fatale Regie des New Yorker Angriffs habe zu einem „totalen Kurzschluß unseres Zeichensystems“ geführt, schlußfolgerte Adolf Muschg, zugleich hätte dies nicht gelingen können, „hätte der Stoff, aus dem die Türme waren, nicht geballte Energie dazu hergegeben“.<sup>8</sup>

Energie aus Zeichen ohne Vielfalt, ohne Tiefe? Die Verbindung des Bauens hoher, verdichteter Strukturen mit einer zugleich perfektionierten Auflösung traditionell definierter Fassaden.

Während Kazuyo Sejimas expressive, transparente Architekturen sich im chaotischen Raum der japanischen Städte noch als Sonderzeichen durchsetzen können, gewinnt die experimentelle Entwicklung der Bildschirmoberflächen des *QFront-Projekts* Vorsprung vor der traditionellen Architektur.

*QFront*, so der Tokioter Architekturhistoriker Taro Igarashi, verneine jede Tradition des räumlichen Entwerfens, favorisiere eine Architektur, die nahezu non-existent sei.<sup>9</sup> Was in der traditionellen Baukultur noch als „Tiefe“, Aussagekraft und Komplexität der Fassade tradiert wurde, erstmals von der amerikanischen Entwicklung der Curtain walls in Frage gestellt, von Jean Nouvel als *Medienfassade* der achtziger Jahre einem medialen Ausdruck gewidmet, weiche nun neutralen Bildschirm-Eigenschaften, dem „Superflat“ der medialen Oberflächen, der puren Technologie.

Deren unablässiges Bilderflimmern bedarf keiner inneren Bedeutung mehr, keiner Identifikation, ausgenommen der vordergründigen Markenbindung der Verbraucher, die selbst im Stadtraum auf Reiz-Reaktions-Reflexe trainiert sind.

Dieses Klima von Reiz und Reaktion steht in totalem Gegensatz zum Japan der Traditionen, zu den religiösen Orten der Stille, den Schreinen und Tempeln, die zu Inseln im Archipel der Metropole geworden sind. Und es steht in totalem Gegensatz zu den Kommunikationsformen der kleingewerblichen und mittelgroßen Unternehmen, die eine besondere, stadtvorgängliche Ökonomie begründeten. „Das Phänomen der

Tokio, Shibuya. Ort der Tokioter Jugendkultur im elektronischen Nebel



Modernisierung ist deshalb so konfliktträchtig, weil im Zuge der Modernisierung die herkömmlichen wirtschaftlichen Grundlagen und Werte in Frage gestellt werden. Kulturen und Gesellschaften, die den Modernisierungsschüben ausgesetzt sind, geraten verstärkt mit sich in Konflikt.<sup>10</sup>

Igarashis Begriff des *Superflat urbanism* interpretiert die Entwicklung als Metamorphose der Architektur zum Medium. Als Übernahme des öffentlichen Raumes durch die Studios der Werbewirtschaft. Identisch bis zur Gleichschaltung benötigen die urbanen Konglomerate aus Family restaurants, Fast-food-Ketten, Karaoke-Bars und Pachinko parlors, die mit den

Kettenläden der Musik- und Unterhaltungsindustrie, den Themen-Stores von Disney oder Nike, den Starbucks Coffee Shops verbunden sind, nur noch anonyme Behälter für ihre austauschbaren Einrichtungen, allenfalls genügend Flexibilität für die Stadtstrukturen der Event-Ökonomie. Und ungestörte, glatte Oberflächen für die Projektion, schnelle, neutrale, technische Oberflächen, die den Konsumenten das vertraute Bilderrauschen der Game boys und Playstations überall hin nachtragen: you'll never be alone.

**Horizontale Netze** Mit dem Beginn der neunziger Jahre entwickelt sich *Superflat urbanism* in Japan als



Nippon, Land der aufgehenden Sonne

Collage, die beeinflusst ist von elektronischen Comic Strips (*Mangas*), der Grafik von Computer-Bildschirmen und anderen Zeichen der Informationsgesellschaft. Sie erzeugen eine Medienarchitektur, in der elektronische Displays, Billboards, Jumbotron screens und Neon Signs samt ihren ‚Botschaften‘ (den Filmsequenzen, den Flugszenen und Kamerafahrten durch das virtuelle Geschehen) zu integralen Bestandteilen der Gebäude-Strukturen werden: die neue Form des öffentlichen Raumes, der auf der Netzhaut explodiert. Der durch das Zusammenwachsen von Baustuktur und Medium bestimmt wird – wie am New Yorker Times Square. Die elektronischen Medien nehmen, weit davon entfernt, sich selbst zu genügen – und anders als vorausgesagt, den öffentlichen Raum als wichtigste Performance der Stadtgesellschaft in Besitz: die Rückkehr aus den Netzen in den öffentlichen Raum, der so ein zweites Mal, diesmal sichtbar, privatisiert wird. Wer seine eigenen kulturellen Bilder, eigene Erinnerungen in den Ort hineintragen will, wird mit buntem Sperrfeuer empfangen. Der japanische Philosoph Hiroki Azuma spricht von

einer „Welt ohne transzendente Dimension, in welcher die (alte) pyramidale Hierarchie der Sozialstrukturen aufgelöst wird zugunsten horizontaler Modelle, in denen die Routinen des Alltagslebens übergehen in einen Zustand kollektiver Gleichgültigkeit.“<sup>11</sup>

Die Oberflächlichkeit des Umgangs mit den Computer-Technologien, die unkritische Nutzung der Rechercheautomation routinierter Maschinen befreit von der tiefgründigen Durchdringung der Inhalte, führt zum Kult des Oberflächlichen. Die japanische Institution des *Manga*, die Comic-Kultur, gilt als durch „räumliche Bewusstlosigkeit“ geprägt. Nicht nur *Manga* ist dadurch gekennzeichnet, sondern, seit den frühen neunziger Jahren, die Malerei, die Fotografie, der Film, die Mode und viele andere Felder, Architektur und Stadtentwicklung eingeschlossen,<sup>12</sup> ein Reflex auf den Desktop-Folder eines Bildschirms: ein Klick auf die Image-Alias‘ öffnet Dateien, füllt Bildschirme mit dreidimensionalen Beliebigkeiten, selbstreferentiell und auf die flatness der Bildschirme begrenzt.<sup>13</sup>

Über den Platz – in die Lounges, Sushi und Karaoke Bars, die Pachinko Parlors

Tokio, Shinjuku. Ort der Hochhäuser, vor den elektronischen Wallpapers



**Fluid relationships** „Als ich kurz vor dem Morgenrauen die Bar verließ, fiel ein dünner Regen auf die Hauptstraße von Aoyama. Ich war erschöpft. Lautlos durchtränkte der Regen die Reihen von Hochhäusern, die wie Grabstelen die Straße säumten. Ich ließ mein Auto auf dem Parkplatz der Bar stehen und ging zu Fuß nach Hause. Unterwegs setzte ich mich auf ein Schutzgeländer und beobachtete eine große Krähe, die von einer Ampel herabkrächzte. Jetzt, um vier Uhr früh, sahen die Straßen schmutzig und heruntergekommen aus. Überall lauerte der Schatten des Verfalls und der Auflösung, und ich war ein Teil davon. Wie ein Schatten, in eine Hauswand eingebrannt.“<sup>14</sup>

Haruki Murakami reicht ein Bild, um einen dieser kurzen, untergründigen Momente zu ermöglichen, in denen eine Kultur einen Blick unter ihre glitzernden Oberflächen zuläßt.

Wie Paul Auster, der über das New York, das nun Realität und Prognose zugleich geworden ist, sagte, es bedürfe nur einer kleinen Drehung an der Schraube der Zivilisation, um sie in Apokalypse, in ein neues (altes) Barbarentum kippen zu lassen.

Tokios sprichwörtliches Chaos ist dennoch nur ‚Chaos‘ für den, der die japanische ‚Stadt‘ mit dem westlichen Rasterblick des Manhattan grid, dem alles rechtwinklig und vertikal zu sein hat – oder mit dem Blick der europäischen Ordnung liest. Dem „Blick der Erstarrung“, würde Kazuo Shinohara sagen, dem das Chaos Befreiung ist. Chaos steht zugleich für die Flexibilität urbaner Strukturen. Kisho Kurokawas Definition Tokios als Agglomeration der „dreihundert Cities“ schließt eine räumliche Collage der Megapolis aus „unabhängigen Bereichen“ ein, jeder „mit eigener Identität“, mit anderen in „Fluid relationship“ verbunden<sup>15</sup>, verwoben durch elektronische Netze, durch das Über-Ich elektronischer Verfügbarkeit des urbanen Raumes, die bewirkt, daß die Stadtentwicklung sich der Hierarchisierung und Kontrolle gleichermaßen entzieht.

Tatsächlich liegt die Logik des metropolitanen Chaos bis zum Beginn des elektronischen Zeitalters eher in der Systematik der schienengebundenen Systeme des Massenverkehrs, die wie Arterien in die Masse Tokios einbinden. Namentlich in Gestalt des Kreislaufsystems der Yamanote-Linie, in der Form der Hochbahn-Tan-

Osaka, Hep Five. Joypolis, die Treppe der Illusionen



genten an die Peripherie, des Netzes der aufgeständerten Expressways, des untergründigen Puzzles der Metrolinien, der Knotenpunkte, die zum Anlaß städtebaulicher Verdichtungen werden, die Riesenkaufhäuser, Restaurantstraßen, Themen-Stores und Malls anlagern, in der Nacht überwuchert vom Regenbogen-Sprawl des Kunstlichts.

Wer die japanischen Metropolen so, aus den Fenstern des Shinkansen blickend, vorübergleiten sieht, wird gewahr, daß sich, den ökonomischen Verlaufsformen quasi überlagert, eine unbekannte ‚Kunstform‘ zu entwickeln beginnt, die der Geographie des Raumes huldigt, sich über die schwarze Topografie der Städte legt: Neon-Topografien und Patchworks von Farb- und Lichtakzenten, die aus dem Moment der Distanzierung erwachsen, poetische Zwischenräume der Metropolen zwischen Gemeintem und Interpretiertem, eine andere Art des Bilderdenkens.

Am Times Square in New York, an Shibuya Station in Tokio wird deutlich, daß keine andere Wirtschaftsform als die globalisierte so prädestiniert ist, die Brennpunkte der Stadträume nach ihren ‚Bildern‘, nach ihrem Belieben umzuformen wie die Event-Ökonomie des digitalen Kapitalismus. Diese, ganze Quartiere um-

Osaka, Namba Distrikt. Schachbrett der Globalisierung

fassenden, Knotenpunkte übertreffen europäische Vergleichsmaßstäbe in mehrfacher Hinsicht.

**Information City** Hatte Kisho Kurokawa mit dem *Sony Tower* in Osaka (1976) auf die Weiterentwicklung elementierter Bauweisen gesetzt – *Sony Tower* als die perfektionierte Design-Version des *Nakagin Capsule Tower*, entwickelt, um den eleganten Showroom des Weltkonzerns in der Form einer städtebaulichen Dominante zu präsentieren – so gab es für ihn bereits damals Hinweise auf die anbrechende Zeit der *Information City*.<sup>16</sup> Aus expressiven, technikbetonten Komponenten zusammengesetzt wie ein elektronisches Board, repräsentierte *Sony Tower* die Zweite



#### Osaka, Namba Distrikt. Direkte Ansprache

Moderne Japans vor dem Einbruch der Postmoderne. *Sony Tower* war die elegante Maschine im Kontext der Stadt, wie geschaffen, theatralische Gegenpositionen zu provozieren. Ihm war die Rolle zugeordnet, als Zeichen des Übergangs von der alten Industriegesellschaft zum digitalen Kapitalismus zu fungieren. Hochhäuser wurden danach nicht nur als Gebäude, sondern auch als Medien in der *Information City* verstanden. Über die Mittel der Architektur wurden die Kommunikationsverhältnisse der Informationsökonomie begründet, die eine inszenierte Sichtbarkeit über die traditionelle Erscheinung stellten. Und eine Art von Vielfalt, die ohne Architektur auskommen wird.



#### Shinjuku. Austauschbarkeit der Sprachen und Orte in den Zeichensystemen der Industriegesellschaften



#### Anmerkungen

- 1 Haruki Murakami, *Hard-boiled Wonderland und das Ende der Welt*, Frankfurt/M. 2000, Textcollage, 406, 407
- 2 Wilhelm Klauser, *Kreisverkehr Metropolis*, in dieser CENTRUM-Ausgabe, 26 f
- 3 Reinhart Wustlich, *Babylon Revisited. Retorte der Instant-City: Times Square*, in: CENTRUM. Jahrbuch Architektur und Stadt 2000-2001, Basel 2000, 15 f
- 4 Constantin von Barloewen, *Kultur als Erfordernis der „Realpolitik“*, *Le Monde diplomatique*, November 2001, 23
- 5 Jean Baudrillard, *Architektur: Wahrheit oder Radikalität?*, Graz 1999, 8
- 6 Mark Siemons, *Jenseits des Bewußtseins. In Kampfzeiten: Steht der Kultur eine neue Politisierung bevor?*, FAZ vom 16. Oktober 2001
- 7 Ullrich Fichtner, *Mr. Tapfer, der Retter der Welt*, DER SPIEGEL Nr. 24/2001, 76 f
- 8 Adolf Muschg, *„Ground Zero“ der Gewalt*, *Tages-Anzeiger* Zürich vom 25. Oktober 2001
- 9 Taro Igarashi, *Superflat Architecture and Japanese Subculture*, in: Mariko Terada, Moriko Kira (Ed.), *Japan. Towards Total-scape*, Rotterdam 2000, 97 f
- 10 Constantin von Barloewen, *Kultur als Erfordernis*, a.a.O.
- 11 Hiroki Azuma, zit. bei Taro Igarashi, a.a.O.
- 12 Taro Igarashi, a.a.O.
- 13 ebenda
- 14 Haruki Murakami, *Gefährliche Geliebte*, Roman, Köln 2000, 89
- 15 Kisho Kurokawa, *Each One a Hero. The Philosophy of Symbiosis*, Tokyo 1997, 101
- 16 Kisho Kurokawa, *JA The Japan Architect* No. 18, 1995, 231: „Sony Tower was a step towards an expression of the way our society was being transformed by information.“