HYPERWERK

n|w University of Applied Sciences and Arts Northwestern Switzerland

THE GOOD, THE BAD AND THE URBAN

WWW.URBANLAB.CH
GEISER JULIA
TREDICI
HYPERWERK

THE GOOD THE BAD AND THE URBAN

VORWORT 2

KONTEXT 3

DAS JAHRESTHEMA UND EIGENER ANSATZ 3

HERANGEHENSWEISE 4

URBAN HACKING ALS METHODE 5

PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN 7

JUX – EIN ADVENTSKALENDER 7

WORKSHOP VON RAUMLABOR 8

OPENHOUSE WORKSHOP AM HYPERWERK 9

DIE VERSUCHSANORDNUNG 11

VORAUSSETZUNGEN 11

DESIGN & FRAGESTELLUNG ZUR VERSUCHSANORDNUNG 12

BEOBACHTUNGEN 15

AUSWERTUNG VERSUCHSANORDNUNG 17

FAZIT 19

DANK & QUELLEN 20

VORWORT

Während meines Studiums am HyperWerk beschäftigte ich mich intensiv mit der Stadt, ihrer Bedeutung und ihrem Potential für gesellschaftliche Entwicklungen und Tendenzen. Im zweiten Studienjahr habe ich das Projekt RAST initiiert, ein nomadisches Laboratorium für Urbanes und Kultur in Bern. Das Projekt konnte sich erfolgreich etablieren und aktiv über Stadt- und Kulturpolitik nachdenken und mitwirken.

Während meiner Diplomarbeit *The good, the bad and the urban* habe ich meine Auseinandersetzung mit dem Urbanen vertieft. Dabei habe ich verschiedene Ansätze einer partizipativen Stadtentwicklung untersucht und mich intensiv mit Urban-Hacking als Methode beschäftigt. So habe ich herausgefunden, dass Aneignung ein wichtiger urbaner Faktor ist und versucht, mich auf einer Ebene des explorativen Designs damit auseinanderzusetzen. Durch eine inszenatorische Versuchsanordnung habe ich probiert einen Ansatz für mögliches Urban-Process-Design zu schaffen.

In dieser Dokumentation möchte ich aufzeigen, wie ich mich während des Diplomjahres mit dem Urbanen auseinandergesetzt habe und welche theoretischen und praktischen Aspekte für mein Arbeiten wichtig waren. In einem zweiten Teil werde ich weiter auf die explorative Versuchsanordnung eingehen und meine Ansätze und gewonnenen Erkenntnisse dokumentieren.

FOTO DER VERSUCHSANORDNUNG

KONTEXT

DAS JAHRESTHEMA UND EIGENER ANSATZ

„...in gegenseitiger Rücksichtnahme und Achtung ihre Vielfalt in der Einheit zu leben...", Auszug aus der Präambel der Schweizer Bundesverfassung.

Durch die Auseinandersetzung mit dem vorgegebenen Jahresthema Realize und der Präambel stellte ich mir die Frage nach dem gesellschaftsrelevanten Potential des Urbanen.

Die Untersuchung des Urbanen ist gleichzeitig immer die Betrachtung von gesellschaftlichen Strukturen und Tendenzen. Der städtische Boden ist Brennpunkt sozialer und gesellschaftlicher Auseinandersetzung und ermöglicht uns die gemeinschaftlichen Grundsätze zu leben, verstehen, überprüfen, verwerfen und neue zu realisieren.

„'Change life! ,Change society!' These precepts mean nothing without the production of an appropriate space.", Henri Lefebvre (1991)

Raum ist im Sinne des französischen Stadtsoziologen Henri Lefebvre immer „ein soziales Produkt". Unsere räumlichen Praxen und Wahrnehmungen werden stets durch komplexe soziale Situationen beeinflusst. Jede Gesellschaft stellt zu allen Zeiten ihren eigenen Raum her. Lefebvre hält fest, dass wenn gesellschaftliche Strukturen verändert werden sollen, auch der entsprechende Raum dazu geschaffen werden muss.

In meinem Diplomjahr bin ich also der Frage nachgegangen, wie Räume geschaffen werden können, welche es ermöglichen, bestehende gesellschaftliche Strukturen zu überdenken und zu verändern.

HERANGEHENSWEISE

Um sich dieser Thematik anzunähern, erschien es mir wichtig, die Frage in einem theoretischen Zusammenhang zu untersuchen und verschiedene Aspekte und Perspektiven aufzugreifen. Ich habe mich also gefragt, was für Räume geschaffen werden sollen und welche Merkmale ein Ort haben muss, um gesellschaftliche Veränderung zu ermöglichen.

Henri Lefebvre ist unter anderem Urheber des Konzeptes „Recht auf Stadt", mit welchem er dafür plädiert die Urbanisierung für die Herausbildung einer emanzipierten heterogenen Gesellschaft zu nutzen. In seinem Buch „La Droit en Ville" erachtet er die Begegnung, den Austausch, das Fest und den kollektiv gestalteten und genutzten Raum als urbane Qualitäten im städtischen Prozess.

Austausch und Begegnung sind Aspekte für eine heterogene Auseinandersetzung mit vorhandenen gesellschaftlichen Strukturen und Tendenzen. Sie stellen eine wichtige Grundlage für Meinungsbildung und Problemlösung dar und sind dadurch öffentlichkeitsstiftend. Personen können dadurch zur Eigeninitiative bewegt und zur Verantwortung befähigt werden. Diese beiden sich ergänzenden Aspekte bilden somit die Voraussetzung für einen kollektiven Handlungsspielraum. Ich bin überzeugt, dass wir erst durch Austausch und Begegnung neue Gesellschaftsmodelle entwerfen und bestehende überprüfen können.

Eine erste konkrete Überlegung war also:
Es sollen Räume geschaffen werden die das Potential für Austausch und Begegnung innehaben. Doch wie können solche Räume geschaffen werden und welche Voraussetzungen sollen sie erfüllen?

Nach Lefebvre meint die Produktion von Raum nicht die rein bauliche Anfertigung. „*Space*" soll im Allgemeinen und in Bezug auf diese Arbeit nicht als einfacher Raum im Sinne eines *Container-Raumes*[1] verstanden werden. Das Urbane umfasst eine vielschichtige Konstitution, welche die gebaute, sowie die gesellschaftliche Struktur einer Stadt umfasst. Während Architektur und Städtebau abhängig davon sind, das Urbane einer Objekthaftigkeit zuzuführen, klammert die Stadtsoziologie die bauliche Struktur vermehrt aus, um die Stadt als Prozess untersuchen zu können.

Während meiner Arbeit habe ich hingegen nach Ansätzen gesucht, welche die Gleichzeitigkeit und Untrennbarkeit von baulicher und gesellschaftlicher Struktur aufgreifen können, um mich Lefebvres Idee der Raumproduktion anzunähern. In vielerlei Hinsicht war es dazu notwendig, Begrifflichkeiten zu untersuchen und zu überprüfen.

[1] Als Container-Raum wird ein Raum als leerer Behälter, also als absoluter Raum definiert, in dessen Kontext Handlung und Struktur losgelöst voneinander zu verstehen sind.

Der Begriff *Spacing*[2], welcher nur schlecht ins Deutsche übersetzt werden kann, schafft es, das Verständnis von Räumen als gleichzeitige Objekte und Prozesse zu verbinden und kann als Produktion von Räumen im Sinne Lefebvres verstanden werden. Indem Raum durch das Handeln von Menschen immer wieder neu konstituiert wird, ist er nicht mehr länger nur Gefäss, sondern wird zu einem integralen Bestandteil gesellschaftlicher Prozesse.

Um der Frage von Spacing nachzugehen, wie Räume geschaffen oder verändert werden können, habe ich mich mit Urban-Hacking als Methode einer Bottom-Up Stadtpartizipation auseinandergesetzt. Daraus konnte ich folgende methodische Zielsetzung formulieren:

Mit der bewusst, spielerischen und explorativen Nutzung des Städtischen können Urbane Systeme umgedeutet werden. Durch ein solches *Détournement*[3] kann eine Öffnung bestehender Struktur bewirkt werden und Veränderung ermöglichen.

URBAN HACKING ALS METHODE

Hacking heisst grundsätzlich, sich die Sprache eines Systems aneignen, Schnittstellen erkennen und sich Zugang zu dem System verschaffen, um es nach den eigenen Wünschen und Fähigkeiten umzugestalten. Ein Hack untersucht ein System nach seinem prozessualen Potential und erweitert und überprüft dessen ursprüngliche Bestimmung. Man darf Hacking nebst seinem Potential für kreative Lösungen um die Sichtweise ergänzen, dass Systeme nie als abgeschlossen und immer als weiterentwickelbar angesehen werden.

Damit man bei einem Eingriff im urbanen Raum von Urban Hacking sprechen kann, muss der Eingriff auch über die Strategie von Hacking vorgenommen werden. Aus meiner Recherche ergeben sich folgende Punkte als Voraussetzungen für Urban Hacking als Strategie:

1. Prozess lesen, die Stadt als Prozess erkennen und analysieren
2. Schnittstellen erkennen
3. Eindringen und Manipulieren, Détournement vornehmen

---

[2] *Spacing*: Nach Martina Löws *Soziologie der Städte* ist Spacing das Platzieren von Gütern sowie auch Menschen an Orten. Sie unterscheidet in der Konstitution von Räumen zwischen den zwei sich ergänzenden Prozessen: *Spacing* und *Syntheseleistung*. *Spacing* als Errichten, Bauen oder Positionieren ist der erste Teil des räumlichen Konstitutionsprozesses. Mit Syntheseleistung bezeichnet sie das Wahrnehmen einer Anordnung von Gütern und Menschen über Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Erinnerungsprozesse.

[3] *Détournement*: Begriff, der durch die Künstlerbewegung der Situationisten in den sechziger Jahren geprägt wurde. Er bezeichnet die Zweckentfremdung, die Umdeutung als interventionistisches, künstlerisches Mittel.

Urban Hacking kann unterschiedliche Beweggründe haben und verschiedene Formen annehmen. Bei der Betrachtung dieser Formen muss man vor allem die Absicht hinter dem Hack analysieren. Ich habe auch durch meine praktischen Arbeiten folgende Formen von Urban Hacking ausmachen können:

Die künstlerische Intervention
Die politische Intervention
Marketingguerilla
Die Aneignung

Durch meine praktischen Arbeiten habe ich herausgefunden, dass Aneignung eine wichtige Handlung ist, um aktiv an Urbanen Prozessen teilzunehmen. Während die drei ersten genannten Möglichkeiten eher naheliegende Formen von Urban Hacking sind, war es für mich eine neue Erkenntnis, dass Aneignung durchaus eine Form von Hacking sein kann. Ich werde im Zusammenhang mit der Versuchsanordnung noch genauer auf die Bedeutung von Aneignung für meine Arbeit eingehen.

Wichtig an der Auseinandersetzung mit Urban Hacking ist ausserdem, dass es eine niederschwellige Kulturstrategie ist, die sich als Bottom-up Stadtpartizipation eignet. Hacking kann als exploratives Spacing verstanden werden, mit welchem der öffentliche Raum untersucht und aktiviert werden kann.

GRAFIK FÜR EINEN WORKSHOP AM
OPEN HOUSE AM HYPER WERK

PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Während meiner theoretischen Auseinandersetzung habe ich das Thema parallel durch exemplarische Aktionen und Produkte untersucht. Das prototypische Denken und Handeln wurde zu einer wichtigen Strategie in meinem Diplomprojekt.

Zu Beginn des Diplomjahres habe ich den Fokus auf das Potential des öffentlichen Raumes gelegt. In meinem ersten Abstrakt, das zu Beginn des Jahres formuliert wurde, spreche ich davon, den öffentlichen Raum auf sein Potential für Austausch und Begegnung zu untersuchen.

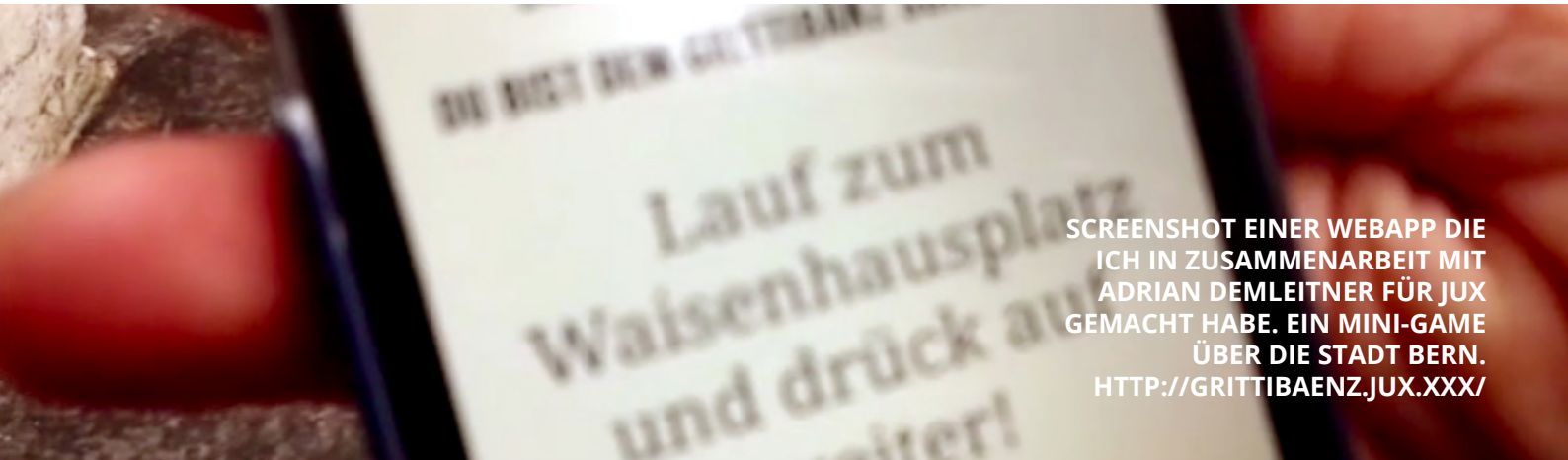
Dies habe ich durch verschiedene explorative Interventionen getan, die ich im Folgenden kurz umreissen möchte:

JUX – EIN ADVENTSKALENDER

In Zusammenarbeit mit Carolin Ringeisen, Balz Ruchti und RAST habe ich im Dezember einen Adventskalender im und um den öffentlichen Raum in Bern organisiert. Täglich „beschenkten" Kunst- und Kulturschaffende aus Bern die Stadtbewohnenden. Einzige Vorgabe unsererseits war, dass der Beitrag sich immer mit dem öffentlichen Raum auseinandersetzen sollte. Dazu wurde folgender Input formuliert:

Kunst ist fokussierte Öffentlichkeit.
Kunst wie Öffentlichkeit entstehen durch Betrachtung: Keine Kunst ohne Publikum; keine Öffentlichkeit ohne Raum und Menschen. Geht Kunst in den öffentlichen Raum, entsteht dadurch ein Wechselspiel: Kunst macht Öffentlichkeit macht Kunst – und bietet damit Gelegenheit zu Austausch und Diskurs.

Auf der Homepage sind sämtliche Beiträge dokumentiert und archiviert: **www.jux.xxx**
In diesem Projekt konnte ich beobachten und ausprobieren, wie Interventionen im öffentlichen Raum platziert und aufgenommen werden. Es war interessant zu beobachten, dass viele Aktionen zwar im öffentlichen Raum stattfanden, sich einer Auseinandersetzung damit aber eher zu entziehen versuchten. Viele Künstler schufen sich ihre Bühne im Abseits, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen.



SCREENSHOT EINER WEBAPP DIE ICH IN ZUSAMMENARBEIT MIT ADRIAN DEMLEITNER FÜR JUX GEMACHT HABE. EIN MINI-GAME ÜBER DIE STADT BERN. HTTP://GRITTIBAENZ.JUX.XXX/

WORKSHOP VON RAUMLABOR

Im Rahmen eines Workshops von Raumlabor Berlin am HyperWerk Basel habe ich gemeinsam mit William Bejedi eine Intervention entwickelt, die einerseits der Frage nachgeht, was im öffentlichen Raum erlaubt und was verboten ist und andererseits, die allgemeine und behördliche Verwirrung darüber thematisiert.

Dazu eine filmische Impression: **http://vimeo.com/82135013**

Überraschend war, inwiefern auch auf Seite der Behörden unklar war, wozu der öffentliche Raum zu gebrauchen sei. Es gibt zwar klare Regeln, wenn es um kommerzielle Anlässe geht, doch scheint der Zweck und Nutzen des öffentlichen Raumes - ausgenommen dem Transit und Verkauf – schwammig. Klare Aussagen werden vermieden. Die Gefahr, dass er zu einem „Störraum“ wird, scheint gross zu sein und wird versucht zu verhindern.

SCREENSHOT DER ENTWICKELTEN INTERVENTION IM RAHMEN DES WORKSHOP VON RAUMLABOR BERLIN

OPENHOUSE WORKSHOP AM HYPERWERK

Im Januar habe ich während der Schnupperwoche für Vorkursbesuchende am HyperWerk einen Workshop zu Urban Hacking gegeben und die Teilnehmenden nach theoretischer Auseinandersetzung mit Urban Hacking auch beim Erarbeiten einer eigenen Intervention begleitet.

Dazu eine filmische Impression: **https://vimeo.com/83795339**

Durch diesen Workshop konnte ich meine Erkenntnisse zu Urban Hacking einerseits überprüfen und andererseits ergänzen. Es war schön zu sehen, wie zugänglich der Begriff und die Methode für die Teilnehmenden war. Die Ideen für mögliche Interventionen kamen sehr leicht auf eine experimentelle, spielerische Ebene. Die Niederschwelligkeit von Urban Hacking als Auseinandersetzung mit dem Urbanen hat sich für mich in diesem Workshop bestätigt.

SCREENSHOT DER ENTWICKELTEN INTERVENTION *FLASCHENPOST* IM RAHMEN DES URBAN HACKING WORKSHOP

Durch die aufgeführten und anderen praktischen Auseinandersetzungen habe ich einerseits meine Absichten aus dem Abstrakt anwenden und gleichzeitig überprüfen können.

Zu Beginn meiner Arbeit bin ich vom öffentlichen Raum als Gegenstand der Auseinandersetzung ausgegangen. Unter anderem aus dem Grund, da dies der Ort ist, an dem urbane Prozesse sichtbar und zugänglich werden. Beispiele für Urban Hacking finden sich in erster Linie im öffentlichen Raum. Es war also naheliegend, diesen als Zielort in meine These einzubinden. Im Verlauf meiner praktischen Arbeit musste ich jedoch herausfinden, ob es mir in meiner Frage wirklich um den öffentlichen Raum als Ort geht. Daraufhin habe ich festgestellt, dass für mein Schaffen in erster Linie die Herstellung von Öffentlichkeit von Interesse ist, welche örtlich zwar gerade im öffentlichen Raum eine gewisse Niederschwelligkeit findet, jedoch nicht auf diesen beschränkt ist. Durch Öffentlichkeit wird der Zugang zu Informationen und Diskursen und die Grundlage für eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen geschaffen.

Abschliessend lässt sich sagen, dass Austausch und Begegnung öffentlichkeitsstiftende Qualitäten sind. Daher interpretiere ich „the creation of an appropriate space“ nach Lefebvre in Bezug auf meine Arbeit als das Schaffen von Räumen, in denen Austausch und Begegnung stattfinden. Eine Funktion, die dem heutigen öffentlichen Raum nur partiell zugeschrieben werden kann.

DIE VERSUCHSANORDNUNG

VORAUSSETZUNGEN

Nicht zuletzt durch meine praktischen Auseinandersetzungen habe ich festgestellt, dass die Möglichkeit auf Aneignung im urbanen Kontext eine der wichtigsten Voraussetzungen für Austausch und Begegnung bildet. Mit dieser Erkenntnis trat ich an das Erarbeiten einer inszenatorischen Versuchsanordnung heran, welche ich im Rahmen des Festivalzentrums für AUAWIRLEBEN anlegen konnte.

RAST bekam vom zeitgenössischen Theatertreffen AUAWIRLEBEN den Auftrag, eine Zwischennutzung für ihr Festivalzentrum zu organisieren. AUAWIRLEBEN ist ein internationales Theaterfestival, welches seit 1982 jährlich im Mai in Bern stattfindet. Ab Oktober 2013 organisierte ich mit den anderen Teammitgliedern von RAST und der Leitung von AUAWIRLEBEN das Festivalzentrum. Im Dezember stand fest, dass die Zwischennutzung im ehemaligen WifAG Bürogebäude stattfinden würde, einer 700 Quadratmeter grossen Halle im Wohnquartier Wyler. Daraufhin wurde von RAST ein Programm zusammengestellt, welches auf die räumlichen und örtlichen Voraussetzungen abgestimmt war. Das Festivalzentrum war zwischen dem 7. – 18. Mai täglich ab 17.30 Uhr geöffnet. Es sollte nicht nur den Theaterschaffenden und Besuchenden von AUAWIRLEBEN offen stehen, sondern auch Interessierten aus ganz Bern, und insbesondere den Nachbarn. Ich hatte die Möglichkeit eine räumlich-inszenatorische Intervention in diesem Rahmen zu realisieren.

Ich wollte mit meiner Arbeit auf die Voraussetzungen eingehen und sie um die Möglichkeit ergänzen, diese Zwischennutzung explorativ zu bespielen, um meiner Auseinandersetzung mit Austausch und Begegnung weiter nachzugehen.

FRONT FESTIVALZENTRUM IM ZWISCHENGENUTZTEN WIFAG GEBÄUDE

DESIGN & FRAGESTELLUNG ZUR VERSUCHSANORDNUNG

Um an die Entwicklung der Versuchsanordnung heranzugehen habe ich mir im Vorfeld eine Frage gestellt:

"Wie kann über das Spiel mit Spacing ein Raum geschaffen werden, der zur Aneignung animiert?"

Um dieser Frage nachzugehen, habe ich mich mit dem Begriff der Aneignung auseinander gesetzt. Das Wort ist durch den Gebrauch in soziologischen Kontexten geprägt und Gegenstand diverser Debatten um den öffentlichen Raum. Aneignung funktioniert in den meisten Fällen über das Sitzen, respektive der Möglichkeit dazu. Durch das Hinsetzen schafft man sich die Grundlage für weitere Handlungen, sei es ein Picknick auf einer Parkbank, Plaudern auf einer Mauer oder Ausruhen auf einem Brunnenrand.

Ich wollte eine Sitzmöglichkeit entwickeln, welche sich die Besuchenden aneignen und zusätzlich selber platzieren und verorten können. Dadurch sollten die Leute über Aneignung den Raum mitgestalten.

Die Elemente mussten dafür in erster Linie eine Sitzfläche bieten, aber gleichzeitig auch weitere Funktionen einnehmen können, ohne dass diese den Besuchenden vorgeschrieben wären. Im öffentlichen Raum finden wir zwar viele Objekte, die angeeignet werden können, in den meisten Fällen sind diese jedoch fix montiert und mit einer Nutzungsvorgabe behaftet. Um Spacing als aktive Handlung zu ermöglichen, wollte ich durch das Design versuchen, diese zwei Faktoren aufzulösen. Es galt also eine modulare und mobile Lösung für das Design zu finden.

Damit die Leute die Gegenstände eigenständig platzieren und verorten konnten, mussten die Elemente durch ihre Materialität zugänglich sein. Karton bot sich durch seine Leichtigkeit und der einfachen Verarbeitbarkeit an. Ausserdem weist Karton auf eine gewisse Vergänglichkeit hin, was die Hemmschwelle für eine Aneignung zusätzlich niedrig setzen sollte.

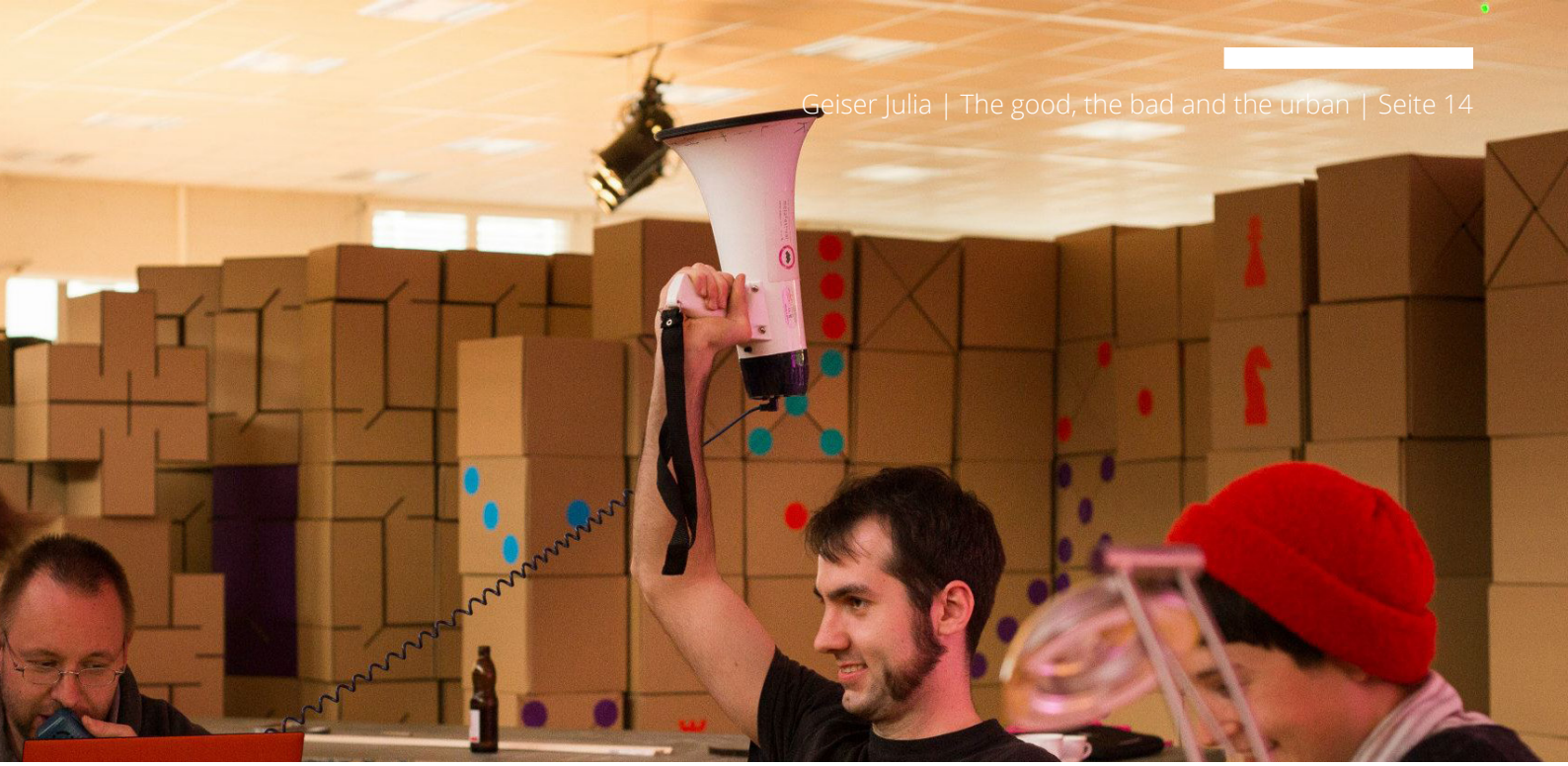
Schon früh im Prozess habe ich mich mit der Idee auseinandergesetzt, die Idee des Spielens metaphorisch in das Design einzubinden. Auf diese Weise sollten die Elemente das innere Kind ansprechen und Niederschwelligkeit schaffen. Diese Auseinandersetzung mit dem Spiel als Anreiz für Aneignung brachte dann auch den auschlaggebenden Input fürs Design.

Durch die Adaption des Gameboy-Klassikers Tetris im Design fand ich die gewünschte Verbindung von Modularität und Referenz auf das Spielen. Diesen Design-Ansatz überprüfte und ergänzte ich in der praktischen Entwicklung.

In einem kleinen Team mit Adrian Demleitner, Céline Rolli und Ramon Stricker, welche mich partiell im Prozess unterstützen, wurden weitere Ideen gesammelt und untersucht, das Material studiert und ausgewertet, Prototypen gebaut und weiterentwickelt. Es gab verschiedene Beschränkungen, die uns einen gewissen Rahmen absteckten: z.B. Karton als Baumaterial, die Produktion mit dem Lasercutter, Zeitplan, Budget etc. In diesem Rahmen galt es ein praktisches Design zu entwickeln. Insgesamt wurden 150 Sitzwürfel und 80 Tetris-Elemente angefertigt.

Durch das spielerische Design wollte ich Möglichkeiten aufzeigen, jedoch ohne klaren Zweck oder Nutzen vorzugeben.

BEIM ZUSAMMENBAUEN DER KARTONELEMENTE



OBEN:
PERFORMANCE GRUPPE SOSA IM FESTIVALZENTRUM VOR DER VERSUCHSANORDNUNG

AUSSCHNITT KARTONELEMENTE

BEOBACHTUNGEN

Bei der Platzierung, respektive Inszenierung der Elemente im Raum musste ich mich erneut fragen, wie viele Vorgaben und Verweise ich machen soll. Im Verlaufe meiner Arbeit stellte ich fest, dass ich bereits durch die Anordnung im Setting eine Art Vorgabe machen würde. Ich stand also vor einem gewissen Dilemma. Einerseits wollte ich mit der Versuchsanordnung untersuchen, wie die Elemente über Aneignung von den Besuchenden genutzt und interpretiert werden. Andererseits stand ich an dem Punkt, wo die Elemente im Setting verortet werden mussten und ich ihnen dadurch bereits einen gewissen Zweck und Nutzen zuschreiben würde.

In meiner Annahme ging ich immer von einer Aneignung durch die Besuchenden aus. Die erste Aneignung, die jedoch in diesem Raum stattfand, erfolgte durch mein Team rund um das Festivalzentrum. Auch dieses hatte im Vorfeld keine Anleitung oder Vorgabe erhalten, wie der Karton eingesetzt werden sollte. Schnell begannen sie die Kartonelemente situativ einzusetzen, um auf verschiedene Bedürfnisse eingehen zu können. Es wurden Wände gebaut um Bühnensituationen zu schaffen, Eingänge zu versperren und Lärmdämmung zu generieren, sowie Umkleidekabinen für den Kleidertausch, Betten für eine Pause in der Nachtschicht, Ablagen für Flyer und Broschüren etc.

Ich musste mein Verständnis vom potentiellen Aneigner erweitern. Die Leute aus meinem Team machten sich die Kartonelemente zu Nutzen und gaben ihnen eine erste Verortung. Dadurch wurden sie selber zu Aneignern, was wiederum meinen Konflikt der Setting-Vorgabe bis zu einem gewissen Grad auflöste.

Neben dem Team liessen sich auch weitere Nutzer schnell auf die Elemente ein. Externe Veranstalter wie Bands oder Moderatoren, aber auch die Besuchenden schufen sich mit der Versuchsanordnung ihr Setting selber, um unterschiedlichsten Bedürfnissen nachgehen zu können.

Um einen besseren Eindruck zu vermitteln, möchte ich auf das Video zur Versuchsanordnung hinweisen. In einem Nachgespräch mit dem Team von RAST wurde über Aneignung und die Kartoninszenierung gesprochen. Die Personen im Video vertreten ihre persönlichen Meinungen und Beobachtungen.

Unter folgendem Link kann das Video angeschaut werden: **http://vimeo.com/101940193**

DIVERSE EINDRÜCKE DER VERSUCHSANORDNUNG

AUSWERTUNG VERSUCHSANORDNUNG

Wie kann über das Spiel mit Spacing ein Raum geschaffen werden, der zur Aneignung animiert?

In der Versuchsanordnung untersuchte ich die Bedeutung und Wechselwirkung von Spacing und Aneignung.

Durch die Grösse der Halle und der nur sehr bedingten Vorgabe von fixen Nutzelementen wurde die Voraussetzung für Spacing erst möglich. Die Kartonelemente waren das Material, mit dem Spacing geschaffen werden konnte, und Aneignung die Handlung, über welche das Spacing stattfand. Mit den Kartonelementen konnten unterschiedlichste Strukturen gebildet werden, die den Raum durchdrangen und mitgestalteten. Durch Aneignung wurde bei der Versuchsanordnung nicht nur ein Objekt verortet, sondern auch Raum geschaffen.

Grundsätzlich hat sich mein Verständnis von Aneignung erweitert. Zu Beginn ging ich von Besuchenden als hauptsächlichen Aneignern aus. Während der Versuchsanordnung stellte ich fest, dass ich mein Verständnis vom potentiellen Aneigner erweitern musste. Team und Acts haben sich gleichermassen am Spacing beteiligt wie die Besuchenden.

Mein anfängliches Verständnis von Aneignung stammte unter anderem wohl daher, dass davon vermehrt im Kontext des öffentlichen Raumes gesprochen wird. Dort wird Aneignung mit den Stadtbesuchenden assoziiert. Bei Konflikten um Aneignung spielen herrschende Konventionen, Hierarchien, rechtliche Grundlagen, und Eigentümerschaft eine massgebende Rolle und nicht zuletzt, dass die eigene Absicht einer anderen Absicht entgegensteht.

Im Festivalzentrum gab es keine Eigentümerschaft oder Reglementierung bei der Versuchsanordnung. Die Nutzenden waren sich in Bezug auf die Kartonelemente gleichgestellt. Dadurch, dass auch die Veranstaltenden und Auftretenden im Festivalzentrum zu

Aneignenden wurden, erweiterte sich der kollektive Handlungsraum. Die Nutzenden mussten auf einer gleichberechtigten Ebene das Spacing im Raum ständig neu verhandeln. Reibungen entstanden da, wo Knappheit entstand und sich verschiedene Bedürfnisse gegenüberstanden. Es gab Situationen, in denen bereits besetzte und genutzte Karton-Strukturen abgebaut wurden, um die Elemente den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Es fand also eine fortlaufende Auseinandersetzung über den Raum statt, was einen kollektiven Handlungsraum öffnete.

Grundsätzlich bin ich überrascht, wie gut es funktioniert hat, dass der Raum durch die Versuchsanordnung mitgestaltet wurde. Einerseits hatte sie eine starke visuelle Präsenz, andererseits schienen sich die Leute schnell auf die Mitmach-Stimmung einzulassen. Die Menschen hatten sichtlich Freude daran, an diesem Raum aktiv zu partizipieren. In diesen 10 Tagen wurde aus dieser 700 Quadratmeter grossen Halle ein öffentlicher Treff für Jung und Alt und allen dazwischen. Eine bunte Durchmischung, die auf eine erstaunlich herzliche Art zusammenkam.

FESTIVALZENTRUM ABENDS

FAZIT

Durch meine Auseinandersetzung mit Urban Hacking habe ich gelernt, das Urbane meinem Designprozess zuzuführen und mich auf einer explorativen und ästhetischen Ebene damit auseinander zus etzen. Die Versuchsanordnung ist ein solches mögliches Produkt dieser Auseinandersetzung und hat mein Selbstverständnis als Prozessdesignerin geprägt.
Ich habe während meinem Diplomjahr viel durch die Herstellung und Beobachtung von exemplarischen Produkten untersucht und Erkenntnisse daraus geschöpft.

Während meiner Arbeit habe ich die Frage nach der Produktion von Räumen für Veränderung auf unterschiedliche Weisen untersucht. Das Urbane ist nicht einfach baulicher oder geisteswissenschaftlicher Natur, sondern Gegenstand unseres täglichen Handelns und Lebens. Der urbane Raum ist das Produkt von gesellschaftlichen Strukturen und Auseinandersetzungen und gleichzeitig der Nährboden für die Produktion und Veränderung unseres kollektiven Lebensraumes.

"Im urbanen öffentlichen Raum findet ein sozialer Lernprozess statt, was Toleranz und Umgang mit fremden Lebenssituationen fördert. Die Individuen lernen Raum zu ergreifen, sich im Raum zu positionieren, sich Raum anzueignen. Fremdheit und Unterschiedlichkeit können im öffentlichen Raum reflexiv verarbeitet werden. (...)" Christian Reutlinger (2004)

Wenn wir uns fragen, wie Räume geschaffen werden können, welche es ermöglichen bestehende gesellschaftliche Strukturen zu überdenken und verändern, geht es also weniger um das Bauen von neuen Räumen, sondern vielmehr um das Bewahren und Ermöglichen von Auseinandersetzungen mit und im Raum der uns umgibt.

Raum ist Verhandlungssache und Auseinandersetzung. Die Bereitschaft den urbanen Raum gemeinsam zu verhandeln, bildet die Grundlage für unsere gesellschaftliche Struktur und die Möglichkeit, diese zu erweitern und zu verbessern.

DANK

Versuchsanordnung: Adrian Demleitner, Céline Rolli und Ramon Stricker für das Mitdenken und Erarbeiten der Versuchsanordnung.

Festivalzetrum: Dem Team von RAST und AUAWIRLEBEN für die Möglichkeit diese Inszenierung zu realisieren und die grossartige Unterstützung. Allen Helfenden für den Aufbau der Kartonelemente und den tollen Einsatz wärhend den 10 Tagen.

Coaching: Anka Semming für das Interne Coaching. Andrea Hofmann vom Raumlabor Berlin für das externe Coaching.

Lektorat: Steffen Link und Jacqueline Schnyder

QUELLEN

Andrej Holm, Dirk Gebhardt: Initiativen für ein Recht auf Stadt, Theorie und Praxis städtischer Aneignung, VSA Verlag Hamburg, 2011

Bernard Wandeler: Soziokulturelle Animation. Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Luzern 2010

Günther Friesinger, Johannes Grenzfurthner, Thomas Ballhausen: Urban Hacking, Cultural Jamming Strategies in the Risky Spaces of Modernity, transcript Verlag Bielefeld, 2010

Henri Lefebvre: Le droit à la ville. Anthropos, Paris 2009

Henri Lefebvre: The production of space, Blackwell Publishing, 1991

Löw, Martina: Soziologie der Städte. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008

Philipp Oswalt, Klaus Overmeyer, Philipp Misselwitz: Urban catalyst, mit Zwischennutzungen Stadt entwickeln, Dom Publishers Berlin, 2013

The World Bank, 2013, http://data.worldbank.org/topic/urban-development

Thomas Düllo und Franz Liebel: Cultural Hacking - Kunst des Strategischen Handelns, Springer-Verlag/Wien, 2005

Ulrich Deinet: Sozialräumliche Jugendarbeit: Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Überarbeitete Ausgabe 2009

Ulrich Deinet, Christian Reutlinger: Aneignung als Bildungskonzept der Sozialpädagogik, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004

Volker Gerhardt: Öffentlichkeit, Die Politische Form des Bewusstseins, C.H.Beck, 2012

Zimmermann, Laura-Johanne: Sozialpolitischer Dokumentarfilm und die Konstitution von Öffentlichkeit: Neue Potentziale durch den Medien- und Strukturwandel? Hamburg, Diplomica Verlag GmbH, 2012

EINE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM URBANEN

WWW.URBANLAB.CH

JULIA GEISER

LORRAINESTRASSE 64

3014 BERN