

ORTE DER ANDERSHEIT - FÜR EINE ARCHIVARISCHE AESTHETIK

DESIGN2CONTEXT: ULRIKE FELSING, ZÜRICH; (WWW.DESIGN2CONTEXT.CH)

ANDRES BOSSHARD, ZÜRICH; MUSIK & SOUNDSCAPE ARCHITEKTUR (WWW.SOUNDCITY.WS)

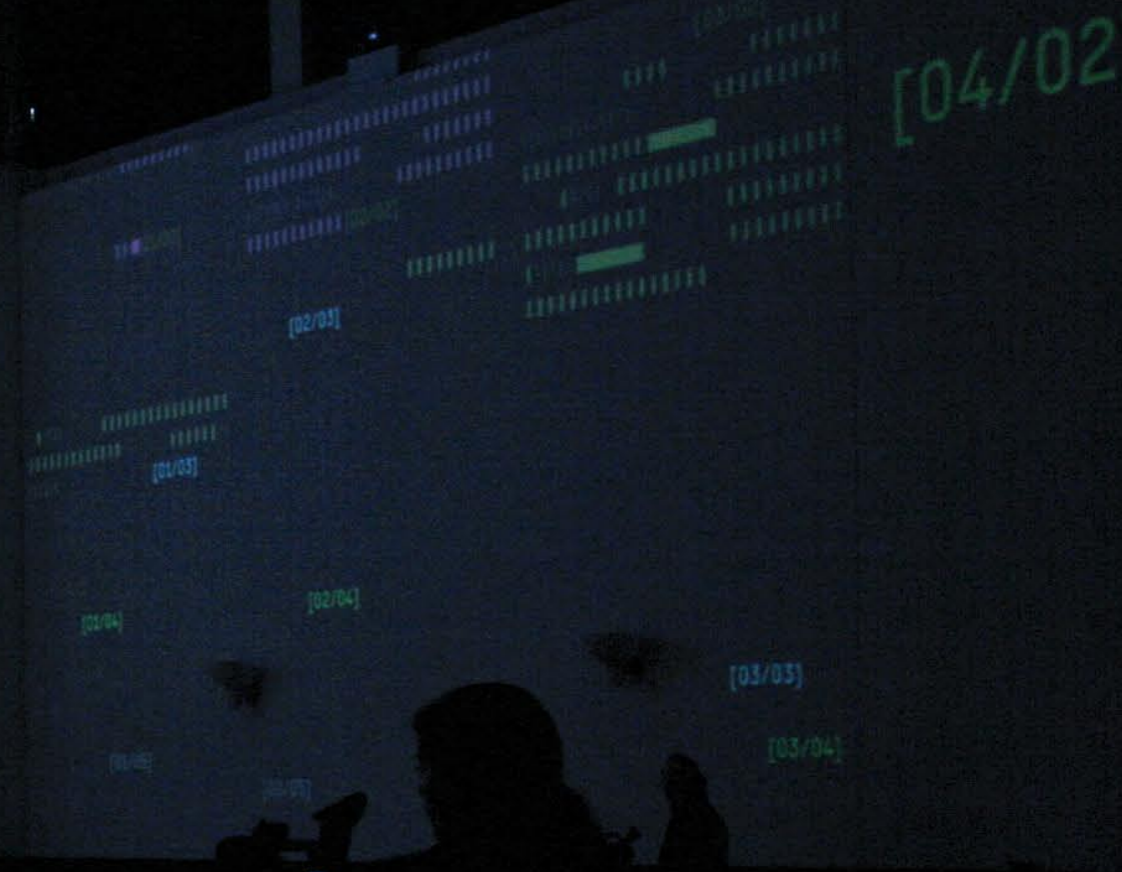
TILL NIKOLAUS VON HEISELER, BERLIN; MEDIENTHEORIE UND -KUNST (WWW.FORMATLABOR.NET)

Das Projekt Heterotopia fragt danach, wie ein realer Raum durch die Datenströme eines digitalen Archivs bespielt werden kann. Thematisch kreist dieser erste Versuch «Andere Orte» um das Abgewertete und Übersehene, um Räume, die unabsehbar am Rande der Gesellschaft entstehen oder von Menschen geschaffen werden.

Der Blick auf das Minoritäre vollzieht sich an Hand unterschiedlicher bereits existierender Projekte und durch die Augen unterschiedlicher Künstler. Im Gegensatz zu Utopien, gibt es diese anderen Orte wirklich. Wir müssen sie nur sehen.



A man with long blonde hair, wearing a dark shirt and light-colored pants, stands on a stage in front of the projection screen. He is holding a microphone and appears to be speaking or presenting.



The foreground of the image is dominated by the dark silhouettes of an audience seated in rows of chairs, facing the stage. The room is dimly lit, with the primary light sources being the projection screens and the stage lighting.

2]

[04/03]

[05/02]

[05/03]

[05/04]

[05/05]

[06/02]

[06/03]

[06/04]

[06/05]

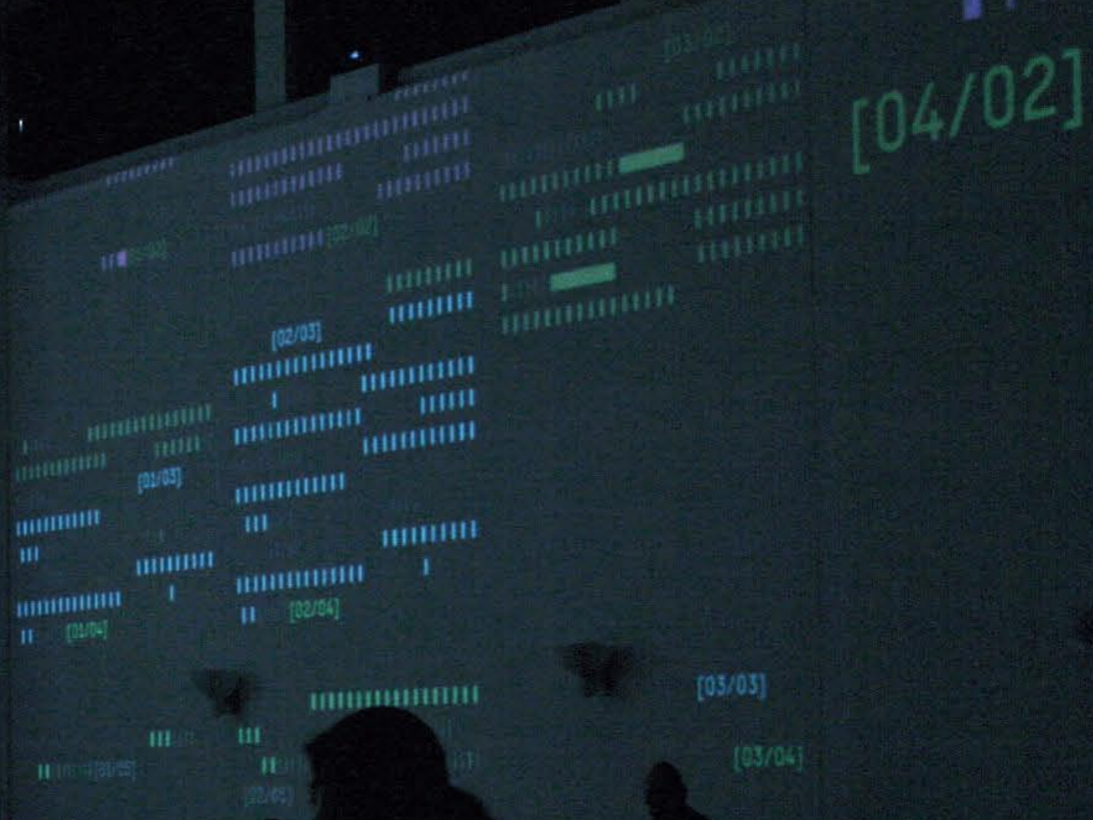
[07/02]

[07/03]

[07/04]

[07/05]

[08/03]



Speaker

Audience

fenere Konfiguration...
zuzulassen, die auch rekonfi...
Fierbar ist, das ist eine Ästhe...
der Datenbanken. [05/02]

[04/02]

in der wir auch den
Usern, vertrau-
en können, dass sie sich in der
Datenwelt selbst bewegen,

Das Archiv erzählt
nicht, sondern es konfiguriert
Daten, die wiederum Logische,
Administrative oder auch technische
Verknüpfung eines Zusam-
menhangs haben, der eher eine
Narrative, erzählerische, klang-
liche Dimension hat.

Ähnlich sind wir tatsächlich in
einer Kultur angelangt, einer Ästhe-
tik der Datenbanken, die eine
Alter, "v klassischen Er-
zählkult" erstellt. [03/03]

[03/04]

ten es nicht. Sie haben die Unver-
bundenheit; ausgehalten und sie
akzeptiert. [04/03]

[05/03]

[05/05]







02]

Sie
bundenheit aus
akzeptiert





ORTE DER ANDERSHEIT - FÜR EINE ARCHIVARISCHE AESTHETIK

DESIGNCONTEXT: ULRIKE FELSING, ZÜRICH; (WWW.DESIGNCONTEXT.CH)
ANDRE BOSCHARD, ZÜRICH; MUSIK & SOUNDSCAPE ARCHITECTUR (WWW.SOUNDSCAPE.CH)
TILL-NIKOLAUS VON HEISELER, BERLIN; MEDIENTHEORIE UND -KUNST (WWW.FORMATLABOR.NET)

VIRTUELLES MUSEUM DER TOTEN ORTE

«WWW.VIMUDEAP.DE - REDAKTIONELL BETREUTE ONLINE BILD- UND OBJEKTDATENBANK ZU UNGE-
NUTZTER ARCHITEKTUR DES INDUSTRIE UND INFORMATIONEN-ZEITALTERS»: Ein Forschungsprojekt der
Forschungsgruppe bildo:research im Studiengang Kommunikationsdesign der Fachhochschule für Technik und
Wirtschaft Berlin, Leitung Prof. Thomas Born. (Autoren: Bilder mit Screen: Thomas Born, Robert Conrad; Raik
Dittrich, Thomas Hartmann, Jo Irrlaeuffer, Marco Tribastone; Bilder ohne Screen: Thomas Kemnitz, Thomas Born)
Text: Thomas Kemnitz

Das zu Ende gegangene Industriezeitalter hat eine Unmenge von verlassenen Architekturen hervorgebracht, die im öffentlichen Bewußtsein nur wenig Beachtung finden.

Brücken, Bunker, Ferienanlagen, Gasometer, ... , Wassertürme und Zechen fristen weiterhin ihr Dasein. Sie sind für zahlreiche Bildproduzenten Ausgangspunkt einer bildnerischen Auseinandersetzung, sei es als Dokumentation oder Inszenierung.

Als Ergebnis dieser Auseinandersetzung entsteht ein Dead Place, als digitale, im Internet gespeicherte Bilder dieser Architektur, die trotz des Verlustes jeglichen Verwendungszwecks und ungeachtet sozialer und politischer Veränderungen weiter existiert.

Mit Vimudeap wird das Ziel verfolgt, eine Plattform zu schaffen, um Dead Places mit und für semiprofessionelle und professionelle Bildproduzenten, Architekten, Historiker und Archäologen für Recherche, Reflexion und Kommunikation zu sammeln und als globales Bildarchiv zur Verfügung zu stellen.

Der Begriff des Museums steht hier nicht als Ort der Rezeption von Kunstwerken und Dingen. Vielmehr soll er weiterhin als moderner Begriff akzeptiert werden und als Ort der Kommunikation den Gedanken der Vernetzung und Virtualität zuarbeiten.

Neben den sammelnden und beschreibenden Funktionen liegt das Hauptaugenmerk auf der Entwicklung und dem Ausbau kommunikativer Elemente.

Jedem Interessierten ist es möglich, jederzeit eigene neue Bild- und Textbeiträge hinzuzufügen und Vorhandenes zu ergänzen. Als Internet-Projekt kann dies weltweit und parallel geschehen. Die Weiterentwicklung des Projektes erfolgt seit nunmehr 3 Jahren kontinuierlich und erfolgreich.

Ein modern gestaltetes Interface berücksichtigt den Ortskontext und erlaubt den schnellen und direkten Zugriff auf die Bilddatenbank auf verschiedenen Wegen: Der Wahl eines Ortes unter thematischem (Objekt-Rubrik, Bild-Rubrik), geografischem (Objekt, Staat), zeitlichem (erbaut, aufgegeben) oder personenbezogenem (Autor/in) Aspekt folgt immer die topografische Zuordnung als interaktiver dynamischer Kartenpunkt. (...)

Übersichtliche, relationale Fenster ermöglichen es, die aufgerufenen Informationen vergleichend nebeneinanderzustellen. (...) Die jeweils vorhandenen Punkte Links, Info und Map bieten einen Perspektivwechsel. So führt das kommunikative Moment Hyperlink zu weiteren Sites im World Wide Web, die mittel- oder unmittelbar dieses Objekt oder die ihm zugeordnete Rubrik berühren. (...) Unter Map zeigt ein Satellitenbild die räumlichen Proportionen im geografischen Umfeld. **Allen Screens gemeinsam ist die Möglichkeit, jede zu einem Ort gehörende Information, sei es als Bild, Text oder Link zu kommentieren und zu ergänzen. Sie werden unmittelbar zum Bestandteil der Sammlung. Der Besucher wandelt sich vom Konsumenten zum Produzenten.**

Maschinenhaus 03099



Hallen

++

Treppenhaus 03100



Treppen

+

Blockwarte 03101



Kraftwerksanlagen

+++++

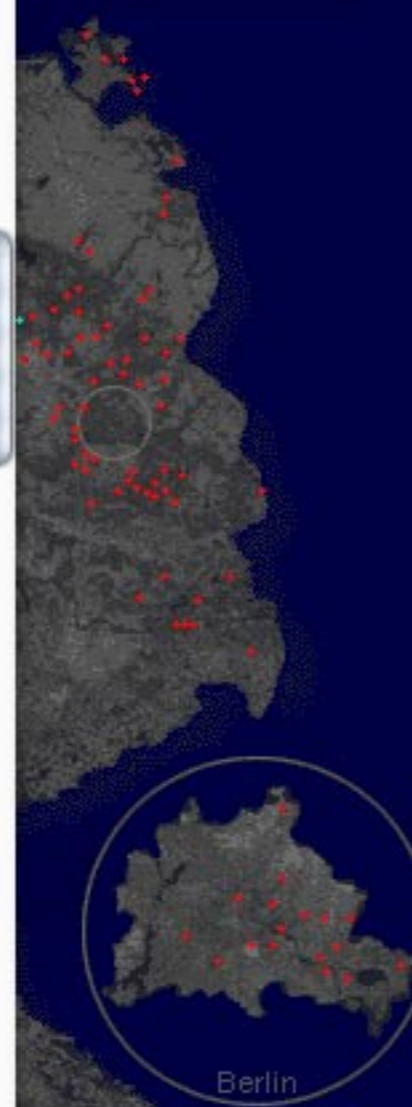
Steuerraum 03102



Kraftwerksanlagen

++++

Gang 03103



vimudeap



The Virtual Museum of Dead Places

.Staat

Deutschland (D)

Upload Tool

Home

Guestbook

Newsletter

eMail

LATENTE LANDSCHAFT

BERTRAM WEISHAAR / ATELIER LATENT, LEIPZIG; Text: Bertram Weishaar

Gibt es Methoden, latent verborgene Orte oder latente Landschaften lesbar in die Wahrnehmung zu bringen? Ein Garten, inmitten einer vermeintlichen Landschaftszerstörung eingefügt, bricht die Betrachtungsweise auf und ermöglicht damit alternative, zusätzliche Sichtweisen.

Wenn Landschaft aber eine Vorstellung, eine Abstraktion ist, was ist dann zerstörte Landschaft? (...) Mitte der 1990er Jahre waren diese offenen, tiefen Gruben in Deutschland der Inbegriff für Landschaftszerstörung schlechthin, obwohl diese Zonen außerhalb der traditionellen Kulturlandschaft ausgesprochen reiche ästhetische Qualitäten aufwiesen. Den ansonsten in Mitteleuropa nicht vorkommenden Landschaftstypus «Wüste» konnte man nur hier entdecken. Deutsche Wüsten-Ersatzlandschaft gewissermaßen (...). Diese wollte aber niemand «für wahrnehmen», wurde also nicht wahrgenommen. Heute sind diese ungesehenen Landschaften technisch aufwendig geflutet. Das selbe Areal, nämlich der in 20 bis 30 Meter Höhe eingependelte Wasserspiegel, wird nunmehr von allen als Landschaft, als «See», betrachtet.



**PROMENADOLOGISCHE
ANNÄHERUNG AN EIN UNBE-
STIMMTES LANDSCHAFTSBILD.**

BERTRAM WEISHAAR / ATELIER LATENT, LEIPZIG; Text: Bertram Weishaar

Kohlfelder sind integrale Landschaftsbestandteile. Sie passen in die Landschaft. Für die Stuttgarter Fildern sind Kohlfelder sogar landschaftstypisch. Anders verhält es sich mit Autobahnen und Flughäfen. Diese gehören nicht zur Landschaft. Sie gelten als «Fremdkörper» in der Landschaft. Zudem sind Flughäfen nicht allgemein zugänglich, gewissermaßen exteritoriales Gebiet. Ganz sicher nix für Spaziergänger? Wo beginnt, wo endet am Rande eines Flughafens das Landschaftserlebnis?

Der Workshop «...about the borders of perception» (Fachhochschule Nürtingen; 1993) erforschte diese Fragestellung am Beispiel des Stuttgarter Flughafens. Ausgangsposition war dabei die Grundannahme der Spaziergangswissenschaft (auch: Promenadologie), wonach Landschaft nicht an sich existiert, sondern sich nur in unserer Wahrnehmung herstellt.

Erst durch die Art und Weise, wie wir unseren Blick auf unsere Umgebung richten, betrachten wir diese als Bild, als Landschaft.

Ein Spaziergang, der den Flughafen einmal umrundete, brachte Klarheit: Dort, wo im Umfeld des Flughafens Fußwege gebaut wurden, traut sich kaum ein Mensch entlang zu gehen. Und dort, wo man Spaziergänger tatsächlich antrifft, finden sich keine hierfür entsprechend geplanten Wege.

Auf der eintrittspflichtigen Besucherterrasse wird das «Flugzeuggucken» professionell vermarktet mit Hinweisschildern, Exponaten und Kinderspiel. Schautafeln mit Abbildungen der Flugobjekte erinnern an ornithologische Lehrpfade. Die gut gesicherte Grenze zwischen Kohlfeldern und Flugfeld ist durchgängig omnipräsent und zugleich optisch transparent.

Wie könnte ein verbindendes Landschaftsbild aussehen, das auf eben diesen beiden gegensätzlichen Polen aufbaut? Denn wir hatten beides – Kohlfeld und Flugfeld – trotz der starken Grenze als durchgängiges Bild wahrgenommen.

«Wie könnte diese bislang erst erahnte Bildvorstellung weiter konturiert und dann allgemein etabliert werden?» fragten die Workshopteilnehmer. Planerische Instrumente und Verfahren schienen ihnen wenig hilfreich.

Vielmehr dachten sie nach über eine landschaftsbezogene Kunstaussstellung mit Installationen diesseits und jenseits des Zauns, die von Fußgängern und von Flugpassagieren wahrgenommen werden können. Erdacht wurde eine Landschaftserlebnis, das sich aus der Kombination von Kohlsuppe, Spaziergang, Flughafenrundfahrt und Rundflug vermittelt. Wir hoben ab.



KLANGGARTEN

«KLANGGARTEN LA LIMONAIA, FLORENCE; (GSLI, Giardino Sonoro La Limonia dell'Imperialino Firenze)»;

Andres Bosshard und Lorenzo Brusci, Stefano Passerotti u.a.; Text: Andres Bosshard, Ulrike Felsing

Der Garten ist die kleinste Parzelle der Welt und darauf ist er die Totalität der Welt. Der Garten ist seit dem ältesten Altertum eine selige und universalisierende Heterotopie. Andere Räume, Michel Foucault

Den Garten zu einem Ort für Klänge zu machen, bedeutet, einen Ort des Übergangs zwischen Bühne, Klangskulptur und offenem Raum zu schaffen. Während die Klangskulptur noch den Charakter einer Aufführung trägt und einen zentralen Blickpunkt schafft, bietet der Klanggarten Atmosphäre und für schweifende Aufmerksamkeit. Klänge laden ein, einzutreten und sich umherzubewegen. Der Klang hüllt ein, der Besucher taucht in einen immersiven Raum.

Man nimmt den Garten und seine Klangwelten meistens nicht vordergründig wahr, Gartenarchitektur schafft offene Räume, bleibt im Hintergrund. Heute sind urbane Gärten ungeschützt dem allgegenwärtigen Stadtlärm ausgesetzt. Auch hier permanent und aufdringlich: Komprimierter Sound der Grossbaustelle Stadt.

Um den Lärm gar nicht erst zu übertönen und noch lautere Klänge zu schaffen, vertrauen die Klangkünstler (oder -gärtner) auf die Neugier und das Bedürfnis der Besucher nach Ruhe und Entspannung, auf Entzerrung und Verlangsamung. Beim Eintreten in einen Klanggarten verändert sich der wahrgenommene Klangraum zunächst nur allmählich: Erst nach und nach enthüllt er seinen Reichtum an mikroskopischen Klangmustern und feinen Klangbewegungen.

Die Trennlinie zwischen den gestalteten Klängen und den bereits vorhandenen Geräuschen des Gartens ist dabei mitunter sehr fein. Der Wahrnehmungsfokus wird dadurch unschärfer, Klänge treten in ein Wechselspiel mit vertrauten Naturgeräuschen und die Wahrnehmung springt auf den sonst überhörten Naturraum über. Der Klang ist nicht nur Klang, sondern Schlüssel des Hörens. Er verweist auf die vielfältigen Geräusche und Klänge des Gartens; aber auch auf den lebendigen urbanen Raum.

Drei Qualitätsebenen stehen im Wechselspiel: Klanggartenkomposition, Stadtlärmflut und spontane atmosphärische Veränderungen. Sensoren für Windbewegung, Temperaturverläufe, Feuchtigkeitsänderungen schaffen ein umfangreiches Potential für interaktive Klang-Modulationen und Raum-Steuerungen.

Aus mikroskopischen Zwischenräumen aufsteigend, zwischen schwankenden Grashalmen und zitternden Blatträndern, elliptisch pendelnden Blütenstengeln und schwirrenden Nadelspitzen hindurch bahnen sich feinste Klänge ihren Weg. Sie stammen von kleinen Glaskugeln, die, mit Kapillarröhren untereinander verbunden, ein unterirdisches Resonanzsystem bilden. Marmor-kuben, vibrierender Kies, halboffene Amphoren und kleine schwimmende Plexiglasschalen sind so im Garten verteilt, dass die Klänge im Raum hin und hergleiten, sich in Kreisbahnen über dem Boden bewegen und an Steinpfählen, Bambusstangen und frei hängenden Resonanzröhren hinaufsteigen können. Die einzelnen Klangzonen entfalten einerseits in ihrem Innenbereich eigenständige Hörräume, zwischen den Inseln mischen sich andererseits frei atmende Klangräume zu sich immer wieder neu konfigurierenden Hörzonen.



MUSEUM IN PROGRESS

«[HTTP://WWW.MIP.AT](http://www.mip.at); LEITUNG: JOSEF ORTNER, KATHRIN MESSNER, ROMAN BERKA, WIEN»

«Der neue Typ des Kunstinstituts kann nicht nur kein Kunst-Museum im bisherigen Sinne sein, sondern gar kein Museum. Der neue Typ würde eher einem Kraftwerk gleichen, einem Erzeuger von neuen Kräften.»

Alexander Dorner (1893 - 1957)

museum in progress hat die Veränderungen im Vermittlungszusammenhang von Kunst aufgegriffen und innovative Modelle der Kooperation zwischen Wirtschaft, Kunst und Medien entwickelt.

Der 1990 gegründete Kunstverein organisiert Ausstellungen in Medien wie Tageszeitungen, Wochenmagazinen, Plakatflächen, Gebäudefassaden, TV, Internet und integriert damit Kunst ins Spannungsfeld des täglichen Lebens.

Das Museum des 21. Jahrhunderts existiert als flexible Struktur und etabliert seine Auftrittsformen direkt im Medienraum. Durch Kooperationen mit Medienträgern wie DER STANDARD, Gewista oder ORF Kultur operiert museum in progress mit der Präsentation künstlerischer Projekte in Printmedien, auf Plakatwänden oder an Gebäudefassaden mit einer außerordentlich hohen Frequenz im öffentlichen Raum.

«profil ohne Worte»

geht auf ein Repräsentationsmodell des deutschen Künstlers Hans Peter Feldmann aus den frühen 70er Jahren zurück, ein Konzept, das heute mit neu entwickelten Reproduktionsverfahren realisiert werden kann.

museum in progress konnte erstmals ein Printmedium überzeugen, auf den Vorschlag des Künstlers, Bilder ohne Legenden und ohne Text abzudrucken, einzulassen. Das österreichische Nachrichtenmagazin profil stellt die Daten einer aktuellen Ausgabe zur Verfügung um einen fast simultanen Druck des Magazins unter Entfernung sämtlicher Texte, Anzeigen, nicht-fotografischen Illustrationen zu ermöglichen

Das seit langem geplante und vorbereitete Projekt wurde aufgrund der aktuellen politischen Situation in Österreich zeitlich vorgezogen realisiert.



«UNWRAPPED – AKTIVIERUNG STÄDTISCHER OBJEKTE»

«[HTTP://THINKUNWRAPPED.ORG](http://thinkunwrapped.org), DIPLOMPROJEKT VON RENATO SOLDENHOFF, BASEL» Am 25./26./27.

August 2006 wird das Projekt in Zürich vorgestellt (hinter dem Schiffsbau an der Schiffbaustrasse 9). Text:

Renato Soldenhoff

«unwrapped» möchte ein Bewusstsein für den Alltag sowie für gesellschaftliche Themen schaffen und dieses über bestehendes Stadtmobiliar auslösen. Gemeinsam mit externen Partnern wird die Stadt mit anderen Augen betrachtet, alltägliche Objekte neu- und wiederentdeckt und auf ihre Erweiterbarkeit untersucht. Durch die Kombination dieser Objekte mit Low- und High-Tech sollen themenspezifische Kommunikations- und Interaktionskanäle geschaffen werden: Urban Interfaces.

Die Designer funktionieren als eine Art MediaJockey : Die Objekte werden losgelöst von deren Sinngestaltung und deren Kontext betrachtet (Dekonstruktion), mit bestehenden Technologien kombiniert und damit in neue Bedeutungszusammenhänge gesetzt. Das gremixte/gesampelte Produkt wird wieder im Stadtraum platziert: Urban Interface.

Die Urban Interfaces widmen sich dem Überthema «Stadtangelegenheiten», wobei die einzelnen Arbeiten in den vier Kategorien Information, Kommerz, Kommunikation oder Kunst angesiedelt werden.

Ziele: Die Ziele sind die Erforschung, Entwicklung und prototypische Umsetzung neuartiger Kommunikations-Modelle, um damit eine Sensibilisierung für die eigene Alltagsumgebung und städtische Themen zu schaffen. Dabei dient das Stadtmobiliar als Trägersubstanz.

Nutzen: Ein System muss erkundet und verstanden werden, bevor man darin operieren kann. Das verlangt ein Erlernen der Werkzeuge und Codes. Der immerzu selbe Gebrauch von Systemen oder Objekten führt zur Stagnation. Durch das Setzen bewusster Widerstände aktivieren wir den Geist und lösen neue Gedankengänge aus.

Die globale Vereinheitlichung und Angleichung unserer Städte durch das Auftreten und Angebot internationaler Unternehmen wecken bei der Stadt das Bedürfnis nach identitätsstiftenden und differenzierten Stadtelementen. «unwrapped» überdenkt Teile der Stadtinfrastruktur neu und erarbeitet Szenarien für Schnittstellen, die in die Stadtumgebung integriert sind und durch ihre Charakteristik die Eigenart der Stadt(kommunikation) prägen.



PROJEKT AKTUELL BLOG MEDIEN BETEILIGTE KONTAKT

AKTUELL NEWSLETTER ABONNIEREN

AKTUELL



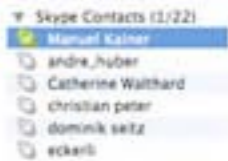
24.04.06: Präsentation HGK

unwrapped-Präsentation an der HGK Basel innerhalb der Vorlesung "Medien und Gedächtnis".



20.04.06: Online Memory

Durch das Aufdecken unterschiedlicher Karten, entstehen Kombinationsmöglichkeiten. Spielen, entdecken, entwickeln, die Idee eintragen und auf der thinkunwrapped.org unter "Latest combinations" erscheinen.



10.04.06: Online Meeting

Online Meeting für Zwischenbericht mit den verschiedenen "unwrapped" Arbeitsgruppen in Graz.

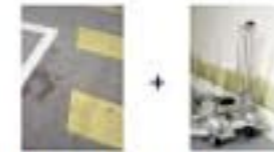


07.04.06: Newsletter

Versand des dritten Newsletters.

CLICK TO PLAY MEMORY

Latest combinations:



Dynamic crosswalk by Tribeka
By tracking people by mobile phone, a robot draws crosswalks on the street.



Water drop message by Tribeka
A kind of water drop matrix printer is installed 3 meter over floor between two houses. By mobile you can send a message, which drops on the floor and stays there, until the sun dries it.

Suchen

SUCHEN

Partner



Sponsoren



unwrapped, 2006 - ein HyperWerk FHNW Diplomprojekt - Einige Rechte vorbehalten

«HORIZONTAL RADIO»

STOCKER, GERFRIED; GRUNDMANN, HEIDI; X-SPACE, U.A.; Text: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/horizontal-radio/>

Die grundlegende Idee besteht darin, Mechanismen und Strukturen, wie sie durch das Internet (als Netzwerk-Metapher) gebildet werden, dem Radio als klassischem Sendemedium zu überlagern. Beteiligt waren etwa 25 Radiostationen in Australien, Kanada, Europa (einschließlich Rußland) und den USA auf allen Radiofrequenzen und 24 Stunden lang vom 22. bis 23. Juni. Im Foyer des ORF Landesstudios Oberösterreich wurde ein Großteil des bestehenden analogen Leitungs- und Sendenetzes der EBU (European Broadcasting Union) zusammengeführt und eingehendes Sendematerial wieder verteilt (Netzmonitoring) - die beteiligten Stationen konnten aber selbständig die Verschaltung ihrer Leitungen und die Mischung ihrer Kanäle vornehmen.

Es entstand ein immer wieder neu bearbeiteter und zeitlich und örtlich versetzt auftauchender und gesendeter Fluss von akustischem Material. Dieses entstand aber jetzt nicht (nur) unter traditioneller Senderegie der einzelnen Studios oder als Produkt von Live-Performances und akustischen Installationen (...), sondern auch in Verbindung mit in Klangmaterial umgewandelten Datenbewegungen im Internet.

FAVELAMETROPOLIS

«ELISABETH BLUM, PETER NEITZKE» Berichte und Projekte aus Rio de Janeiro und São Paulo (Das Projekt wird ausführlich vorgestellt in: FavelaMetropolis, Elisabeth Blum, Peter Neitzke, Hg.; Birkhäuser Verlag Schweiz); Text: Elisabeth Blum, Peter Neitzke

Favelas, wilde Siedlungen auf besetzten privaten wie öffentlichen städtischem Arealen, produktive Erzeugnisse von Menschen, die zur Sicherung ihrer Existenz nur auf ihre eigene Initiative zählen konnten – in Brasilien gewähren sie all jenen Wohnraum, die sich andere Wohnverhältnisse nicht leisten können. Zwischen 20 und 40 Prozent der Bevölkerung der wichtigsten Städte des Landes leben in Favelas.

Diese Siedlungen sind nur «im Kontext des Scheiterns der nationalen Wohnungsbaupolitik» zu verstehen, schreibt Edesio Fernandes, der «grellste Ausdruck der die Struktur der brasilianischen Gesellschaft seit langem bestimmenden Ungleichheiten und Widersprüche». Kommentare zu einem bahnbrechenden, im Jahre 2001 verabschiedeten brasilianischen Bundesgesetz mit der Nummer 10.257 (Stadtstatut, vgl. S. 44ff) kritisieren denn auch ausdrücklich die Verdrängungs- und Ignoranzpolitik bisheriger Planungspraktiken.

Virtuell werden diese Praktiken deshalb genannt, weil sie mit ihren Zonierungen während vierzig Jahren rasenden Stadtwachstums «Standards» formulierten, die ausschließlich auf mittlere und obere Einkommenschichten zugeschnitten blieben und somit einem Großteil der Bevölkerung keine Chance für Investitionen in gebauten Raum ließen.

Auf diese Weise entmachtete die Planung sich selber, indem sie ihre Bau- und Bodenpolitik auf jene eine Gruppe ausrichtete, die einen verschwindenden Teil der Stadtflächen besetzt. An ihren Grenzen beginnen immense Areale inmitten oder am Rand der «regulierten Stadt»: left-overs, besetzt von den urban poor. So ist die Planungspolitik dafür verantwortlich, daß die «schwindelerregende Urbanisierung» und die «Hochs und Tiefs der ökonomischen Entwicklung» (Stadtstatut) in den städtischen Territorien tiefe Spuren hinterlassen haben.

«Paulo Bastos: Favela de Jardim Floresta, São Paulo»

Jardim Floresta ist eine der Favelas, für die im Rahmen des Guarapiranga-Programms eine Stadterneuerung vorgesehen war. (...) Bei allen vom Eingriff betroffenen Baustellen hat der Architekt aus Prinzip und von Anfang an mit den Bewohnern zusammengearbeitet. So sollten sie die Möglichkeit haben, sich an der Planung ihrer eigenen öffentlichen und privaten Räume zu beteiligen, um die anstehenden Eingriffe zu verstehen und Alternativen diskutieren zu können.

Dazu gab es mit den Bewohnern der Favela zahlreiche Diskussionen, die ihr Bewußtsein für die zentralen Punkte des Programms geweckt haben, zum Beispiel dafür, daß es nötig sein könnte, Bewohner aus Risikobereichen in andere Teile der Favela umzusiedeln, Gäßchen zu öffnen und zu verbreitern, was Auswirkungen auf die dort liegenden Gebäude hat, aber notwendig ist, um allen einen Zugang zur Favela zu ermöglichen. Ebenso notwendig ist es, öffentliche Plätze als Orte sozialer Interaktion anzulegen.

Ein Ziel der Diskussionen war es, die Grundlagen für eine Selbstverwaltung zu legen, um es den Bewohnern möglich zu machen, sich an der Schaffung der entsprechenden Räume und später auch an deren Verwaltung zu beteiligen. Alles in allem sollte also eine Selbstverwaltung der Favela erreicht werden.

Unter möglichst weitgehender Ausnutzung bereits vorhandener Elemente sollte auf den Hängen nach den Plänen ein System kleinerer Straßen geschaffen werden. Diese sollten an die Hauptstraße unten im Tal angebunden werden und ihrerseits verschiedene offene Räume miteinander verbinden. Auf diese Weise wäre der Zugang zur Favela für den sporadischen Autoverkehr – für Müllabfuhr, Krankenwagen, Feuerwehr, Abwasserentsorgung und anderes – gesichert. Das durch die Straßen abfließende Regenwasser wird über Abwasserkanäle in die Täler abgeleitet. Abwässer werden über Verbindungskanäle in das außerhalb existierende Kanalisationssystem geleitet.

Für die aus Risikogebieten umgesiedelten Familien wurden neue, unterschiedlich gestaltete Häuser geplant, um unterschiedlichen Lebensformen zu entsprechen und ungünstigen topographischen Gegebenheiten gerecht zu werden. Bei der Landschaftsgestaltung ist das Hauptgewicht auf Obstbäume gelegt worden.

Jenseits einer bloßen Sanierung versuchte das Projekt eine eigene Favela-Identität zu fördern, die zu einer effizienten Selbstverwaltung der öffentlichen Räume führen und gleichzeitig die Möglichkeit einer spezifischen kulturellen Identität im urbanen Kontext eröffnen sollte.

1999 war das Jardim-Floresta-Projekt im Bereich Stadtplanung einer der Gewinner des Großen Preises Ex Aequo bei der vierten Architektur-Biennale von São Paulo.



«FUGE»

EIN ZWISCHENNUTZUNGSPROJEKT IN GRÜNAU, Verein Pro FUGE (Pro Helvetia; Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Departement Lehrberufe für Gestaltung und Kunst; Gemeinschaftszentrum Grünau; Vertigo); Hier präsentierte Künstler: François Blatter, Franziska Camenzind, Isabelle Ellenberger, Ruth Greter, Rahel Hegnauer, Joachim Huber, Yvonne Irrniger, Daniel Jäggi, Regina Weber, Jean-Claude, Timon, Timtom, Ben, Gianluca, Michael; Die Autorenrechte für die Bilder liegen bei den einzelnen Künstlerinnen, bzw. bei Pro FUGE)

Text: Tobi Hobi

Das Projekt FUGE für eine künstlerische und kulturelle Zwischennutzung der städtischen Siedlung Bernerstrasse in Zürich ging nach rund zwei Jahren am 31. Januar kurz vor Beginn der Abbrucharbeiten zu Ende.

650 Personen hatten gezwungener Massen nach und nach die Siedlung verlassen. Die Idee, die frei werdenden Wohnungen bis zum Abbruch zu günstigen Konditionen Künstlerinnen zur Verfügung zu stellen, kam aus den im Quartier ansässigen Institutionen Gemeinschaftszentrum Grünau und Vert.igo. Zusammen mit Exponenten von Pro Helvetia, dem Mieterinnenbüro und der HGKZ, Departement Lehrberufe für Gestaltung und Kunst gründeten sie den Verein Pro FUGE, welcher die Zwischennutzungsidee plante und mit Unterstützung der Stadt Zürich umsetzte.

Die Organisatoren strebten eine Art künstlerisches Stadtlabor zur Belebung des Quartiers an. Dementsprechend wurden in erster Linie Kunstschaffende berücksichtigt, welche die Situation vor Ort, d.h. die Menschen im Quartier, die Stadtlandschaft, die Architektur, die Geschichte in irgendeiner Weise bei ihrer Arbeit einbeziehen wollten. Dieses Auswahlkriterium wurde freizügig angewandt, trug dem Projekt aber nicht ganz zu unrecht den Vorwurf der Instrumentalisierung von Kunst ein.

Die Verteilung der Künstlerinnen auf 26 Wohnblocks und das Verbot, in den Wohnungen zu wohnen, führten dazu, dass sich die neuen Nutzerinnen selten begegneten, was die Bildung eines Netzwerkes behinderte und gemeinsame Aktionen der Künstlerinnen sehr erschwerte. Die periphere Siedlung konnte sich bis zum Schluss nicht in das künstlerische Utopia verwandeln, das den Initianten vorgeschwebt hatte.

Dennoch: Wer sich die Zeit nahm, an verschiedenen Tagen der offenen Tür durch die Siedlung zu streifen, der begegnete einer reichen Vielfalt aus Malerei, skulpturalem Schaffen, Installation, Performance, Theater, Film und Literatur und entdeckte dabei auch Arbeiten, die durch ihre Intensität, Originalität und Erscheinung Begeisterung auslösten.

Hundertfünfzig Künstlerinnen und 270 Studierende hatten sich auf das unabsehbare Unterfangen eingelassen. Die Eindrücke, die der gigantische und doch stille Versuch hinterlassen hat, sind sehr kontrastreich. Entsprechend konträr fällt die Würdigung durch die verschiedenen Akteure aus.

Aus Sicht des Departementes Lehrberufe für Gestaltung und Kunst der HGKZ war das einzigartige Experiment ein Erfolg.

«Die Studierenden haben ihre Kenntnisse über eine spezifische gesellschaftliche Situation am Rand Zürichs erweitern können und gleichzeitig wesentliche gestalterische und künstlerische Erfahrungen gesammelt. Wo sonst hat man Wohnraum zur Verfügung und darf Wände herausreissen? Wo sonst kann man mit Primarschulklassen Zimmer in Aquarien verwandeln oder Labyrinth bauen, die nur von Kindern benutzt werden können?» (Prof. Peter Eberhard, vormaliger Departementsleiter DLGK).

Eines ist klar, sollte sich eine zweite Chance für ein derartiges Zwischennutzungsprojekt anbieten, so müsste den gemachten Erfahrungen Rechnung getragen werden und die Rahmenbedingungen des Projektes müssten überdacht werden.

«NEST» Grünauring 51/09 Rahel Hegnauer: Ein ungeheures Nest an einem Balkon in der fünften Etage wurde zu einem Wahrzeichen, das den illusionären Traum von Rückeroberung und Fortbestand nährte.



WWW.KESHMA.NET

KESHMA is a Generative Archives & 2nd Order Social Software. KESHMA can be used for shared knowledge constructions, collaborative experiments in contexts such as research projects, educational environments, e-service environments, e-participation environments and in artistic, scientific or media-activistic projects.

ORTE DER ANDERSHEIT - FÜR EINE ARCHIVARISCHE AESTHETIK

DESIGN2CONTEXT: ULRIKE FELSING, ZÜRICH (WWW.DESIGN2CONTEXT.CH)

ANDRES BOSSHARD, ZÜRICH; MUSIK & SOUNDSCAPE ARCHITEKTUR (WWW.SOUNDCITY.WS)

TILL NIKOLAUS VON HEISELER, BERLIN; MEDIENTHEORIE (WWW.FORMATLABOR.NET)

Unser besonderer Dank geht an Michael Dietiker, Stefan Kreysler, Daniela Schiffer, die Künstler und Autoren und die Mitarbeiter von Design2context.