



Katrin Laupenmühlen

Peter Regli. Reality Hacking No. 150, Geographical Center of Nevada, USA, August 1998

Das Projekt

Peter Regli (geb. 1959 in Andermatt/Schweiz) entdeckte auf der offiziellen Staatenkarte von Nevada den dort eingezeichneten geologischen Mittelpunkt des Landes. Er entschloss sich, selbst in die Wüste zu fahren, um den dort 1954 aufgestellten Vermessungspunkt in der Realität zu finden. Nach einer schwierigen Suche fand er die Markierung und hinterließ dort zusätzlich eine eigene farbige Installation.

Peter Regli realisiert seine meist temporären Skulpturen an verschiedenen Orten der Welt. Seine Aktionen und Installationen finden häufig unangekündigt und meist anonym statt. Er dokumentiert seine Projekte durch Fotos, die er unabhängig davon, ob diese realisiert oder nur geplant waren, indem er diese unter www.realityhacking.com fortlaufend nummeriert ins Netz stellt.

www.realityhacking.com

Modul: unter Mitarbeit von Rosa Fehrvon Iten

Die Methode

Reality Hacking: mit verschiedenen Verfahren und Materialien in den realen öffentlichen Raum so eingreifen (intervenieren), dass die Besonderheit des Ortes und dessen Kontext in die Wahrnehmung des Betrachters gerückt werden und Wahrnehmungskategorien sich verändern. Reality Hacking vollzieht sich in fünf Schritten: Raumerkundung, Ideen sammeln (zeichnen, malen, fotografieren, diskutieren), Konzept entwickeln, Hack: in der realen Situation leichte oder gravierende Veränderungen anbringen (neu arrangieren, umbauen, anbauen, aufbauen, farbliche Veränderungen vornehmen, markieren, verpacken, enthüllen, bauen, Gegenstände oder Personen in einen anderen Kontext setzen), Dokumentation

Analyse

- Nevada in Google Earth und im Atlas suchen
- ein maßstabsgetreues Flächenmodell von Nevada aus Pappe herstellen
- den geografischen Mittelpunkt des Flächenmodells bestimmen (Modell mit einer Nadel an der Wand befestigen, Lot einzeichnen, an verschiedenen Punkten wiederholen, Schnittpunkt der Linien ist der Schwerpunkt und gleichzeitig der Flächenmittelpunkt)
- Flächenmodelle vergrößern und aufhängen, hinlegen oder aufkleben
- Mittelpunkt mit verschiedenen Materialien markieren
- Mit Hilfe von Landkarten Modelle anderer Länder oder Erteile im gleichen Maßstab herstellen (Deutschland, Europa usw.) und deren Mittelpunkte bestimmen
- andere Arbeiten von Peter Regli auf seiner Homepage betrachten

Praxis

- Mittelpunkte im Umfeld der Schule mit Hilfe von Grundrissen und Karten bestimmen (Klassenzimmer, Schule, Schulhof, Spielplatz, Park, Block, Stadtviertel, Stadtteil, Stadt) und mit verschiedenen Materialien markieren (Nadeln, Farbe, Playmobil Männchen)
- Mittelpunkte in der Realität suchen und markieren: Kreuz malen, Stock einstecken, Stein hinlegen, mitgebrachtes Maskottchen aufstellen, etwas Persönliches hinlegen, etwas Absurdes aufstellen, eine oder mehrere Personen hinstellen, evtl. diese auffällig kostümiert
- sich um die eigene Achse drehen und vom Mittelpunkt aus die Umgebung erkunden: fotografieren, zeichnen, malen, filmen, Soundscape herstellen
- Fundsachen im festgelegten Radius um den Mittelpunkt herum aufheben
- Fundsachen in der Mitte sammeln oder Skulpturen daraus bauen
- Panoramafotos vom Mittelpunkt aus machen
- Panoramamodelle bauen
- Dokumentationen erstellen, auswählen, ausstellen oder ins Netz stellen

Medien

Installation vor Ort: Reality hackings können mit verschiedenen Medien realisiert werden. Man kann mit vorgefundenen oder mitgebrachten Gegenständen arbeiten, mit Farbe oder auch mit skurril verkleideten Personen. Vorrangig ist, sich durch den öffentlichen Raum zu bewegen, um nach Orten zu suchen, die sich für Eingriffe oder Markierungen eignen. Manchmal sind umfangreiche Recherchen notwendig, um die z.B. Geschichte des Ortes zu rekonstruieren. Oft bedarf es einer detaillierten logistischen Ablaufplanung, Einwilligungen müssen eingeholt und Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden. Überlegungen zum Abbau, zur Beseitigung oder zur Festinstallation müssen getroffen und die Dokumentation muss vor- und nachbereitet werden.

Panorama

Nevada: ein Bundesstaat im Südwesten der USA, deren Landschaft maßgeblich von Wüste und Wüstensteppe geprägt ist

Verwandte Methoden

Räume erkunden, Nahe und ferne Orte erforschen, Orte verändern, Andere Blicke wagen, Orte und Geschichten erfinden, An einem Ort arbeiten

Ein Projektbeispiel

Katrin Laupenmühlen

Orte verfremden: Der Kanal als Soziotop

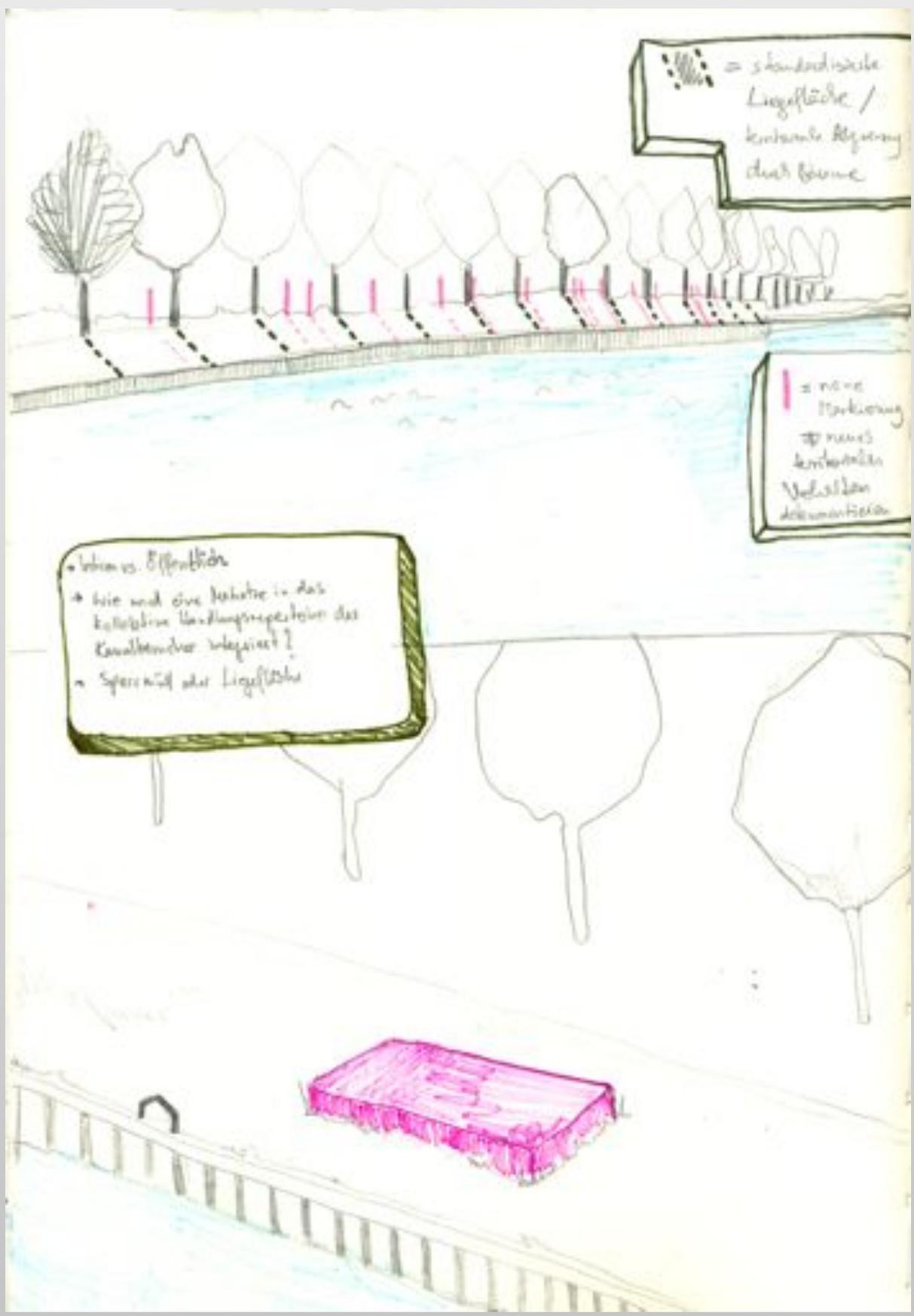
Raumerkundung

Die Erkundung des Dortmund-Ems-Kanals konzentrierte sich auf den Bereich zwischen dem Dortmunder Stadthafen und dem Stadtteil Schwieringhausen. 1899 eingeweiht entwickelte sich der Dortmunder Hafen bis zur Nachkriegszeit zu einem wirtschaftlichen Knotenpunkt, büßte allerdings im Zuge des Niederganges der Kohle- und Stahlindustrie im Ruhrgebiet an Relevanz ein. Zurzeit plant zumindest die Stadt Dortmund im Zuge der regionalen Initiative „Fluss Stadt Land“ die Förderung einer freizeitorientierten Nutzung des Hafens und Kanalgebiets. Auf der Homepage der Stadt Dortmund wird eine verbesserte Anbindung zwischen dem angrenzenden Fredenbaumpark und Kanalufer angekündigt. Zudem sollen die Speicherhäuser des Hafens für gastronomische Zwecke umgebaut werden und ein Sportbootanleger eingerichtet werden. Letztere Maßnahmen sollen von privaten Anlegern getragen werden. Neben diesen städtischen Plänen ist das Hafengebiet nach wie vor Standort von zahlreichen Logistikunternehmen. Der Kanal wird schon jetzt relativ konstant als Naherholungsgebiet genutzt. Entlang des Kanals verläuft ein Radweg, der am Dortmund-Ems-Kanal vorbei bis zur Nordseeküste verläuft. Das Ufer des Kanals wird von vielen Menschen zum Sonnen und Grillen genutzt. Außerdem nutzen mehrere Wassersportclubs, u. a. auch das Bundesleistungszentrum Rudern, den Kanal als Trainingsstätte. Die Fotografien entstanden im Zuge der Raumerkundung des Gebietes rund um Hafen und Kanal.

Geht man nun im Sinne Marc Augés davon aus, dass Räume als Umgang mit Orten definiert werden können, zeigt sich, dass das Kanalgebiet am Wochenende vorrangig zum Raum für Freizeitaktivitäten wird. Diese Nutzung verläuft zum einen in quasi-institutionalisierten Bahnen, im Ruder und Kanu Club oder im gastronomischen Gewerbe. Zum anderen bestimmt der freizeitsuchende Besucher individuelle Nutzungsformen.

Abbildungen: Courtesy Katrin Laupenmühlen





• = standardisierte
Liegefläche /
kreisförmige Abgrenzung
durch Bäume

• = neue
Markierung
→ neues
kreisförmiges
Verhalten
dokumentieren

• Urban vs. Öffentlich
→ wie wird eine Initiative in das
kollektive Handlungsregime der
Kanalbänder integriert?
→ Sperren oder Liegefläche

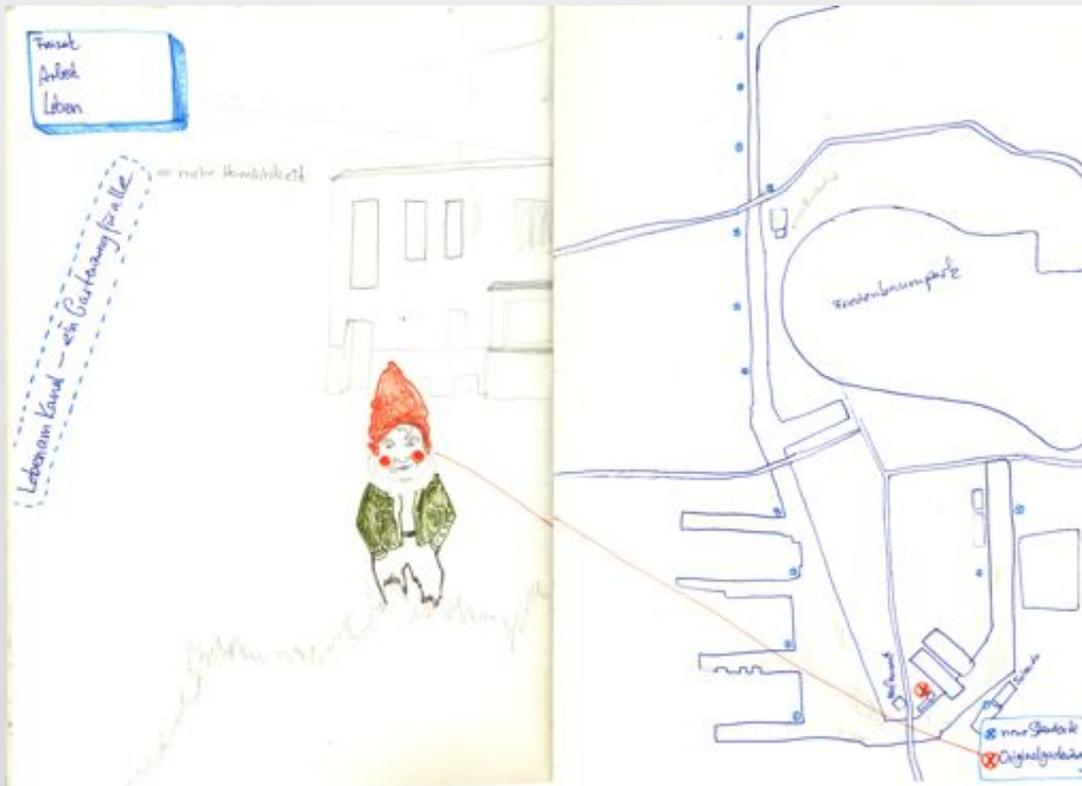


Ähnlich wie Marc Augé schlägt die Raumsoziologin Martina Löw eine definitorische Abgrenzung von Raum und Ort vor. Demnach solle der Raum im Gegensatz zum Ort nicht als Territorium, also Teil der Erdoberfläche begriffen werden, vielmehr wird nach Löw „die Art und Bedeutung der Räume aus der Praxis der Handelnden in Relation zu den sozialen Strukturen rekonstruiert.“. Weiterhin heißt es: „Raum ist eine relationale (An)Ordnung sozialer Güter und Menschen (Lebewesen) an Orten.“. Ordnung wird durch Synthese und Spacing vollzogen. Spacing meint dabei das Platzieren von sozialen Gütern und Lebewesen, Spacing ist also ein raumbildender Prozess, der durch Markierungen, Platzierung des eigenen Körpers, Errichten von Gebäuden etc... definiert wird. Synthese meint die Fähigkeit des Individuums mit diesen Formen des Spacings automatisiert umzugehen. Da es sich bei einigen Passagen des Kanalufers um öffentlich zugängliche Räume handelt, ergeben sich unterschiedliche Formen des Spacings. Wenn ein Kanalbesucher also bei Sonnenschein und sommerlichen Temperaturen mit einer Decke ausgerüstet das Ufer aufsucht und seine Decke ausbreitet, markiert er in dem Moment einen bestimmten Teil des Uferbereiches als sein Naherholungsgebiet. Die in gleichen Abständen gepflanzten Bäume dienen dabei als Grenzmarkierungen. Die Syntheseleistung des Individuums könnte darauf beruhen, dass der einzelne Besucher Handlungen ausführt, die den kollektiven Erwartungen an die Nutzung des Kanals entsprechen, bevorzugt Sonnen und manchmal Schwimmen. Nach meinen Beobachtungen differenzieren raumbildender Prozesse im Uferbereich in Abhängigkeit von der Tageszeit, gegen Abend findet sich dann ein jüngeres Publikum meist zum Grillen oder nächtlichem Baden im Kanal ein.

Ideen sammeln

Was kennzeichnet also diese Örtlichkeit? Zunächst verschwimmen Grenzen zwischen Arbeit, Freizeit und Leben. Besucher der Strandbar machen es sich in Strandkörben bequem, während auf der gegenüberliegenden Seite des Kanals Container verladen werden. Allerdings treffen sich diese Aktivitäten eher selten, so dass je nach Tageszeit und Wochentag die eine oder andere Raumnutzung ausbleibt. Am Wochenende fällt der Blick von der Kanalstraße auf das Gebiet um den Hafen auf menschenleere Lagerhallen, Schrottplätze, Containerladeflächen. Zwischen Freizeitnutzung und Arbeitsplatz findet man vereinzelt Wohnhäuser zwischen Industrieterrain und Kanal. In einer Fotografie zeigt eins dieser Wohnhäuser, dessen Gartenzwergoptik im Vorgarten fast als Rebellion gegen die Unwirtlichkeit des





Industriegebiets erscheint. Den Gartenzwerg als markantes Platzierungsobjekt in Gartenanlagen trifft man einige Meter kanalaufwärts dann wieder in hiesigen Kleingartenanlagen. In einer ersten Idee wollte ich dann die Verwischung von räumlichen Grenzen auf die Spitze treiben, indem an mehreren Punkten unmittelbar am Kanalufer Gartenzwerge aufgestellt werden. Der Gartenzwerg als territoriales Abgrenzungsmittel wird somit defunktionalisiert und steht als Stellvertreter für Handlungsformen in Naherholungsgebieten, die mit großstädtischem Wohnen vergleichbar sind: „Der soziale Lebensraum wird in Zellen separiert, die nur selten zueinander Kontakt aufbauen, denn das Naherholungsgebiet ist kein gemeinschaftliches Fest.“ In einem zweiten Ansatz spielen Abgrenzungsrituale bei der Wahl eines Uferbereichs eine wesentliche Rolle beim Eingriff in den Ort. Die Pflanzung der Bäume wird von Freizeitsuchenden oft als Grenze definiert und soll durch neue Markierungen neu rhythmisiert werden. Die Frage wäre hier, wie Besucher auf veränderte Grenzsetzungen reagieren, diese annehmen oder ignorieren.

Konzept entwickeln

Ein ‚Schlafzimmer‘ im Uferbereich erfüllt meiner Ansicht nach mehrere Funktionen. Es kann als Anspielung auf kommerzielle Entspannungsangebote im Hafen gewertet werden und spielt mit dem Wunsch nach einsamer Erholung und gleichzeitigem Bewegen in einem öffentlichen Raum. Es kann als Fremdobjekt abgelehnt werden oder auch als Liegefläche angenommen werden. Außerdem spielt eine Matratze, die ja bekanntlich im intimsten Ort des menschlichen Wohnraums zum Tragen kommt, mit der Widersprüchlichkeit von gesellschaftlichen Routinen in Naherholungsgebieten. Wie bereits erwähnt geht es dabei ja vor allem um das kollektive Ersuchen von Einsamkeit, das Gefühl von Intimität in der Menge wird dann über räumliche Abgrenzung zum nächstliegenden Entspannungshungrigen vermittelt. Das Platzieren einer Matratze könnte in diesem Sinne auch Grenzen von kollektivem Spacing-Mustern offenbaren.

Der Hack

Letztendlich entschied ich mich für das Einrichten eines ‚Schlafzimmers‘ und bestückte meine Matratze auch mit einem Gästebuch. Am nächsten Tag wurde mein ‚Schlafzimmer‘ aber schon durch eine andere Schlafvorrichtung verdrängt. Genau an der Stelle, an der ich tags zuvor meine Matratze hinterlassen hatte, stand nun ein Zelt ... Ende offen/Fortsetzung folgt.