



# TEMPLE OF (F)



**Diplomarbeit**

# **TEMPLE OF(F)**

**ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen  
Grades einer Diplom-Ingenieurin  
unter der Leitung von**

**Associate Prof. Dipl.-Ing. Dr.in techn. Angelika Psenner  
E260-01**

**Städtebau und Entwerfen**

**und der Mitbetreuung von**

**Dipl.-Ing. Max Utech  
E253-02  
Architektur und Entwerfen**

**eingereicht an der Technischen Universität Wien  
Fakultät für Architektur und Raumplanung von**

**Caroline Wolf  
01525283**

**Wien, am 18.10.2022**

# DE

Geprägt durch eingeseessene gesellschaftliche Konventionen ist die Rationalität bestimmender Faktor des urbanen Menschen. Zivilisiert ist der, der Vernunft und Moral folgt.

Doch sind es auch der Exzess, der Rausch und die Wildheit, die als Quellen der Lebenslust stets mit dem Menschen einhergehen.

Folglich braucht diese exzessive Energie Ventile, Orte und Gemeinschaften an denen sie zeitweise in gesellschaftsverträglicher Form auflodern kann.

Die folgende Arbeit ist eine Suche nach Charakteristika und Strategien, um eine anfängliche feine Kontur dieser Energie und der dafür verlangten Räume zu zeichnen. Keineswegs jedoch wird eine ganzheitliche Erfassung ihrer angestrebt. Die Annahme eine allgemeingültige Aussage treffen zu können ist bei solch einer subjektiven Herausforderung schlichtweg nicht möglich. Durch das Schweifen durch die Themenkontexte des Dionysischen, Mystischen, Liminoiden, des Rausches, Tumults, Spiels, Abjekts, der Antistruktur, Maskierung und Heterotopie werden Parallelen und Wesenszüge jener Wildheit herausgearbeitet und der Begriff des Off als raumtheoretische Kategorie eingeführt. Das Off kann in diesem Zusammenhang als der räumliche Pate der Exzess-Energie gelesen werden. Beide Phänomene verstehen sich als Auflehnung und Austreten aus dem gewohnten, kommerziellen urbanen Spektakel.

Um der polymorphen Bedeutung des Offs und der Exzess-Energie auch im Sinne der architektonischen Gestalt zu entsprechen, werden die Entwurfstaktiken der Bricolage und des Détournement als maßgeblich formende Werkzeuge angewandt.

Der resultierende architektonische Entwurf ist als räumliche Konfiguration des Off konzipiert, ein Ermöglichungsraum zur Entladung der umschriebenen Wildheit. Der Entwurf oszilliert zwischen dem Definierten und dem Neutralen, dem Erfahrungs- und dem Ermöglichungsraum. In diesem Spannungsfeld findet der Temple Off seinen Platz.

Als Experimentierfeld wird der urbane Kontext von Paris gewählt – eine Stadt, die über ihre Dichte und momentane Transformationsprozesse einen dynamischen Nährboden für die Entwicklung des Off als raumtheoretische Auseinandersetzung und architektonische Typologie bietet. Der Temple Off nistet sich in der Nähe des Boulevard Périphérique auf einer Bahnbrache ein – umringt von Stadtentwicklungsprozessen, Infrastrukturbaustellen und einer Hochgarage.

Ein wahrlich wilder Ort für einen wilden Entwurf.

# EN



Shaped by established social conventions, rationality is the determining factor of urban inhabitants. Civilised are called those who follow reason and morality.

But there is also excess, ecstasy and wildness that always go hand in hand as sources of lust for life.

This exuberant energy therefore needs valves like places and communities in which it can temporarily discharge itself in a socially acceptable way.

The following work is a search for characteristics and strategies to draw a first fine contour of this energy and the spaces it requires. It is certainly not an attempt to capture it holistically. The assumption of being able to make a universally valid statement is simply not possible with such subjective challenges.

By wandering through the thematic contexts of the Dionysian, the mystical, the liminoid, ecstasy, tumult, play, abject, anti-structure, masking and heterotopia, parallels and characteristics of that wildness are identified and the concept of the Off is introduced as a category of spatial theory. In this context, the Off can be read as the spatial counterpart for excess energy.

Both can be understood as rebellion and breaking out of the usual, commercial urban spectacle.

In order to correspond to the polymorphous meaning of the Off and the energy of excess in the architectural form, the design techniques of bricolage and détournement are used as essential design tools.

The resulting architectural design is conceived as a spatial configuration of the Off, an enabling space for the discharge of outlined wildness. The design oscillates between the defined and the neutral, the experiential and the enabling space. It is within this field of tension that Temple Off finds its place.

The urban context of Paris is chosen as the field of experimentation - a city that, due to its density and current transformation processes, offers a dynamic breeding ground for the development of the Off as a spatial-theoretical examination and architectural typology. The Temple Off finds its place near the Boulevard Périphérique on a railway wasteland - surrounded by urban development processes, infrastructure construction zones and an elevated garage.

A truly wild place for a wild machine.

# Inhalt

<b>0.0</b>	<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
<b>1.0</b>	<b>Der Ursprung der Erlebnissucht</b>	<b>15</b>
<b>2.0</b>	<b>Kinder der Leidenschaft</b> Die Grenzgehenden - liminal und liminoid Die Spielenden - spielen nach Homo ludens Verwandtschaften der zwei Charaktere	<b>19</b>
<b>3.0</b>	<b>Ventile und Provokateure</b> Der Karneval - „volkstümlichen Lachkultur“ Exkurs: Maskierung Das Aktionstheater und das Abjekt Clubkultur und Rausch	<b>29</b>
<b>4.0</b>	<b>Die Heterotopie</b> Andere Räume nach Michel Foucault	<b>43</b>
<b>5.0</b>	<b>Resonanz in der Realität</b> Die Situationisten - Dérive New Babylon - Constant Nieuwenhuys Fun Palace - Cedric Price Underground Utopia - U-Bahn als Utopie Berghain - Club als Heterotopie Haus-Rucker-Co - Ortner, Zamp, Pinter Karneval - Eine Fest-Heterotopie	<b>49</b>

<b>6.0</b>	<b>Visuelle Annäherung</b> Entwurfstaktiken - Détournement und Bricolage Katalog - Typologische Reize Baukörper und Ausdruck - 666 Modellstudie	<b>69</b>
<b>7.0</b>	<b>Urbaner Kontext des Projekts</b> Paris - Erlebnisbericht La Chapelle	<b>125</b>
<b>8.0</b>	<b>Temple of(f) - das Projekt</b> Behauptungen und Thesen zum Temple of(f) Zeichnungen 666 Temple in der Stadt - Modellfotos	<b>165</b>
<b>9.0</b>	<b>Reflexion</b>	<b>241</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>243</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>247</b>



# 0.0 Einleitung

Die Maßlosigkeit der Daseinslust und die Rohheit des Wilden wohnen seit jeher im Menschen. Gesellschaftliche Konventionen geboren aus ausgeklügelten, politischen und religiösen Weltbildern formen das als zivilisiert geltende Individuum. Vernunft und Moral halten uns im Zaum, zügeln verdorbene Energien und machen uns zu scheinbar friedvollen sanften Mitmenschen.

Doch ab und zu bröckelt es dahin, das schöne vor Nächstenliebe und Rationalität strotzende Selbstbild, die Wildheit lockt uns aus dem Versteck und entblößt die bisher verneinte Energie. Gleichwohl sie im ersten Moment ungestüm erscheinen mag, braucht man keinen Groll gegen sie zu hegen. Diese vermeintlich überflüssige und nicht nutzende Quelle kann sich als Spielraum auf tun, als Nährboden der Lebenslust. Wird der Nebenbuhler des Rationalen mit Sorgfalt gepflegt, gewährt er einem seine schönste Seite. Wird ihm jedoch der Weg zur Realität verwehrt, kann er ausufernde zerstörerische Triebe entfachen. Das Heraufbeschwören dieses negativ Tumults schadet sowohl der eigenen Person, stürzt jedoch gleichermaßen auch sein Umfeld ins Verderben.

So stellt sich nun die Frage, unter welchen Bedingungen eine gesellschaftsverträgliche Form der Entladung jener exzessiven Energie stattfinden kann und in weiterer Folge auch die Aufgabe, wie die räumliche Ausformulierung eines solchen Ventils aussehen kann.

Diese Diplomarbeit macht sich auf die Suche nach möglichen Annäherungen an diese Fragen, hat jedoch nicht den Anspruch eine allgemein gültige Antwort auf sie zu definieren - denn eine rationale Antwort auf eine zutiefst subjektive Fragestellung kann nur scheitern.

Dementsprechend ist auch die gesamte Arbeit als ein fragmentarisches Zusammenführen divergenter Themenstränge und

Methoden zu sehen, um nach und nach über ihre Parallelen undefinierbare Parameter dennoch lesbar zu machen.

Der erste Abschnitt der Suche ist eine theoretische Auseinandersetzung mit der Thematik.

Neben dem Ermitteln des Ursprungs besagter Energie und der Gegenüberstellung von Strategien der Bedürfnisbefriedigung, ist das Aufspüren bereits existierender Ventilmechanismen der wesentlichste Part der Aufarbeitung. Sie zeigen auf, in welcher Form sich die besprochenen Konzepte in bestehenden Phänomenen abzeichnen und lassen somit Schlüsse auf unentbehrliche Voraussetzungen zu. Im Zuge dessen wird auch die Heterotopie nach Michel Foucault aufgearbeitet, die durch ihre entscheidenden Überschneidungen mit dem Wesen der Exzess-Energie als leitende Raumidee herausgezeichnet wird.

Mit der Aufarbeitung ausgewählter Konzepte, Bauwerke und Kunstobjekte im letzten Kapitel des theoretischen Abschnitts wird besprochen, wie Ventilmechanismen, beziehungsweise das Einbringen des Exzessiven auf unterschiedlichen Maßstabsebenen im Konkreten umgesetzt werden kann.

Die zweite Sequenz der Suche bedient sich nicht dem Werkzeug des Textes, vielmehr steht hier der visuelle Moment gesammelter Entwürfe im Fokus. In Form eines Katalogs an typologischen Reizen wird ein Fundus angelegt, der als Ausgangspunkt für den späteren Entwurf dient. Das Projekt wird durch die Entwurfstaktiken der Bricolage und des Détournement geformt und somit als wild collagierter Körper aus bereits vertrauten Objekten gedacht.

Ein weiterer Schritt der Annäherung ist die darauffolgende Modell-Studie, die als intuitives Spiel mit Baukörpern und deren Ausdruck zur umliegenden Stadt gestaltet ist. So dient sie sowohl als mein Experimentierfeld für die Methoden der Bricolage und des Détournement, als auch als erste Annäherung an den selbst gewählten Bauplatz in Paris.

Der Schritt ins konkrete Projekt beginnt mit einer persönlichen Reflexion über Paris und geht weiter mit der intensiven Auseinandersetzung mit dem urbanen Kontext des Bauplatzes. Der gewählte Ort ist durch seine Randlage am Boulevard Périphérique unmittelbar in die aktuellen Transformationsprozesse der Stadt eingebunden. Vor dem Hintergrund der enormen Bevölkerungsdichte und dem stetig steigenden Druck auf die Kernstadt erscheint der Bauplatz vor dem Lagerhaus Calberson-Ney als

bizzarrere Wildnis inmitten der aufplatzenden Stadt. Er wird zukünftig Teil der Metamorphose die Paris durchläuft, bleibt aber in seinem Wesen als Stadtwildnis bestehen. Genau diese Charaktereigenschaften machen den Ort geeignet für das Vorhaben der Arbeit. Er ist für sich bereits ein räumliches Off, was ihn zu einem Verwandten der Exzess-Energie macht. Beide haben eine fast schon systemsprengende Essenz. Das Off stellt sich als nicht kommerzialisierbares und uncodiertes räumliches Momentum dem Spektakel der restlichen Stadt entgegen, was es zum idealen Spielraum für die gleichgesinnte Exzess-Energie macht.

Als finaler Schritt vor dem Entwurf führe ich eine weitere Methode zur Aufarbeitung der Fragestellungen nach verlangtem Raum und Programm ein. Hierbei bediene ich mich einer Herangehensweise, die bereits von Susan Sontag in ihrem Text „notes on camp“<sup>1</sup> und Hakim Bey in „T.A.Z. Die temporäre Autonome Zonen“<sup>2</sup> angewandt wurde. Es handelt sich um eine Sammlung an Thesen beziehungsweise Behauptungen und Umschreibungen, die es abermals schaffen feine Konturen von etwas anzudeuten gleichzeitig aber genug Spielraum zulassen um seine eigene Imagination einzubringen.

So entsteht über den gesamten Prozess der Suche hinweg ein Geflecht, das es mir schlussendlich ermöglicht, einen Gebäude-Vorschlag zu formulieren, der einen Versuch der räumlichen Konfiguration des Off repräsentiert.

1. vgl. Sontag, 1964

2. vgl. Bey, 1994

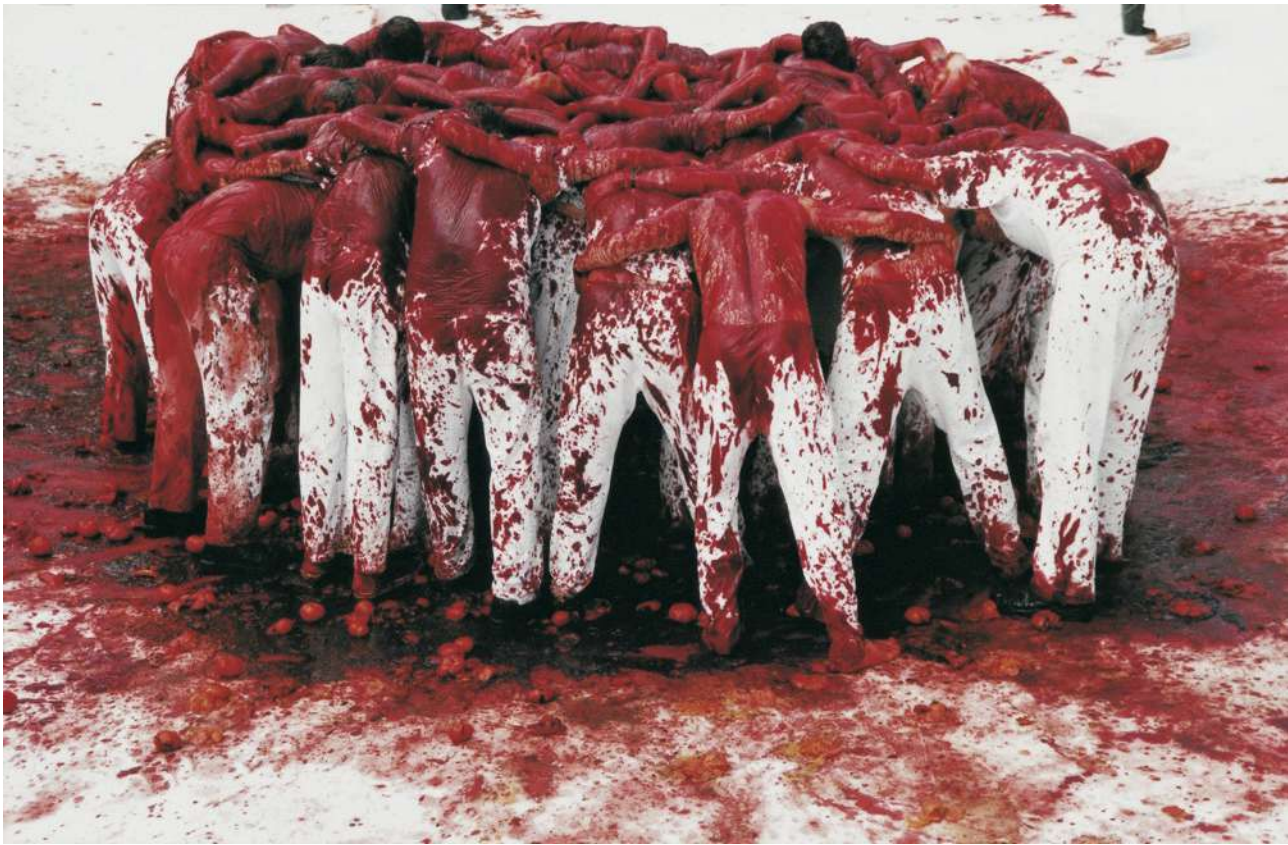


Abb.1 Orgien Mysterien Theater, Hermann Nitsch, 1998



# 1.0 Der Ursprung der Erlebnissucht

**Im ersten Abschnitt der Suche werden die Grundüberlegungen beleuchtet, die den initiierenden Moment der Arbeit stützen. Die vorhandenen Gedankenwurzeln zeigen auf, dass im Laufe der Geschichte bereits mehrmals versucht wurde den Ursprung besagter Energie und deren Entladung aufzuspüren. Somit geben sie dem doch sehr vagen und irrationalen Grundelement der Suche ein legitimierendes Fundament.**

Bereits Friedrich Nietzsche differenziert in „Die Geburt der Tragödie“ zwischen zwei konträren Trieben, die sich in Kunst und Kultur manifestieren. Die beiden Grundmächte benannte er nach den griechischen Göttern Apollon und Dionysos. Der Gott des Lichts, Apollon, steht nach Nietzsche für die Tugend der Ordnung, für Recht und Maß, ist somit auch Inbegriff der Schönheit. Sein dunkler Zwilling hingegen erkennt sich im Wilden wieder, der Gott des Rausches übt sich orgiastischer, barbarischer Wollust und tanzt zwischen Selbstvergessenheit und Grausamkeit.<sup>3</sup> Dabei war Nietzsche stets von der Überlegenheit des Dionysischen überzeugt. Beim Aufeinanderprallen der beiden Kosmen entpuppte sich immer die apollinische Welt als Scheinwelt, welche lediglich auf die Leugnung der dionysischen Wirklichkeit bedacht war.<sup>4</sup> So stellte für Nietzsche das Dionysische die Ur-essenz des Menschen dar, das durch rauschende Feste, dionysische Feiern, zutage gefördert wird und alle daran Beteiligten ungeachtet derer Konflikte einen gemeinsamen verbindenden Nenner aufzeigt. Das Zusammenspiel des Gefühls der Verbundenheit zu seinem ursprünglichsten Inneren in Kombination mit dem Verbundenheitsgefühl zu den anderen Feierwütigen, setzt übermäßige Gefühlsdelirien frei und lässt die Teilnehmer in mystische Rauschzustände verfallen.<sup>5</sup>

Selbige Gedankensaat steckt viel später in den von Hermann Nitsch initiierten dionysischen Spektakeln, den Orgien Mysterien Theater, die ebenfalls auf die sprengende Wirkung der Vereinigung des Menschen mit seinem Grundexzess abzielt.<sup>6</sup>

Auch Georges Bataille argumentierte in seiner Kosmosphilosophie ähnlich wie Nietzsche. Seine Erklärung findet den Ursprung der exzessiven Energie in der Natur. Dementsprechend wird jedem Lebewesen mehr Energie vermacht als es benötigt, vordergründig wird diese nicht benötigte Energie in Wachstum investiert, entsteht jedoch hier wiederum ein Überschuss durch einen bereits vollständig entwickelten Organismus, wird diese Energie ertragsloser Verschwendung gewidmet. Bataille zufolge kommt sie nun in Form von rauschenden Feiern oder blutigen Orgien zum Ausdruck. So stellt sich für ihn das Leben als kontinuierlicher Energieabbau dar, ob dieser nun durch gewalttätige oder gloriose Verausgabung stattfinden sollte, bleibt für ihn nebensächlich.<sup>7</sup>

Ebenso wie bei Nietzsche darf auch bei Bataille die Verherrlichung vom Blutrausch als Vereinigung des Menschen mit seinen Urinstinkten nicht unkommentiert bleiben. Beide nehmen



Abb.2 Orgien Mysterien Theater, Hermann Nitsch, 1998

wissentlich in Kauf, dass durch das Ausleben des von ihnen propagierten sogenannten Grundexzesses die Unversehrtheit Anderer auf dem Spiel steht. Ohne Grenzziehung im Hinblick auf blutige Gewaltakte mündet der Urtrieb in Krieg und Zerstörung. Somit steht die Unverzichtbarkeit der Differenzierung von gesellschaftsverträglichem und unverträglichem Exzess außer Frage.<sup>8</sup>

Beide Lebensphilosophien sind genauso im Zusammenhang mit Mystik zu sehen, wie jene der traditionellen Gott gebundenen, aber auch ihrer modernen Form, bei der es um das Erleben des höheren Selbst geht. Alle sind gebunden an unterschiedliche kulturbeeinflusste Vorstellungen, die nur innerhalb dieses Gefüges zutreffend sind.<sup>9</sup>

Das Ausschlaggebende hierbei ist die jeher anhaltende Suche nach Legitimation für außeralltägliche, gar übernatürliche Energieentladung. Sei es wie eben beschrieben durch göttliche Notwendigkeit oder naturgegebenen Potentialüberschuss, die Gier nach Hormonräuschen lässt Interpretationsspielraum.

3. vgl. Kuhlemeier 2008: 22f

4. vgl. Wetz 2016: 163

5. vgl. ebd: 132

6. vgl. Wetzlinger-Grundnig 2012

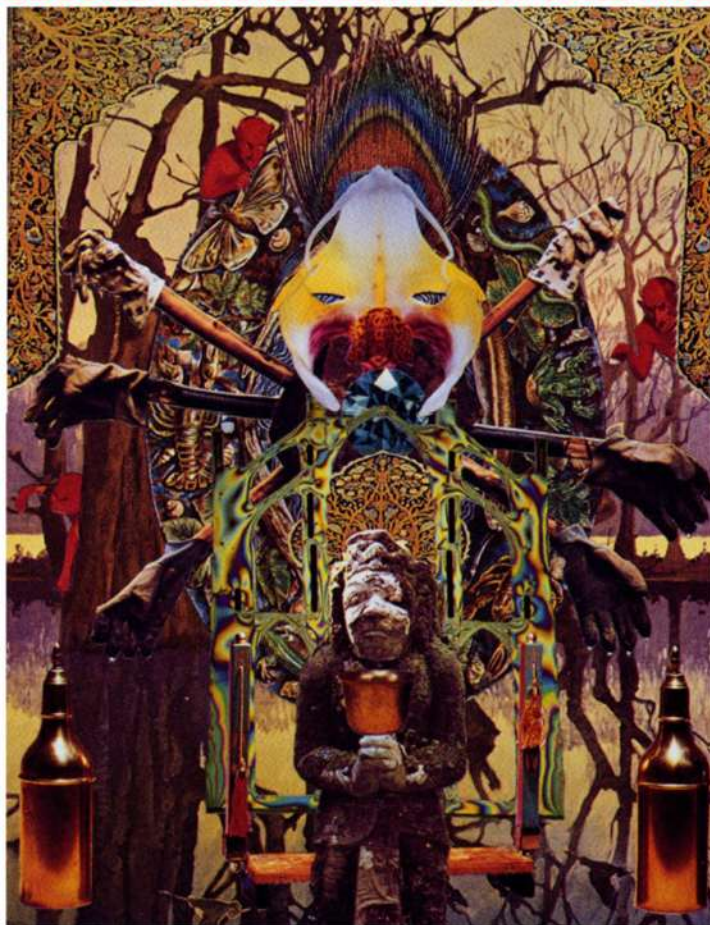
7. vgl. Wetz 2016: 132

8. vgl. ebd: 163f

9. vgl. ebd: 149f

# T.A.Z.

THE TEMPORARY AUTONOMOUS ZONE,  
ONTOLOGICAL ANARCHY,  
POETIC TERRORISM  
SECOND EDITION WITH NEW PREFACE



H A K I M B E Y

Abb.3 Buchcover „Die temporäre Autonome Zonen“, Hakim Bey

# 2.0 Kinder der Leidenschaft

**Mit den Grenzgehenden und den Spielenden und deren zugehörige Strategien des Liminoiden und des Spiels, werden zwei Charaktere besprochen, in denen sich die exzessive Energie im Wesen der Gesellschaft manifestiert. Der folgende Abschnitt widmet sich der Untersuchung ihrer Abläufe samt einhergehender Grundsätze und dem Ausmachen der Stellung, involvierter Personen zu ihrer Umwelt vor, während und nach dem Prozess. Wenngleich diese beiden an Rituale geknüpften Phänomene verschiedene Hintergründe haben, handelt es sich dennoch um verwandte Strategien zur Bedürfnisbefriedigung. Folgend können unentbehrliche Mechanismen dieser Vorgänge ausgemacht werden, die von nun an als Skizze zur Verfügung stehen, wie ein temporäres Austreten aus konventionellen Handlungsspielräumen gesellschaftsverträglich stattfinden kann.**

# 2.1

## Die Grenzgehenden - liminal und liminoid

Was fängt die Menschheit nun an mit solch schäumender Energie, was steht ihr denn zur Wahl um nicht daran zu Grunde zu gehen?

Sowohl Émile Durkheim als auch Victor Turner identifizieren hierfür zwei-Etappen-Pläne, welche die Menschheit und besonders ausgeprägt jene Bevölkerungsgruppen, die nicht an der industrialisierten Welt beteiligt sind, verfolgen.

Bei Durkheim stehen der geregelte Tumult und die ökonomische Tätigkeit einander gegenüber, die sich periodisch im Leben eines Jeden abwechseln. Während Erstes Erregung und Wildheit verspricht, steht Zweites für eintönige, langatmige Erfahrungen.

Turner hingegen spricht von Struktur und Antistruktur, dieser Gegensatz kann etwa gleichgesetzt werden mit der Gegenüberstellung von profan und sakral oder Alltag und Festtag.<sup>10</sup>

Turner beschäftigte sich im Zuge dieser Erkenntnisse mit Ritualen und hier insbesondere mit jenen der Übergangsriten. Zu diesen zählen nach Turner unter anderem Hochzeiten, Initiationen, Riten zur Statuserhöhung oder Einführung in Ämter und Gruppen, aber auch kalendarische Riten. Er betrachtet das Ritual als Prozess und orientierte sich an einer dreiteiligen Struktur zu unterschiedlichen Zeitpunkten eines Ritus, womit er sich an Arnold van Genneps System zur Analyse von Passageriten anlehnte.<sup>11</sup>

Die erste Phase ist die Trennungsphase, die in den Ritus eingebundenen Personen lösen sich aus ihrer Sozialstruktur. Auf den darauffolgenden Abschnitt, die Schwellen-Phase, auch liminale Phase genannt, richtet Turner sein Hauptaugenmerk.

In diesem Dazwischen, in dem man bereits aus bisher bekannten Systemen ausgegliedert ist und noch keine Wiedereingliederung erfahren hat, sind jegliche hierarchische Systeme ausgesetzt. Diese alternative Beziehungsordnung wird *Communitas* genannt und wird zusammen mit dem Begriff der Liminalität als *Anti-Struktur* bezeichnet.<sup>12</sup>

Das Hauptcharakteristikum der liminalen Phase, die Aufhebung aller Konventionen, wird unterstrichen durch wenig oder nicht vorhandene Bekleidung und Maskierung, die den zeitweisen

Geschlechts- bzw. Identitätsverlust versinnbildlichen. Regel- und Ordnungslos gleicht die Schwelle einem anarchischen Zustand, in dem enthemmt allen Lebensimpulsen nachgegeben werden darf.<sup>13</sup> Das gemeinsame, verbindende Ritual jedoch verschafft allen Partizipierenden einen gewissen Rückhalt und Orientierung, um sich nicht in der Übergangszeit zu verlieren und den Wandel leichter zu vollziehen.<sup>14</sup>

Schließlich tritt der nun Verwandelte wieder in die konventionelle Struktur ein. Zwar ist das Ritual und somit der Ausnahmezustand abgeschlossen, jedoch bleibt das Erlebte wie etwa die Erkenntnis, dass die gelebte alltägliche Ordnung keine alternative ist, als prägende Spur im Teilnehmer bestehen.<sup>15</sup>

Turner entwickelte in diesem Zusammenhang auch den Begriff des Liminoiden. Anders als das Liminale ist es nicht an einen höheren Kontext oder wiederkehrende Ereignisse geknüpft, sondern zehrt von seiner ganz eigenen Quelle. Es steht durch seine Unabhängigkeit von höheren Mächten, wie Gott oder Natur, für freiwillig herbeigeführte Erlebnisse, jedoch ist es in seiner Struktur wie der Name verrät - dem Liminalen sehr ähnlich. Wiederkehrendes Motiv ist das Austreten aus alltäglichen Konventionen, sprich das Erfahren des Außeralltäglichen. Im Fall des Liminoiden jedoch zum Zelebrieren der Lebensgier und Leidenschaft und nicht eines unverhinderbaren Ereignisses, wie dem Erwachsenwerden oder dem Übergang zwischen zwei Jahreszeiten. Somit setzt sich diese Erfahrung von politischen, künstlerischen oder religiösen Kontexten ab. In einen liminoiden Erlebnisraum begibt man sich eigenständig, es handelt sich um künstlich geschaffene Schwellensituationen in der dieselben Charakteristika walten wie beim Liminalen.

Zum einen sind das die schwelleneigenen Regeln, beziehungsweise der Konventionsbruch, zum anderen entsteht ebenfalls eine schwellenspezifische Gemeinschaft der Teilnehmenden. Beide Faktoren werden immer wieder neu konstruiert, um so neue liminoide Formen zu schaffen und somit neue Arten des Lebensgenusses entstehen, damit diese soweit als irgend möglich vom Trivialen entfernt bleiben. Der wahrscheinlich wesentlichste Zug des Liminoiden ist der Verzicht auf einen Wahrheitsanspruch, es geht rein um das Erlebte und nicht um in der euphorischen Verzauberung gewonnene Erkenntnisse. So zählen überquellende Sinneseindrücke wie bei Konzerten, bei Sportevents, beim Sex oder beim Spazieren gleichermaßen zum Liminoiden.<sup>16</sup>

10. vgl. Wetz 2016: 152f

11. vgl. Ivanov 1993: 219

12. vgl. Förster 2003: 2ff

13. vgl. Wetz 2016: 154

14. vgl. Förster 2003: 5

15. vgl. ebd: 12

16. vgl. Wetz 2016: 156ff

# 2.2

## Die Spielenden - spielen nach Homo ludens

**„Wir spielen und wir wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als nur vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.“<sup>17</sup>**

Huizinga geht von dem Spiel als eine Handlung von Lebewesen aus, die nie weder aus logischer noch biologischer Sicht vollends erfasst werden kann. Es gewährt keinen anderen Gedankenformen, mit denen wir andere Strukturen erklären können, eine Rückführung auf seinen kompletten Gehalt. Es ist entbunden von Kulturstufen und Weltanschauungen, denn sogar Tiere beherrschen es.<sup>18</sup>

**„Das Spiel läßt sich nicht verneinen.“<sup>19</sup>**

Das Spiel bewegt sich außerhalb lebensnotwendiger Bedürfnisse und entspricht auch keiner Pflicht und Aufgabe, somit kann es immer unterlassen oder ausgesetzt werden. So kann man also das Spiel als überflüssig erklären, denn es besteht keinerlei Notwendigkeit es auszuführen, lediglich das Vergnügen an der Verrichtung selbst löst das Bedürfnis nach ihm aus. Befohlenen Spiel gibt es demnach auch nicht, spielen ist stets freies Handeln. Es wird als zeitweilige in sich abgeschlossene Handlung gesehen, die innerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten stattfindet. Dieses Intermezzo wird jedoch so regelmäßig als Erholungshandlung in den Alltag eingebaut, dass es bereits wieder als Teil des Lebens und somit als unentbehrlich gesehen werden kann. Die Handlung wird trotzdem nicht als das „gewöhnliche“ oder das „eigentliche“ Leben identifiziert, es ist dezidiert das Heraustreten aus diesem. Beim Spiel geht es um ein „bloß so tun als ob“, das aber jederzeit den Spielenden gänzlich vereinnahmen kann. Generell ist die Gegensätzlichkeit von Spiel und Ernst streckenweise in der Schwebe, da Spiele mit solch Ernsthaftigkeit gespielt werden können, dass dies den Widerspruch zeitweilig aufhebt. Trotz aller Tiefe, die das Spiel erreichen kann, bleibt es sein eigener abgeschlosse-



ner Kosmos, der nur innerhalb einer gewissen Zeit und an einem bestimmten Ort existiert. Diese besondere Beschränkung führt dazu, dass wenn einmal jene Spielzeit vorüber ist, seine geistige Schöpfung in der Erinnerung bestehen bleibt und folglich repetiert werden kann. Keinesfalls ist jedoch anzunehmen, dass die Rückkehr in die Realität und somit das Aufzeigen des illusorischen Charakters des Spiels zu einer Entzauberung dessen führt. Gegenteilig wird durch die Klarheit über das „nicht im Ernst“-Handeln der Mitspieler eine noch größere Freiheit geschaffen. Keiner der Partizipierenden hat von seinem Gegenüber etwas zu befürchten, das unbekümmerte Begegnen hat den Hang die Lust an ihm noch zu verstärken, da man keinerlei Risiko ausgesetzt ist. Als nochmal signifikanter ist der Spielraum anzusehen, das rein ideell oder auch materiell begrenzte Areal gibt vor in welchem räumlichen Gefilde die Ordnung des Spiels gilt.<sup>20</sup>

**„Die Arena, der Spieltisch, der Zauber-  
kreis, der Tempel, die Bühne, die Filmlein-  
wand, der Gerichtshof, sie sind allesamt  
der Form und der Funktion nach Spiel-  
plätze, d.h. geweihter Boden, abgeson-  
dertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet,  
in dem besondere eigene Regeln gelten.  
Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der  
gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung  
einer in sich abgeschlossenen Handlung  
dienen.“<sup>21</sup>**

Zusammen mit den zeitlichen und räumlichen Begrenzungen sind es die Spielregeln, welche für den Spielenden besonders präsent sind. Sie sind das Herzstück des Akts, werden sie missachtet so stürzt die Spielwelt in sich zusammen. Die Spieler fallen bei jeder kleinsten Übertretung aus dem Parallelkosmos zurück in die Realität. Somit ist auch der Regelverstoß viel geächteter innerhalb der Spielgemeinschaft als der Betrug, da er

17. Huizinga 1956: 11

18. vgl. ebd: 10f

19. ebd: 11

20. vgl. ebd: 14ff

21. ebd: 17

den Mitspielern die Illusion nimmt und durch den Bruch die Relativität des Spielkosmos entblößt. Die Spielverderber sind meist dazu verdammt sich neue Kameraden zu suchen, meist jedoch bleiben Gemeinschaften auch nach dem Spielakt bestehen. Das gemeinsame Erleben von etwas Außeralltäglichem verbindet die Mitspieler, oft wird die Zusammengehörigkeit auch durch Geheimnisse verstärkt, die um die Spielpraxis gesponnen werden. Die Gruppe erfindet geheime Zeichen und Verkleidungen oder spielt im Verborgenen, um den Zauber des Spiels zu steigern und sich so von anderen Vereinigungen als etwas sichtbar andersartiges, besonderes abzusetzen.<sup>22</sup>

So lautet also Huizingas Definition des Spiels schlussendlich wie folgend:

**„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des <Andersseins> als das <gewöhnliche Leben>.“**<sup>23</sup>

22. vgl. Huizinga 1956:  
17ff

23. ebd: 34

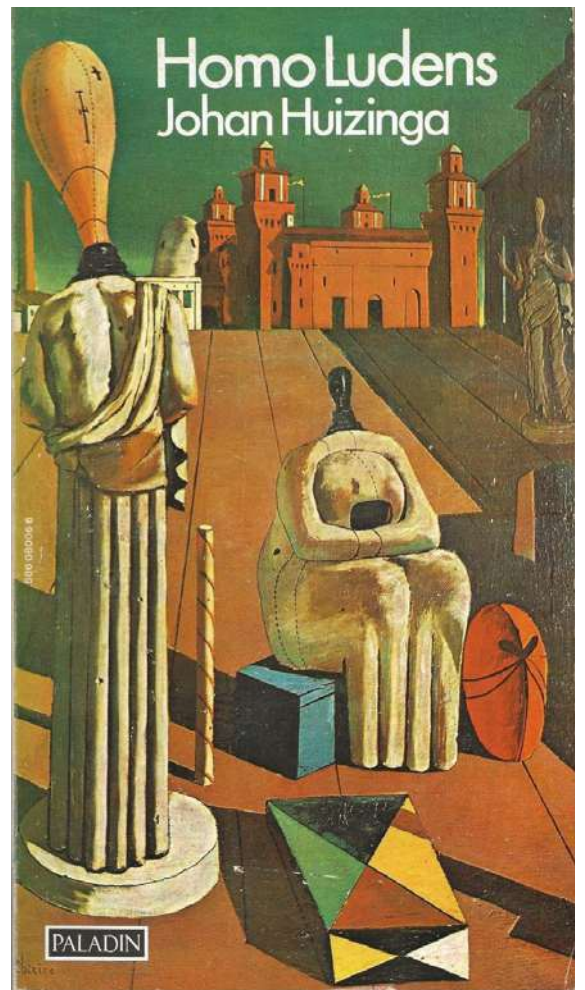


Abb.4 Buchcover Homo Ludens, Johan Huizinga

# 2.3

## Verwandtschaften der zwei Charaktere

Bei der Erklärung der beiden Phänomene werden die Überschneidungen deutlich sichtbar, vor allem das Liminoide und das Spiel scheinen einander verwandt zu sein. Obwohl sowohl Spiele als auch liminoide Erlebnisse nicht aus einem lebensnotwendigen Drang heraus entspringen, darf man sie nicht als entbehrlich bewerten. Alleine durch das parallele Bestehen der beiden Prozesse wird klar, dass der Mensch stetigen Bedarf nach derartigen Erfahrungen verspürt. Indiz für das Bestehen des den beiden Phänomenen zugrundeliegenden Wunsches sind ihre vielen Parallelen.

Zum einen ist dies die gänzlich freiwillige Teilnahme an den Prozessen. Bei liminoiden Kosmen handelt es sich im Gegensatz zu den Liminalen um selbstbestimmt herbeigeführte Szenarien, genauso wie das Spiel, das nur vonstattengehen kann, wenn alle Beteiligten freiwillig daran teilnehmen.

Übereinstimmendes Merkmal ist auch, dass beide Verläufe durch festgelegte unter allen Teilnehmenden bekannte Maßnahmen gestaltet werden. So ist das Liminoide ritualisiert und das Spiel besitzt seine Spielregeln, beides sorgt für Orientierung und ein Aufrechterhalten des Prozederes. Sowohl innerhalb des Rituals als auch im Spiel machen sich die Mitwirkenden abhängig von der Integrität der Anderen. Auch das Motiv des Austretens aus der „gewöhnlichen“ oder „eigentlichen“ Welt ist beiderseits bezeichnend.

Sowohl als auch entwickeln eine zeitweilige Parallelwelt, die alle Beteiligten in ihren Bann zieht. Somit kreieren sie außeralltägliche Situationen, die wiederum zur Bildung einer Gemeinschaft führen. Da es sich bei beiden Phänomenen um Alternativen zum Konformen handelt, haben sie eine kittende Wirkung auf alle Mitwirkenden, es formieren sich während als auch nach Abschluss des Prozesses Erfahrungsgemeinschaften.

Beide Male wird das Heraustreten und das Anderssein auch äußerlich erkenntlich gemacht. Durch Kostüme, Maskierungen oder andere oberflächliche Veränderungen, werden Mitwirkende erkennbar und forcieren dadurch abermals auch für sich, das Austauchen aus der „wirklichen“ Welt und somit auch aus ihrer

**„eigentlichen“ Identität.**

**Hauptintention beim Spiel und beim Liminoiden ist das Erlebnis an sich und nicht der Erkenntnisgewinn aus den erzeugten Situationen. Das Durchleben des Prozesses selbst ist der Schlüssel. Natürlich leben die Szenarien durch die gewonnenen intensiven Sinneseindrücke in den Menschen fort und prägen fortan auch ihr Leben. Somit können sie durchaus auch als eine Form der lehrenden Horizonterweiterung verstanden werden.**



Abb.5 Eingangsportal des Clubs ‚Else‘ in Berlin

# 3.0 Ventile und Provokateure

Sowohl Nietzsches, Batailles, Turners, Durkheims und Huizingas Gedanken-Saat hat in einigen Sphären unseres Alltags Nährboden gefunden. Kleine künstliche Paradiese wurden geschaffen, die Teilaspekte des dargelegten Spektrums befriedigen und anstreben ungestüme Entladungen durch Kontinuität zu verhindern. In all jenen bestehenden Ventilmechanismen unserer Gesellschaft sind Muster liminoider Rituale und dem Spiel erkennbar. Ich lese sie nun in Form eines Grundvokabulars, das den Charakteren des Spielers und des Grenzgängers zu eigen ist und den nachstehenden Vorgängen zugrunde liegt. Beide bereits etablierte Figuren kommen hier zum Zug und dienen einerseits als Inspiration, bietet jedoch auf der anderen Seite auch Grundvoraussetzungen für ihr Abwickeln an.

# 3.1

## Der Karneval - „volkstümliche Lachkultur“

Der Karneval ist ein in unserer Gesellschaft fest verankertes jährlich wiederkehrendes Ritual, ein mehrtägiges entfesselttes Fest, dessen erste Spuren bereits zur Zeit des römischen Reichs abzulesen sind. Seinen Ursprung hat der Karneval in den ihm verwandten römischen Saturnalien, jene mehrtägige Feierlichkeiten zu Ehren des Gottes Saturn. Dieser steht für Fruchtbarkeit und den Ackerbau, was sie zu einer Art Erntedankfest macht. Begonnen als bäuerliches Fest entwickelte sich die Feierlichkeit mit ihren Ritualen zu einem der beliebtesten in der gesamten römischen Gesellschaft weiter. Begleitet wurde die Feier durch exzessives Trinken und Essen, Vergabe von Geschenken, allen voran an jene der unteren Klassen, und Spiel und Streich. Auch an der Bekleidung der Menschen war die Zeit der Saturnalien ablesbar. Man trug Filzkappen, auch Pilleum genannt, welche unter herkömmlichen Umständen von freigelassenen Leibeigenen getragen wurden und deren Freiheit symbolisierte.

**Während der Feierlichkeiten dienten sie jedoch als Symbol für die Gleichstellung aller und somit als Zeichen der Befreiung von Hierarchien.**

Sklaven durften ihr Wort gegen ihre Herren erheben, sich bedienen lassen und etwaige Kritik verlautbar machen, gleiches galt auch für Kind und Eltern Figuren. Der Rollentausch war somit eines der Hauptcharakteristika der Saturnalien.<sup>24</sup>

Im Mittelalter nahm man ein ähnliches jährliches Festritual auf, das der Eselsmessen. Bei dem Fest zur Jahreswende trat der Priester in Form eines Esels auf und symbolisierte damit Maßlosigkeit, Fruchtbarkeit und sexuelles Begehren. Im Mittelpunkt der Feierlichkeiten steht abermals das, in diesem falls schon als parodistisch zu bezeichnende, Umkehren und Aufheben gesellschaftlicher und klerikaler Ordnungen. Der Esel ist Gebieter für das 24-stündige Ritual, dem alle Menschen, ungeachtet deren Standes in der Gesellschaft, unterwürfig sind. Der gesamte Prozess ist in seinem Ablauf trotz Fehlen jeglicher Ordnung ge-



nauestens festgelegt. Intention der Veranstaltung ist, dem angeborenen inneren Narren eines Jeden für eine kurze Zeit ein Ventil zu bieten und sich im Scherz austoben zu dürfen. Schließlich soll so nach Beendigung der Zeremonie wieder mit gesteigertem Eifer zur Normalität und traditionellen Gottesdiensten übergegangen werden.<sup>25</sup>

Soweit nur zu zwei der zahlreichen dem Karneval geistesverwandten Vorgänger. Aus dem Kontext dieser Erfahrungen wird abermals ein Bedürfnistrend ablesbar. Erneut ist der Hunger nach dem Verschleudern überschäumender Energien in Form von Ritualen zu erkennen und erneut gibt es eine Erklärung für die scheinbar schizophren lebende Menschheit.

Diesmal ist ihr Schöpfer der russische Kulturtheoretiker und Literaturwissenschaftler Michail Michailowitsch Bachtin, welcher sich mit dem Karnevalesken beschäftigte. In seinem Werk „Relais und seine Welt, Volkskultur und seine Gegenkultur“ differenziert er genauso wie etwa Turner und Durkheim zwei Verhaltensweisen der Gesellschaft. Er prägte in Folge dessen die beiden Begriffe der „Doppelweltlichkeit“ und der „Gegenwelt“. Laut Bachtin existiert auf der einen Seite die seriöse, durch die öffentliche Hand, gesetzliche regulierte Form der Menschen und andererseits existiert die Sphäre der „volkstümlichen Lachkultur“. Zweiteres Verhalten fasst er durch die Metapher des „Karnevalsmarktplatzes“ zusammen.

### **Der Marktplatz stellt für Bachtin eine Art außerterritoriale Zone der formellen Welt dar und steht für all das Nichtoffizielle.**

Hier herrscht die Atmosphäre der Familiarität, der Offenheit und Freiheit. Die Gegenwelt dazu bilden die hierarchisierten Gesellschaftskonstrukte, die ihren Platz etwa in Kirchen und Ämtern finden.

Er erklärt die Ambivalenz der Wirklichkeiten anhand des Beispiels eines Festtages, der einerseits aus offiziellen, seien es staatliche oder kirchliche, Elementen besteht aber dennoch auch über das Kehr Bild des karnevalesken Marktes verfügt. Sowohl als auch verfügen über Symbole und Riten.

Folglich sieht er den Karneval nicht als eine Ausdrucksform von Kunst an, sondern als Lebensform der Realität, die sich innerhalb eines begrenzenden Zeitraumes abspielt. Man spielt also nicht eine Szene, sondern das Leben selbst ist dieses Spiel und

24. vgl. o.A., 2014

25. vgl. Lachner, 2014

wird innerhalb der Zeitspanne zum eigentlichen Leben. Er erachtet den Karneval als universell geltenden Zustand der alle Menschen miteinbezieht und dem man sich durch seine räumliche Unbegrenztheit auch nicht entbehren kann. Die Ideale des Karnevals sind allen Menschen inne. Die Gesetze der Karnevalsfreiheit gelten stets während der gesamten Dauer des Rituals und bedürfen keinerlei Ergänzung durch Sanktionen der Gegenwelt. Das Karnevalsspiel schafft für alle Beteiligten eine utopische Welt außerhalb der Offiziellen, in ihr walten lediglich die Freiheit, die Gleichheit, die Universalität und der Überfluss.<sup>26</sup>

Der geschaffene Parallelkosmos zeigt sich für Bachtin als Ventil für das Leben in der Welt des Offiziellen. Das Degradieren und Umkehren schafft Abluft und somit auch Ordnung, da es die in der Realität angestauten unterdrückten Begierden zeitweise abfängt und somit ein Aufstauen und den anschließenden unkontrollierten Ausbruch verhindert.<sup>27</sup>

Diese Motive sind bis heute in das jährliche Ritual des Karnevals eingebunden. Das zeitweilige Ausklinken aus dem wahrhaftigen Leben, der hierarchiebefreite Rollentausch, der Einbezug aller, die Parodie des Offiziellen und die Maskierung, sind allesamt auf befreiende Ausgelassenheit ausgelegte Faktoren.<sup>28</sup>

## 3.1.1 Exkurs: Maskierung

**„Der Mensch ist am wenigsten er selbst, wenn er für sich selbst spricht. Gib ihm eine Maske, und er wird dir die Wahrheit sagen.“<sup>29</sup>**



Abb.6 Szene aus dem Film „Eyes Wide Shut“, Stanley Kubrick, 1999

**Heute wie damals leistet die Maskierung und Verkleidung einen wesentlichen Beitrag zur temporären Aussetzung bestehender gesellschaftlicher Ordnungen und auch dem damit verbundenen Absetzen der gelebten Identität. Maskierungen sollen uns dazu verleiten auf spielerische Art unsere Identitätskonstrukte um-zucodieren und dadurch unsere unveränderliche Beziehung zu unserer Identität zu relativieren. Dies geht stückweise einher mit dem Theatralisieren unserer selbst, beziehungsweise einer der Darstellung unserer selbst. Sie erlaubt Transformationen, bis hin zu Abwandlung unseres Abbildes über die Grenzen der Natürlichkeit hinweg. Sie kann also einen Spannungsbogen aufstellen, der sich auf der Kippe zwischen Realität und Phantasie bewegt, sie ist Symbol für das Spiel.<sup>30</sup>**

**„Der Verkleidete oder Maskierte <spielt> ein anderes Wesen. Er <ist> ein anderes Wesen.“<sup>31</sup>**

26. vgl. Bach 2006: 55ff

27. vgl. Liebhart 2011: 16

28. vgl. Wetz 2016: 155f

29. Oscar Wilde 1891

30. vgl. Bach 2006: 58

31. Huizinga 1956: 20

# 3.2

## Das Aktionstheater und das Abjekt

### „Eintritt kostet den Verstand“<sup>32</sup>

Ein weiteres Ventilphänomen, das aus der Bewegung der Avantgardisten hervorging, ist die Aktionskunst beziehungsweise das Aktionstheater. Resultierend aus dem Leitgedanken, dass in Menschen durch ungewohnte Reize und radikale Aktionen, direkte physische Reaktionen hervorgerufen werden können, wird es zu einem idealen Spielplatz für außeralltägliche Erlebnisbedürfnisse.<sup>33</sup>

Der Wandlungsprozess durch das Aktionstheater verhält sich ähnlich wie die zuvor besprochene Umcodierung durch Maskierung. Einer seiner Mitbegründer ist Antonin Artaud, dessen Absicht die Kollision des rationalen, logischen Menschen mit dem in ihm versteckten Abjekt, eine Verwandlung bewirken soll. Neben der Gruppierung der Surrealisten um Artaud, sind auch die Einflüsse der Dadaisten entscheidend. Sie prägten den Begriff der Anti-Kunst, der eine Ablehnung aller bisher existierenden Kunstformen impliziert. Aus ihrer Sicht sind diese Abwürfe der durch staatliche, kapitalistische und religiöse Konventionen und Traditionen verseuchten Gesellschaft und somit abzulegen. Diese Wortkonstruktion und auch die damit einhergehenden Charakteristika, lassen gewisse Züge von Victor Turners Prinzip der Antistruktur wieder erkennen, der einbettende Kontext unterscheidet sich jedoch wesentlich.

Die Anti-Kunst der Avantgardisten suchte nach dem Neuen, der extremsten Form der Revolution und dem kompletten Bruch mit jeglichen traditionellen Ordnungen und dem dekorativen Wesenszugs der Kunstproduktion. Skandal um Skandal wurde so der aktive Künstler geboren, der jegliches Wertesystem abzulegen vermochte. Kunstschaffende als gesellschaftliche Revolutionäre rissen somit die Differenzierung von Kunst und „tatsächlichem Leben“ restlos nieder, indem sie neue Ideologien auf Basis der radikalen Meinungs- und Ausdrucksfreiheit manifestierten. Mit diesem Werkzeug des Skandals schwingt die Kunst nun auch über die Barriere der bis dato räumlichen Grenzen des Kunstschaffens hinaus. Sie vereinnahmte nun neben dem Mu-

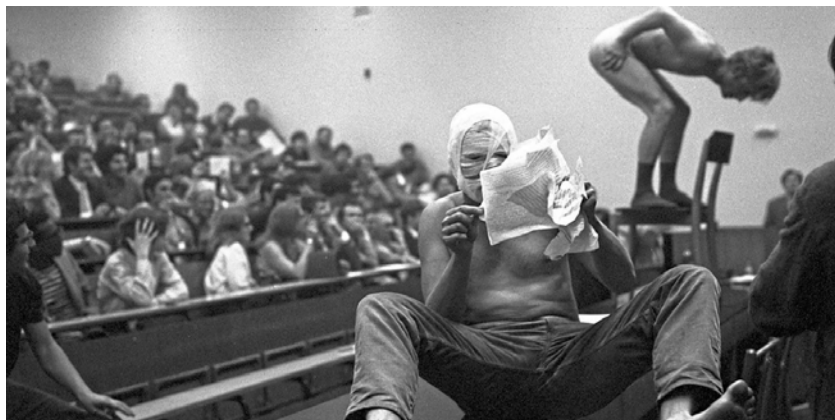


Abb.7 Aktion „Kunst und Revolution“, Wiener Aktionisten, 1968



Abb.8 Selbstbemalung, Günter Brus, 1964

32. Hesse zitiert nach,  
Wetz 2016: 137

33. vgl. Wetz 2016: 139ff

seum auch öffentlichere Orte, wie Kaffeehäuser und Kabarets und platzierte sich somit noch näher in der Lebensrealität der Menschen. Durch stetige Eklats produzierte man öffentliche Skandale, die den öffentlichen Diskurs ins Rollen brachten. Man bediente sich bei den einzelnen Aktionen oder Ausstellungen der Fähigkeit der Objekte zu schockieren.<sup>34</sup>

In Form von körperlichen Objekten (Urin, Exkremente, Blut) sozialen Objekte (Prostituierte, Kranke, Kriminelle) Objekt-Themen (sexuelle Akte) und Ideen (Unreinheit, Sünde, Tod) wurden diese in die Köpfe der Menschen eingebrannt. Jene verbildlichten Schockmomente wurden genutzt um Destabilisierung eingesessener Systeme und Paradigmen zu provozieren.<sup>35</sup>

Ein Beispiel für das Aktionstheater ist etwa Artauds „Theater der Grausamkeit“, bei welchem er genau nach den beschriebenen Prinzipien handelte.

## **Ziel war eine Befreiung von den für unantastbar erklärten gesellschaftlichen Tabus.**

Diese Aufgabe legitimierte für Artaud jegliche Art der Provokation, von Fremd- und Selbstverstümmelung bis Defäkieren vor Publikum. Genau der dadurch ausgelöste verwirrende Schockmoment, durch die Darbietung absolut fremder, außeralltäglicher und tabuisierter Szenarien, verursacht die bedurfte Intensität. Jene Intensität soll gesellschaftliche und politische Veränderung tragen und das allem voran durch die Extrem-Erfahrung, die jeder einzelne Zuschauer für sich erlebte.<sup>36</sup>

In zwei Hinsichten stürzt das Erlebte den Menschen in eine Krise mit sich selbst und den Anderen: Die Vorgänge werden mit größter Spannung beobachtet, unberechenbare Ereignisse lassen die Zuschauenden die Kontrolle über ihre Reaktionen verlieren. Doch die Gier nach dem Nervenkitzel lässt die Vernunft außen vor und genau ab diesem Zeitpunkt treten die Schaulustigen über die Grenzen ihrer bisherigen Vorstellungskraft hinaus. Sie entdeckten ihren Hunger danach, sich durch die dramatischen Spektakel intensiver spüren zu können, als in jedem profan erscheinenden Augenblick zuvor. Es scheint als würde ihnen erstmals ein Blick hinter die durch die Vernunft verzerrte Maske ihrer selbst gewährt werden. Das Begreifen, dass ihnen jene Szenen und dadurch angefeuerte unreine Gelüste gar nicht so uneins sind, soll sie aufstören und dazu treiben ihre konventionellen,



Abb.9 „La théâtre de la cruauté“, Antonin Artaud, 1946

**durchschnittlichen Bahnen zu verlassen. Andererseits soll diese Grenzsprengung auch Triebfeder für ein gesamtheitliches Hinterfragen und Aufdecken von systematischen Fehlentwicklungen sein. Somit steht das „Theater der Grausamkeit“ auch gänzlich im Sinne des Hauptgedankens der Aktionskunst, dem Auf- und Umbrechen gesellschaftlicher Strukturen.<sup>37</sup>**

34. vgl. Torrado 2014: 25ff

35. vgl. ebd: 11ff

36. vgl. Wetz 2016: 140f

37. vgl. ebd: 144ff

# 3.3 Clubkultur und Rausch

Der Club stellt ein weiteres „Wildnisähnliches Reservat“<sup>38</sup> in unserer Alltagsrealität dar. Er birgt seinen eigenen Satz an Spielregeln, die jedoch wesentlich breitgefächere Räume für aufschäumende Energieentladung und ekstatische Feiern aufspannen, als der ihn umgebende profane Kontext.

Musik erfahren, tanzen und soziale Interaktion sind die drei Hauptaktionen, die einen Clubaufenthalt charakterisieren. Das Phänomen der Clubkultur ist jedoch an wesentlich mehr Parametern auszumachen, primär ist aber zu erwähnen, dass es sich stets um eine physische Erfahrung handelt. Sprich eine virtuelle Übertragung der Vorgänge im Club und dementsprechend eine nicht körperliche Erfahrung, zählt keinesfalls zum Spektrum der Clubkultur. Der unbedingte Faktor der Körperlichkeit führt dazu, dass der Raum zur wesentlichsten Komponente dieser Kultur wird. Er soll zumindest im Zeitraum eines Veranstaltungsvorganges Schutz vor äußeren Einflüssen garantieren.

Anhand verschiedenster Kategorien kann in späterer Folge noch die spezifische Clubkultur unterschieden werden, wobei man sich hier an Musikstilen, Charakter des Publikums oder Ausgestaltung der Kosten für den Besuch orientiert. Somit ist Clubkultur auf nie einem Musikgenre wie etwa dem Techno gleichzusetzen. Diese Kultur verlangt sowie jede nach einer ihr zugehörigen Gesellschaft, die sich bei der Clubkultur aus dem Publikum, den Produzierenden und den Künstlern zusammensetzt. Gemeinsam bilden sie ein sich gegenseitig bedingendes Gespann. Sobald sich die Personengruppe des Publikums verstetigt, sprich sie in regelmäßigen Abständen erneut an den Veranstaltungen teilnehmen, entsteht eine Szene. Im Allgemeinen lässt sich die Aussage über die Clubkultur treffen, dass Szene-Interne stets auch für ihre eigene Szene produzieren und sich somit auch ein gemeinsames Wertesystem etabliert.<sup>39</sup>





Abb.10 Silhouetten im Licht

38. Wetz 2016:168

39. vgl. Clubcommission  
Berlin 2019

In diesem Zusammenhang ist auch die wesentliche Rolle der Schwelle in den Raum des Clubs, also in den ausgewiesenen physische Bereich einer Szene zu erwähnen. Der ausgewählte Raum wird umso bedeutungsvoller aber auch populärer, je häufiger sich eine Szene dort trifft. Einhergehend mit dem Popularitätsgrad des Ortes, ist auch eine Ausweitung seiner Anziehungskraft, welche nun nicht mehr ausschließlich auf Szene-Interne wirkt, sondern auch auf mit dem Wertesystem nicht vertraute Personen. Um dennoch einen Schutzraum zum Feiern zu schaffen, handelt es sich bei den Club-Räumlichkeiten um halböffentliche Zonen, die trotz poröser Schwelle einen intimen Charakter besitzen. Geregelt wird jene Schwelle durch unterschiedliche Mechanismen, die zum Teil recht komplex sind, wie etwa spärlich kommunizierte Örtlichkeit oder Zeiträume einer Veranstaltung, aber auch differenzierte Programme, die durch ihre ausgefallenen Themen nur eine bestimmte Personengruppe anzieht. Die einfachste Lösung scheint jedoch das Einführen einer „Türpolitik“, die durch Wächterähnliches Personal an der Eingangsschwelle umgesetzt wird.<sup>40</sup>

**„Türsteher vor den Clubs bewachten die Schwellen zwischen der profanen Alltagswelt und dem sakralen Raum der Ekstase. Sie gleichen den Schutzgeistern vor christlichen Basiliken und buddhistischen Tempeln, an deren Toren oft grauenerregende Fratzen böse Mächte und Ungläubige abwehren sollen. Ähnlich lassen die Türsteher vor den Clubs nur Gäste ein, deren Auftreten und Bekleidung vermuten lassen, dass sie die Rituale in den heiligen Tanzkathedralen beherrschen.“<sup>41</sup>**

Anknüpfend an die schon religiöse Wahrnehmung solcher Stätten, wird durch diese Rituale auch die Mythenbildung angetrieben, somit auch Neugier und Anziehung. Dadurch mutieren Szenen und deren Räumlichkeiten fast schon zu Geheimgesellschaften, mit ihren nur internen Erkennungssymbolen und Codes, welche sie umso begehrenswerter machen. Durch dieses Interesse wird die Weiterentwicklung der einzelnen Szenen gesichert.<sup>42</sup>

Mit dem Charakter der Exklusivität und dem Flair einer mysteriösen Gemeinschaft, nimmt die Clubkultur auch wesentliche Züge des Spiels auf, wie es bereits im Kapitel Spieler beschrieben wurde.

40. vgl. Clubcommission  
Berlin 2019

41. Wetz 2016: 193

42. vgl. Clubcommission  
Berlin 2019



Abb.11 Szene aus dem Film „Holy Motors“, Leos Carax, 2012

# 4.0 Heterotopie - Michel Foucault

**Im folgenden Textabschnitt wird die Heterotopie nach Michel Foucault besprochen und als leitende Raumidee für den Temple Off identifiziert.**

**„Und das ist – am Donnerstagnachmittag – das Ehebett der Eltern. Auf diesem Bett entdeckt man das Meer, weil man zwischen den Decken schwimmen kann. Aber das Bett ist auch der Himmel, weil man auf den Federn springen kann. Es ist der Wald, weil man sich darin versteckt. Es ist die Nacht, weil man unter den Laken zum Geist wird.“<sup>43</sup>**

**43.** Foucault zitiert nach  
Unterhuber 2013: 10

Laut Foucault hat jede Epoche ihr individuelles Thema inne. So wie sich das 19. Jahrhundert mit dem Thema der Zeit befasste, stellt der Raum die priorisierte Materie der Moderne dar. Jedoch wird hier der Raum nicht als leeres Volumen gesehen, vielmehr ist der Raumgedanke an ein Bild eines Netzes gekoppelt. Der Gedanke des Konfigurationsraumes reift heran, bei dem der Fokus auf den Relationen und Verknüpfungen zwischen den Elementen eines Raumes liegt und nicht das Element per se. Durch diese Vorstellung von Raum wird die Definition eines Ortes nur durch das Wissen über seine Verknüpfung zu anderen Orten möglich.

Folgend aus diesen Überlegungen identifiziert Foucault ein räumliches Phänomen, das in jedem kulturellen Kontext der Erde zu finden ist, die Heterotopien. Anders als Utopien sind sie real existierende Räume, jedoch sogenannte ‚andere Räume‘. Sie bestehen neben den alltäglichen Räumen reflektieren, kritisieren oder ergänzen diese aber. Sie sind von Mustern gekennzeichnet die komplett anderer Natur sind als die der umliegenden Räume, diese jedoch auf eine ihnen eigene Weise widerspiegeln. Trotz der Anlehnung an alltägliche Räume und ihre Muster können sie diese neutralisieren und ihnen widersprechen.

Auf ähnliche Art distanzieren sie sich vom herkömmlichen Verständnis der Zeit. Sie können etwa zu Orten aller Zeiten werden, in denen nicht wie in der alltäglichen Welt die Gegenwart der Protagonist ist. Zu jenen Räumen zählen etwa Museen oder Archive, die vollkommen standhafte Orte darstellen in der sich alle Epochen stapeln. Gegensätzlich verhält sich die Heterotopie des Festes, welches an den Charakter der Vergänglichkeit der Zeit geknüpft ist. Bei dieser Form gelten innerhalb eines kurzen festgelegten Zeitraumes an einem bestimmten Ort Ausnahmeregelungen, die mit der Auflösung der Heterotopie wieder aufgehoben werden. So stellte Foucault fest, dass die Heterotopie an eine sogenannte Heterochronie geknüpft ist, einer anderen Zeitrechnung, die danach verlangt, dass mit der alltäglichen Taktung gebrochen wird.

Einen weiteren Bruch mit anderen realen Räume hat die Heterotopie, durch die Vereinigung scheinbar unvereinbarer Räume an einem Ort, inne. So etwa im Theater oder dem Kino, in welchem auf einer flachen rechteckigen Leinwand komplett dreidimensionale Räume aufgezeigt werden.<sup>44</sup>

**„So gesehen ist die Heterotopie auch ein Bedeutungsraum, oder ein Raum der gestörten Bedeutungen, in dem die Bezeichnungen und die bezeichneten Begriffe oder Sachen auseinandertreten; sie ist ein Raum des Unmöglichen, des Nicht-unter-einen-gemeinsamen-Nenner-zu-Bringenden – ...“<sup>45</sup>**

Heterotopien können aber auch Orte des Auslagerns sein, Ort an denen etwa Jugendliche in der Zeit des Übertritt in die Realität eines Erwachsenen oder zur Geschlechtsreife gebracht werden. Denn dies sind Phasen die „anderswo“ oder „nirgendwo“ stattfinden sollen, ebenso gilt dies für normabweichendes Verhalten. Jene Heterotopien werden von Foucault als „Krisenheterotopien“ und „Abweichungsheterotopien“ bezeichnet, zu ihnen zählen etwa Kasernen, Altersheime und Gefängnisse. Grundsätzlich besitzt die Heterotopie immer eine Funktion gegenüber dem übrigen Raum, wobei sich hier zwei Extreme gegenüberstehen, die Illusorische und die Kompensationsheterotopie. Die illusorische Heterotopie entlarvt die reale Welt als eine irrealer Scheinwelt, in welche die Menschheit gesperrt ist. Die zweite Form der Heterotopie besitzt hingegen ein so außerordentliches Maß an Ordnung und Vollkommenheit, dass sie zur Kompensationsheterotopie für unsere scheinbar missratene und chaotische Realität wird. Foucault hält weiter auch fest, dass nicht jeder Zugang zu diesem „Reservoir der Fantasie“ hat, stets ist die Zugänglichkeit zu diesen Räumen reguliert. Seien es spezielle Riten, Reinigungen oder Gesten die zu absolvieren sind, es braucht immer eine Art der Erlaubnis sie zu betreten.<sup>46</sup>

44. vgl. Foucault 1967:34ff

45. Tafazoli et al. 2012: 10

46. vgl. Foucault 1967:  
34ff

**„Das Spielen erschafft also Heterotopien, die zumindest so lange existieren, wie das Spiel anhält. Der Zauberkreis des Spiels ist also eigentlich nur ein anderer Ausdruck für den Prozess der zeitweiligen Heterotopisierung, die das Spiel auslöst. Somit sind zwar Spiele keine Heterotopien, der Raum des Spielens aber schon.“<sup>47</sup>**

**So spiegeln Heterotopien, die als reale Kosmen parallel zu anderen Räumen existieren und ihnen ähneln jedoch im Wesentlichen divergent zu ihnen sind, das ambivalente Wesen der Exzess-Energie wider. Diese lechzt zum einen nach außeralltäglichen Erfahrungen, andererseits jedoch ist sie selbst omnipräsenter Teil genau dieses Alltags.**





Abb.12 Das Schiff als Ikone der Heterotopie

**„... das Schiff ein schaukelndes Stück Raum ist, ein Ort ohne Ort, der aus sich selber lebt, der in sich geschlossen ist und gleichzeitig dem unendlichen des Meeres ausgeliefert ist .... Das Schiff, das ist die Heterotopie schlechthin. In den Zivilisationen ohne Schiff versiegen die Träume, die Spionage ersetzt das Abenteuer und die Polizei die Freibeuter.“<sup>48</sup>**

47. Unterhuber 2013

48. Foucault 1967: 46



Abb.13 Environment Transformer, Haus-Rucker-Co, 1968

# 5.0 Resonanz in der Realität

Im nächsten Schritt wird die Brücke ins Konkrete geschlagen. Auf unterschiedlichen Maßstabsebenen werden verwandte Konzepte der Phänomene der Exzess-Energie, des Spielers und der liminoiden Erfahrungslust zusammengetragen. Diese erstrecken sich über Werkzeuge zur erweiterten Stadtwahrnehmung, konzeptionelle Projekte im städtebaulichen und Gebäudemaßstab, realisierte Bauten, Kunstobjekte zur Bewusstseinsweiterung einer Einzelperson, bis hin zu temporären Erlebnisstrukturen. Erkennbar ist hiermit auch das immer weitere Reduzieren der Projektdimensionen, um so einerseits die verwandte DNA der Konzeptionen im Verlauf der Texte zu verdeutlichen und zum anderen, um erkennbar zu machen, welches geringe Maß an Materie es bedarf, um einen Funken jener Energie in einen Kontext zu pflanzen.

# 5.1 Die Situationisten - Dérive

Die Praktik des Dérive ist vielseitig diskutiert, seine wesentlichsten Züge wurde jedoch durch die Gruppierung der Situationisten rund um Guy Debord geprägt.

Als Gegenbewegung zu den Kindern der Moderne, dem Funktionalismus und dem Konsumtrieb der Gesellschaft, sahen sie den Rückgewinn der verloren geglaubten schöpferischen Kraft der Menschen als ihre primäre Aufgabe. Sie identifizierten die Probleme der Moderne in ihrer Stadtgestaltung und deren soziale Organisation, welche jegliche Art des Spielbedürfnisses der Menschen negierte. Genau bei diesem Verlangen setzte die Situationistische Internationale den Hebel an, denn für eines ihrer Werkzeuge, dem „dérive“, ist das Spiel der treibende Motor. Jedoch wird dieser Trieb abseits von Wettbewerb und individueller Selbstinszenierung gedeutet. Im Wesentlichen dreht sich der Spielbegriff der Situationisten um gesellschaftliches Engagement, bei dem die Relevanz der Einzelperson in die Relevanz der Einheit einer Gruppe überliefert wird. Dies mündet in der Auflösung der Grenzen vom Leben zum Spiel und von der Arbeit zur Freizeit. Schließlich soll so das Handlungsprogramm dieser Gruppe der „Welt des Spektakels“ voll passiver, unkreativer Konsumenten, die nahezu wehrlos politischer Propaganda und Medien gegenüberstehen, ein Ende setzen.

Dérive als Mittel zur Reaktivierung jener Kreativität, durch die Taktik der aktiven Zerstreuung, bedient sich sowohl der zügigen physische Bewegung, als auch dem metaphorischen Drifting. Zweiteres meint eine provozierte Passivität, durch das wissentliche Herunterschrauben der Kontrolle seiner eigenen Wahrnehmung gegenüber der umliegenden Stadt. Somit wird die Möglichkeit für äußere Störfaktoren geöffnet, für eine kurze Zeit die Handlungen einer Person mitzubestimmen. Wesentlich hierfür ist jedoch der Zustand der Orientierungslosigkeit. Der Flaneur treibt somit mit einer gezielten Passivität durch die Stadt, begibt sich in Situationen die er nicht vorhersagen kann und reagiert spontan auf Impressionen. Sie bestimmen seinen Weg und führen ihn in eine beabsichtigte Verirrung.<sup>49</sup>

Er wird „zugleich Rezipient von Eindrücken und Produzent von Stadtbildern.“<sup>50</sup> Dies lässt sich übertragen, als eine bewusste

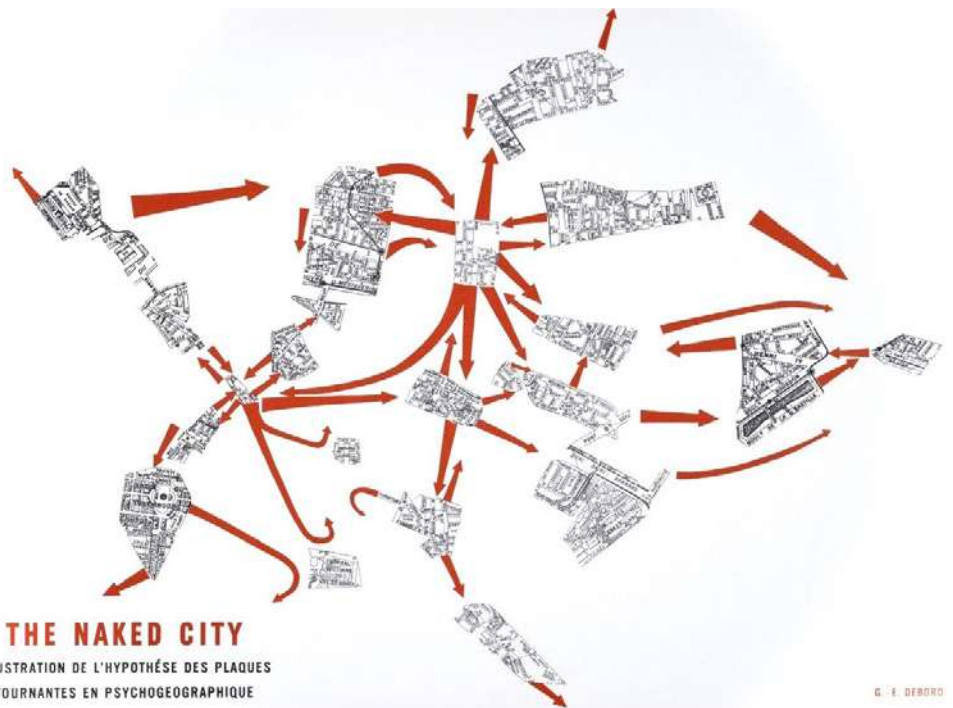


Abb.14 „The naked city“, Guy Debord, 1957

**nicht rationale Wahrnehmung der Stadt und eine gleichzeitige aktive Teilnahme an ihr.**

**Dérive ermöglicht es den Stadtraum als urbanen Spielplatz zu sehen, der sich zusammensetzt aus einer Folge von Stimmungen, welche durch die Methode gleichzeitig identifiziert, analysiert und kritisiert werden können.**

**Resultat der Streifzüge sind, subjektive Stadtkarten, die auf Basis der Psychokartografie erstellt wurden. Sie schaffen es die direkten Zusammenhänge zwischen dem Stimmungsleben eines Individuums und seiner geographischen Umgebung zu erfassen und abzubilden. Die abstrakten Darstellungen zeigen eine neue Art der Stadt und des Urbanismus, eine spielerische, experimentelle und kreative, deren Identität sich gänzlich auf die Wirkung seiner Stimmungen beruft.<sup>51</sup>**

49. vgl. Diaconu 2010

50. ebd: 122

51. vgl. Schrader 2015:  
35ff

# 5.2

## New Babylon - Constant Nieuwenhuys

Ab 1956 entwickelte Constant über einen Zeitraum von mehr als fünfzehn Jahren seine Vision des weltweiten Netzwerks von New Babylon. Hierbei geht es um weit umfangreichere Überlegungen, als bei einem konventionellen stadtplanerischen Entwurf. Vielmehr handelt es sich um die Konzeption einer neuen Denk- und Kulturform. Sie baut auf dem von Johan Huizinga ins Leben gerufenen Homo ludens, einem kreativen und verspielten Abbild des Menschen. Die Bewohner\_innen sind von jeglicher Sesshaftigkeit entbunden und werden in Normad\_innen gewandelt, welche frei durch die grenzenlose Stadt ziehen, sich fortwährend neue Orte aneignen, diese und sich selbst verändern und somit einen ständigen Wandel des Netzwerks provozieren. Alles Land ist kollektives Eigentum und stets für alle zugänglich, was so gleich alle hierarchischen Systeme aushebelt. Der Homo ludens lebt frei von manueller Arbeit, sämtliche Bereiche sind hierbei voll automatisiert ohne Zutun der Menschen umsetzbar. Für jeden Parameter des Konzepts gilt die größtmögliche Zurücknahme, um so alle Beeinflussung und Einschränkung des Menschen zu unterbinden.

**Es handelt sich hier also um die absolute Ermöglichungsstruktur, die lediglich durch die Aktionen des Lebens Form und Material annimmt, jedoch selbst kein Verhalten erzeugt.**

Seiner Freiheit bewusst gibt sich der Mensch stets der Entwicklung kreativer Ideen hin. Dies führt wiederum zur Auflösung der beiden Pole von Arbeit und Kunst, da der Alltag in New Babylon bereits für sich kreativer Natur ist.<sup>52</sup>

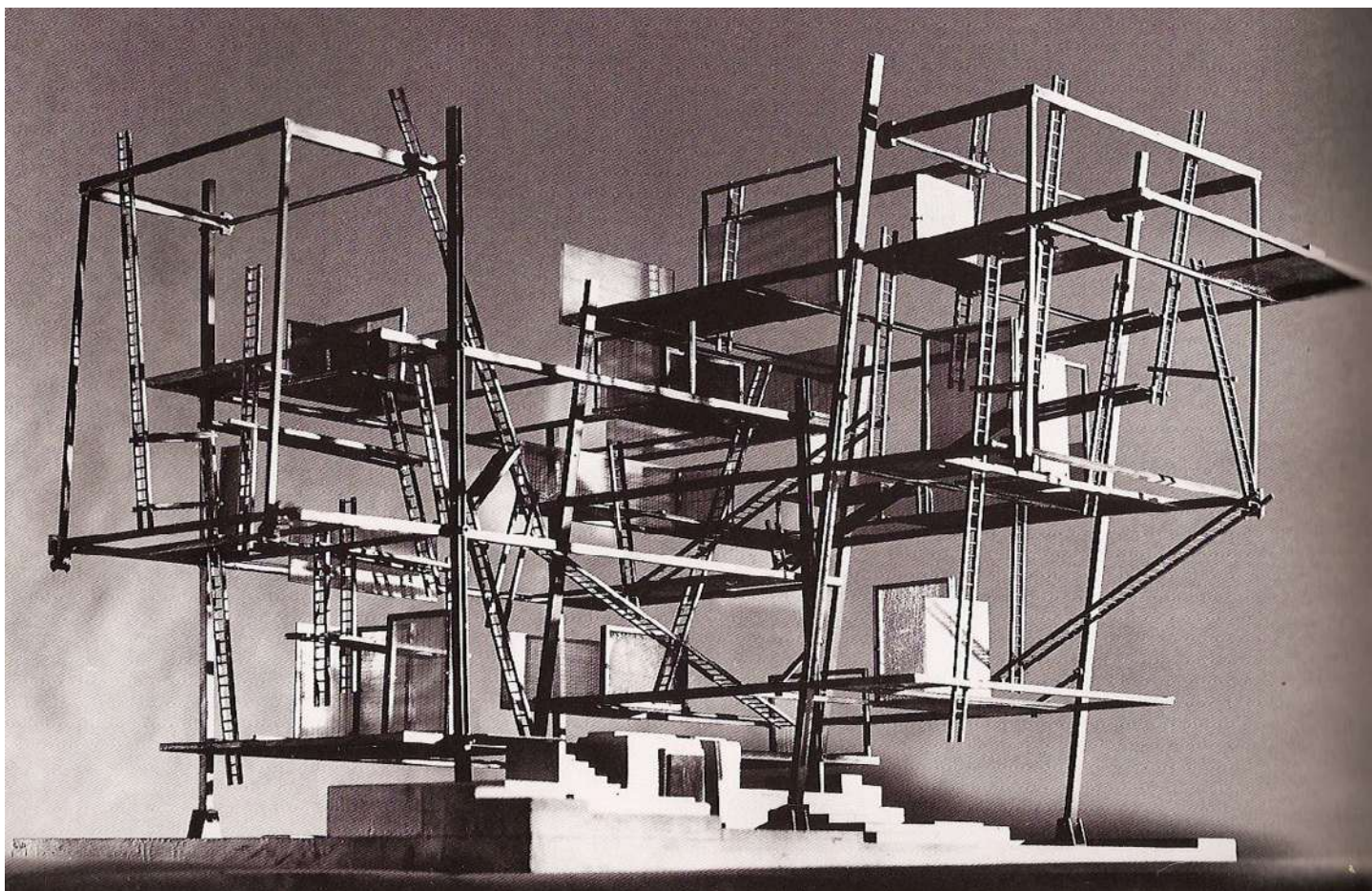


Abb.15 Modell New Babylon, Constant Nieuwenhuys, 1956

# 5.3

## Fun Palace - Cedric Price

Zusammen mit der Theaterproduzentin Joan Littlewood entwickelte der Architekt Cedric Price in den frühen sechziger Jahren die Idee des Fun Palace, als neuartiges Kulturzentrum für den Osten Londons. Anders als bei kommerziellen Filmen, Jahrmärkten oder Museen war sein Zweck nicht der passive Konsum verpackter beziehungsweise geistloser Unterhaltung, denn er sollte Freizeitgestaltung neu definieren. Als Brutkasten für neue kulturelle Ausdrucksformen ist der Fun Palace ein Lernspielplatz für Erwachsene, in dem man sich in kreativer Selbstentfaltung üben kann. Egal in welcher Disziplin, ob Theater, Kunst, Musik oder Technik, soll sich jeder dazu ermächtigt fühlen zu produzieren. Damit wird einerseits eine Antithese etwa zum konventionellen Museum gestaltet, jedoch soll gleichzeitig auch die damit verbundene hochkulturelle Meistererzählung aufgehoben und demokratisiert werden.

**Kern hierfür ist die Förderung von Eigeninitiative, soziale Einbindung und spielerische Improvisation.**

Die Besuchergruppe setzt sich vorrangig aus der Arbeiter\_innenklasse zusammen, die zum einen durch geringere Arbeitszeiten, aber auch durch eine hohe Arbeitslosenrate, über viel freie Zeit verfügt. Für sie soll dieser Ort zur kulturellen Startrampe werden. Durch das situationistische Einbinden der Besucher in alle Geschehen und die aktive Teilhabe an der Produktion, Ausstellung und Lehre von Kunst, Musik, Theater etc., wird das verspielte Ideal einer Universität der Straße angestrebt.

Für diese Aufgabe bediente man sich nun keineswegs eines konventionellen Gebäudeplanes mit gefassten Räumen oder eines simplen modernistischen Großraumes. Man orientierte sich an einer im ständigen Wandel befindenden Matrix. Jeder Besucher soll so im Stande sein sich seine Räume selbst zu konzipieren, wofür bewegliche Wände, Böden und Plattformen zu Verfügung stehen. Das Konstrukt unterwirft sich somit dem ständigen



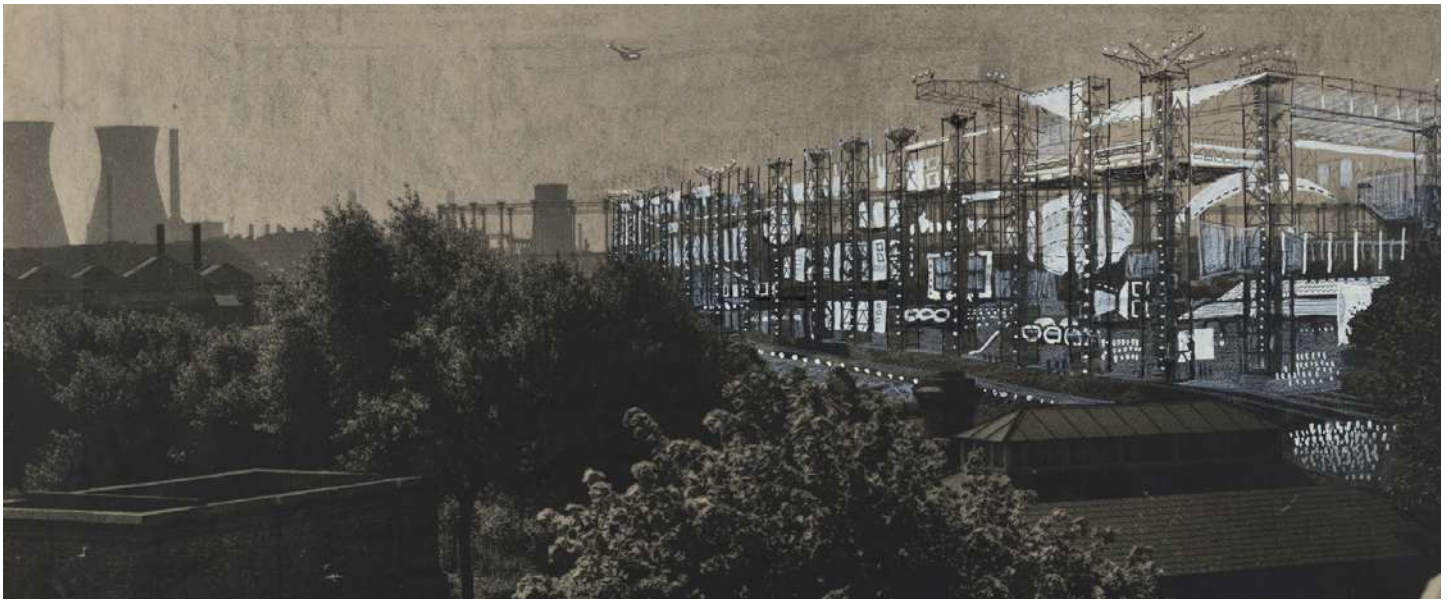


Abb.16 Perspektive Fun Palace, Cedric Price, 1959–1961

**Wachstum, der Veränderung und der größtmöglichen Flexibilität und schmätzt damit auch herkömmliche Ideale repräsentativer Bauten, wie Dauerhaftigkeit und Monumentalität. Gepaart wurde diese Konstruktion mit einer Vielzahl an technologischen Finten, die abermals die Demokratisierung der Kulturstätte im Fokus hatten.<sup>53</sup>**

**Ein Beispiel dafür ist die Entwicklung eines Computersystems, welches Feedback der Nutzer und somit gut funktionierende Nutzungsmuster abspeichert. So kann man Vorschläge an spätere Besucher weitergeben und in weiterer Folge eine Selbstregulierung des Fun Palace erreichen. Damit soll eine Regulierung über eine zentrale Autorität und damit einhergehende Hierarchien verhindert werden. Eine weitere Überlegung stellte eine Art Juke-Box dar, die als Informationssäule dient. Fragen und Wissen werden über die Box in ein System eingespeist und so für den gesamten Palast eine non-hierarchische Informationskarte erstellt. Diese ist sogleich für jeden Besucher über die Boxen abrufbar und regt weitere mögliche Erkundungen, die über die eigentliche Anfrage hinausgehen an.<sup>54</sup>**

**Bemerkenswert ist ebenfalls die Anzahl an Personen die Price aus den unterschiedlichsten Fachbereichen wie Soziologie, Kunst, Psychologie, Politik, Technik, Musik und vielen mehr für die Aktivierung des Fun Palace herangezogen hat. Gemeinsam bildeten sie eine interdisziplinäre Arbeitsgruppe mit einem enormen Wissenspool. Die Kombination aus einem hohen Maß an moderner Technologie mit der nahezu flächendeckenden Auswahl anderer kultureller Themenkreise, mit dem Ziel und der Demokratisierung von Kultur und deren Ausdrucksformen, wuchs zu einer noch bis heute nachwirkenden und gültigen Traumwelt heran.<sup>55</sup>**

53. vgl. Mathews 2016

54. vgl. Mathews 2006

55. vgl. Mathews 2016

# 5.4

## Underground Utopia - U-Bahn als Utopie

**„Die geschlossenen künstlichen Umwelten des Untergrunds versprachen um 1970 neue Formen der Intimität, der Kollektivität und der sinnlichen Erfahrung, und die ausgedehnten Netze, in die sie eingebunden waren, luden zu immer neuen Entdeckungen und Begegnungen ein.“<sup>56</sup>**

Fasziniert von den Zeichen und Oberflächen großstädtischer Untergrundsysteme waren es Robert Venturi und Denise Scott Brown, die die Grundsteine legten für eine Reihe von umfassenden ästhetischen Experimenten in den Souterrains der Metropolen. Die Entwürfe für den Raum neuer ästhetischer Erfahrungen, bewegten sich zwar stets im Spektrum der von Brown und Venturi definierten prinzipiellen Gegensätzlichkeiten des Untergrundes: „Chaos und Ordnung, Kontrolle und Kontrollverlust, wildes Wuchern und systemische Schließung“<sup>57</sup>, fokussierten sich nun jedoch anstatt auf die Grammatik des Visuellen, auf das Nichtsichtbare.

Zentrum der Eingriffe waren nicht mehr bereits bestehende, mit der Zeit gewachsene unterirdische Strukturen, sondern jene in den 70er Jahren als vollendete Erschließungsnetzwerke neu erschaffenen Systeme. Sie gelten als noch nicht eroberter Stadtraum, welcher durch die Stadtbevölkerung spielerisch vereinahmt werden soll, um sein Potential als stimulierender Lebens- und Erfahrungsraum zu entfachen. Die Entwürfe bewegten sich im Dreieck von Kunst, Architektur und Design und waren zumeist anti-funktionalistischer Natur. Somit verstanden sie sich als „Spielraum individueller wie kollektiver Freiheiten“<sup>58</sup> und damit als dezidierte Gegenwehr zur rationalen effizienten Stadtplanung und deren Bewegungsräume.

„Dies taten sie durchaus unterschiedlich: hemmungslos hedonistisch oder radikal konsumkritisch, mit Einsatz neuester



Abb.17 Metrostation in Dnipro, Ukraine, Frank Herfort

56. Meyer 2020: 108

57. ebd: 104

58. ebd: 108



Abb.18 Metrostation in Yekaterinburg, Russland, Frank Herfort

Medientechnik oder durch fast bescheidene performative Interventionen.“<sup>59</sup> Hauptschauplatz dieser Überlegungen ist Montréal, aber auch Wien und Bonn.

Fernab dieses Spektrums, aber durch seine wesentliche Essenz mit den Überlegungen im europäischen und amerikanischen Raum verbunden, formuliert Boris Groys seine Analyse der Moskauer U-Bahn als Utopie. Gemein ist den beiden Diskursen der Begriff des Imaginationsarsenals, der aus dem Sprachfundus von Michel Foucault stammt.<sup>60</sup>

Nach Groys kann eine Utopie nur an jenen Orten entstehen, die unter größter Anstrengung erreicht werden können und dessen Verortung so diffus erscheint, dass einem die Rückkehr an diesen Ort schier unmöglich ist oder nur durch Zufall gelingt. Der Ort ihrer Erbauung hat so unerschlossen zu sein, dass sie der Schaffende der Utopie ohne vorzeitige Vereinnahmung und somit Zerstörung ihrer vollständig erbauen kann. Somit gestaltet sich das Ausmachen dieses Ortes, in Anbetracht einer nahezu vollständig vom Menschen vereinnahmten Welt als wohl komplexestes Unterfangen. In diesem Sinne stellt das Unterirdische, als für den Menschen eigentlich lebensfeindliche Umgebung, die perfekte unentdeckbare und unerschlossene weltliche Sphäre dar. Dies hat zur Folge, dass es in diesen Räumen „...nichts Vererbtes, Traditionelles, Selbstverständliches, Undurchdachtes geben...“<sup>61</sup> kann und der bisher unbelebte Raum folglich bis in sein letztes Detail ausdefiniert werden muss, um ihn für den Menschen öffnen zu können.

Durch die gänzliche Neuschaffung ergibt sich auch die Möglichkeit für den Planer als eine Art Regisseur aller Geschehnisse in dieser utopischen Unterwelt in Erscheinung zu treten.

Eintauchen kann man in die utopische Unterwelt lediglich durch vorbestimmte Portale an der Oberfläche, danach beginnt ein architektonisches System, welches sich seine Nutzer lediglich vorstellen können, jedoch zu keinem Zeitpunkt für diese vollends erfassbar sein wird.<sup>62</sup>

„Der U-Topos der U-Bahn bleibt für ihn verborgen; der Weg zur Utopie kann jederzeit abgeschnitten werden, die Übergänge versperrt, die Tunnels zugeschüttet.“<sup>63</sup>

So erscheint die U-Bahn sowohl im Sinne von Groys, als auch in jenem der Architekten der 70er Jahre, als ein stets phantastischer Ort, was sie zu einem der größten Imaginationsarsenale des urbanen Kontexts macht, an dem das Subjekt seinen „Spieltrieb ausleben und seinen Erlebnishunger befriedigen [...]“<sup>64</sup> darf.<sup>65</sup>

59. Meyer 2020: 108

60. vgl. ebd.: 103ff

61. Groys 2004: 36

62. vgl. ebd: 34ff.

63. ebd: 36

64. Meyer 2020: 108

65. vgl. ebd: 108

# 5.5

## Berghain - Club als Heterotopie

Snax nannte sich die ursprüngliche Veranstaltungsreihe des Berghain-Phänomens Ende der 90er. Sie ist ein nomadischer Club gegründet von Norbert Thormann und Michael Teufele. In Friedrichshain fand der Schwulenclub schließlich in einem alten Fabriksgebäude eines riesigen Industrie Areals einen permanenten Veranstaltungsort. Der Club bekam seinen neuen Namen Ostgut. Hier wurden weiterhin die bekannten Fetisch-Partys veranstaltet, jedoch lag nicht mehr nur allein auf diesen der Fokus. Das Ostgut wurde zu einem der Techno Zentren Berlins in dem sich das einst ausschließlich schwule Publikum zusammen mit einem nun diversen Clubpublikum versammelte. 2004 wurde der legendäre Club abgerissen, um an seine Stelle die multifunktionale O2 Arena zu errichten.<sup>66</sup> Als Nachkomme des Ostgut erkoren die beiden Betreiber ein weitaus größeres, denkmalgeschütztes Heizwerk aus, das in den 1950er Jahren im Stil des sozialistischen Klassizismus errichtet wurde.<sup>67</sup> Mit seinen vier Stockwerken, sechs Bars, einem Labyrinth aus Nischen, Darkrooms und Stiegen und dem Kathedralenartigen 18 Meter hohen Dancefloor, liegt die omnipräsente Assoziation mit einem ‚Tempel des Technos‘ relativ nahe.<sup>68</sup>

Doch der nackte geradlinige Betonmonolith der den architektonischen Raum in seiner harten Ästhetik bestimmt, ist nur einer der Faktoren die das Erlebnis Berghain bestimmen. Schon bevor man die heiligen Hallen des Technos betritt, beginnt ein Prozess der Heterotopisierung, dem zeitweiligen Betreten eines anderen Raums. Schrittweise nähert man sich in einer wohl geordneten Schlange der tatsächlichen Eintrittsschwelle, der Probe der Geduld muss sich jeder stellen, ob „Königin oder Bauer“<sup>69</sup>, übertreten werden darf sie von niemandem einfach so. Die vollends demokratische Kultur der Schlange trifft auf ein merkwürdig undurchschaubares Regulativ an der Eingangstür.

Wie eine Ländergrenze inszeniert ähnelt die Berghain-Tür jedoch vielmehr einer Schwelle zwischen zwei Realitäten, zu der einem der Zutritt gewährt wird oder eben nicht.<sup>70</sup>

„Mit der Tür scheinen wir an eine erste Membran zu stoßen, eine Schwelle, die uns - um sie überschreiten zu können - eine be-



Abb.19 Vor den Toren des Berghain

stimmt, in Armlänge vor der kognitiven Greifbarkeit hängende, Qualität abverlangt, die sich jedoch an keinerlei Kodizes alltäglicher Zugangsmechanismen (bspw. Aussehen, modische Codes oder Habitus) orientiert, sondern vielmehr auf eine Art abstraktes Regularium zu verweisen scheint, das, wie aus einem Hinterzimmer des Komplexes heraus, selbigen durchwirkt, um sich in den Muskelbewegungen Marquardts zu äußern.<sup>671</sup>

Jedes Mal aufs Neue legt sich über die Wartezeit ein Spannungsbogen, denn eine Garantie des Eintritts gibt es nicht. Gefolgt wird das Passieren der Hürde von einem Hochgefühl, jetzt ist man Teil der Clubgemeinschaft, solidarisiert sich gewissermaßen mit dem strengen Wächter der Tür und so auch mit seinen Entscheidungen. Viel wesentlicher ist jedoch, dass mit der Zugehörigkeit zum Club ein stärkeres Verantwortungsgefühl gegenüber der Fei ergemeinschaft einhergeht. Plötzlich ist man nicht mehr nur eine anonyme Ansammlung an Exzessgieriger, sondern gemeinsame Bewohnende einer temporären anderen Welt.

Man tritt nun aus der finsternen Nacht ins dämmrige Innere des Gebäudes, wo das Eintrittsritual fortgesetzt wird. Es erfolgt eine Kontrolle auf Drogen, Tobias Rapp vergleicht diesen Akt in seinem Erfahrungsbericht „Nie wieder nach Hause“ mit einer Art rituellen Reinigung. Nach dem Entrichten des Eintrittsgeldes, tritt man aus der Dämmerung in eine hellerleuchtete Garderobe, um schließlich im pulsierenden düsteren Zentrum der Parallelwelt anzukommen. Diese Welt spielt nach anderen Spielregel, wobei ihr en masse rezitiertes oberstes Dogma „Was im Berghain passiert bleibt im Berghain“ am meisten ins Gewicht fällt. Dies ist auch einer der Gründe weshalb das Berghain eine Welt ist, in der keine Fotos existieren. Zum einen ist es eine Schutzmaßnahme für all diejenigen, die in jener anderen Welt auch andere Subjekte

66. vgl. Meerbeck 2019

67. vgl. Wikipedia, die freie Enzyklopädie

68. vgl. Süddeutsche Zeitung Magazin 2009

69. Rapp 2013

70. vgl. Meerbeck 2019

71. Henschel 2015: 4

verkörpert als im Alltag, zum anderen aber auch als ein Akt des Brücken Zerschlagens zur Realität zu lesen. Der aktive Prozess des Erinnerungen-schaffen für die Welt außerhalb der Mauern, lässt eben diese wieder viel zu greifbar werden. So ist das Einzige, das in diesen heiligen Hallen mit der Realität kokettiert die Jalousie, die in den Morgenstunden im Takt der Musik einzelne Sonnenstrahlen über den Floor tanzen lässt.<sup>72</sup>



Abb.20 Im Inneren des Berghain

**All jene bisher beschriebenen Momente des Berghains sind Teil einer Um- bzw. Neuordnung oder auch De- und Reterritorialisierung, die in Form von Ritualen stattfinden. Dabei ist eine der wichtigsten Verschiebungen die der Sinneswahrnehmungen. Musik und damit ist allen voran der Körperdurchdringende Techno gemeint - ist für die Wahrnehmungswelt der Berghain-Heterotopie eine der ausschlaggebenden Faktoren. Betritt man erstmals für den Abend den düsteren Berghain-Floor grenzt die Empfindung sehr nahe an einen körperlichen Schockzustand, der Herzschlag verirrt sich und die reibungslose Funktionstüchtigkeit des Körpers verfällt in eine kurzzeitige Schnappatmung. Wie ein Angriff fühlt sich das Auftreffen der Schallwellen am Körper an, das ist der Zeitpunkt an dem der Schalter kippt.<sup>73</sup>**



**„In dem Maße, in dem die Wucht und Omnipräsenz des Klangs (die bis in unser Körperinneres hineinreicht) die Dimensionalität unserer Raumwahrnehmung zersetzt, verliert die Kategorie visueller Verortung an Gewicht - der »visual space« unseres Alltags weicht dem »auditory space« der Heterotopie.“<sup>74</sup>**

Die alltäglich nur ästhetisch gelesene Wahrnehmung von Musik schwenkt um und entwickelt einen physischen Moment, dessen Empfänger der Körper ist, der in sich seine Organe geordnet hat um funktionieren zu können. Doch der auftreffende Empfindungsblock, als eine dichte Verflechtung von Affekten und Perzepten, setzt sich an den Organismus an um ihn zu deformieren, Schicht für Schicht die Organisationsebenen abzutragen und ihn dem sogenannten organlosen Körper näher zu bringen. Der organlose Körper ist als die Immanenz-Ebene zu lesen, auf der die Organisation der Organe, also der Organismus wie eine Schicht aufgetragen wird. Ähnlich verhält sich dies mit der Schicht des Subjekts, die auf dem organlosen Körper liegt.

Die Körper werden im schummrigen Licht zu losen Schattenercheinungen, die durch das Pulsieren des Stroboskoplichtes dem Takt des Basses unterworfen werden. Die Schicht des Subjektes beginnt Stück für Stück zu bröckeln.

Dieser Zersetzungsprozess muss jedoch mit Geduld vollzogen werden, der Empfindungsblock darf lediglich kleine Teile in Richtung dieser fleischlichen Wahrnehmung abstemmen. Überschreitung führt dabei zu Vernichtung. Mit Bedacht darf der Techno unsere Schichten, etwa die des Subjekts, stückweise abbauen.

Danach erfolgt jedoch ein Akt der Heilung, bis man sich beim nächsten Mal erneut der Deformierung mit geschlossenen Augen und offenen Ohren hingibt.<sup>75</sup>

72. vgl. Rapp 2013

73. vgl. Henschel 2015: 5f

74. Henschel 2015: 6

75. vgl. Henschel 2015:

12ff

# 5.6 Haus-Rucker-Co

## Ortner, Zamp, Pinter

1967 formierte sich in Wien eine Gruppe aus den zwei Architekten Laurids Ortner und Günter Zamp, sowie dem Maler Klaus Pinter, die sich mit ihren radikalen neuen Gestaltungskonzepten dem Widerstand gegen traditionellen Kunst- und Architekturstrategien verschrieben hatten. Mit der Umsetzung zahlreicher ‚Provisorischer-Architektur‘-Konzepten und Miniatur-Kosmen, brachten sie ihre Forderungen nach der Verbindung von Kunst und Leben, der Entmythisierung der Kunstwelt und der Aufhebung der Grenzziehung zwischen den Kunstgattungen, inmitten der Stadt sichtbar zum Ausdruck.

Meist aus PVC Hüllen geformte Raumobjekte sollten zum Beispiel das Wahrnehmungsspektrum erweitern.<sup>76</sup> Zu diesen zählen zum Beispiel der Mind Expander, der Ballon für zwei, die Oase No.7 und das gelbe Herz. Durch akustische und optische Effekte wird mit der umliegenden Umgebung gebrochen, der oder die Nutzer müssen sich auf den Takt des kleinen Kosmos einlassen. So werden etwa im Mind-Expander durch Linienbilder, blinkende Lichter und einem Takter, der Herztöne simuliert, die beiden Nutzer zu einem auf den Atem fokussierten fließenden Zustand hingeführt, der eine Erweiterung der physischen und psychischen Grenzen verspricht.<sup>77</sup>

Ähnlich agieren die Mini-Environments des gelben Herzes und der Ballon für zwei. Der Ballon schafft einen Schutzraum der zwei Personen, die einander nahestehen, erlaubt ein neues Maß an Ruhe, Geborgenheit und Entspannung zu erfahren. Dem Konzept nach soll man in weiterer Folge die Fähigkeiten besitzen sich noch stärker Lieben zu können.<sup>78</sup>

Neben der Bewusstseinsweiterung stellt auch die Stadtgestaltung einen wesentlichen Teil der Arbeit von Haus-Rucker-Co. dar. Die Kombination der beiden Bereiche ergibt schließlich die Provisorische-Architektur. Dabei handelt es sich um Rahmen, Tore, Pavillons oder andere Objekte die im



Abb.21 Gelbes Herz, Haus-Rucker-Co, 1967



Abb.22 Riesenbillard, Haus-Rucker-Co, 1970

Stadtraum platziert werden und im engen inhaltlichen, formalen und räumlichen Bezug zu ihrem Kontext stehen. So werden neue Wahrnehmungsräumen des Ortes geschaffen, in welche der Besucher sowohl physisch als auch psychisch direkt integriert ist.<sup>79</sup> Eine andere Form der Spektrumserweiterung wurde bei der Umsetzung des Riesenbillards erlangt, wobei man sich hier zweierlei Ausbrüche aus dem Gewohnten bediente. Zum einen formulierte das Werk ein sehr deutliches Statement im Hinblick auf die konventionelle Museum-Besucher-Beziehung und deren passiven Gemüts. Das große weiße Kissen und die darauf liegenden Kugeln können für sich nichts, sie treffen keine Aussage solange der Besucher das Spielfeld nicht betritt. Komplettiert der Akteur mit seinen Aktionen jedoch das Ereignis, beginnt es zu wirken, beide verschmelzen zum Kunstwerk. Auf der anderen Seite blickte man auf den Alltag der Menschen selbst und gibt ihnen in Form einer Ausnahmesituation und eines Ausnahmeortes die Möglichkeit sich wild austoben zu dürfen. Körperliche Erfahrungen des Alltags werden mit schweißtreibenden Spielen auf dem riesigen Luftkissen übertrumpft und so der Erlebnisspielraum ‚erwachsener‘ Bürger erweitert.<sup>80</sup>

76. vgl. Bogner 1992: 7

77. vgl. ebd: 13

78. vgl. ebd: 17

79. vgl. ebd: 7

80. vgl. ebd: 41

# 5.7

## Karneval - Eine Fest-Heterotopie

Schon zuvor wurde der Karneval als Form der rituellen Entladung der Exzess-Energie thematisiert, nun wird er nochmals aufgegriffen, um eine deutlichere Vergleichbarkeit mit der Heterotopie des Berghains zu erreichen. Anders als New-Babylon, der Fun Palace, die Haus-Rucker-Co oder das Dérive der Situationisten, handelt es sich bei den beiden Szenarien um real existierende Veranstaltungsmomente, sprich keine theoretischen Konzepte oder Kunstobjekte. Somit haben sie ähnliche Ausgangssituationen, die sich aber in ihrer Ausführung doch wesentlich unterscheiden.

Zunächst jedoch zu den allgemeinen Grundzügen des Karnevals. Der prominenteste Part der Feierlichkeiten findet verteilt mitten in den Straßen der Städte statt. Mehr wie ein omnipräsentes Straßenfest, das gar keinem spezifischen Ort zugeteilt werden kann, nimmt die Feierlichkeit in einem anarchistischen Akt die öffentlichen Plätze ein. Die Außenlinien der Menschenansammlungen zeichnen die ungefähre Umgrenzung einer temporären Ausnahmezone ab, innerhalb der Masse herrscht ein grobes Einverständnis darüber welche Konventionen ausgesetzt werden dürfen oder nicht. Die Heterogenität des Publikums, in Folge einer bedingungslosen Teilnahmemöglichkeit, birgt jedoch auch ein hohes Konfliktpotenzial. Anders als bei limitierten Veranstaltungen, unabhängig der Größe der Herausforderung zum Übertreten der Schwelle, ist hier lediglich das Event per se der gemeinsame Nenner. Die Folge davon ist vermutlich eine geringere Identifikation mit den umgebenden Menschen, damit einher geht ebenfalls ein geringeres Verantwortungsbewusstsein.

Es handelt sich beim Karneval, um ein starkes kollektives Gruppenerlebnis, man bedenke nur einmal die riesigen Menschenmassen auf den Straßen, die eine Art Schwarmeuphorie auslösen. Jedoch bewirken die gebildeten Schwärme auch eine gewisse Blindheit. Geachtet wird lediglich auf die eigene Gruppe, die sich in unmittelbarer Nähe befindet, für Geschehnisse außerhalb dieses Kontexts fühlt man sich jedoch nicht zuständig. Im Vergleich etwa mit der Erfahrung im Berghain, welche eigentlich eine sehr individuelle, körperliche und somit weniger abhängig von der Gemeinschaft ist, scheint das Bewusstsein



Abb.23 Aneignung des Stadtraums

und die Aufmerksamkeit gegenüber seinen Mitfeiernden stärker ausgeprägt zu sein. Dieses Phänomen ist wahrscheinlich dem durch die gemeinsam überwundene Schwelle provozierten Gemeinschaftsgefühls zuzuschreiben. Eine weitere Parallele, die ebenfalls auf das Verhalten der Feiargesellschaft Einfluss nimmt, stellt das Spiel mit dem Subjekt dar. Was im Berghain durch die deformierenden Empfindungswesen die aus dem Techno emporsteigt vollzogen wird und eine schwammige Subjektwahrnehmung hinterlässt, übernimmt die Kostümierung beim Karneval in noch viel absoluteren Zügen. Hier passiert nicht nur eine Veränderung, sondern eine temporäre Verfremdung der eigenen Person. Dementsprechend verändern sich auch die Beziehungen zu den umgebenden Menschen. Versteckt hinter einem Kostüm, welches wahrscheinlich noch von weiteren Personen im näheren Umkreis getragen wird, lässt sich das Verantwortungsgefühls leicht abstreifen. Der kleine regellose Urlaub von uns selbst lässt demnach nicht nur befreite Ehrlichkeit uns Selbst gegenüber walten, sondern lädt auch zu einem Ego-Trip ohne Rück- und Umsicht ein.

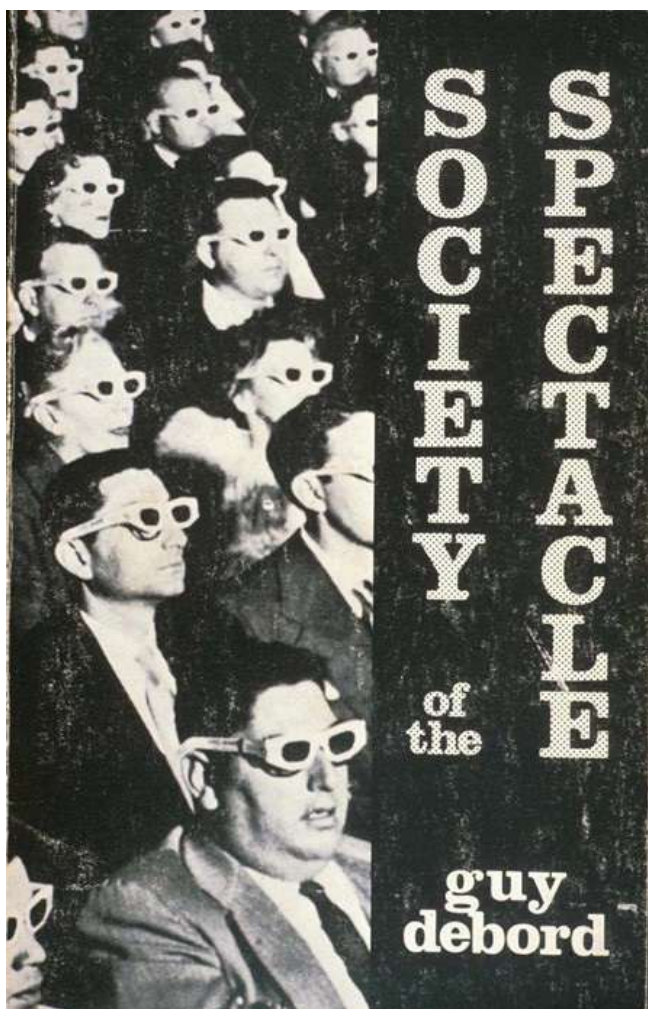


Abb.24 Society of the Spectacle, Guy Debord, 1983

# 6.0 Visuelle Annäherung

**Entwurfstaktiken**

**typologische  
Reize - Katalog**

**Baukörper und  
Ausdruck -  
666 Modellstudie**

# 6.1

## Entwurfstaktiken - Détournement und Bricolage

Bestimmend im architektonischen Entwurf des Projekts ist sein Prozess, der sich auf die Taktiken der Bricolage und des Détournement beruft. Folglich steht nicht das Zitieren ausgefeilter gesamtheitlicher Lösungsansätze verwandter Aufgabenstellungen im Fokus, sondern das Aufnehmen von Bruchstücken und das Herstellen eines neuen Dialoges zwischen ihnen. Das scheinbar regellose Spiel mit den Schätzen des Fundus formt sich zu einer wilden Plastik, die keinen vorgefertigten Ansprüchen gerecht wird. Sie verlangt nach neuen, nur ihr eigenen Umgangsformen mit Architektur, Raum und der sie einnehmenden Personen.

Die Bricolage geht auf den Anthropologen Claude Lévi-Strauss zurück, der dieser das „wilde Denken“ zugrunde legt. Damit ist der wilde Ursprung des Denkprozesses gemeint, jener Schritt der die Menschen aus der Natur zur Zivilisation führt und eine Ordnung ist die Dinge zeichnet. Als Bricoleur ist man ein\_e Bastler\_in, der\_die stets nur mit dem beschränkten Repertoire an bereits bestehenden Elementen arbeiten kann. Man verfügt über Artefakte und Kenntnisse und stellt diese in einen neuen Kontext und befreit sie damit aus ihrem ursprünglichen Normativ. Der Bricoleur steht im ständigen Austausch mit seinen Mitteln, die bis zu seinem Auftritt in keinerlei Zusammenhang zu einander oder zu der Aufgabe stehen. Ein Ziel eines vergangenen Projekts kann somit stets zum Mittel eines Neuen gewandelt werden. Nach seinem Eingriff der Neudeutung hat der Bricoleur die heterogenen objets trouvés zu einer kollektiven Antwort formiert.

Die Bricolage kann als das Gegengewicht der vor Rationalität und Funktionalismus strotzenden Moderne gesehen werden, welche mit seinem exzessiven Verlangen nach Freiheit und Improvisation, Kreativität und Individualität in sich eint. So findet man sich als Bricoleur sowohl als Antiquar\_in wieder, verkörpert jedoch gleichermaßen die Rolle des\_der Entdecker\_in.<sup>81</sup>

Im Détournement, sprich der Zweckentfremdung, fanden die Situationisten neben der Praktik des Dérive ihr wichtigstes Handlungsinstrument. Zentral ist hier die Überlegung des Bruchs mit





Abb.25 Détournement: Collage Werbetafel, Guy Debord, 1983

der Totalität des Spektakels, in dem man ein Element aus ihm herauslöst und in einem neuen subjektiven Sinnzusammenhang implantiert. Durch das Befreien des in seiner Anwendung etablierten Objekts von seiner anfänglichen Bedeutung und dessen bewussten Neuanwendung, werden spielerisch neue Identitäten und Realitäten gestaltet. So geschieht es etwa auch beim Dérive, indem der städtische Raum zum Aufspüren neuer Situationen dient.

Die Situationisten beziehen sich jedoch bei der Zweckentfremdung im Wesentlichen auf bestehende Kunstproduktionen die beim Collagieren neue Verknüpfungen erfahren, ähnlich provokante Statements gehen aus dem beliebigen Herbeizitieren anderer Texte hervor.<sup>82</sup>

Die gesammelten Entwürfe bilden einen Katalog an typologischen Reizen, dessen gemeinsamer Nenner die Faszination für formale Obskürität darstellt. In ihren kraftvollen Figuren reizen sie mit assoziativer Überartikulation und dem Spielen mit formaler Disposition einzelner Elemente.

Der bizarre Grundton der in den individuellen Extremen der gewählten Projekte schlummert, gilt als eine der Bezugskomponenten für die Entwicklung des architektonischen Entwurfs.

81. Vgl. Scalbert 2011: 72ff.

82. Vgl. Debord 2007: 82f.

# 6.2 Katalog - Typologische Reize

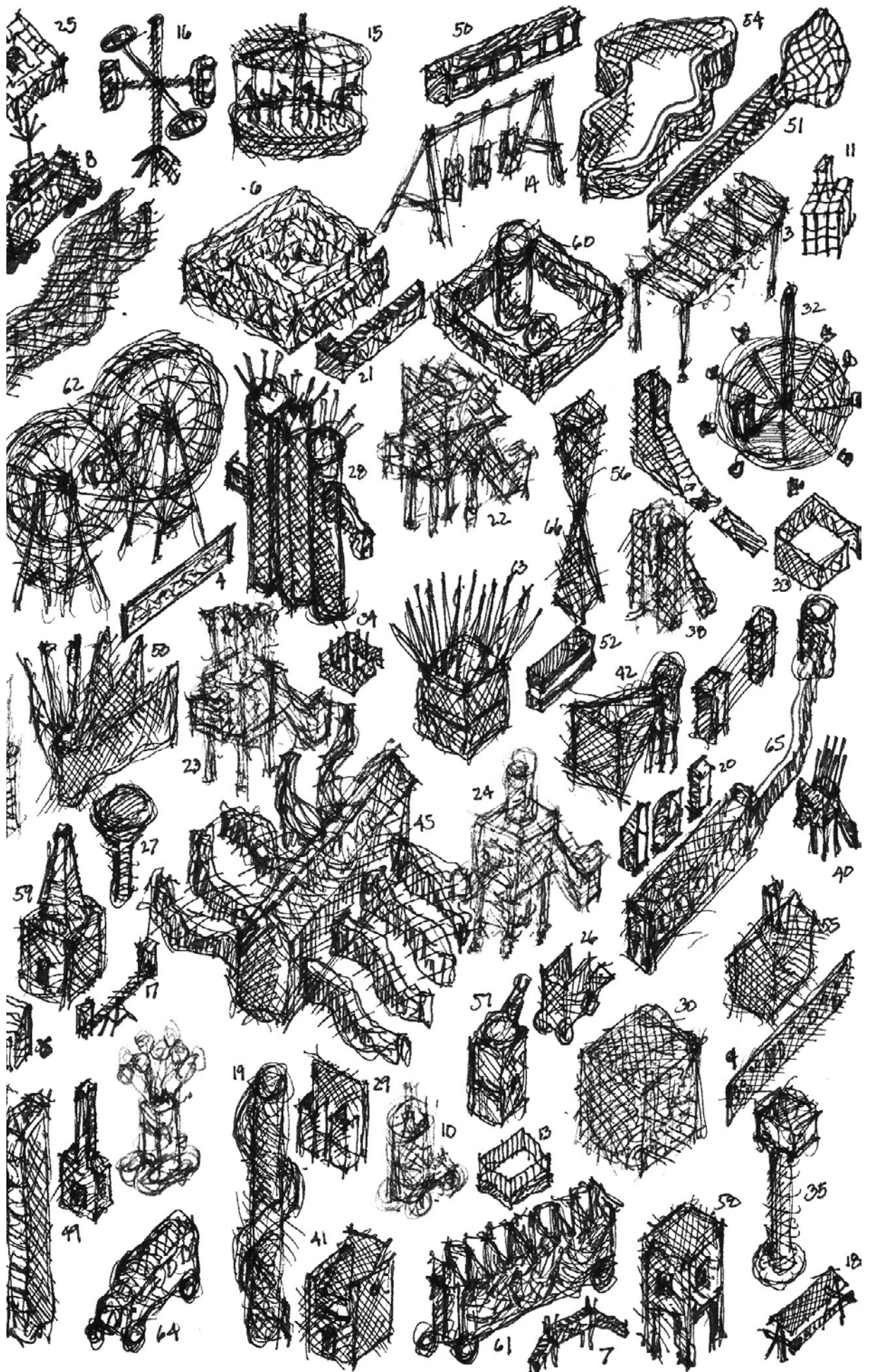
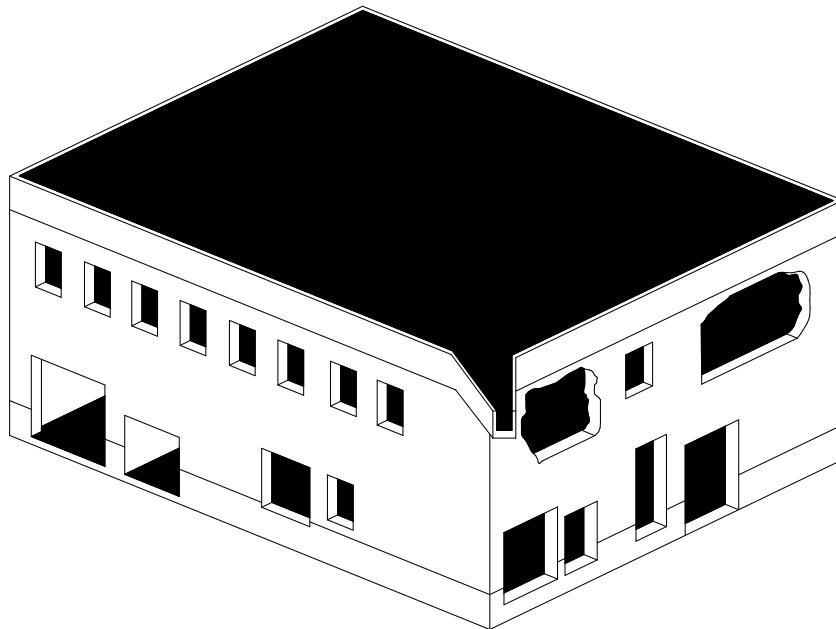


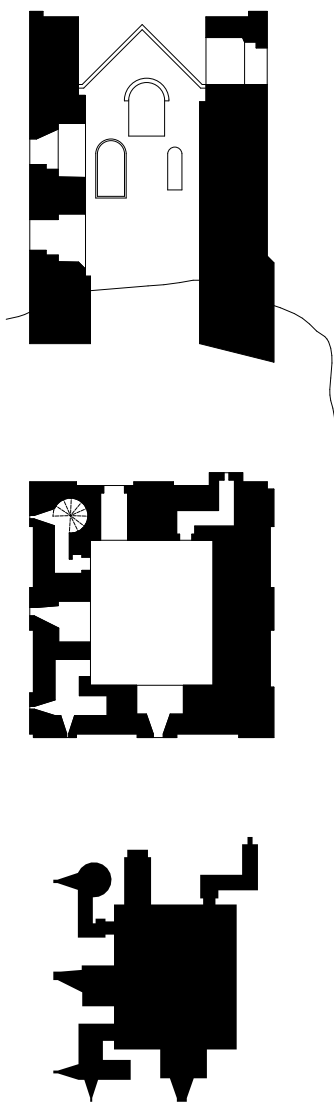
Abb.26 Skizzen der Strukturen Victims, John Hejduk, 1984

# No.1



## DAS HAUS MIT NASE

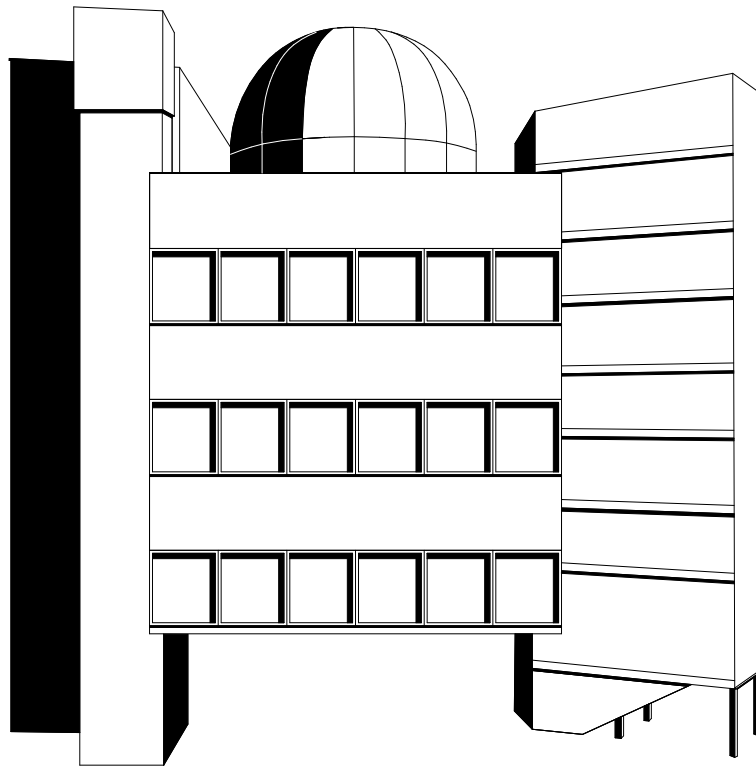
Antivilla, Arno Brandhuber, Krampnitz, Deutschland, 2015 [realisiert]



# WANDRAUM, HAUTKÖRPER, WANDKÖRPER

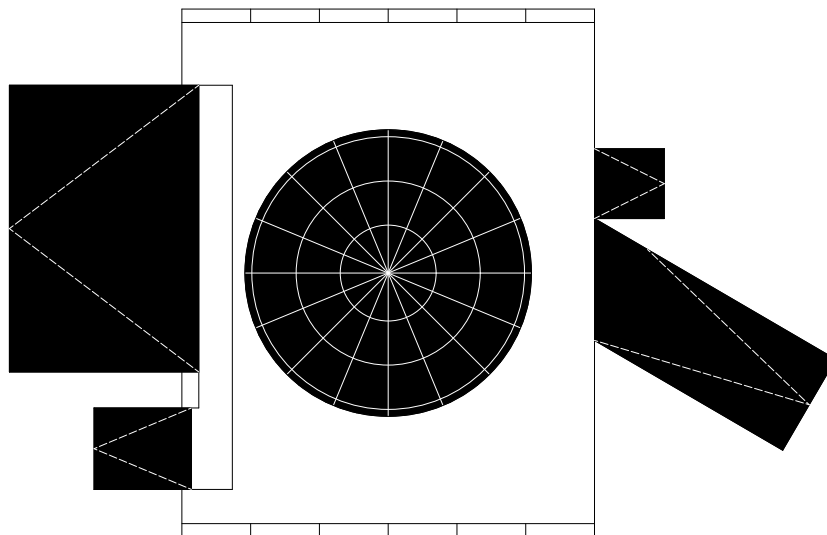
Peak Castle, Derbyshire, England, 1176 [realisiert]

# No.3



## VERTIKALER HANGAR

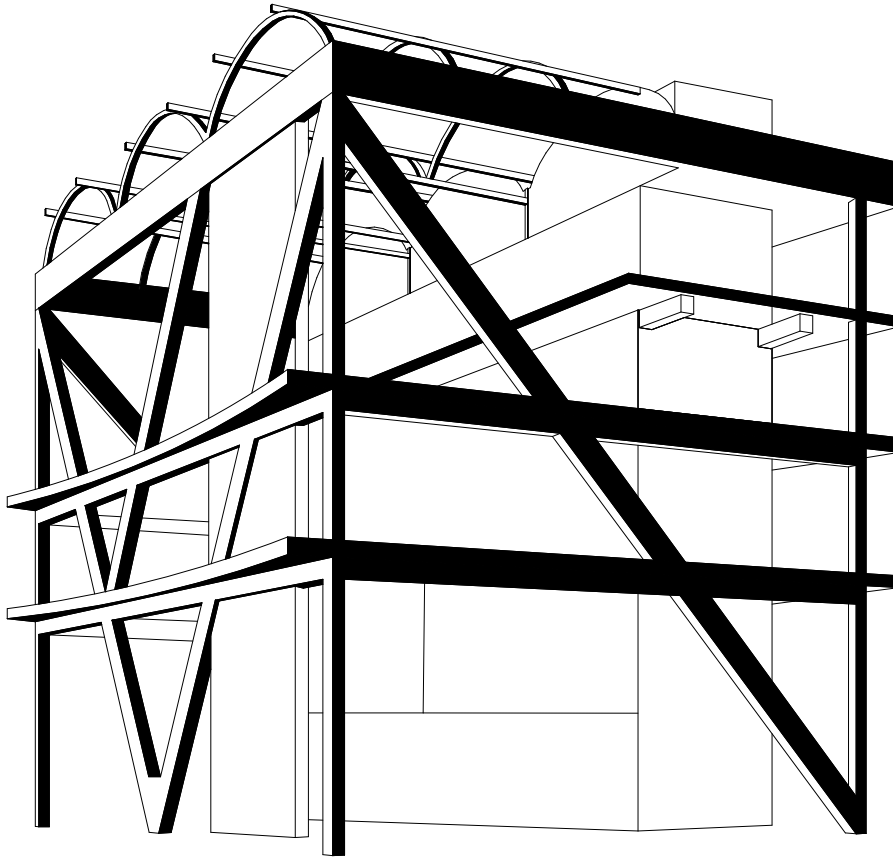
New Generation Research Center, Bruther, Caen, Frankreich, 2015 [realisiert]



# SCHWEIZERMESSER

New Generation Research Center, Bruther, Caen, Frankreich, 2015 [realisiert]

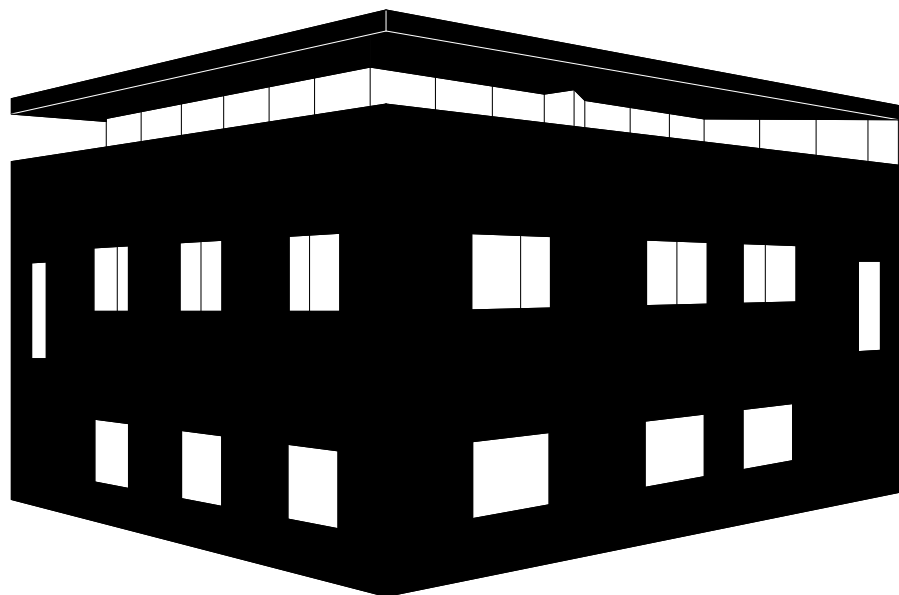
# No.5



## WÜRFEL MIT KRONE

Cultural and Sports Center, Bruther, Paris, Frankreich, 2015 [realisiert]

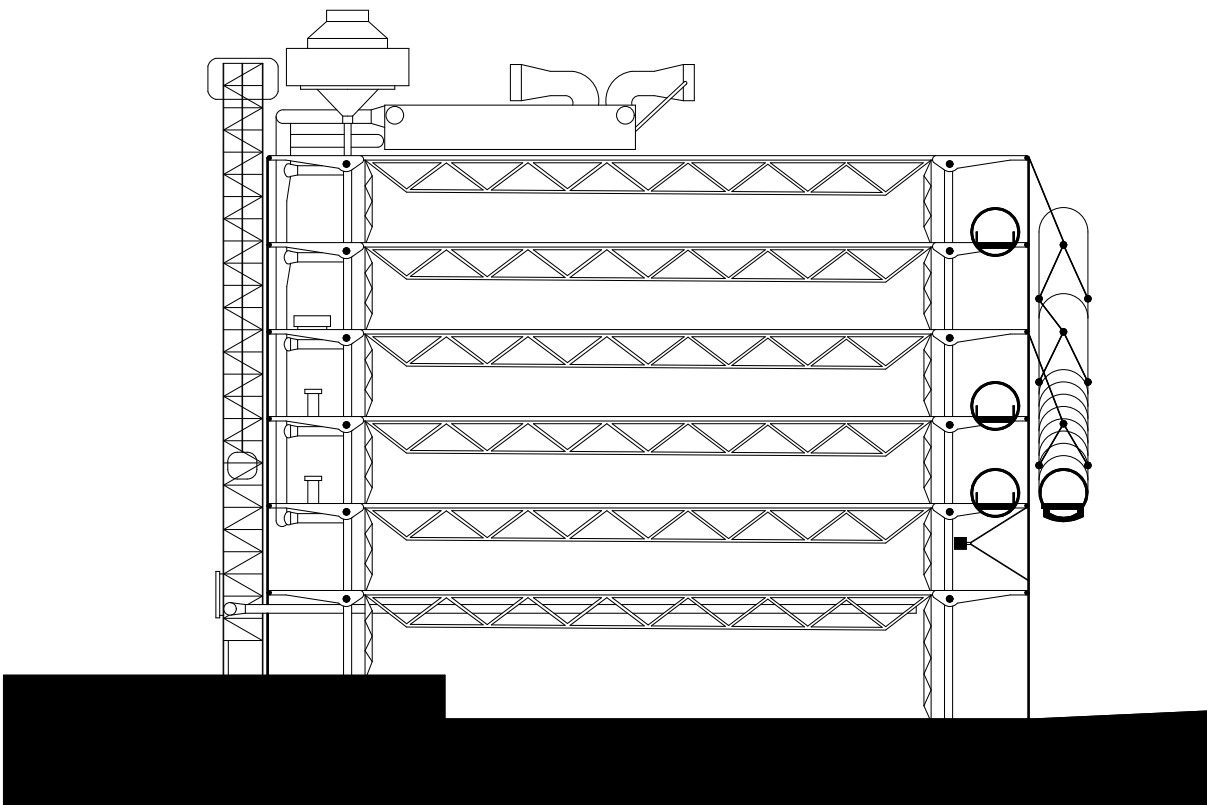




## HAUS OHNE GESICHT

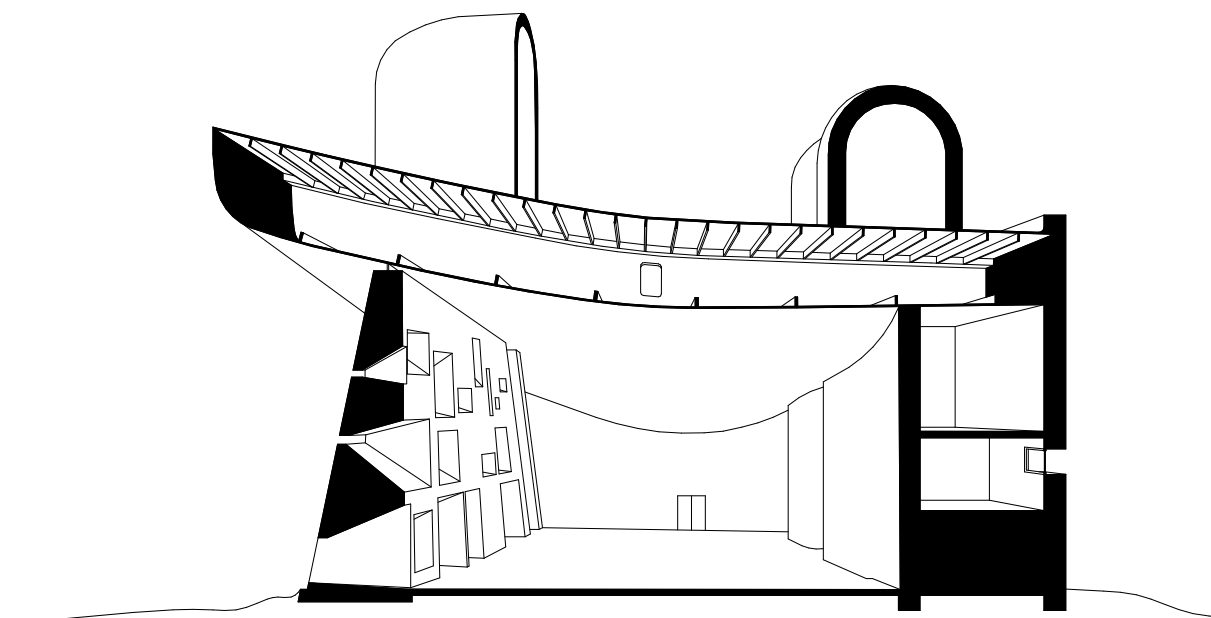
Dirty House, Adjaye Associates, London, Großbritannien, 2002 [realisiert]

# No.7



## PULSIERENDER MUSKEL

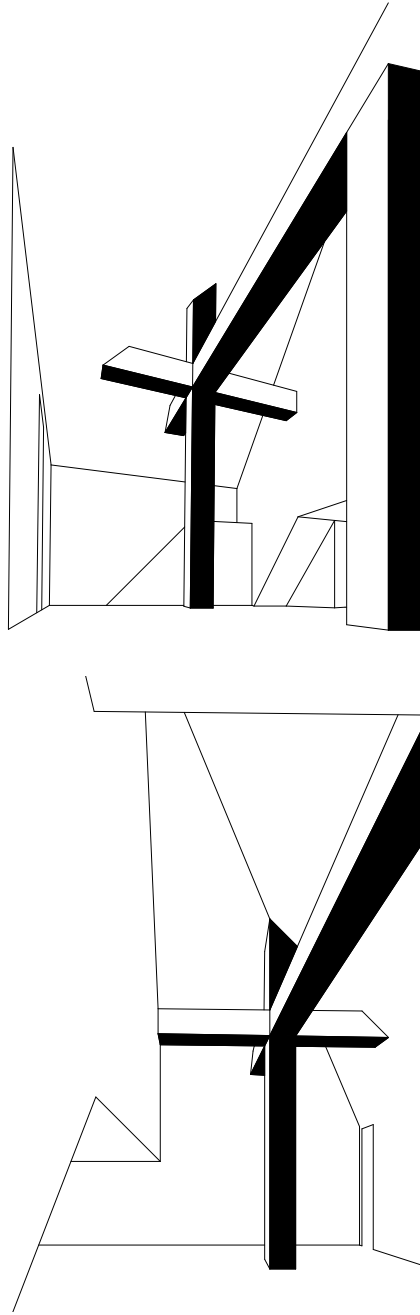
Centre Pompidou, Renzo Piano & Richard Rogers, Paris, Frankreich, 1977 [realisiert]



## WAND-POLSTER

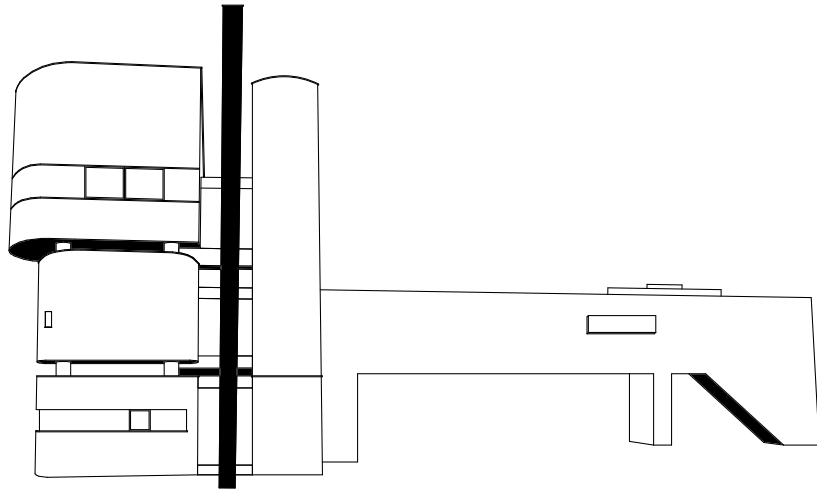
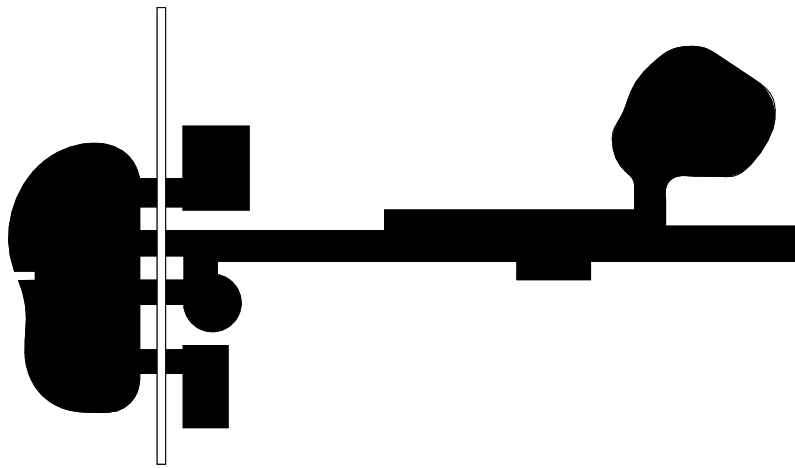
Notre-Dame-du-Haut de Ronchamp, Le Corbusier, Ronchamp, Frankreich, 1955 [realisiert]

# No.9



## ÜBERDIMENSIONIERUNG ALS SPIELRAUM

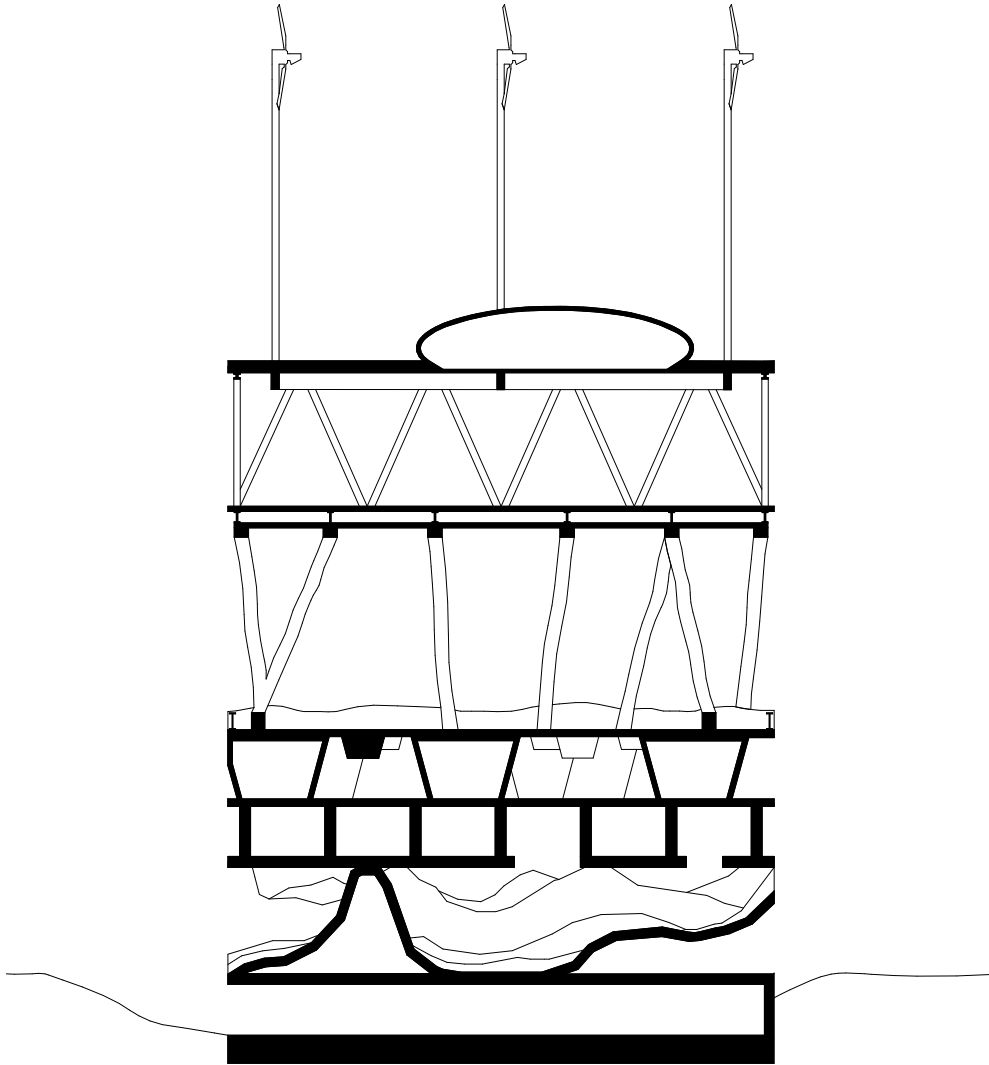
House in a curved road, Kazuo Shinohara, Tokyo, Japan, 1969 [realisiert]



## AORTA UND ORGANE

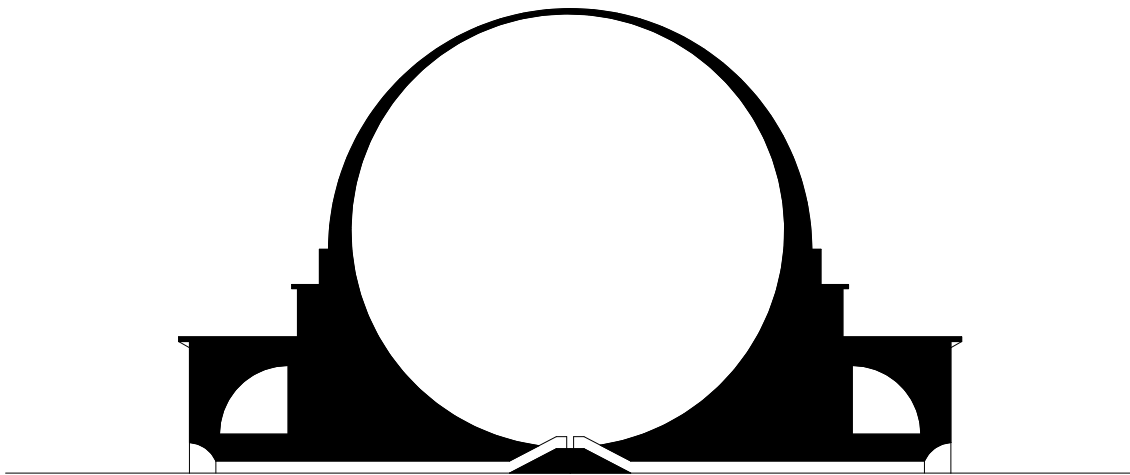
Wallhouse 2, John Hejuk, Ridgefield, USA, 1973 [realisiert]

# No.11



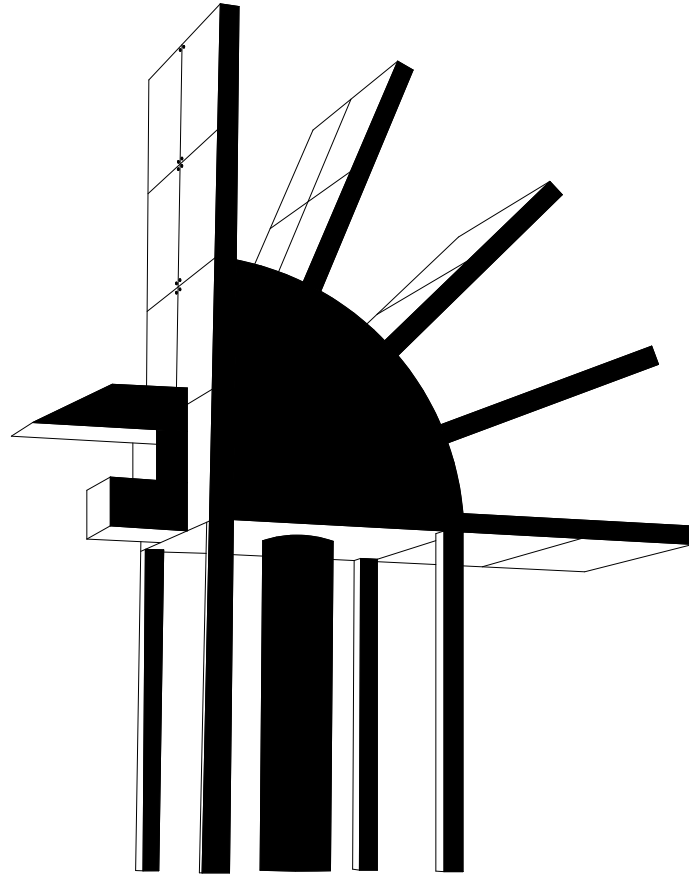
## VERTIKALE MASSLOSIGKEIT

EXPO 2000 niederländischer Pavillon, MVRDV, Hannover, Deutschland, 2000 [realisiert]



**EINE WELT EIN RAUM EIN RAUM EIN  
FOKUS EIN FOKUS EIN NICHTS**

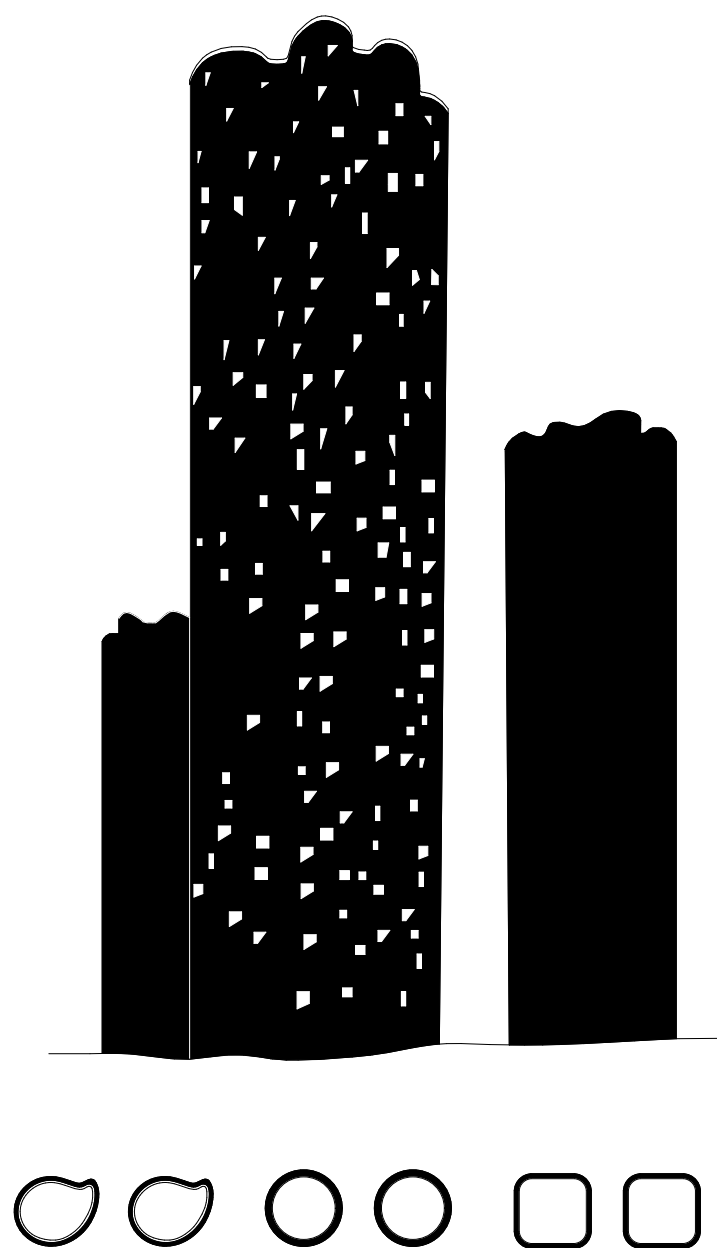
Kenotaph für Newton, Étienne-Louis Boullée, 1784



## KLEINE INGENIÖSE MONSTREN

The Lancaster/Hanover Masque, John Hejduk, Hanover, Deutschland, 1979-1983





# PICASSOS SPÄHER

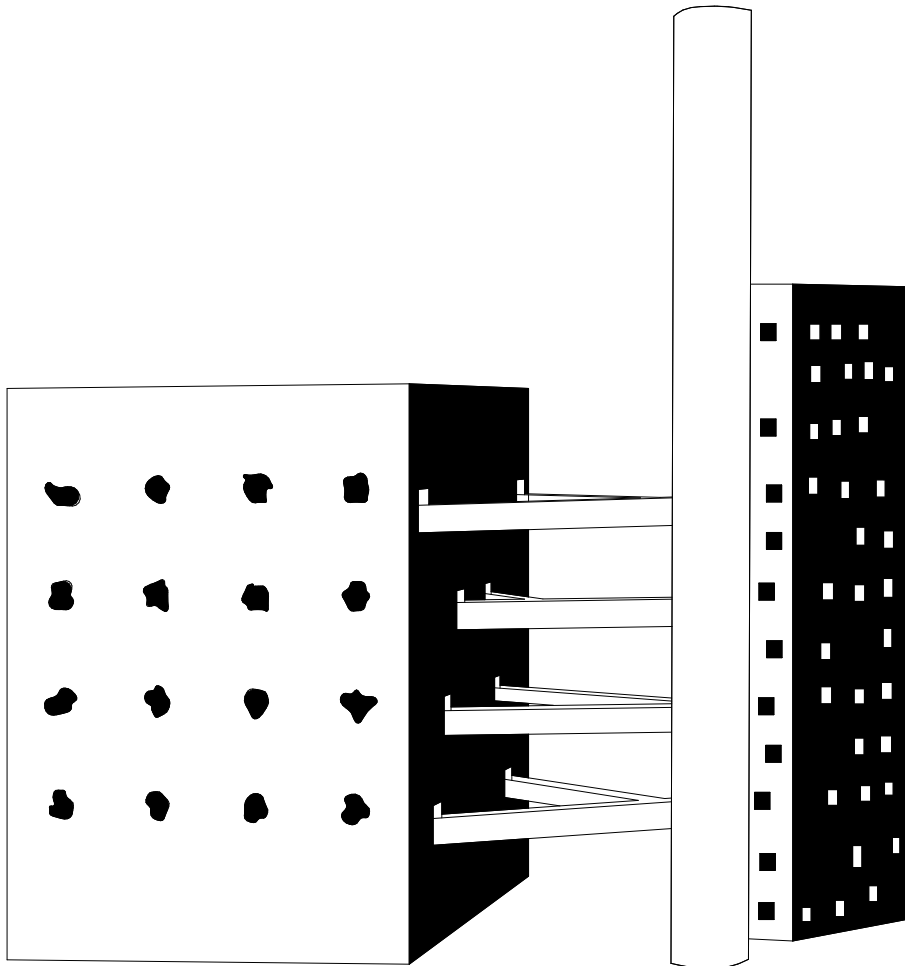
Tours Alliaud (Cité Pablo Picasso), Émile Aillaud, Nanterre, Frankreich, 1977 [realisiert]

# No.15



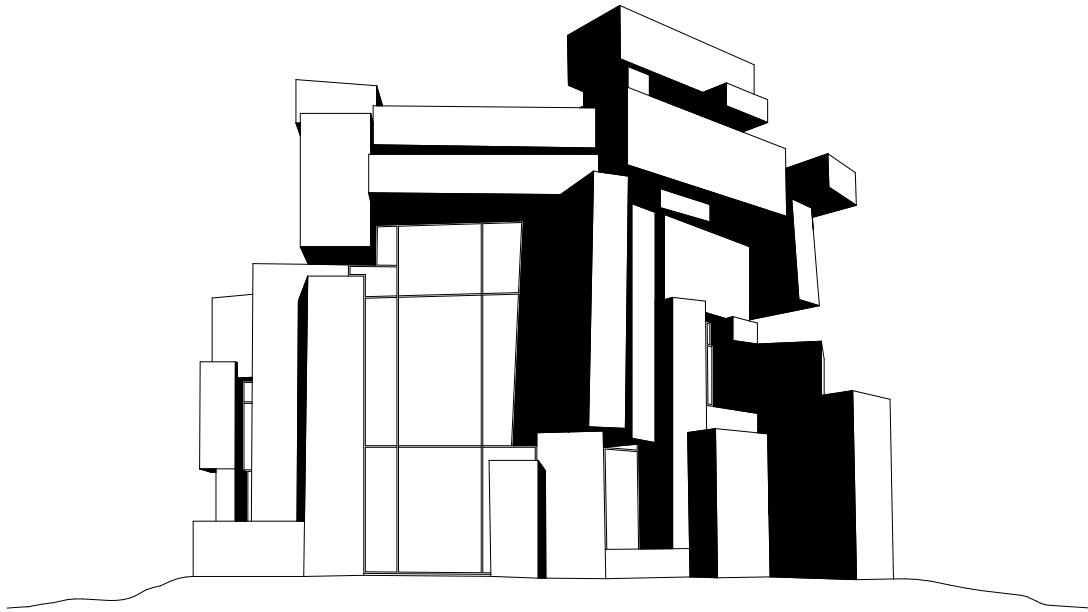
## PLATZ MIT LOCH

Piazza del Campo, Siena, Italien, Ersterwähnung 1169 [realisiert]



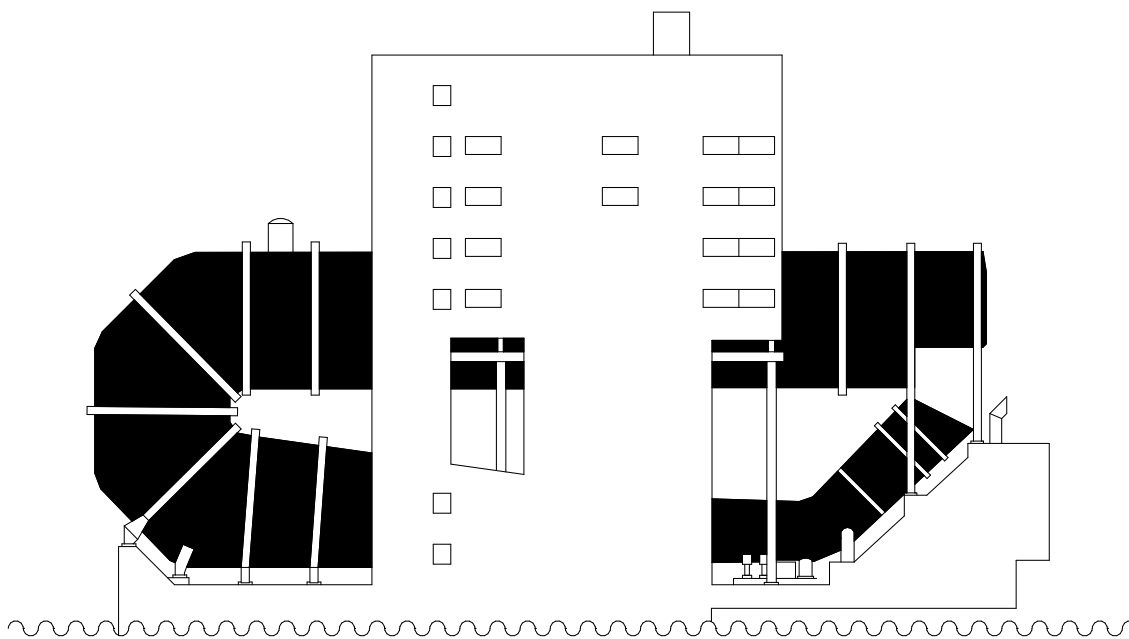
# PATEN-GEBÄUDE

SESC Pompéia Factory, Lina Bo Bardi, Sao Paulo, Brasilien, 1986 [realisiert]



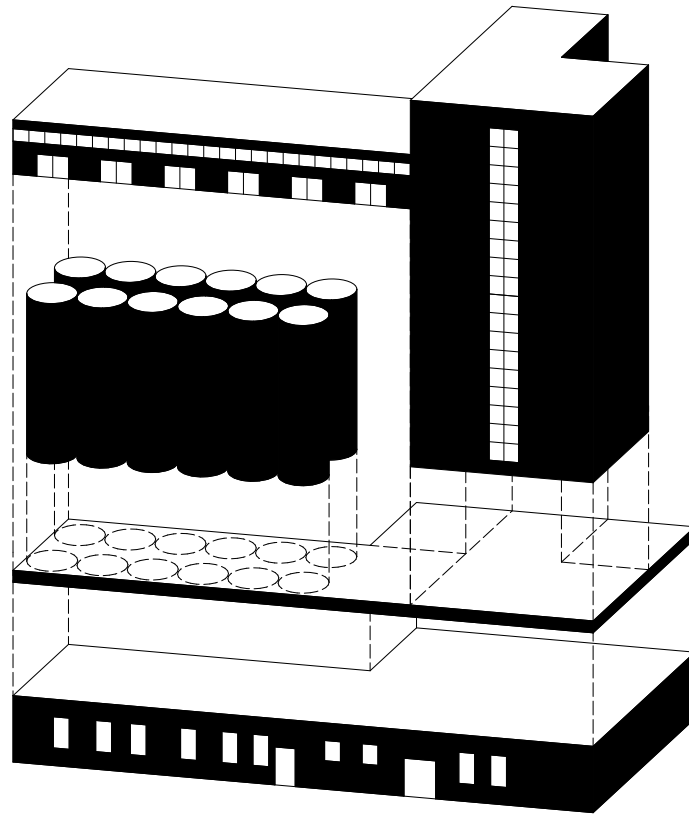
## SAKRALE SPIELSTEINE

Wotrubas Kirche, Fritz Wotrubas & Fritz Mayr, Wien, Österreich, 1976 [realisiert]



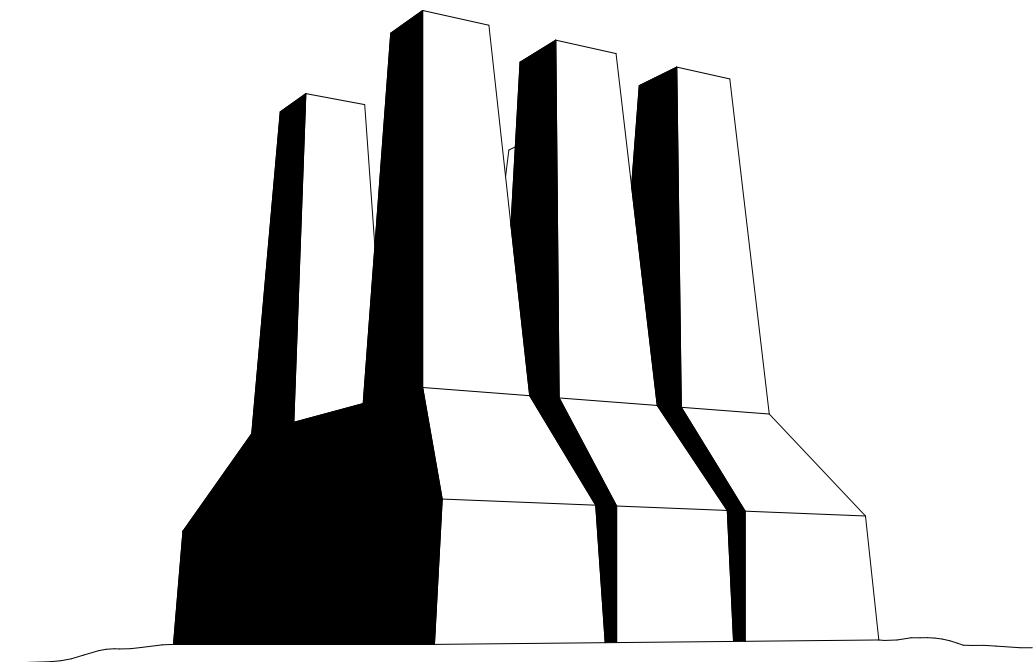
## SPREE-DAMPFER

Umlauftank 2, Ludwig Leo, Berlin, Deutschland, 1974 [realisiert]



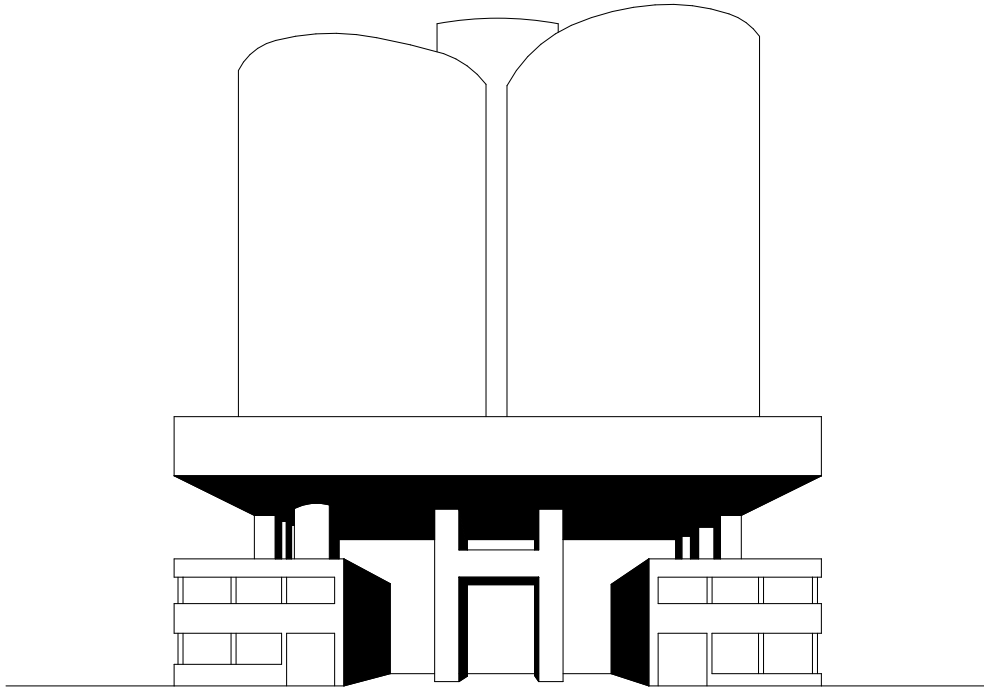
## LESBARE MASCHIENE

Silo-Top Studio, O-Office Architects, Liwan, China, 2013 [realisiert]



# DRILLINGE FÜR UTRECHT

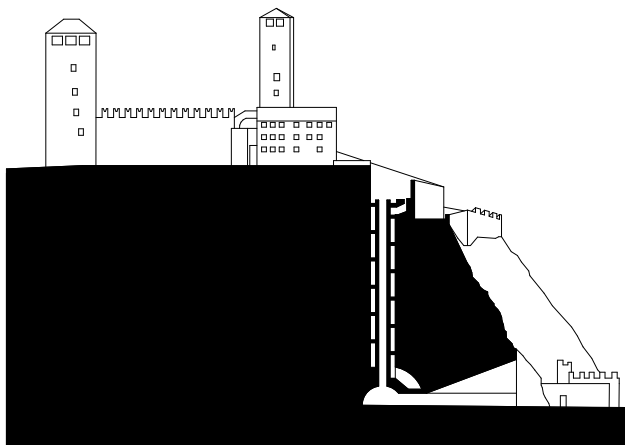
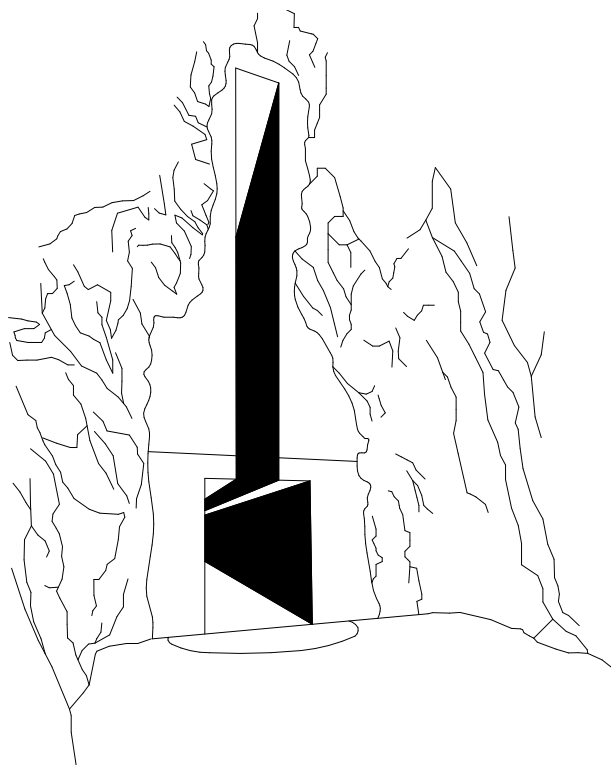
WKK, Liesbeth van der Pol, Utrecht, Niederlande, 2005 [realisiert]



## NICHTS FÄLLT INS GEWICHT

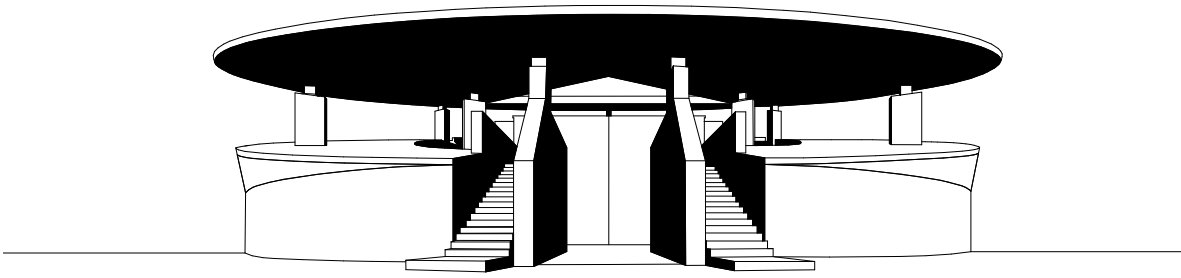
Silo, Luc & Xavier Arsène-Henry, Paris, Frankreich, 1968 [realisiert]





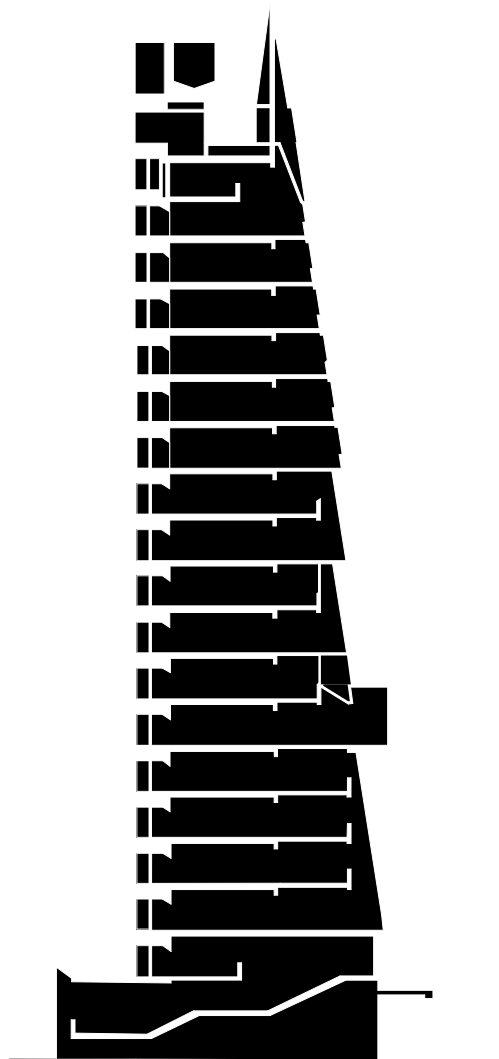
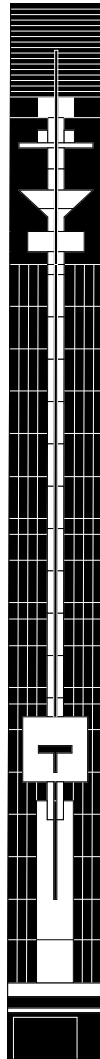
# UNTERTAGE

Castel del Grande, Aurelio Galfetti, Bellinzona, Schweiz, 1981 [realisiert]



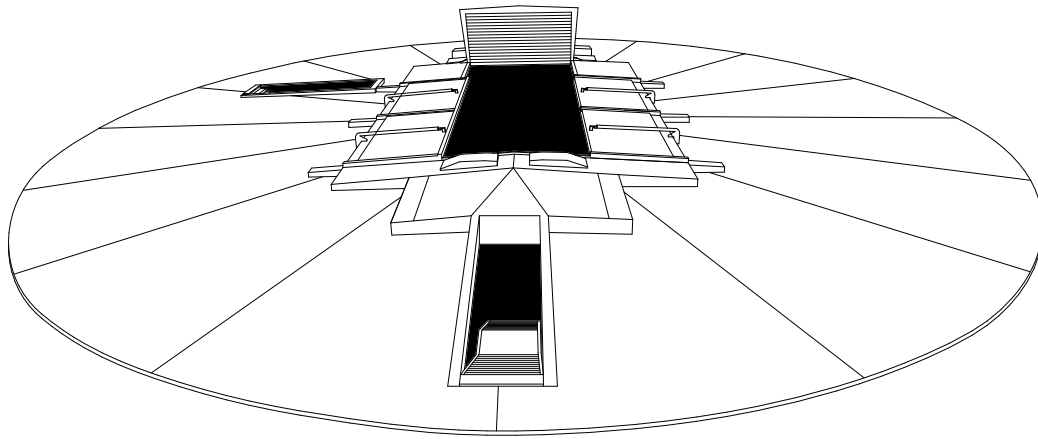
## UNBEKANNTES FLUGOBJEKT

Raketenstation Hombroich, Raimund Abraham, Neuss, Deutschland, 2017 [realisiert]



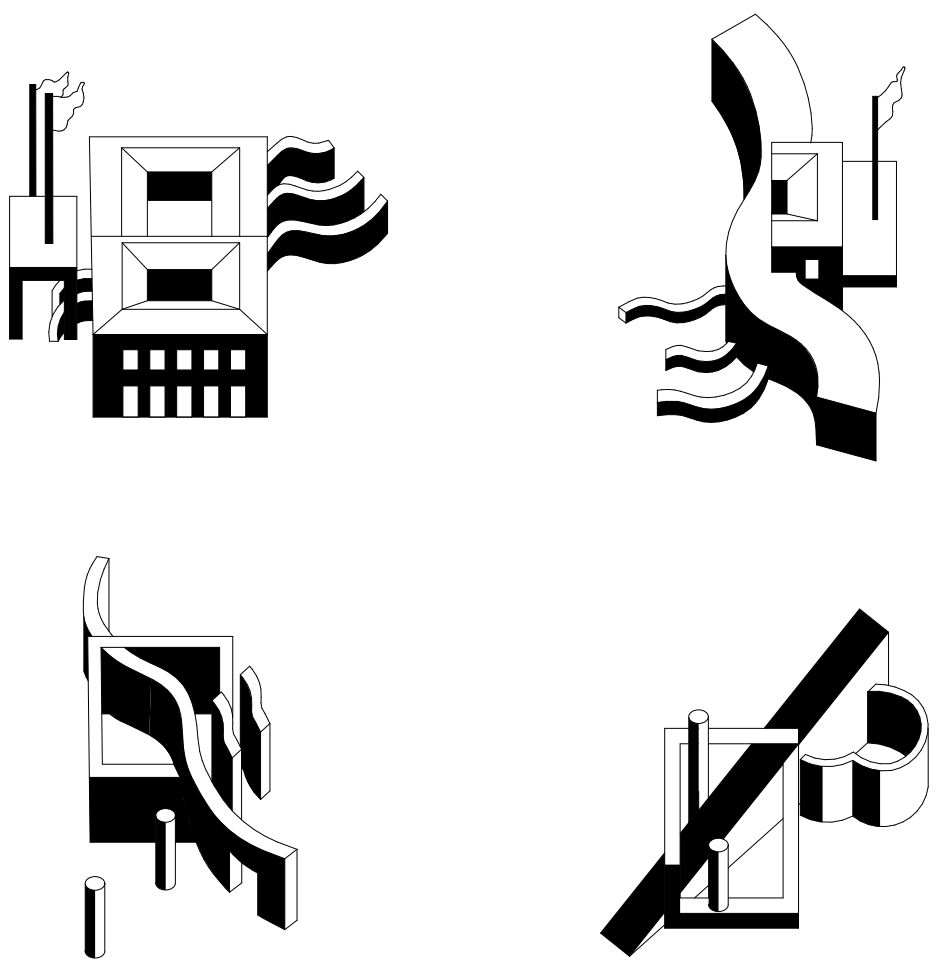
## BEENGTE DYNAMIK

Österreichisches Kulturinstitut, Raimund Abraham, New York, USA, 2002 [realisiert]



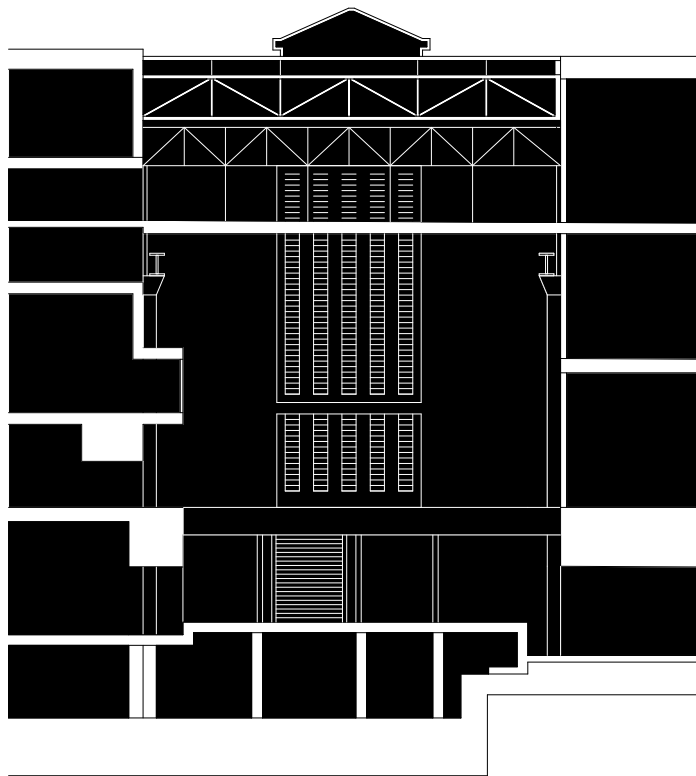
## RAUM OHNE KÖRPER

B018, Berard Khoury, Beirut, Lebanon, 1998 [realisiert]



# KÖRPER-COLLAGE

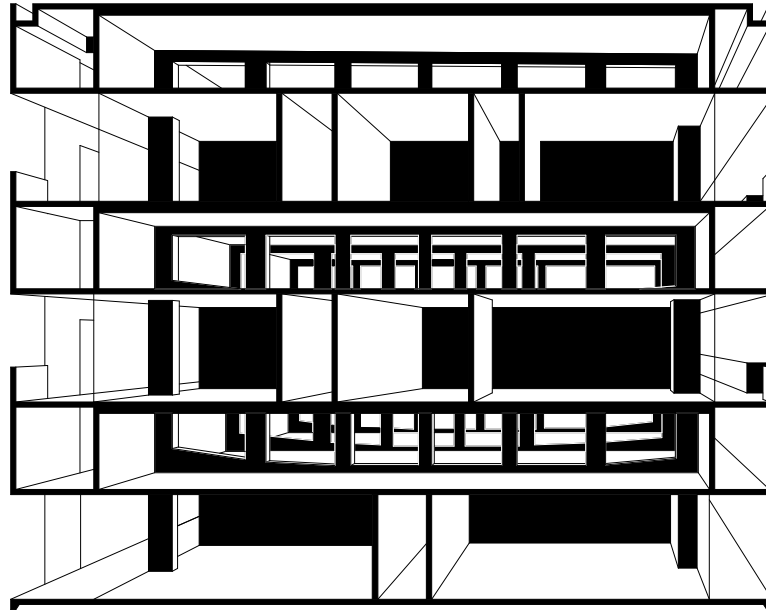
Folies - Parc de la Vilette, Berard Tschumi, Paris, Frankreich, 1987



## ERMÖGLICHUNGSSTRUKTUR

Turbinenhalle Tate Modern, Herzon & de Meuron, London, Großbritannien, 2000 [realisiert]

# PRIMÄR- UND SEKUNDÄRRaum

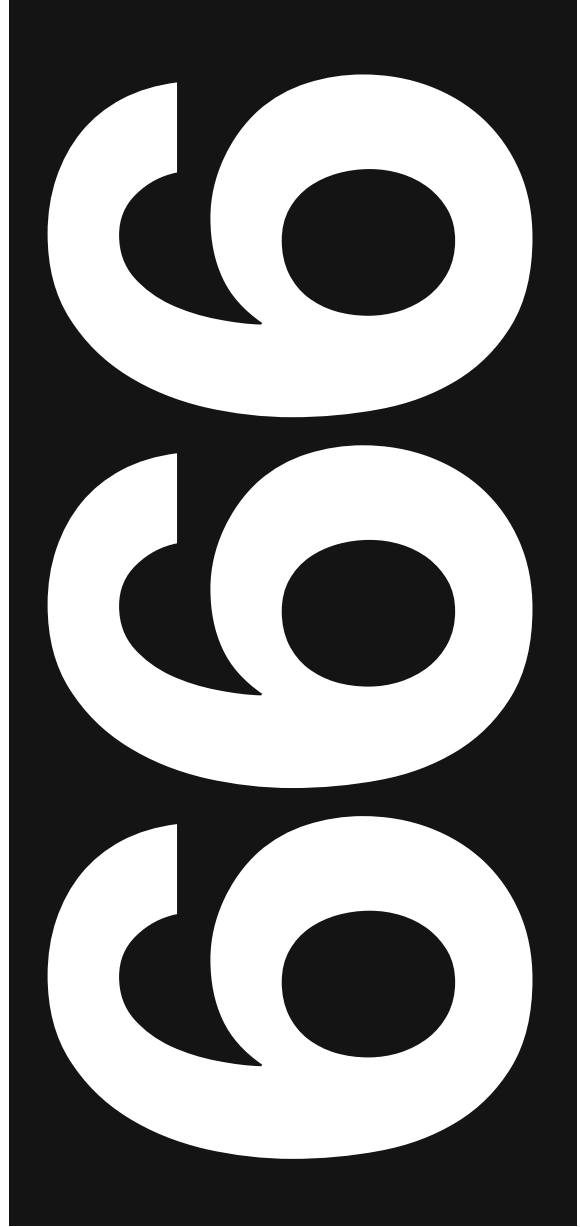


Salk Institute, Louis Kahn, San Diego, USA ,1965 [realisiert]

# 6.3

## Baukörper und Ausdruck - Modellstudie am Bauplatz





# 1 MUTTERSCHIFF

**BUNKER**

**MONUMENT**

**MONOLITH**

**ABWEISEND**

**GROB**

**UNZERSTÖRBAR**

**VERSCHLOSSEN**

**SPERRIG**

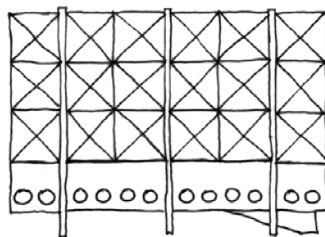
**EWIG**

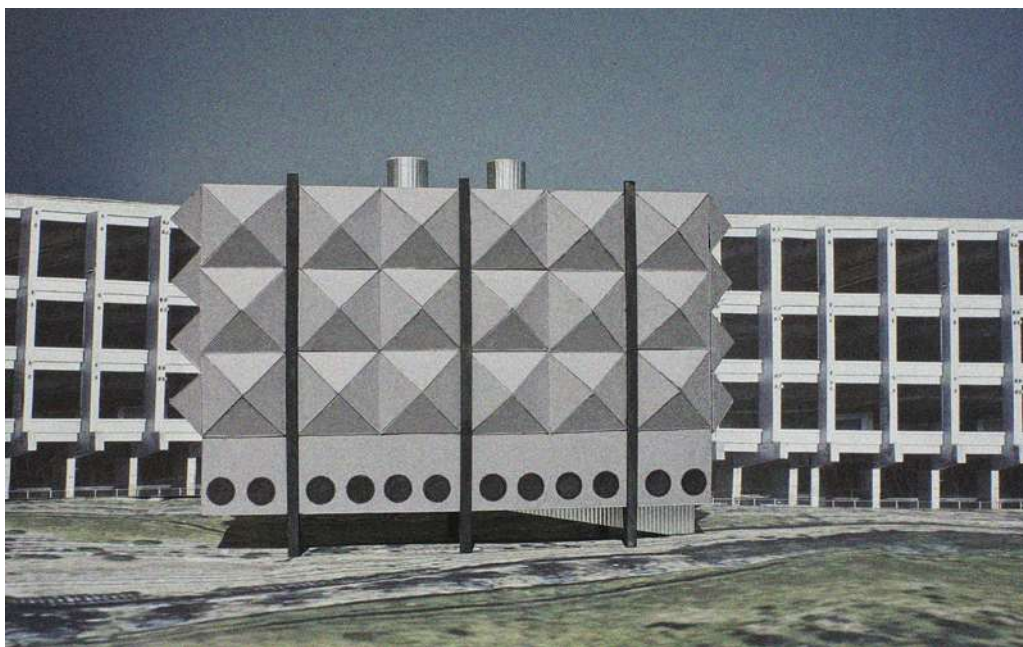
**SCHUTZRAUM**

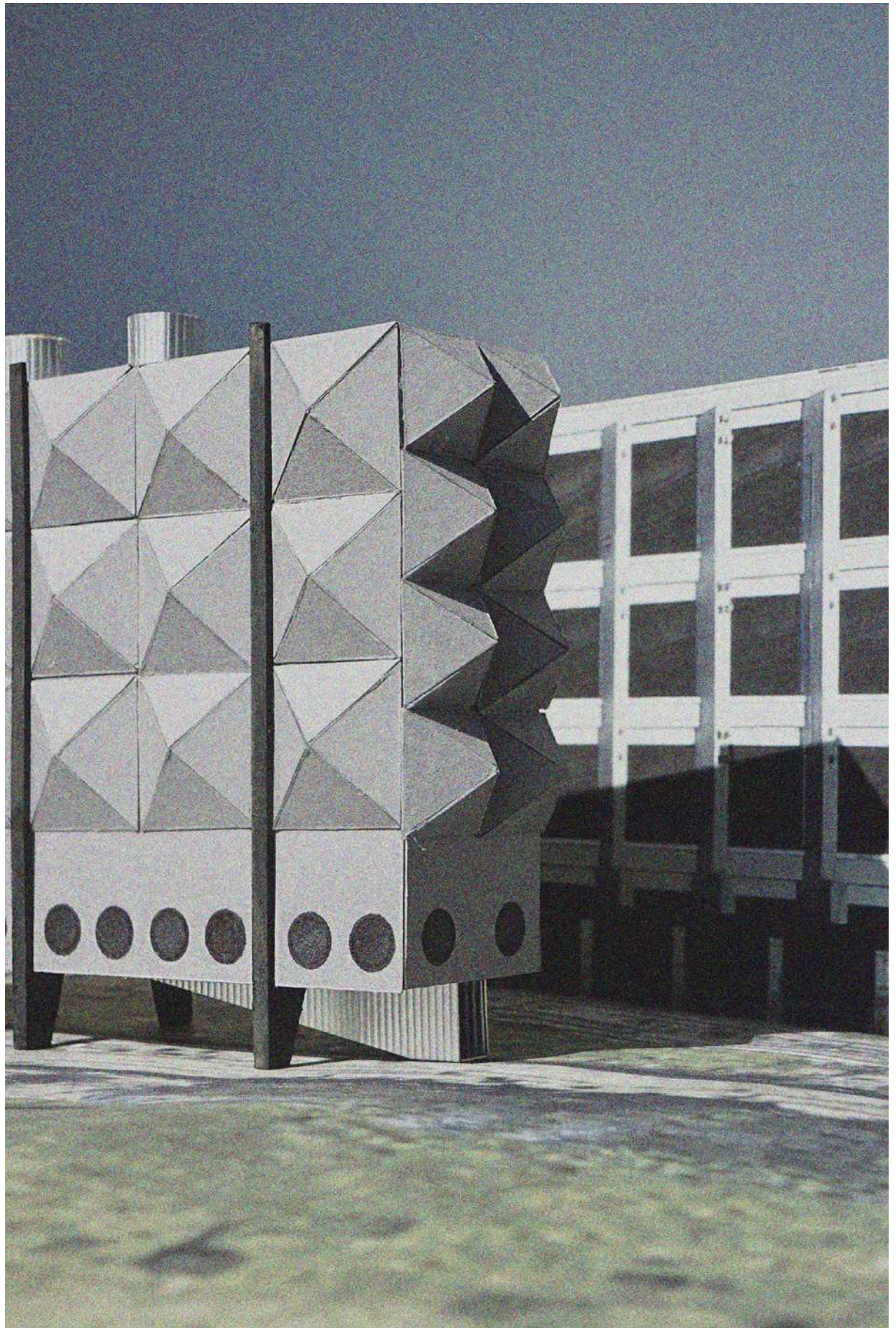
**KAPSEL**

**INTROVERTIERT**

**MASSIV**







# 2 NACHTTIER

**TROJANISCHES-**

**PFERD**

**MYSTISCH**

**FIGURATIV**

**ASSOZIATIV**

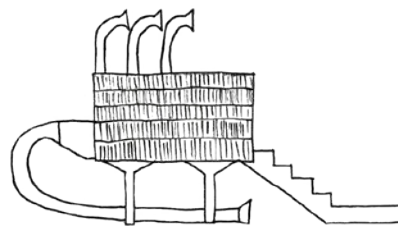
**IRRITIEREND**

**AUFFALLEND**

**GEHEIMNISVOLL**

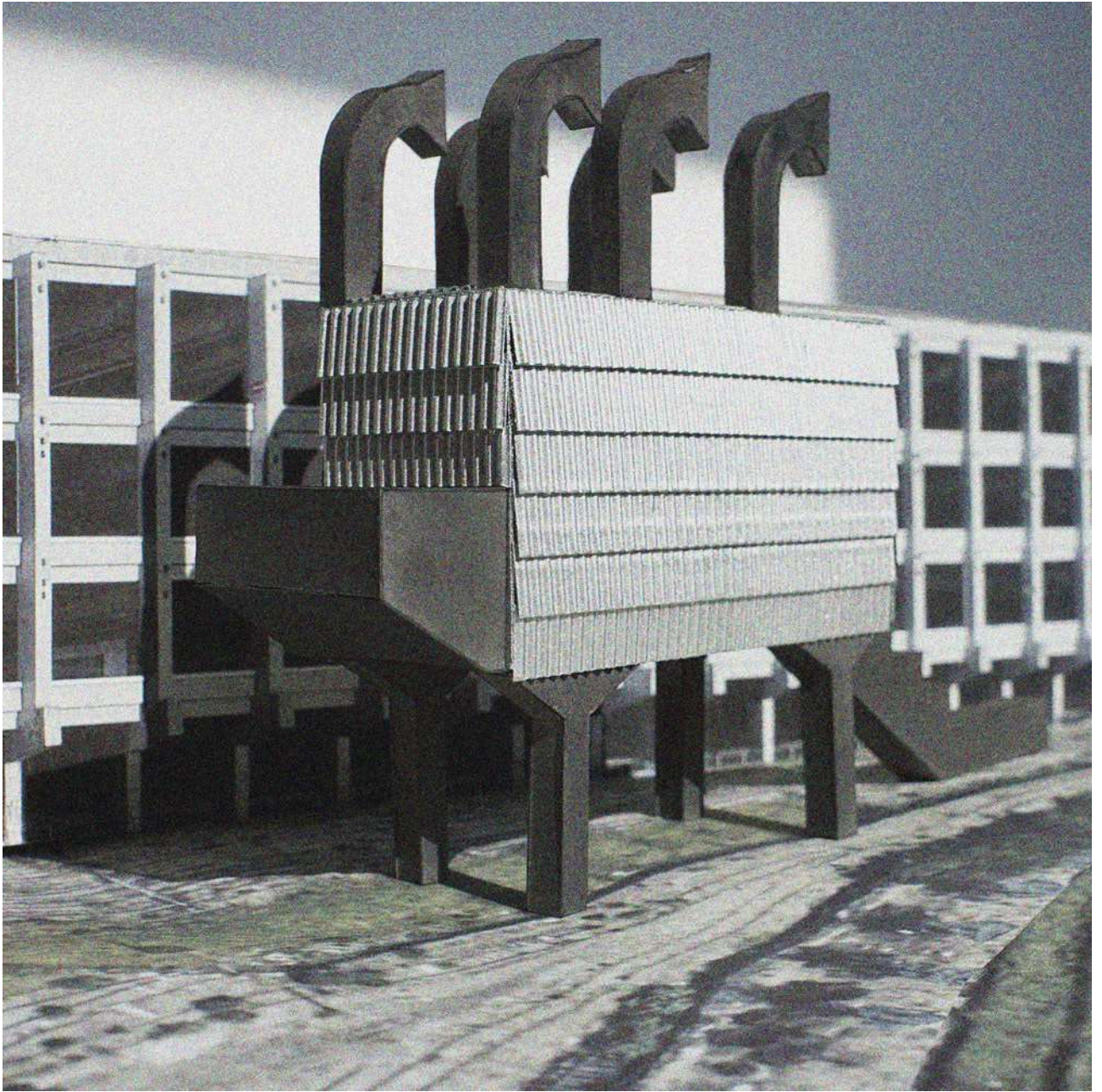
**LEBHAFT**

**KURIOS**









# 3 PULS-PARASITEN

**TRANSISTOREN**

**SPEICHER**

**ISOLIERT**

**FRAGIL**

**ENTKOPPELT**

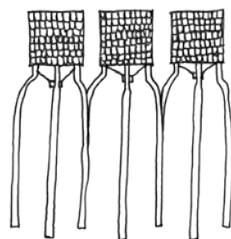
**REPETITIV**

**ZURÜCKHAL-**

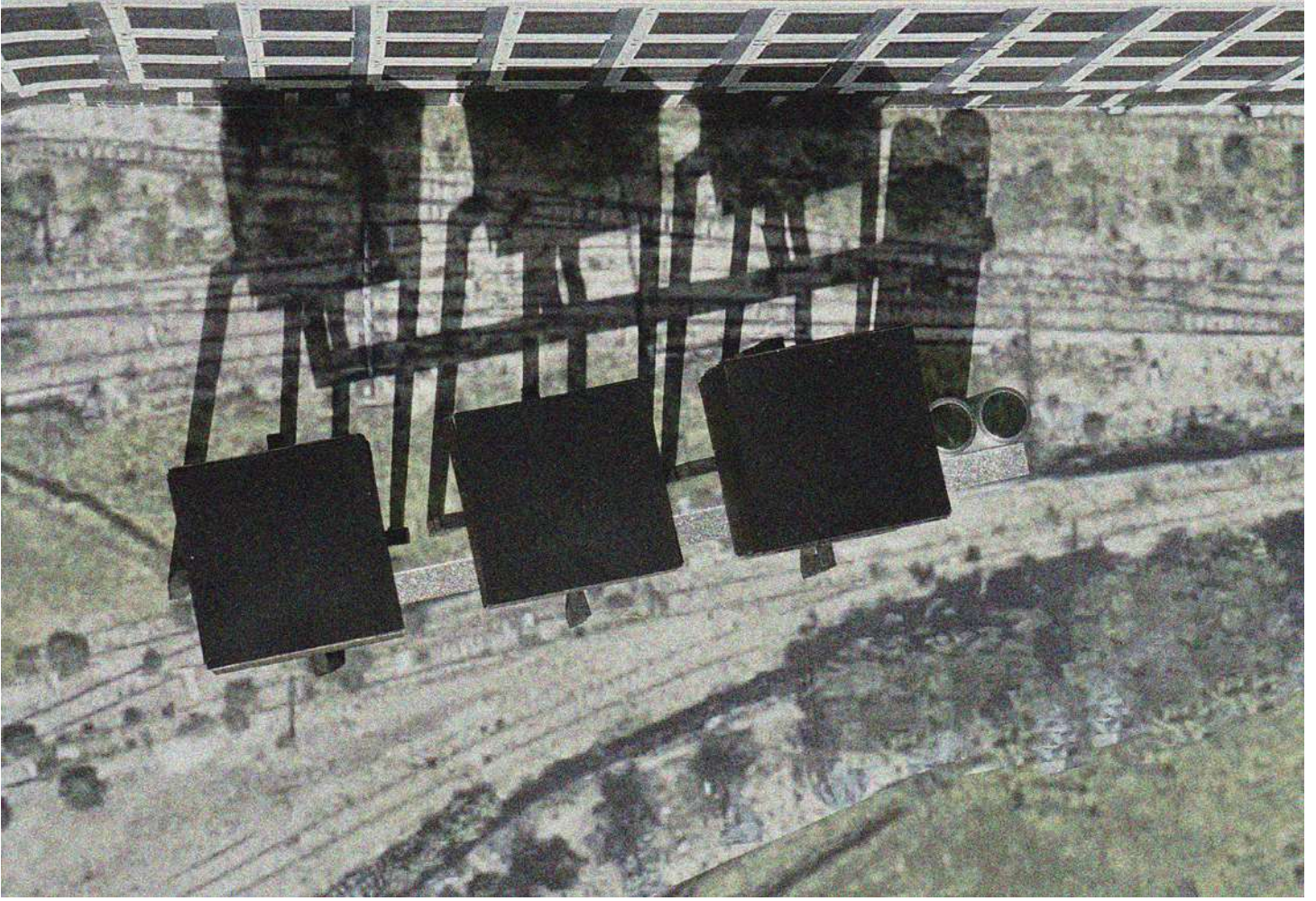
**TEND**

**EINBLENDEND**

**VIBRIEREND**







# 4 URBANE- TRANSPLANTATE

**ORGANISMUS**

**ÜBERREIZUNG**

**DIFFERENZIERT**

**SPIELERISCH**

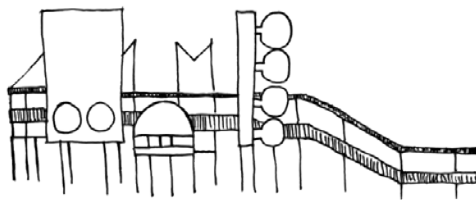
**ÜPPIG**

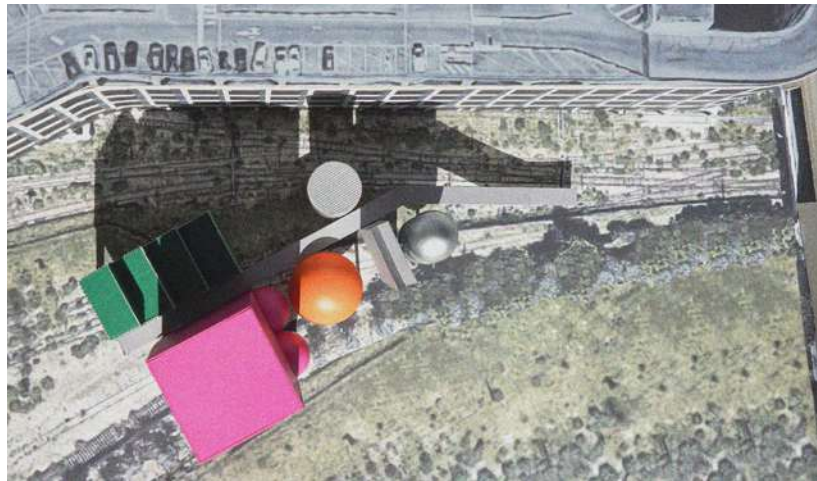
**ADDITIV**

**EINFACH**

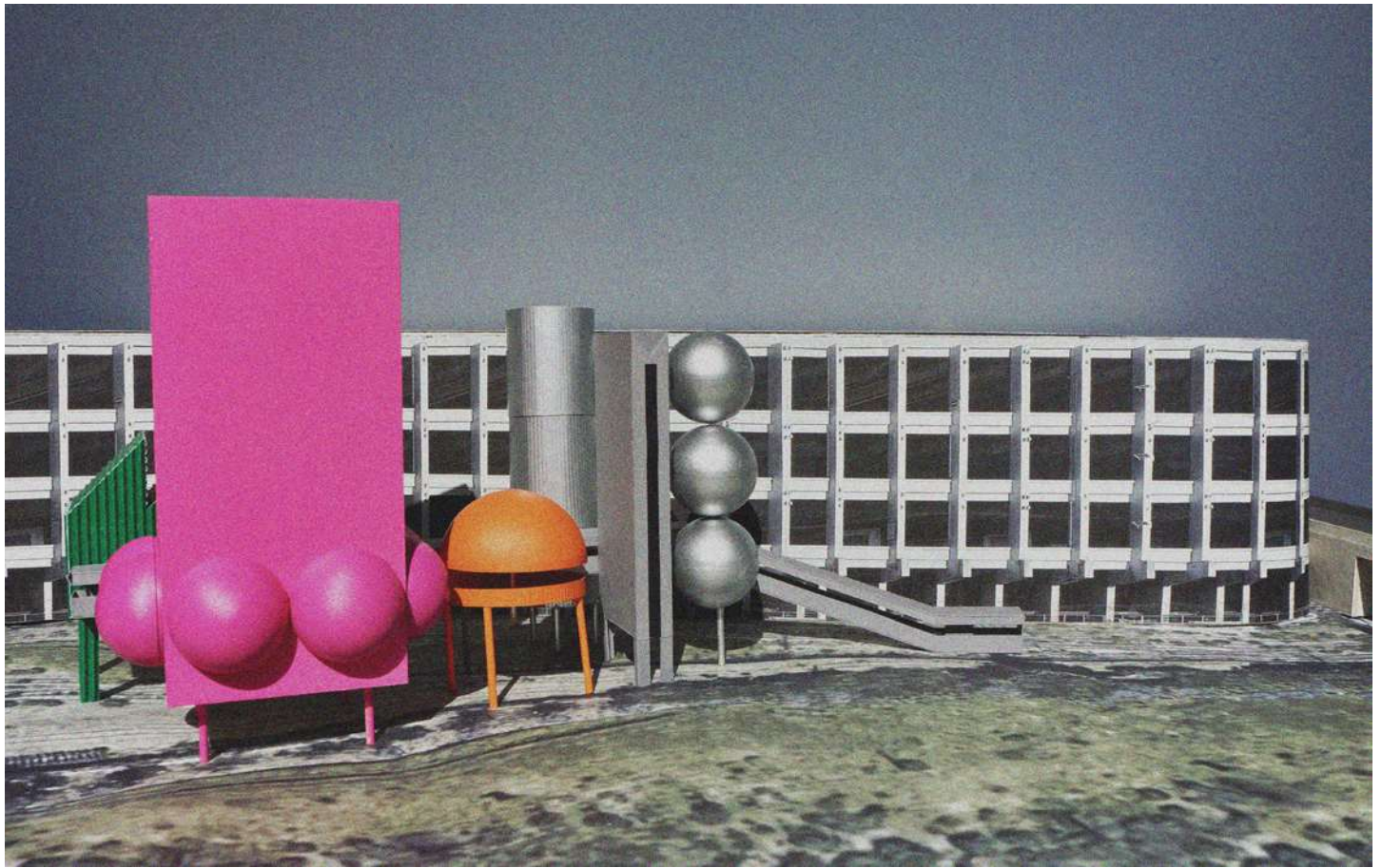
**SCHILLERND**

**METABOLISCH**









# 5 KÄFIG-MANEGE

**SKELETT**

**LUFTRAUM**

**EINNEHMBAR**

**EXPONIERT**

**MEHRDEUTIG**

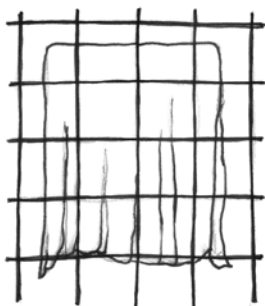
**RASTER**

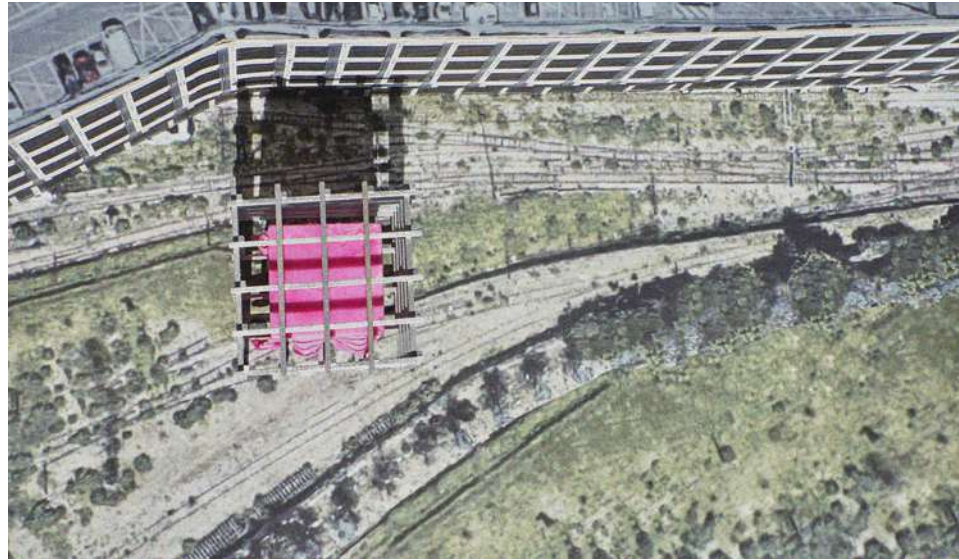
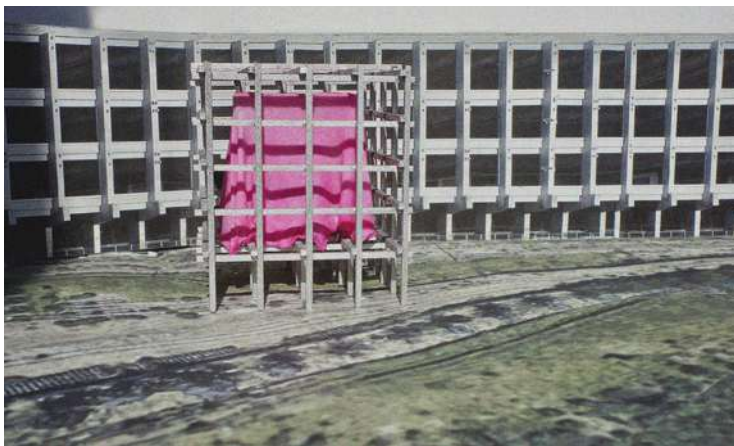
**WANDELBAR**

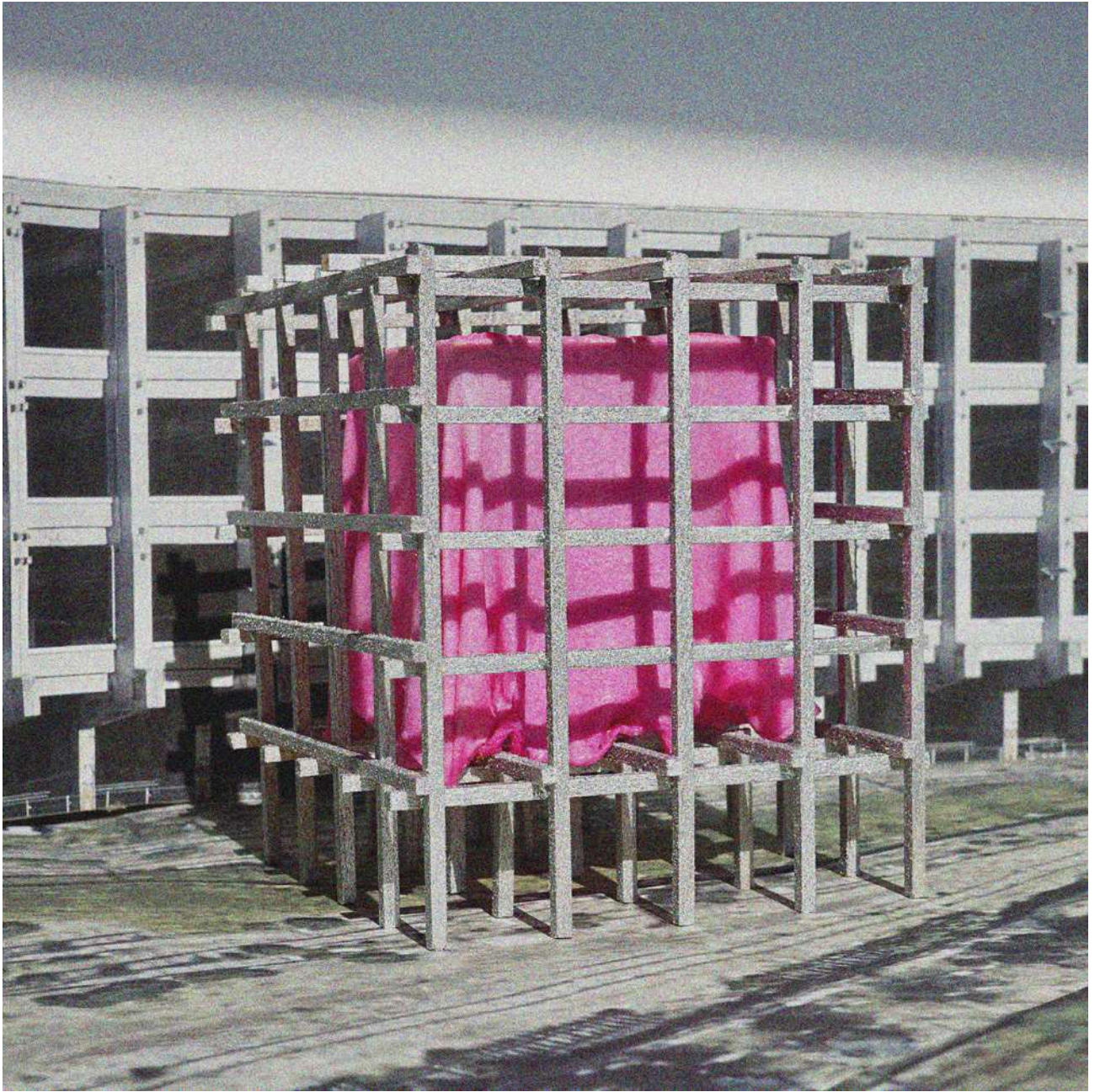
**HETEROTOPI-**

**SIERUNG**

**CAMOUFLAGE**









# **7.0 Urbaner Kontext des Projekts**

## **Mein Blick auf Paris**

## **Quartier de la Chapelle**

## **Der Bauplatz im Bild - Chapelle Charbon**

## **Quartier und Bauplatz am Plan**

# 7.1 Mein Blick auf Paris - Erfahrungsbericht

*- In Gedanken schon fortgeflogen, hinweg über die zinnernen graublauen Mansardenhäupter der beigen Paläste, direkt eingetaucht in die grünen Pracht-Adern der Romantik-Metropole. Angekommen am Place Charles de Gaulle durchwandere ich das Haustor der Stadt. Meinen gierigen Blick nach oben gerichtet grase ich jede Fassade ab, um nicht einen der kleinen blumengeschmückten Balkone zu übersehen. Vertrauend auf die Ordnung der Achse, geleitet durch die Kronen der Platanen, treibe ich hinunter zum Wasser. Der Paris Vorspann im Takt mit Piafs Hymnen begleiten den Fußmarsch, an dem durch fallende Blätter vergoldeten Ufer der Seine. Brücken, Boote und Prachtbauten die einem den Weg zur Königin der Stadt leiten und da steht sie, in ihrem eisernen Kleid inmitten der majestätischsten aller Fluchten „la tour Eiffel“.*

*Der Lagerpunkt der Stadt, eingebettet in einer üppigen Gartenkomposition, die perfekte Kulisse für eine Flaneurin auf dem Weg zum nächsten Glas.*

*Ausgetaucht aus der Welt der luxuriösen Weite, tänzle ich nun durch die engen Straßen des malerische Quartier Latin. Getragen durch den Intellekt der durch die Gassen rund um die Sorbonne strömt, lande ich wieder am Flussufer. Hier an den flankierenden Mäuerchen der Seine entzücken die Bouquinistes, Bücher, Landkarten und Postkarten quellen aus den kleinen Schatztruhen heraus. Auf der Île de la cité, vorbei an der Cathédrale Notre-Dame, quere ich hinüber zur Île Saint-Louis. Am Fuße der Brücke mit Blick in Richtung der Kirche lasse ich mich für Speis und Trank nieder.*

*Thronend auf dem geflochtenen Rattansesselchen unter der schönsten roten Markise, scheinen mir die cremefarbenen Gesichter der Häuser um den gepflasterten Platz des Bistros, als perfekte Nachspeise zu meinem Café. Ton in Ton was für eine Genugtuung. -*



Die Reifen setzten auf, mich drück es in den Sitz und ich wache auf. Mein Blick fällt auf das Rollfeld des Aéroport Charles de Gaulle.

Schlaftrunken fahre ich direkt vom Flughafen mit der Bahn in die Stadt hinein, erstmals am Gare du Nord öffnen sich die Tore zur Stadt für mich. Mir bietet sich ein Wimmelbild an Menschen und Spektakel, perfekt inszeniert vor schüchternen beigen Fassaden. Es rollt ein pulsierender Schwall an Eindrücken auf mich zu, wohin mit meinen Augen? Am besten auf die Straße, eine anarchische Zone in der lediglich die Rücksicht jedoch nicht das Ampelsystem waltet.

Als noch verschlafenes Großstadtkind aus einer verschlafenen Großstadt bestreite ich meine Primäre auf den bebenden Straßen von Paris, ohne Atempause in Aussicht. Egal wie oft ich um Häuserecken biege, jedes Mal aufs Neue ist der vor mir liegende Weg voller Dynamik. Die altbekannten Spielregeln von belebter Hauptachse und ruhiger Nebenachse sind anscheinend außer Kraft gesetzt, sowohl als auch strotzen vor Leben. Die größeren Straßen trumpfen primär mit Verkehr auf, während sich die Kleineren hinsichtlich verweilender Menschen verausgaben. Auf funktionsbereinigte Wohnzonen trifft man selten, jedes Quartier oder vielmehr jede Straße führt hier ihr Eigenleben.

Meinem trägen eingeübten Wiener-Wochenplan zum Trotz werde ich feststellen, dass dieser Faden der Lebendigkeit weder Sonntagabend noch Mittwochnachmittag abzureißen gedenkt. Vielleicht geschuldet der absurd hohen Dichte an Gastronomie, die dazu führt, dass ich wohl keine einzige Gasse, so klein sie noch sein mag, erspäht habe, die sich als enthaltsam gegenüber Cafés und Bars erwies.

Gegebenenfalls lässt sich dies aber auch einfach einem anderen Bezug zum Leben in einer Stadt und dem Leben außerhalb der eigenen vier Wände zuschreiben. Ich bezweifle, dass das Strömen in den Außenraum rein eine Folge von hohen Mietpreisen und demzufolge kleinen Wohnungen ist. Vielmehr ist es wie ich glaube kein Ergebnis einer Mangelercheinung, sondern ein Gewinn, resultierend aus unterschiedlichen Tagesrhythmen, die ihren Ursprung in der Diversität der Stadtbevölkerung haben. Klar, Wien ist für österreichische Verhältnisse ein Ort der einer facettenreichen Population ein Zuhause gibt. Verlässt man diesen Kontext jedoch, könnte man zu dem Schluss kommen, dass für eine Stadt, die eigentlich um den Titel einer Großstadt buhlt, ihre Bevölkerung homogener fast nicht sein könnte. Nicht sonderlich verwunderlich, dass Wien sein Dorf-Gen der Trägheit

bis heute nicht aus seinen vielen verschlafenen Gässchen gefegt bekommt.

Der Schmelztiegel Paris trumpft für eine Wienerin somit auf die eindrucksvollste Art auf, denn je differenzierter die Komponenten eines Gemenges sind, desto größer ist die Reibung, desto höher ist die resultierende Energie. Den 50 Nuancen an Beige der gebauten Stadt steht eine Gemeinschaft gegenüber die mit ihrer Energie die Monotonie in den Boden stampft. Selbst an Wochentagen ist man als ausgeschlafene Touristin nicht die Einzige, die erst gegen 21:30 das Haus verlässt, um doch noch eine Bar aufzusuchen. Natürlich kann man die geläufigste Art, um zu dieser Jahreszeit draußen verweilen zu können nicht unbedingt gutheißen, mit Heizstrahler und Kunststoffzelt, jedoch sind sie hier zumindest nicht für halb leere Terrassen aufgestellt. So sitzt halb Paris also täglich bei um die null Grad im romantischen roten Licht auf den Straßen und bringt die Stadt zum Summen. Mitten darin finde ich mich wieder, alleine an meinem kleinen Tischchen fühle ich mich die ersten Tage unwohl. Geoutet als einzelner Gast, werde ich meist meines zweiten Sessels beraubt, der mir vor den Augen der Anderen zumindest die Möglichkeit auf eine Tarnung, in der Rolle der wartenden, ewig zu früh erscheinenden Person beschert hätte. Zu meiner Verwunderung kümmert das aber kaum jemanden. Selten ist etwas so besonders, dass man hier ungewollt Aufmerksamkeit generiert. Im Gespräch untereinander sehr leidenschaftlich involviert, reagieren Pariser\_innen auf externe Ereignisse mit höflichem Gleichmut. Dieser Gleichmut gebührt einem sowohl als Gast ohne Begleitung, bei schallendem Gelächter in der Métro, als auch beim spontanen Betreten der Fahrbahn. Kein Hupen, kein Schimpfen einfach nur bremsen, hier herrscht stets Gelassenheit vor Empörung.

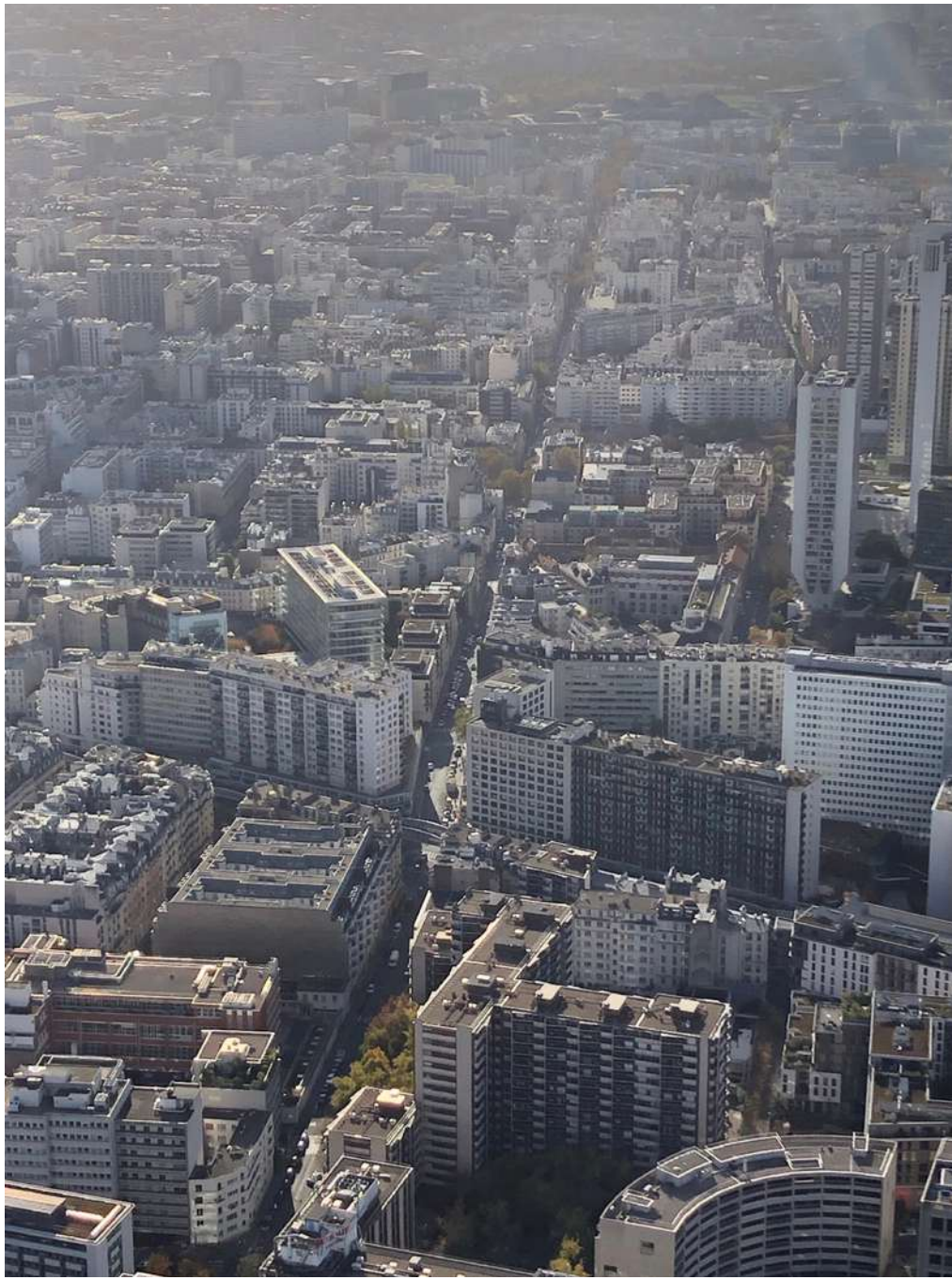
Aller Höflichkeit und Umsicht zum Trotz, lebt es sich auf den Straßen von Paris recht gefährlich. Die penibel gezogenen Hauptachsen hatten wohl vor dem motorisierten Individualverkehr mehr Esprit, heute erinnern sie an aufplatzende Nähte die sich durch die Stadt schlagen. Einmal den Place de la Concorde, einer der Knotenpunkte jener Achsen, betreten so lässt einen dieser so schnell nicht mehr aus seinem Bann. Die schiere Größe des Platzes erweckt bereits den Anschein der Unüberwindbarkeit, doch die Dichte an Autos die ihn bis zur Gänze ausfüllen forciert dieses Gefühl und lassen ihn als unpassierbare Hürde erscheinen. Die großmaßstäblichen Eingriffe in der Stadt hat

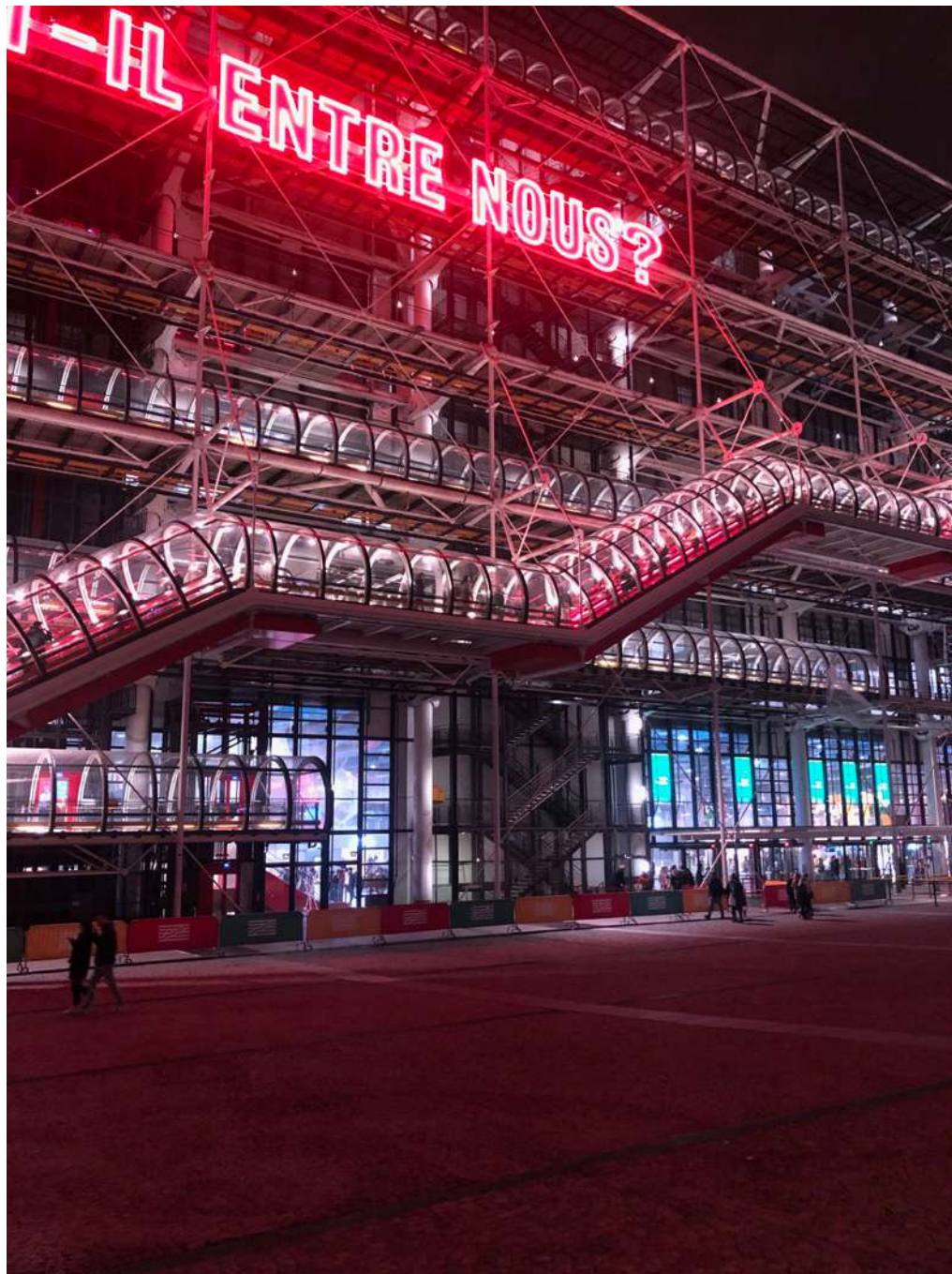
sich das Auto perfekt zunutze gemacht, egal ob Achse oder Platz, der Fußgänger erhält stets den Restplatz am Rand. Die einzigen regelmäßigen Ausnahmen stellen Gärten dar. Als kleine abgekapselte Oasen ziehen sie samt den städtischen Friedhöfen sowohl Touristen als auch Einheimische magisch an. Generell scheint der Pariser Stadtboden vor Fruchtbarkeit nur so zu strotzen. Kommend aus der Stadt der einasphaltierten Bäume und des Urin-Palimpsest an den Gehsteigrändern, zeigt sich mir die Stadt provokant unversiegelt. Der Wiener vermag es sich an jedem Grashalm der sich seinen Weg zwischen dem Kopfsteinpflaster an die Sonne gebahnt hat zu erfreuen, allerdings mit tatsächlicher Begrünung wird man eher selten konfrontiert. Dem Pariser hingegen versperren nicht nur die zig Autos andauern seinen Weg, fast jede der Gassen verfügt über ihr eigenes Baum-labyrinth, durch das es zu navigieren gilt. Der Pariser Nährboden ist somit im übertragenen als auch im tatsächlichen Sinne schlichtweg berauschend. Die Heterogenität der Gesellschaft bringt sicherlich viel Konfliktpotenzial mit sich, jedoch stiftet die Vielfalt ein unglaublich lebendiges Alltagsge-webe.



Abb.27 Szene aus dem Film „Holy Motors“, Leos Carax, 2012

**Mit jeder Minute, jeder Stunde, jedem Tag, jeder Handlung, mit jeder Bewegung und jedem Rhythmus, komme ich zu dem Schluss: Die Uhren in Paris drehen sich einfach schneller.**









# 7.2 Quartier de la Chapelle

Umgeben durch zwei breite Infrastrukturtrassen der beiden Kopfbahnhöfen Gare de l'Est und Gare du Nord, liegt im Nordosten von Paris das Quartier de la Chapelle. Es zeichnet sich als ein dreiecksförmiger Stadtraum ab, der von den beiden mächtigen Bahntrassen im Osten und Westen und der Stadtautobahn, dem Boulevard Périphérique im Norden gesäumt wird.

Das 72. der 80 Pariser Quartiere wurde 1860 durch die Eingliederung der gleichnamigen Gemeinde Teil der Stadt und gehört seitdem dem 18. Arrondissement an. Seine Hauptader ist der Boulevard de la Chapelle, welcher zur Zeit der Eingemeindung im Zuge des Stadtumbaus durch den Präfekten Hausmann gezogen wurde.<sup>83</sup> Das Quartier lebt von seiner heterogenen Bebauungs- und Bewohner\_innen-Struktur und zeigt ein anderes Paris abseits der von Tourismus geprägten Stadt. La Chapelle wird teilweise auch als kleines Jaffna bezeichnet, was auf den hohen Anteil an Tamilen zurückzuführen ist, die in den 80er Jahren vor dem Bürgerkrieg auf Sri Lanka nach Frankreich flüchteten. Vor allem ihnen verdankt das Viertel seinen heutigen Charakter, der ergänzt wird durch etliche kleine Geschäfte und einem Markt in seiner Mitte.<sup>84</sup>

Mit seiner Randlage ist dieses Viertel auch in die aktuelle Diskussion um die bessere Verknüpfung der Kernstadt und der angrenzenden Banlieue eingebunden. Die klare Abgrenzung zu den Gebieten extra muros findet in der Périphérique seine physische Ausformulierung. Das zentralistische Frankreich mit seinem Fokus auf die Hauptstadt macht hier deutlich, wie sehr diese scharfe Trennung verankert ist. Banlieue, also Vorort bleibt Vorort, ungeachtet der Nähe zu Paris. Dieser Zustand beginnt sich aber langsam durch den Druck auf die Kernstadt zu verändern. Das durch eine enorm hohe Dichte geplagte Paris ist auf eine Neuerfindung der Beziehung zwischen Zentrum und Peripherie bedacht. Dies bezieht sich für den Anfang vor allem auf die angrenzenden Gebiete intra und extra muros.

Erste und zum Teil auch schon realisierte Planungen, zielen auf eine Überwindung der Périphérique durch zum Beispiel eine Überbauung, verbesserte verkehrliche Anbindung und funktio-





nale Verknüpfung ab. Im Zuge dieses Prozesses soll auch das Quartier de la Chapelle eine Metamorphose durchwandern. Der Titel des Masterplans, in welchem das Quartier de la Chapelle die flächenmäßige Mehrheit ausmacht, ist „Paris Nord-Est“. Das 600 Hektar umfassende Areal beinhaltet die Planungsgebiete Chapelle Charbon und Hébert innerhalb von la Chapelle und die Projekte Ordener-Poissonniers, Chapelle International, Campus Condorcet, Gare des Mines-Fillettes, Rosa-Parks und Triangel École Évangile Îlot fertile am unmittelbaren Rand des Quartiers.<sup>85</sup>

Vor dem Hintergrund dieser dynamischen Transformationsprozesse ist der Bauplatz vor dem Lagerhaus Calberson-Neyw doch sehr ungewöhnlich – eine brach liegende Wildnis inmitten einer Metropole, die auf der Suche nach Stadtraum versucht Lücken zu stopfen und aufplatzende Nähte zusammenzuziehen.

Die direkte Umgebung des Grundes trägt den Namen Chapelle Charbon. Die Bezeichnung verweist einerseits auf die ursprüngliche Gemeinde La Chapelle und andererseits auf das Gleisstück der Petite Ceinture, einer zweigleisigen Eisenbahnstrecke die rund um Paris verläuft, welches über das Gebiet hinweg den Gare du Nord mit dem Gare de l'Est verbindet und dem Kohletransport diente. Das Dreieck von Chapelle Charbon hat seine Außengrenzen am Lagerhaus Calberson-Ney, der Rue d'Auberwilliers, der Rue de la Chapelle und der Rue de l'Évangile, der es auch die umgangssprachliche Bezeichnung „Dreieck des Evangeliums“ verdankt. Ehemals als Bahnhofsareal genutzt, zählte die Gegend zu einem der eisenbahnreichsten und industriellsten Vororte von Paris, der primär dem Kohletransport und seiner Verarbeitung gewidmet war. 1852 wurde der Bahnhof durch die Petite Ceinture erschlossen, allem voran prägte jedoch die Eröffnung eines Gaswerks 1856 die Gegend. Bis zu 80 Meter hoch waren die Gasometer in denen das aus der Kohleverbrennung gewonnene Stadtgas gespeichert wurde.

83. Vgl. Pleye

84. Vgl. Traub 2019

85. Vgl. Paris & Métropole Aménagement. 2020

Mit der Wandlung des Bahnhofs zu einem der wichtigsten Rangierbahnhöfe und der Einrichtung des Postsortierzentrums Paris-Nord, erfuhr das Gebiet um die Mitte des 20. Jahrhunderts entscheidende Veränderungen. 1955 wurden auch die Tätigkeiten zur Gasproduktion eingestellt und eine schrittweise Demontierung der Gebäude in die Wege geleitet. Im Zeitraum zwischen 1960 und 1980 wurde das Gebiet in die Hände der Stadt übergeben, die Gasometer zugeschüttet und mit dem heutigen CAP18 Areal überbaut. Im südlichen Teil der Anlage wurden anstelle der Werksgebäude Wohnbauten und neue Straßenzüge errichtet. 1970 eröffnete über den Gleisen der Petite Ceinture das Lagerhaus Calberson-Ney, parallel dazu wurde die Lagerhalle Calberson Mac Donald auf der anderen Seite der Rue d'Aubervilliers errichtet. Der Zugverkehr unterhalb des Lagerhauses Calberson-Ney wurde aufrechterhalten, fortan erfolgte hier auch die Postsortierung und Wartung der Postfahrzeuge. 1979 wurde der Bau durch eine Bahnhofshalle ergänzt, die durch die geschwungene Form des Mittelbahnsteigs gekennzeichnet ist und zu Be- und Entladung der Postkonvois diente. Seitdem 1944 der Postverkehr nicht mehr auf die Gleise sondern lediglich auf den Straßenverkehr zurückgriff, geriet Chapelle Charbon allmählich in Vergessenheit.<sup>86</sup>

Erst ab 2019 ist das Areal wieder in das aktuelle Stadtgeschehen eingebunden. In Form der „zone d'aménagement concerté (ZAC) Chapelle Charbon“, dem Stadtentwicklungskonzept für das Gebiet, erfährt es wesentliche strukturelle und gestalterische Veränderungen. Herzstück des 11 Hektar großen Entwicklungsgebiets soll ein Park mit einer Größe von 6,5 Hektar werden, der als stückweises Weitertragen der bestehenden Wildnis gedacht wird. In weiten Teilen sind die Grünanlagen bereits realisiert. Die restliche Umsetzung der Pläne, dies betrifft die geplanten Büros, Wohnungen, Gewerbeflächen und eine Schule, ist jedoch an die Errichtung des Charles de Gaulles Express gebunden, eine Verbindung mit dem Flughafen am Stadtrand. Dieser wird als Tunnel die Hälfte des Grundstücks unterirdisch queren, bis er mittig im stillgelegten Gleisbett an die Oberfläche taucht. Nach der Errichtung des ersten Park-Abschnittes betrifft die primäre Bauphase die Randgebiete, welche direkt an die benachbarten Häuser im süd-westlichen Bereich des Grundstücks anschließen. Die Pläne der zweiten Bauphase beziehen sich auf das ehemalige CAP18 Gebiet, das zum Teil auch noch den Park in Form eines stückweise verwaldeten Abschnitts ergänzen wird.<sup>87</sup>

**Künftig weiterhin unberührt bleibt das verwachsene Gleisbett unmittelbar vor dem Lagerhaus Calberson-Ney. Im Süden begrenzt durch das geschwungene Dach des ehemaligen Bahnsteigs und nördlich durch die nackte Tragstruktur des Lagerhauses, läuft die Zone der Gleise an seiner Ostseite in eine schmale Unterführung aus.**

**In Zukunft werden die Umriss des Areals noch deutlicher herausgezeichnet. Neben dem auftauchenden Tunnel des Charles de Gaulles-Express als westliche Beschränkung, erfolgt durch die gestaltete Wildnis eine Verlängerung der bestehenden Umfriedung auf seiner südlichen Seite.<sup>88</sup>**

**Auf einer Ebene mit dem Untergeschoss des Calberson-Ney liegt das Areal auch unterhalb des Niveaus seiner umliegenden bebauten Flächen und dem Straßenniveau, lediglich die anschließenden Grünflächen bilden mit ihm ein bündiges Kontinuum. Nicht nur die weitläufige grüne Freifläche und der Niveausprung haben Einfluss auf die besondere Wahrnehmung des Ortes, vor allem die Ansicht des Lagerhauses ist ein eindrucksvoller Irritationsmoment. Ähnlich einer Koordinatenachse liegt das Skelett entlang der kompletten Längsseite der Brachfläche und ist so taktgebend für seine unmittelbare Umgebung. Der visuelle Einfluss des Bauwerks geht jedoch weit über die Grundstücksgrenzen hinaus. Faszinierend lang und kurios hoch sind die Regalflächen des Lagerhauses, ein verwirrender Maßstabssprung, der in den Fluchten der Gassen als Kulisse auftaucht. Inmitten der Pariser Fassaden erscheint einem das unverkleidete Skelett wie ein Sprung in der Matrix, der ein noch nicht vollständig konfiguriertes Gebäude zeigt. So betrachtet bietet sich die Struktur als gegliederter aber jedoch ungestalteter Grund für eine darauf zu projizierende Figur an.**

**86.** Vgl. ASPCRF 2022

**87.** Vgl. Paris & Métropole Aménagement. 2022

**88.** Vgl. Mairie de Paris 2017

# 7.3 Der Bauplatz im Bild - Chapelle Carbon



















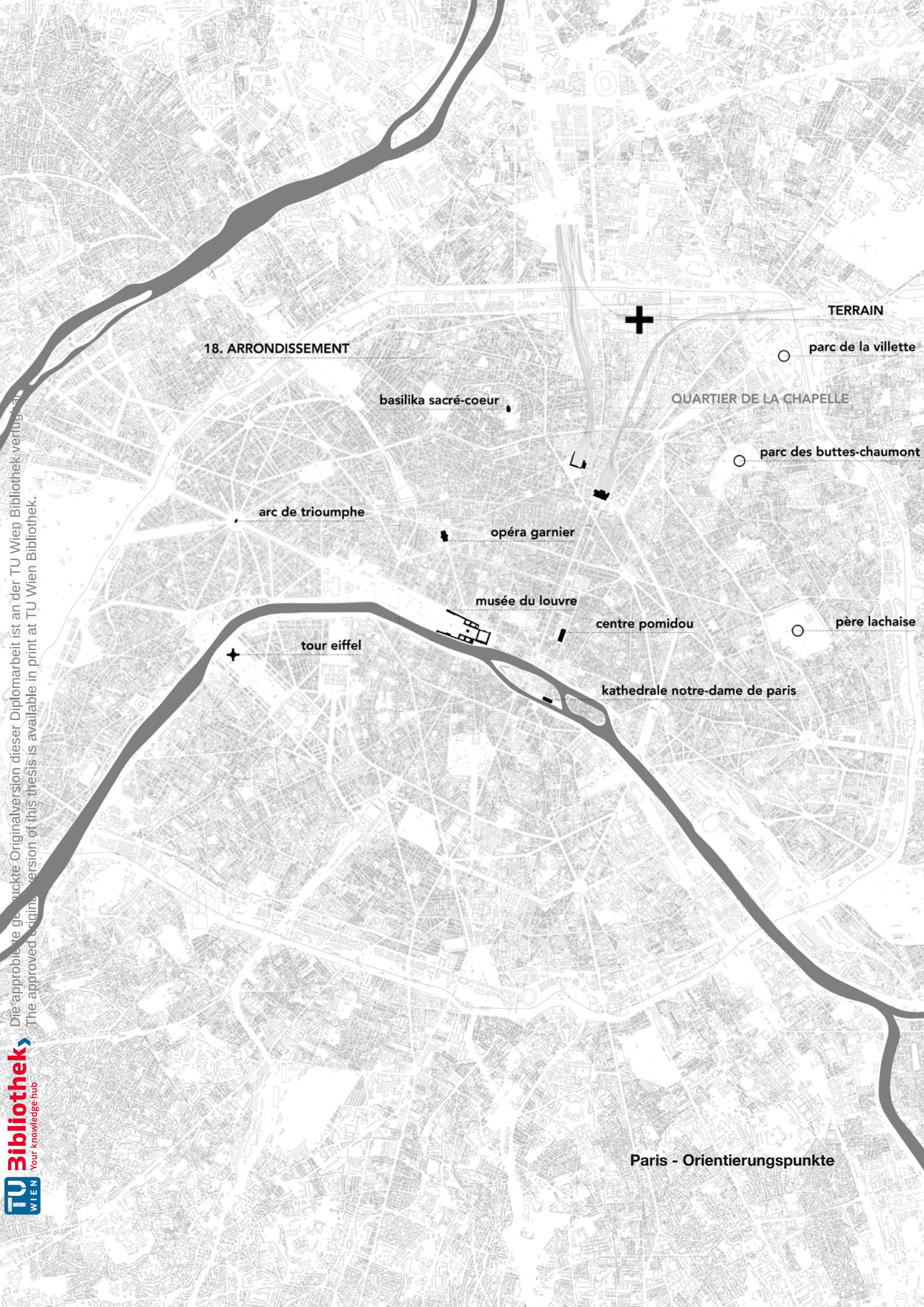




# 7.4 Der Bauplatz am Plan - Chapelle Carbon

Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar  
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.

Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar.  
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.



18. ARRONDISSEMENT

TERRAIN

parc de la villette

basilika sacré-coeur

QUARTIER DE LA CHAPELLE

parc des buttes-chaumont

arc de trioumphe

opéra garnier

musée du louvre

centre pomidou

père lachaise

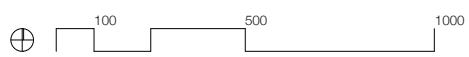
tour eiffel

kathedrale notre-dame de paris

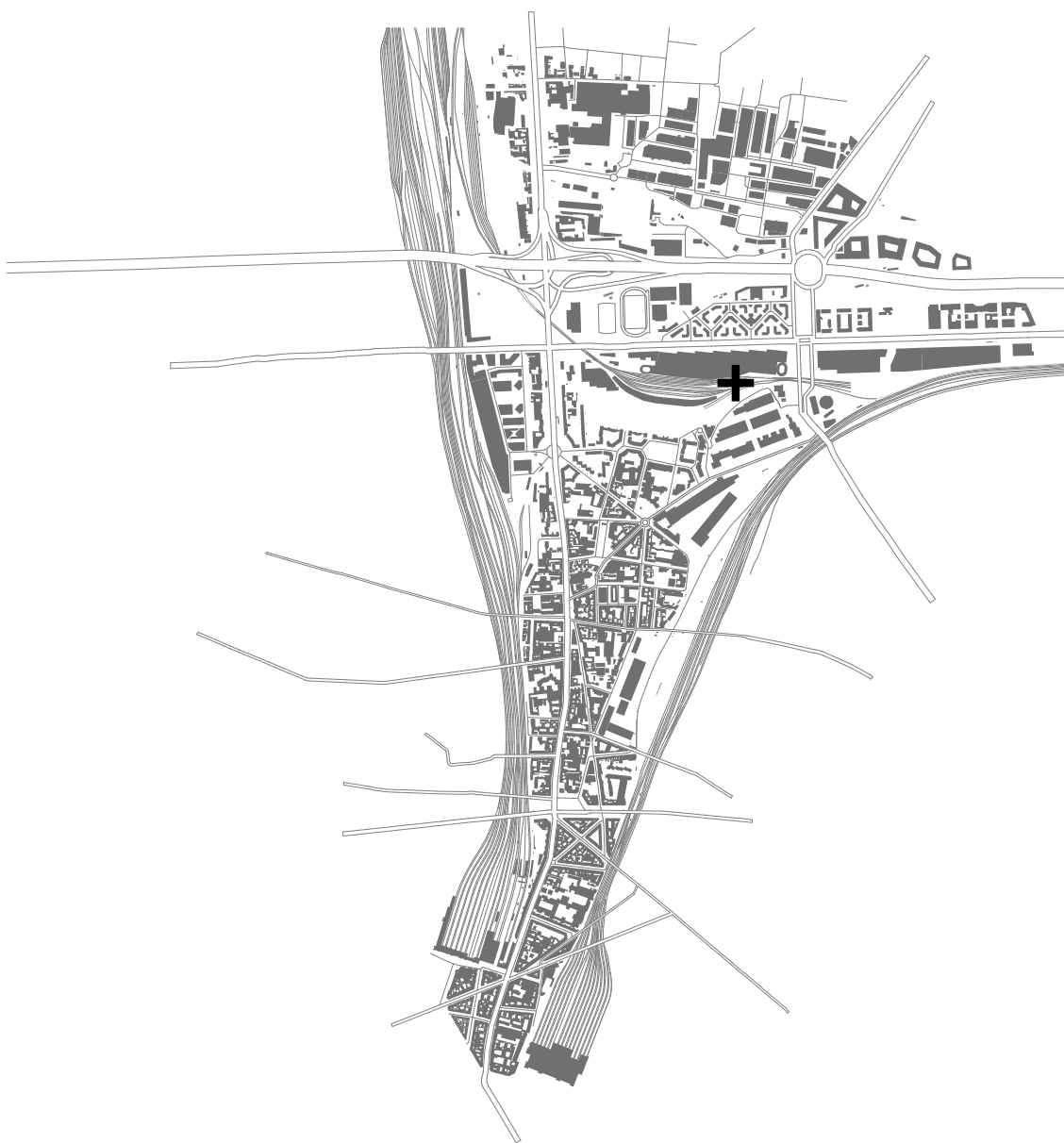
Paris - Orientierungspunkte



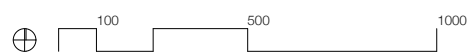
Orthofoto, Quartier de la Chapelle - Der Winkel zwischen Gleisbetten und Périphérique



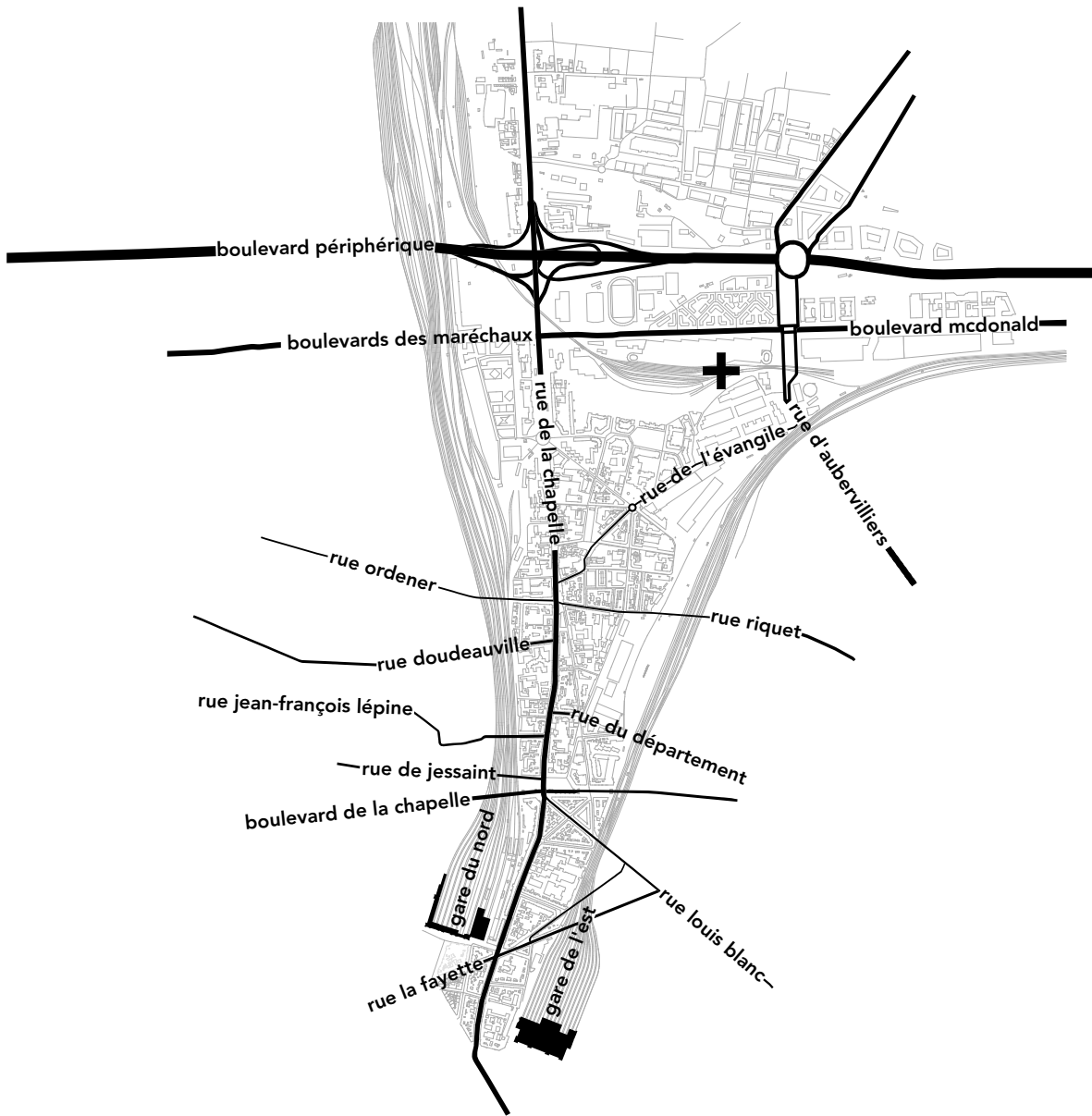




+ der Bauplatz

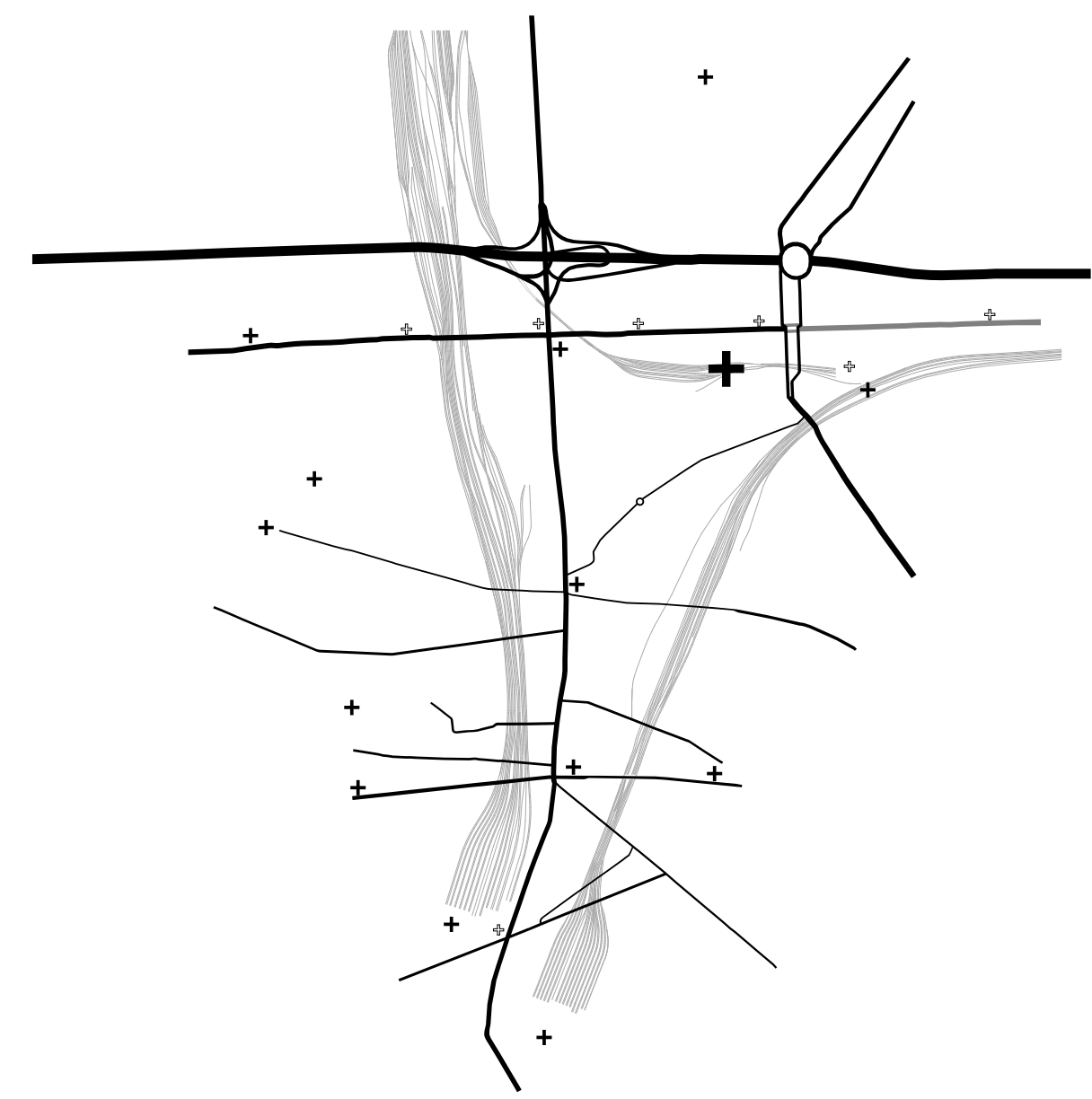


### Quartier de la Chapelle



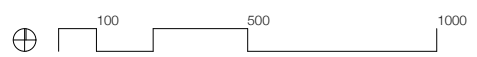
Hauptadern von la Chapelle und Ankerstraßen über die Quatiersgrenzen hinweg

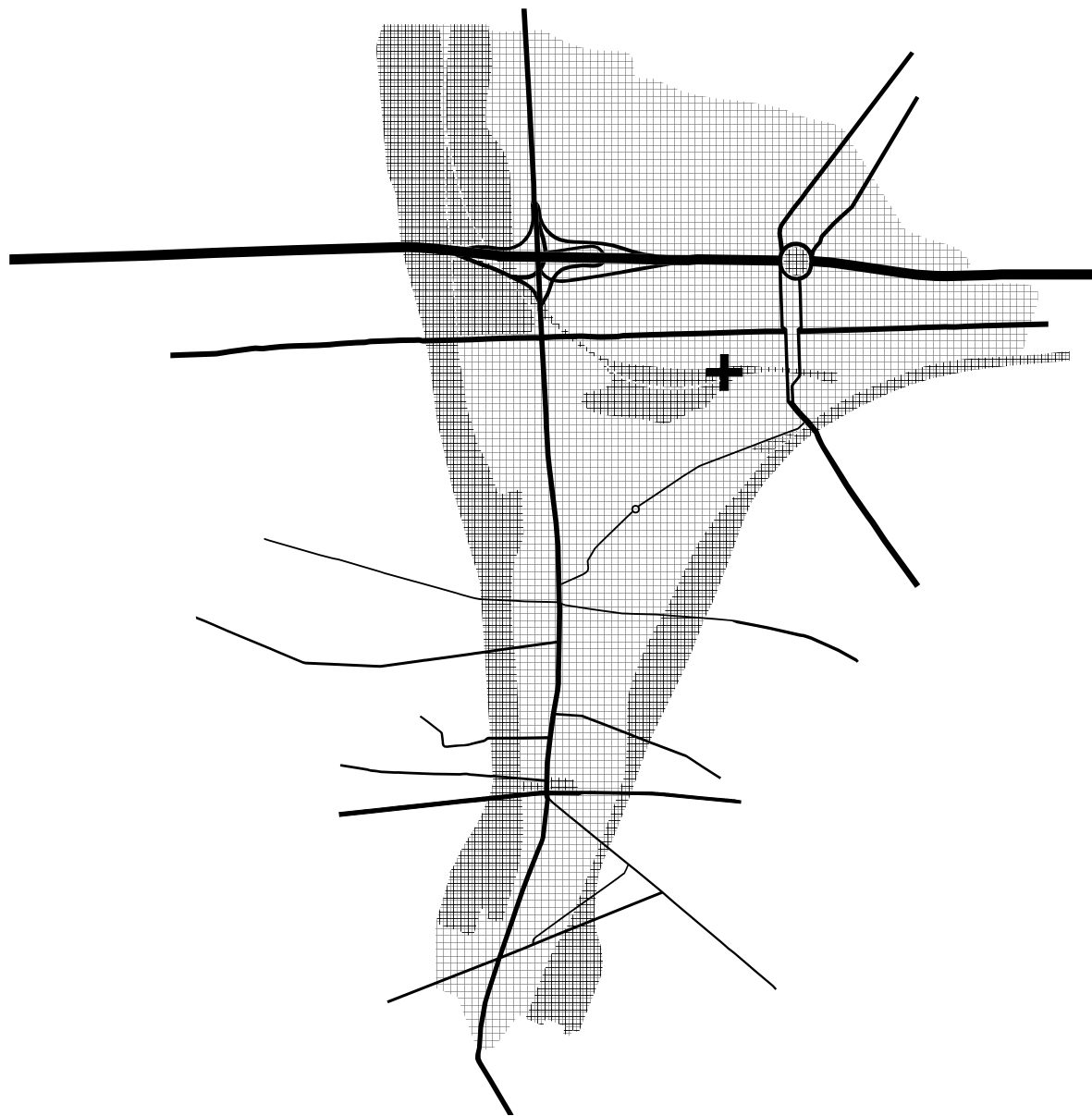




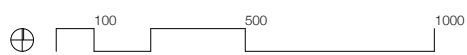
**La Chapelle - Verkehrsinfrastruktur**

Metro-Station
  Tram-Station
  Hauptstraßen





### Quartier de la Chapelle, Differenzierung Brachland bzw. Gleisbett und bebaute Flächen

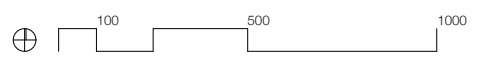


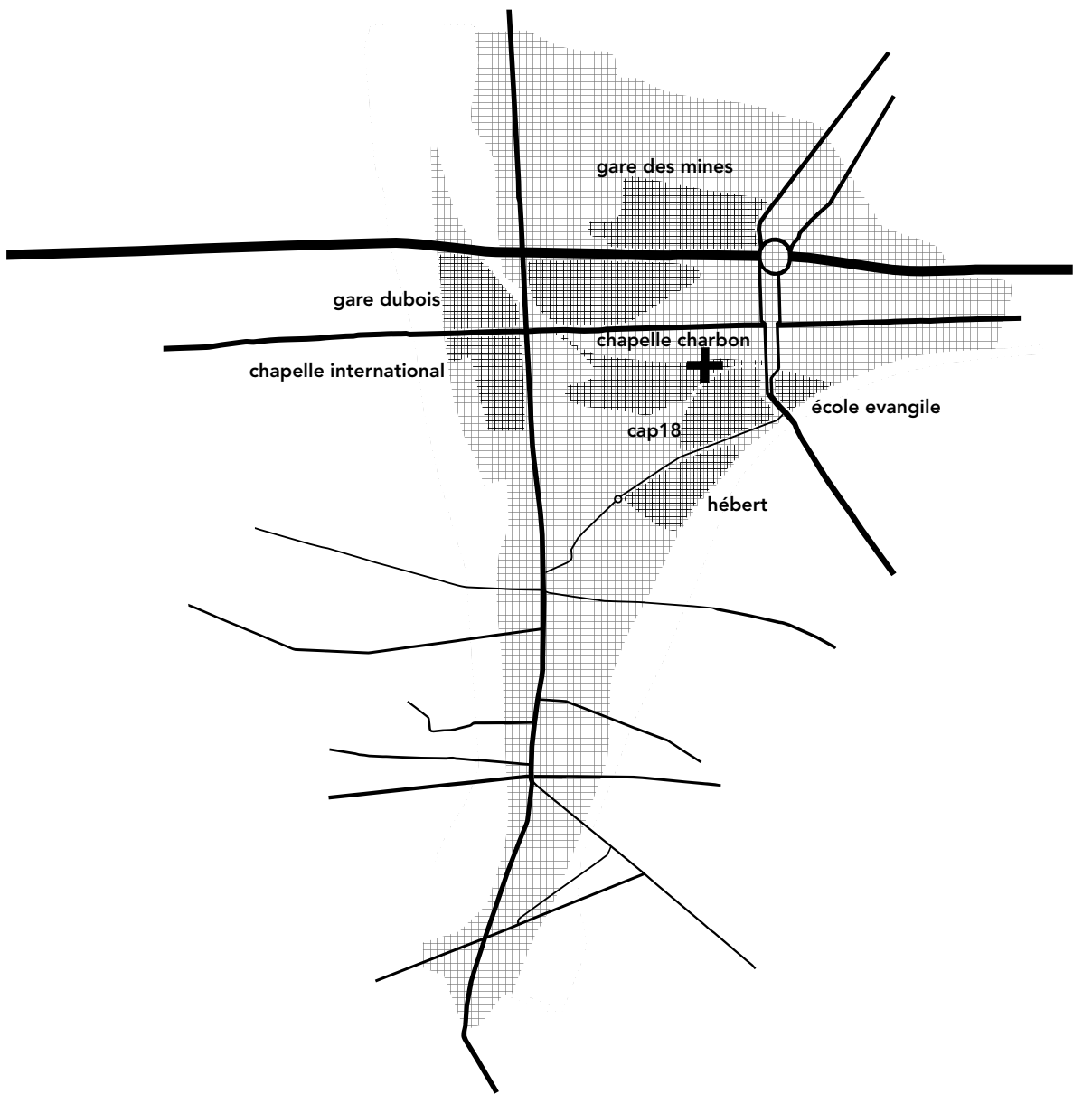
 Brachland, Gleisbett  Bebaute Fläche



### Quartier de la Chapelle, Differenzierung Industrie- bzw. Gewerbebezonen und Wohnzonen

 Industrie  Wohnen

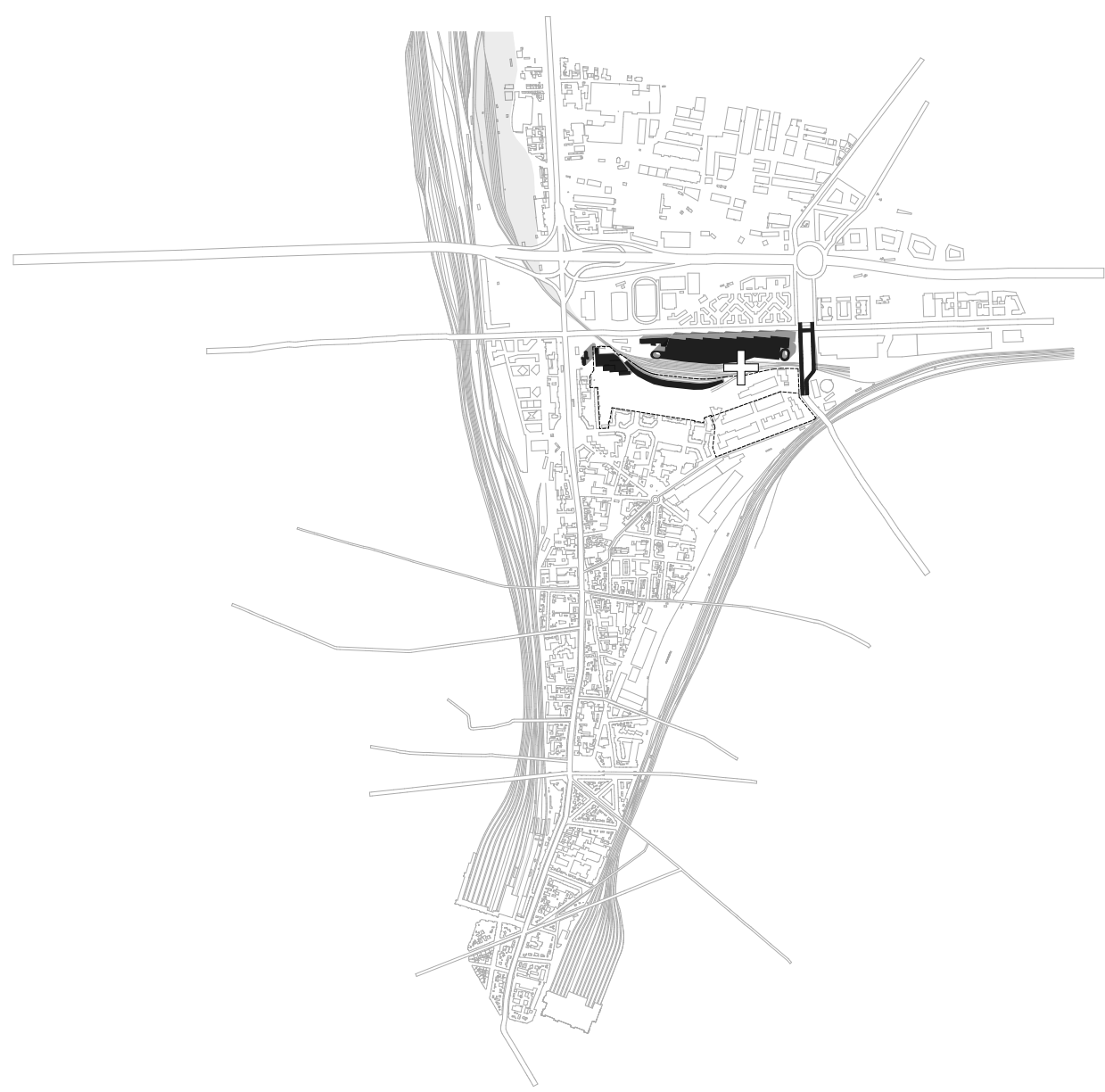




### Stadtentwicklungsprojekte des „Paris Nord-Est“ Masterplans im Quartier de la Chapelle

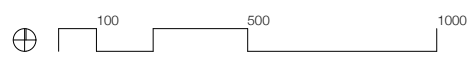


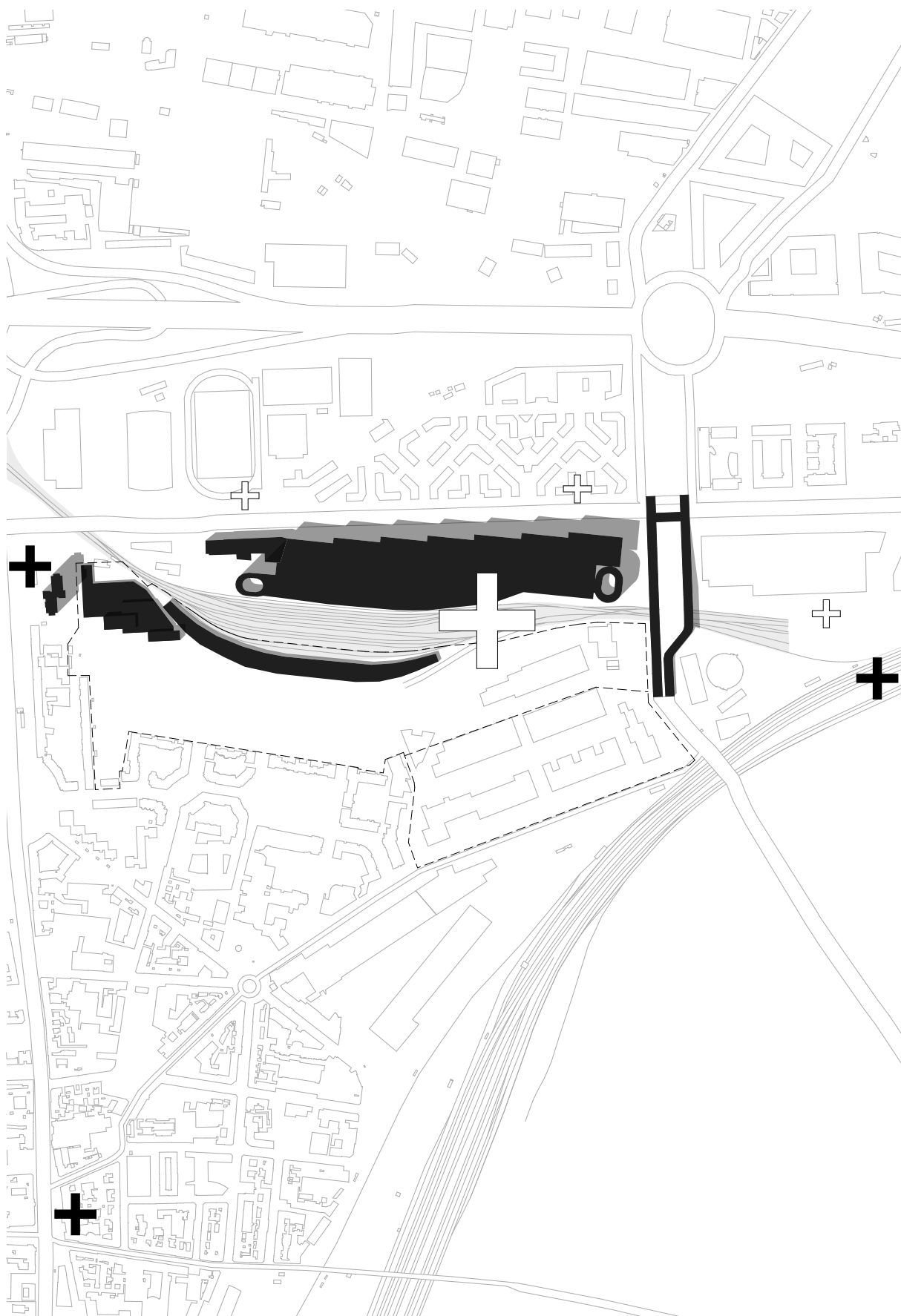
 Entwicklungsgebiet



### Gebiet des ZAC Chapelle Carbon, prägende Gebäudestrukturen des Areals

--- Grenze des ZAC    ■ Relevante Strukturen

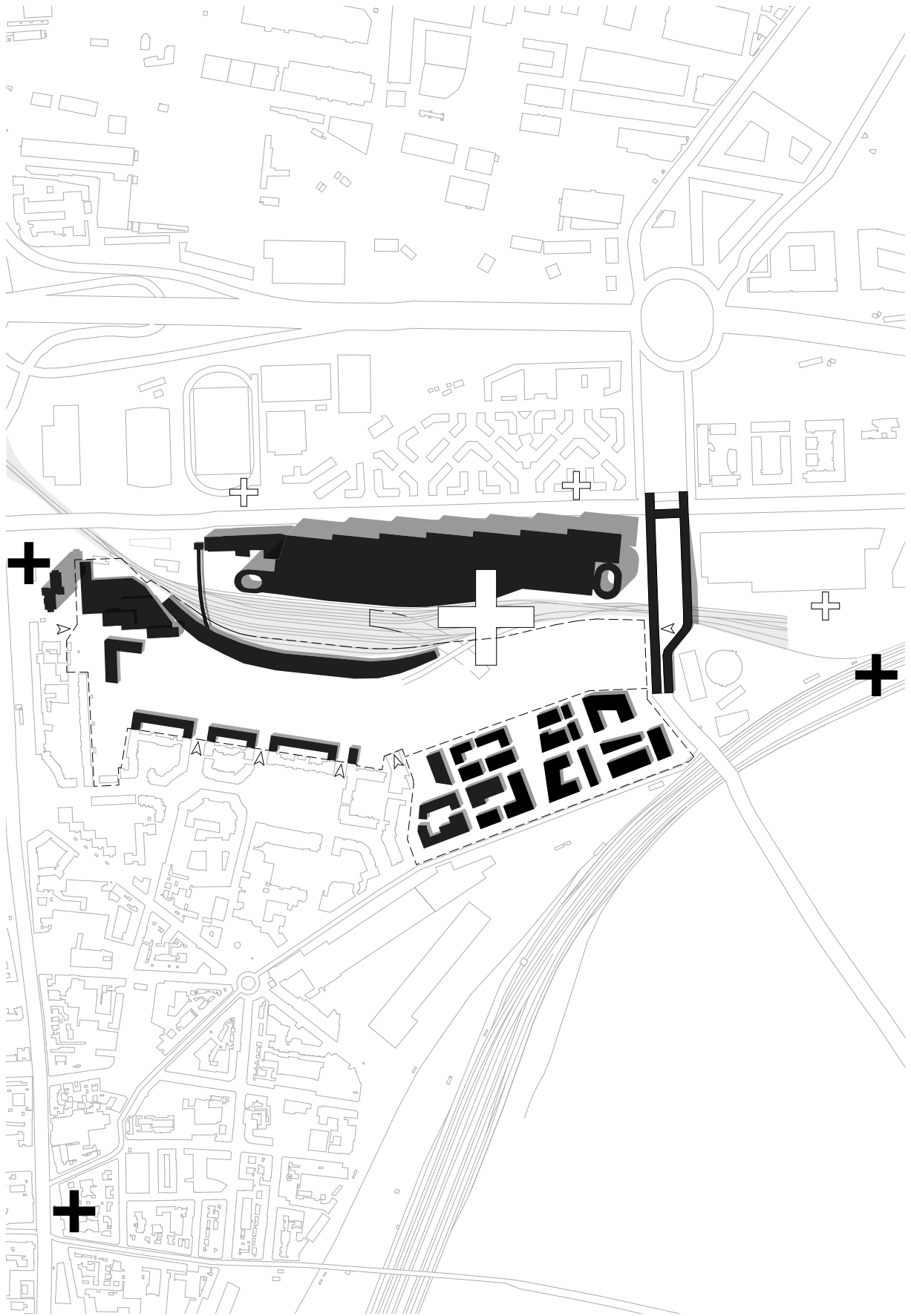




**Gebiet des ZAC Chapelle Charbon im aktuellen Zustand, prägende Gebäudestrukturen**

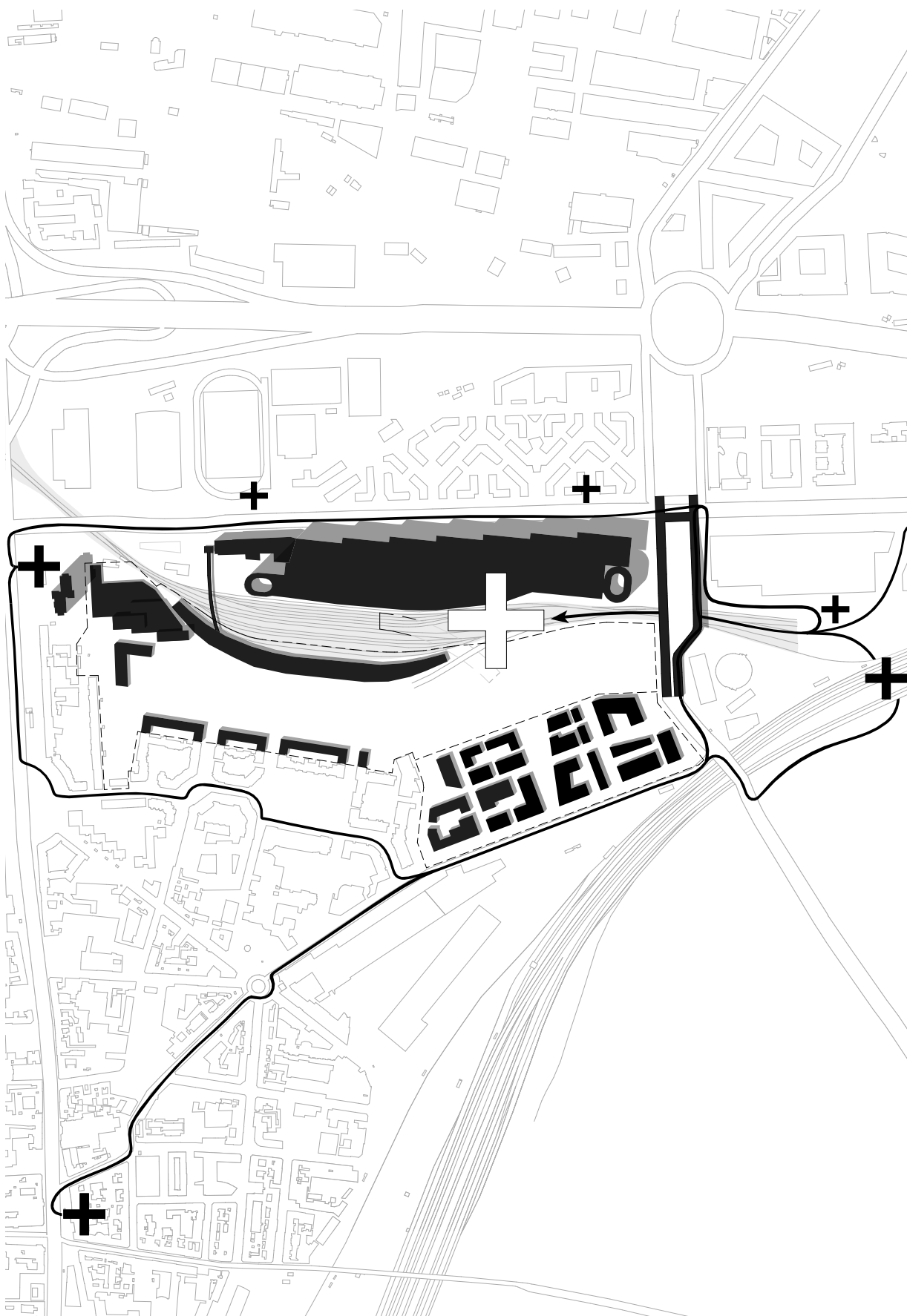




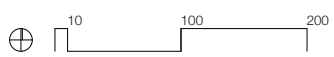


### ZAC Chapelle Charbon in der Zukunft, prägende Gebäude, Zugängen und Infrastruktur

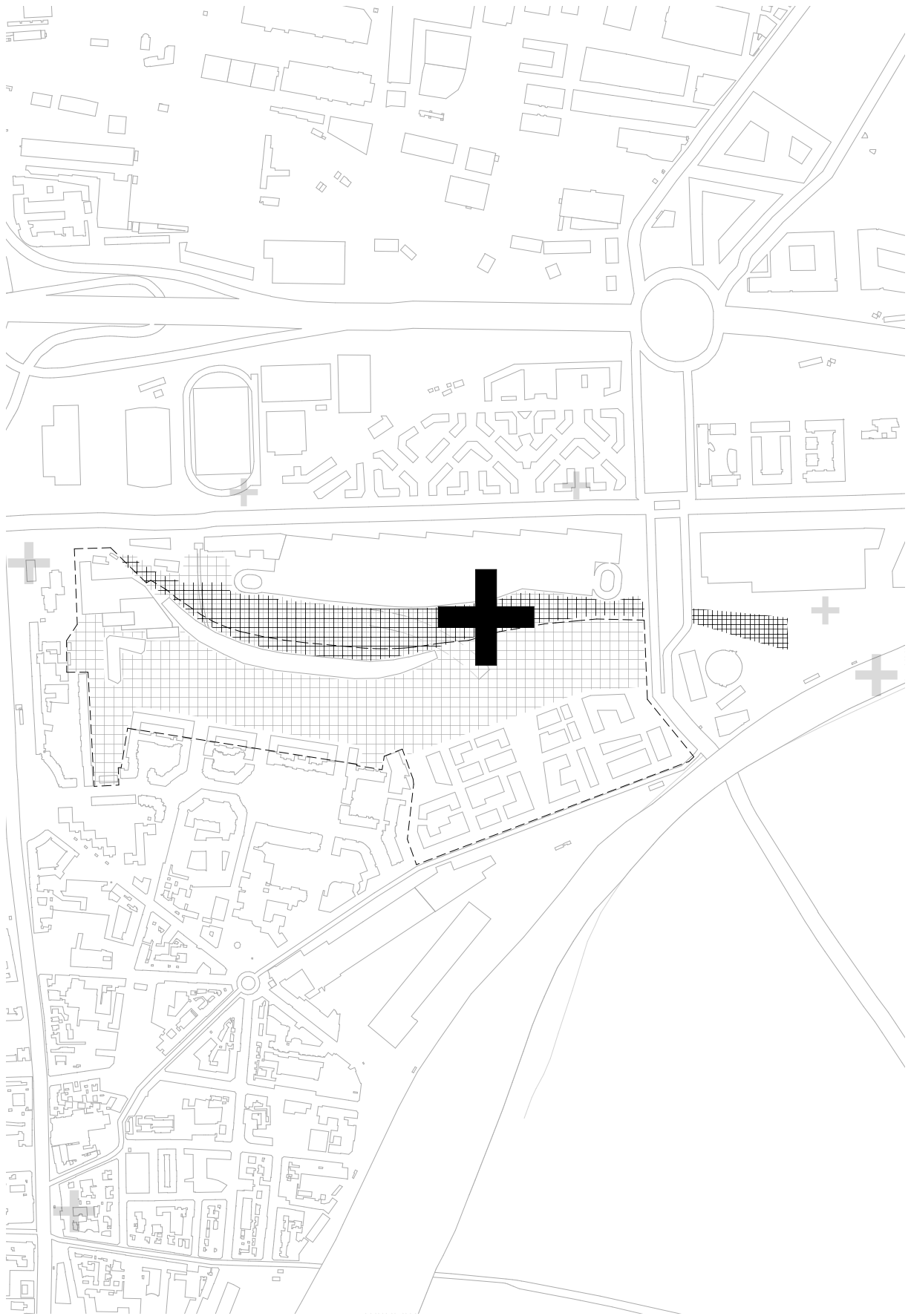




### Anbindung und Zugang zum Temple of(f) durch die Unterführung und das ehemalige Gleisbett

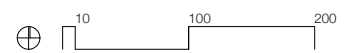


--- Grenze des ZAC    ■ Relevante Strukturen    + ÖPNV    ◀ Zugang



### ZAC Chapelle Charbon, Differenzierung künftig gestaltete und unberührte Flächen

--- Grenze des ZAC    unberührt    gestaltet    + ÖPNV





# 8.0 TEMPLE OF(F) - DAS PROJEKT

32 Behauptungen  
und Thesen zum  
Temple of(f)

Zeichnungen

666 - Der Temple  
in der Stadt



# 8.1

## 32 Behauptungen und Thesen zum Temple of(f)

# 635

**Der Temple ist einem Grundbedürfnis gewidmet und somit unentbehrlich.**

# 636

**Der Tempel ist eine gesellschaftliche Notwendigkeit und kommunale Institution.**



# 637

**Der Temple ist die räumliche Formulierung des OFF.**

# 638

**Der Temple ist Dionysos, Verausgabung, Mystik, Rausch, Tumult, Antistruktur, Festtag, liminoid, Spiel, Marktplatz, Maskierung, Abjekt und Heterotopie.**

# 639

**Der Temple entsagt sich der Exklusion, der Gewalt, dem Gewinn, dem Konsum, der Leistungsorientierung, der Hierarchie und dem Zwang.**

# 640

**Der Temple ist ein sich selbst optimierendes Organ, in dem Gesellschaft immer wieder neu verhandelt wird. Somit erfüllt er die Funktion eines Dornes im engmaschigen Gewebe verwachsener gesellschaftlicher Konventionen, der das Potential birgt Moment für Auf- und Umbrüche zu sein. Daraus leitet sich jedoch kein Wahrheitsanspruch für ihn oder die in ihm erlangten Erkenntnisse ab. Dadurch entzieht er sich der Möglichkeit, Instrument politischer Ambitionen zu werden. Das macht ihn zu einem Raum außerhalb der formellen Orte der Stadt, abseits von eingesessenen Regulativen und Hierarchien.**

# 641

**Der Temple Off ist nicht jene Art einer Gegenwelt der Realität, die ihr Gegenüber zu überwältigen versucht. Er stellt lediglich die Anerkennung der Ambivalenz des Menschen dar, indem durch ihn die Parallelität von apollinischem und dionysischem Gesicht ihren Ausdruck findet. So wird mit seinem Existieren ein Gefäß geschaffen, das eine ebenbürtige Pflege der gezähmten zweiten Seite anbietet.**

# 642

**Jemand der den Temple ablehnt, würde ihn vermutlich als unvernünftig und wild bezeichnen und durch sein Potential als Imaginationsarsenal wahrscheinlich Parallelen zu einem in Naivität schwelgendem kindlichen Spielplatz suchen. Negiert das seine Daseinsberechtigung?**

# 643

**Die Räume des Temples sind niemals repressiv oder manipulativ, sie stellen stets nur ein Angebot dar und wahren die freiwillige, selbstbestimmte Integrität eines Individuums.**

# 644

**Die Architektur des Temples spricht nie nur eine Sprache. Er ist somit ein Abbild von Collage und Dialektik, das mit den Werkzeugen der Bricolage und des Détournement geformt wird, um seinem polymorphen Inneren Ausdruck zu verleihen.**

# 645

**Der Temple ist ein Schutzraum. Er bietet eine gefasste Sphäre um sich zu verlieren. Er verleitet das Individuum dazu unterschiedliche Schichten an sich zu identifizieren und zu zelebrieren oder abzutragen, um darunter liegendes sichtbar und erlebbar zu machen. Ziel ist also das temporäre Maskieren oder Demaskieren einer Version einer selbst. Er ist ein Ort des Andersseins als sonst, dem Widerspruch und dem Experiment.**

# 646

**Das dem Temple eigene Wesen entsteht durch eine Wiederholung von Schwellenmomenten variierender Intensität.**

# 647

**Der Tempel positioniert sich nicht als repräsentativer Baukörper in zentralen Stadtgefügen, er sucht Schwellenzonen und kontrastierende Stadtmorphologie an weniger prominenten, urbanen Reibungspunkten und sondert sich an diesem Ort ab.**

# 648

**Sein auf die Stadt projiziertes Abbild hat nicht den Anspruch mit ihr zu harmonisieren, es ist auf Kontrast und Irritation ausgelegt. Begleitet wird es durch Assoziationen zum Schiff, als die Ikone der ultimativen Heterotopie. So schwebt auch der Tempel als Fremdkörper in einer ihm inkongruent Masse. Der Akt der Loslösung hin zu einer teilhabenden, jedoch parallel existierenden urbanen Sphäre wird als gebaute Geste, durch das Abheben des Körpers von der umliegenden Stadtebene und damit Aufständigung von diesem, ausformuliert.**

# 649

**Charakteristisch für die Struktur des Temples ist seine interne Kompaktheit, um die Berührungspunkte nach außen zu minimieren und die Kontaktflächen im Inneren zu maximieren.**

# 650

**Die Hülle des Tempels hat die Wahrung der Heterotopie als Aufgabe. Als Schutzmantel eines fragilen Parallelkosmos, muss sie im Stande sein externe Einflussfaktoren zu filtern, um ihn somit nahezu Zeit unabhängig zu gestalten. Sie verunmöglicht ein Exponieren nach außen und das Heraustreten.**

# 651

**Der Temple ist ein Ort an dem Fotografie nicht existiert. Das macht ihn zu einem Ort der Befreiung von intrinsischen Dokumentationszwängen. Dialektisch zum undokumentierten Inneren, ist die Wahrung der unbeeinflussten Eroberung des Einzelnen und damit Fütterung des Imaginationsarsenals.**

# 652

**Seine Eintrittsschwelle ist nicht als ein durch konventionelle Normkategorien und deren zugehörige Auswahlkriterien überwindbarer Übertrittspunkt formuliert. Sie konstituiert sich als gestreckten Schwellenraum, der seine Bestreiter durch räumlich formulierte Szenarien zur Überwindung eingesessener Hemmungen einlädt.**



# 653

**Das Innere des Temples ist durch seine beiden kontrastierenden Spähern geprägt, die zwei unterschiedliche Umgangsmöglichkeiten mit dem Off repräsentieren, Erfahrungsraum und Ermöglichungsraum. Das ist zum einen bedingt durch den Verzicht auf einen Wahrheitsanspruches und folglich keiner Eini-gung auf eine „richtige“ Art des Umgangs. Zum an-deren ist es das Oszillieren und die Reibung der bei-den Extreme, das neue Off-Momente erzeugt.**

# 654

**Der Temple forciert die Dialektik der beiden Pole in dem er dialogische „Shortcuts“ vom Energie spei-senden Erfahrungsraum zum entladenden Ermögli-chungsraum gewährt.**

# 655

**Der Erfahrungsraum einerseits ist eine aktive Erzählung. Die Architektur ist als Regie lesbar und leitet das Individuum als seinen Rezipienten durch sie hindurch. Von der höchsten Raumsequenz hinab diffundiert man durch die gestaltete Masse. Die über-artikulierten Kulissen der einzelnen Räume bedingen eine kontinuierliche Verschiebung der eigenen Rolle gegenüber der präsenten Personengruppen im jeweiligen Raum. Sie lösen einen aus der eigens festgesetzten Position gegenüber einer Gesellschaft und verlangen ein stetiges Neufinden beziehungsweise Wiederfinden seiner Stellung im veränderten Kontext. Dieses dauerhafte Hinterfragen und Wandeln führt zu einem Schwellenzustand der Person, denn kaum in einer Rolle wiedergefunden verschiebt sie sich die Eigenwahrnehmung in Folge der neuen Herausforderung der nächsten Raumsphäre. Sie wird liquide. Die Mischung aus allgemeiner Verunsicherung durch die permanente Neuausrichtung der Wahrnehmung, in Verbindung mit der merkwürdigen Verlässlichkeit der Räume einen zu leiten, triggert ein der „Masse-Erfahrung“ eigenes kollektives Gefühl der Zusammengehörigkeit. Diese dem Ritual eigene Gemeinschaft lehnt sich an das Prinzip der Communitas an. Damit finden die Konventionen und Rituale des Temples ihre Material gewordene Artikulation und Vermittlung. Der Temple verhindert**

somit in sich die Gefährdung des ihm innewohnenden Schutzraums.

# 656

**Der Ermöglichungsraum andererseits ist passiver Rezipient. Er ist eine undefinierte Sphäre und lässt durch seine Deutungsfreiheit jegliche Interpretation und Überschreiben zu. Er wird immer durch anschließende Räume bedient. So ist auch die Masse, die dem Volumen des Ermöglichungsraums gegenübersteht und Individuen mit Erfahrungen speist ein versorgendes Organ. Der Ermöglichungsraum ist ein Gefäß das maximale Beispielbarkeit impliziert.**

# 657

**Die Pforten des Tempels stehen Tag und Nacht offen und werden stets nicht nur einer Szene der urbanen Gesellschaft geöffnet.**

# 658

**Im Temple ist Platz für \_\_\_\_\_ (tragen Sie hier Ihr verborgenes Bedürfnis ein).**

# 659

**Der Temple ist umso lebendiger je weniger Worte über ihn verloren werden und lebt so lange er nicht entschlüsselt ist.**

# 660

**All Jene die den Temple nutzen und dies steht allen Bürger\_innen über 18. Jahren frei, können sich einmal im Jahr an der Wahl eines Kollektivs beteiligen.**

# 661

**Die Software des Temple Off besteht aus zwei Entitäten. Das Kollektiv übernimmt die Fürsorge für den Temple und die Auswahl eines künstlerisch tätigen Kuratoriums.**

# 662

**Das Kuratorium gestaltet eine gesamtheitliche Bespielung des Temples, die für einen unbestimmten Zeitraum von einer maximalen Dauer von 10 Monaten, nicht unbedingt durchgängig, umgesetzt wird. Sie ist der Gegenpart zur sonst flexibleren Gestaltung des Programms. Nach jedem Besuch im Temple kann eine Rückmeldung abgegeben werden, fällt diese überwiegend positiv aus und ebenso auch die Bewertung durch das Kollektiv, wird die Bespielung weitergetragen, ist die Rückmeldung der Besucher jedoch uneins, kann das Kollektiv die Bespielung bereits vor der Dauer von 10 Monaten aussetzen.**

**Ab diesem Zeitpunkt kann je nach Aussetzungsgrund die Bespielung durch das Kollektiv zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingesetzt werden oder es kehrt dauerhaft zu einer flexiblen Gestaltung über.**

# 663

**Die Versorgung des Temples durch das Kollektiv beinhaltet die Organisation der laufenden Instandhaltung, die Sicherstellung der Einhaltung der Grundsätze und die Auswahl temporärer Happenings in den Räumen des Temples.**

# 664

**Der Temple trägt immer einen Speicher in seinem Bauch. Er gewährleistet zum einen die Versorgung der Grundbedürfnisse seiner Nutzer\_innen, zum anderen kann er unter Aufsicht des Kollektivs in die künstlerische Gestaltung des Temple-Programms einbezogen werden. Keinesfalls jedoch dient er als Basis einer kommerziellen Konsumstätte.**

# 665

**Nach einem Jahr ist ein Zyklus abgeschlossen. Dieser Abschluss ist stets von einem finalen Ritual gekennzeichnet. Einmal im Jahr wird der Komplette Temple geflutet und der Speicher geleert, um all das zu eliminieren was sich im Temple bereits eingesessen hat und ihn unbeweglich macht. Nach diesem Event wird das System des Temples neu verhandelt und künftige Metamorphosen ermöglicht.**



# 666

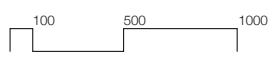
**ERROR.**



# 8.2 Zeichnungen - Die räumliche Formulierung des Off



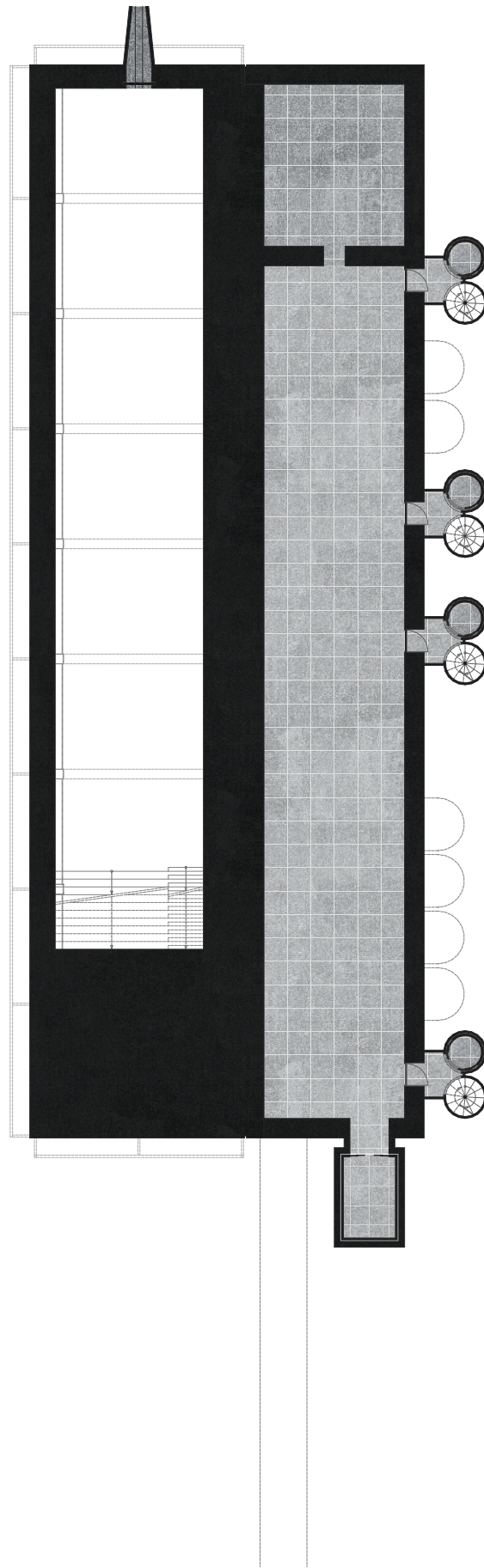
Lageplan | M1:3333 ⊕

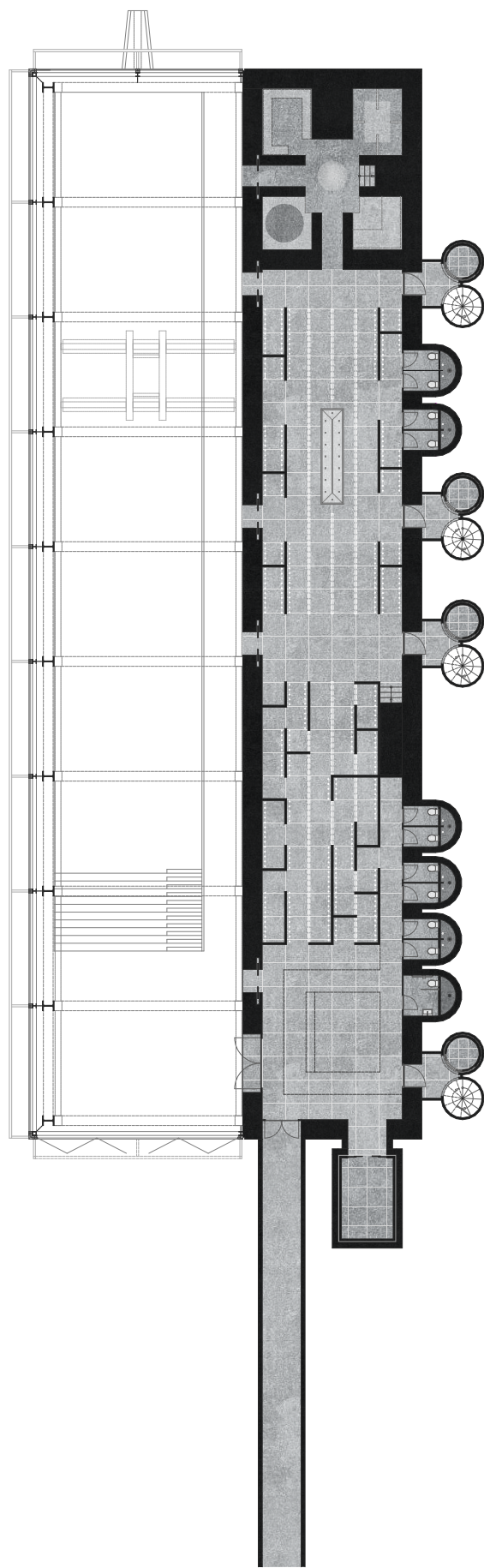




⊕ Bodenniveau | M1:333

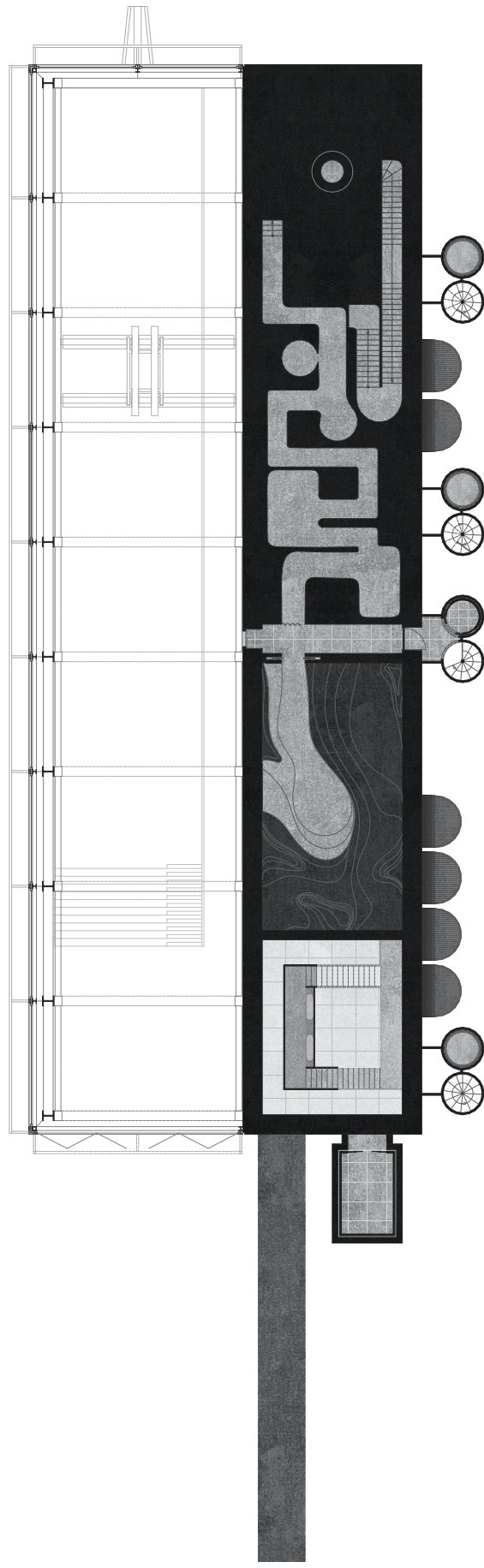
Ebene -1 | M1:333 ⊕



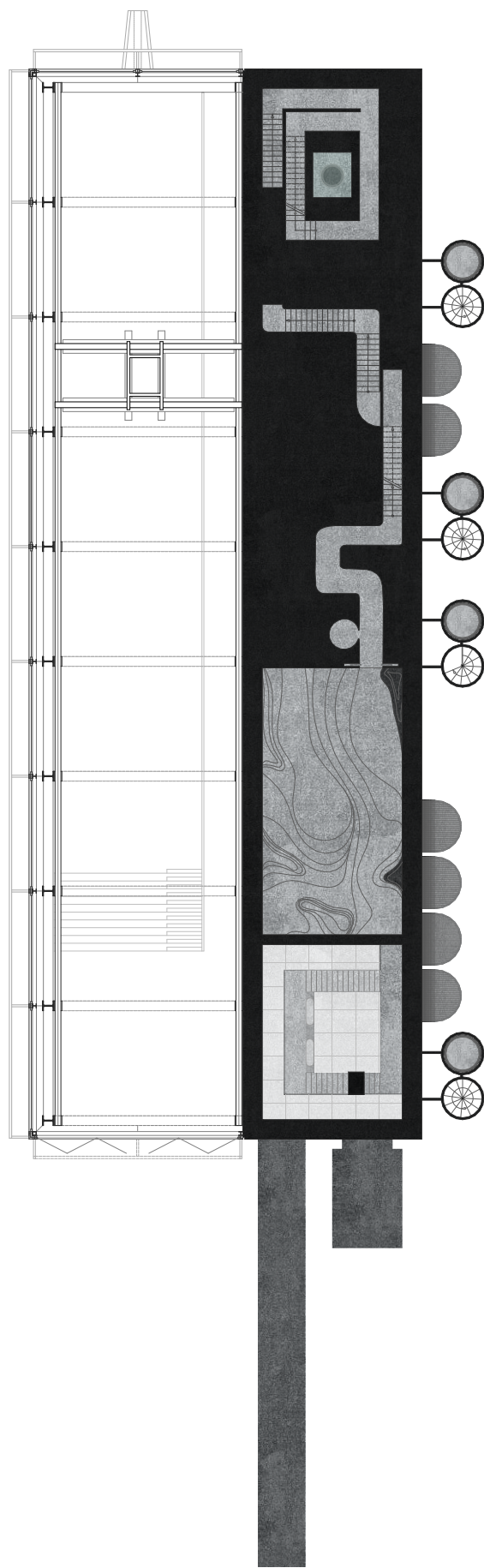


⊕ Ebene 0 | M1:333

Ebene 1 | M1:333 ⊕

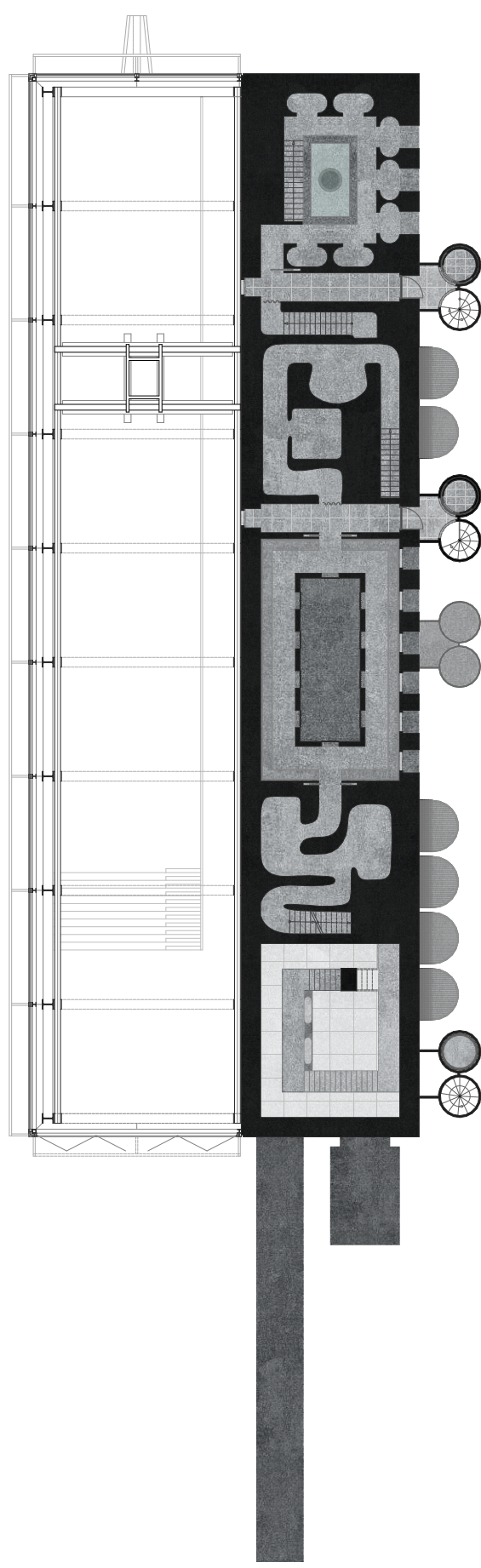


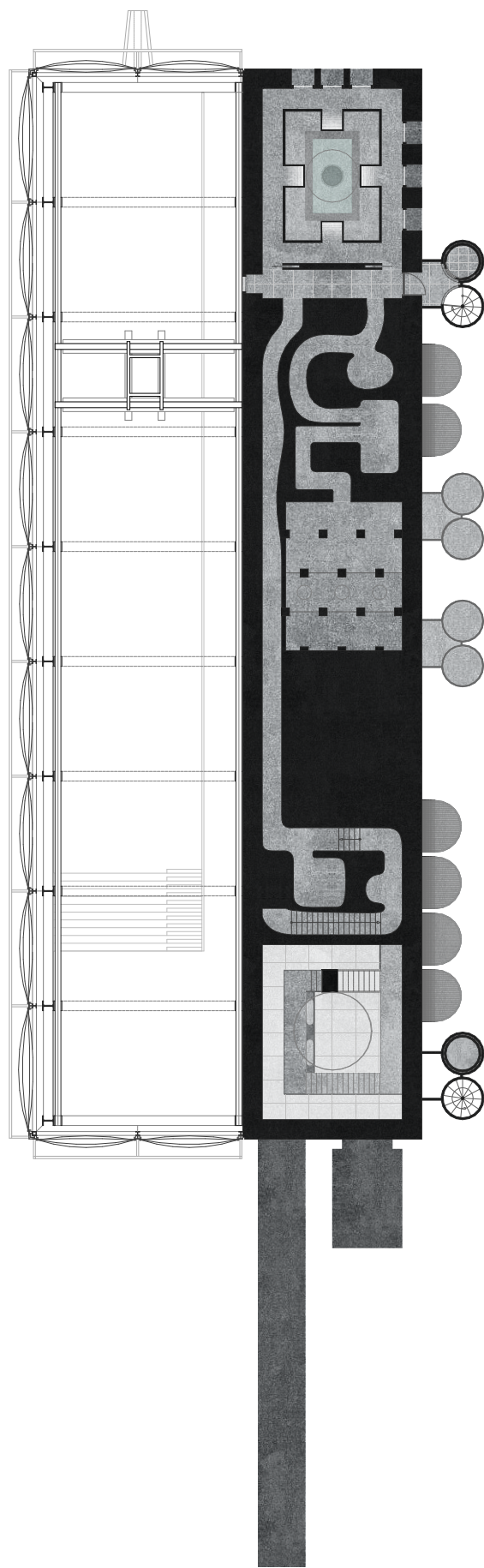




⊕ Ebene 2 | M1:333

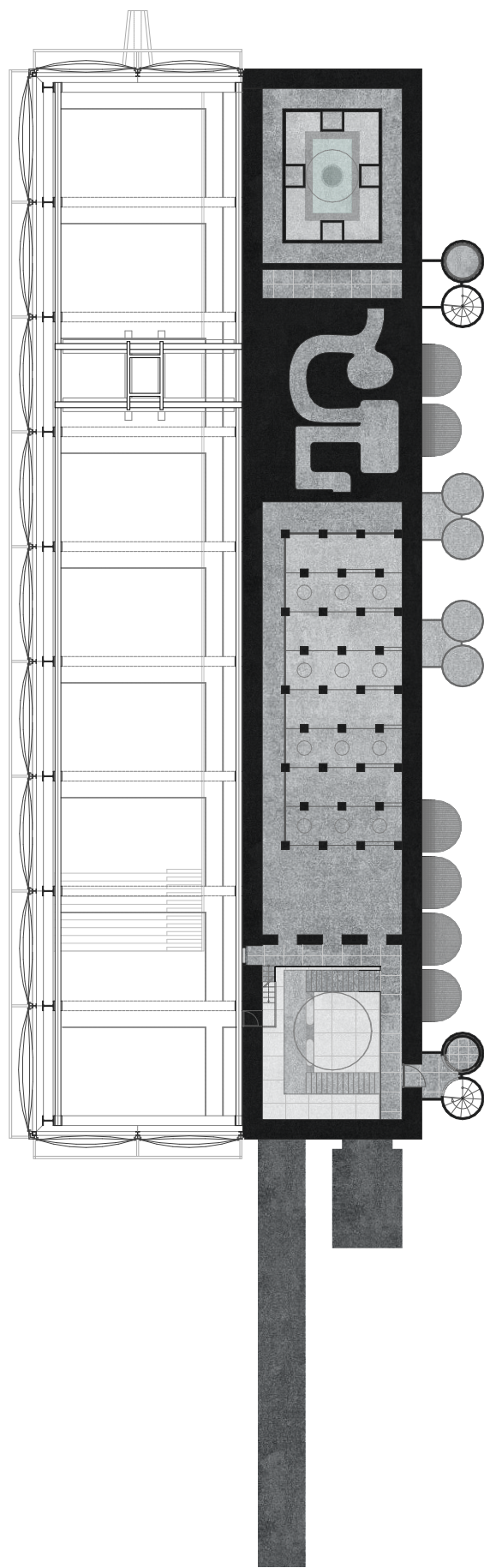
Ebene 3 | M1:333 ⊕

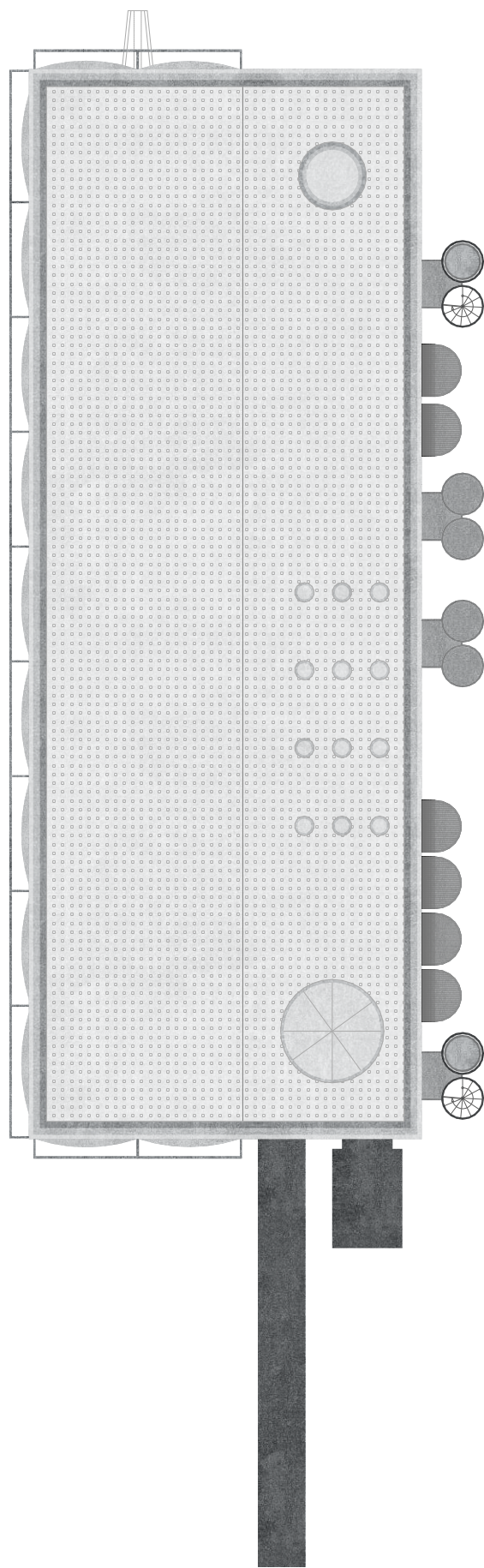




⊕ Ebene 4 | M1:333

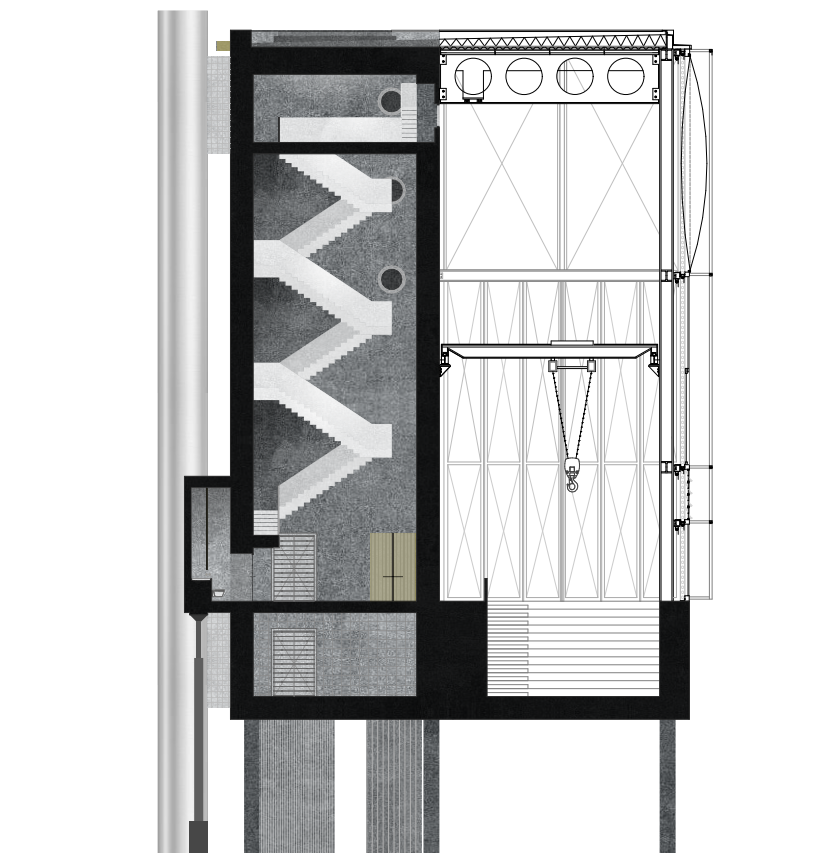
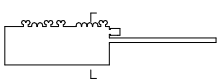
Ebene 5 | M1:333 ⊕





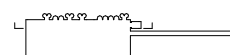
⊕ Dachdraufsicht | M1:333

Querschnitt 1 | M1:333

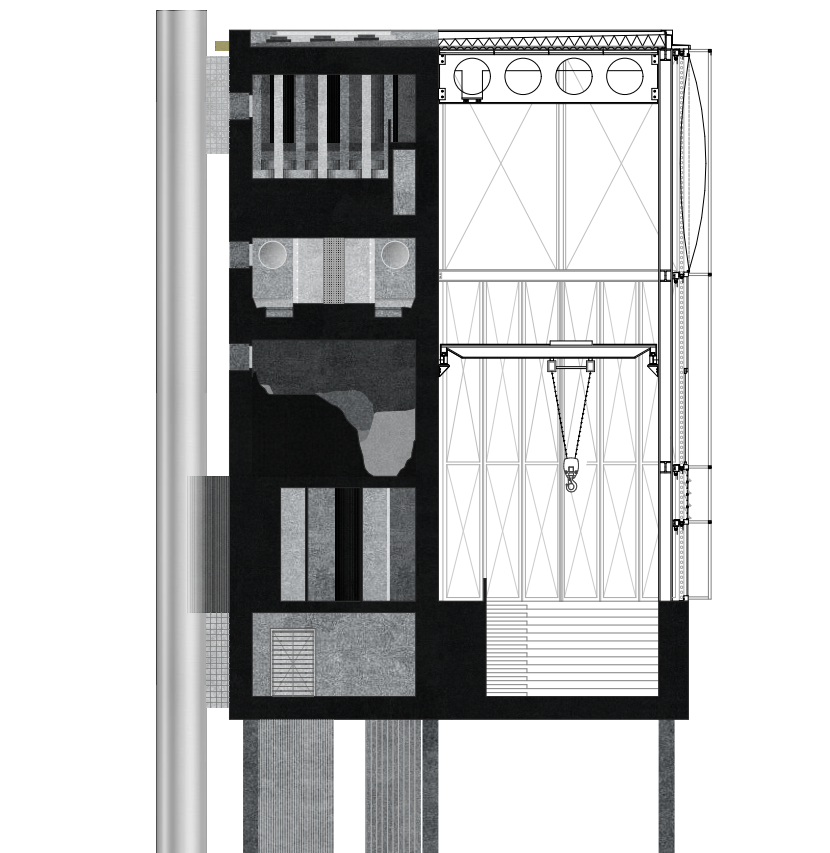
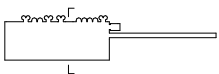




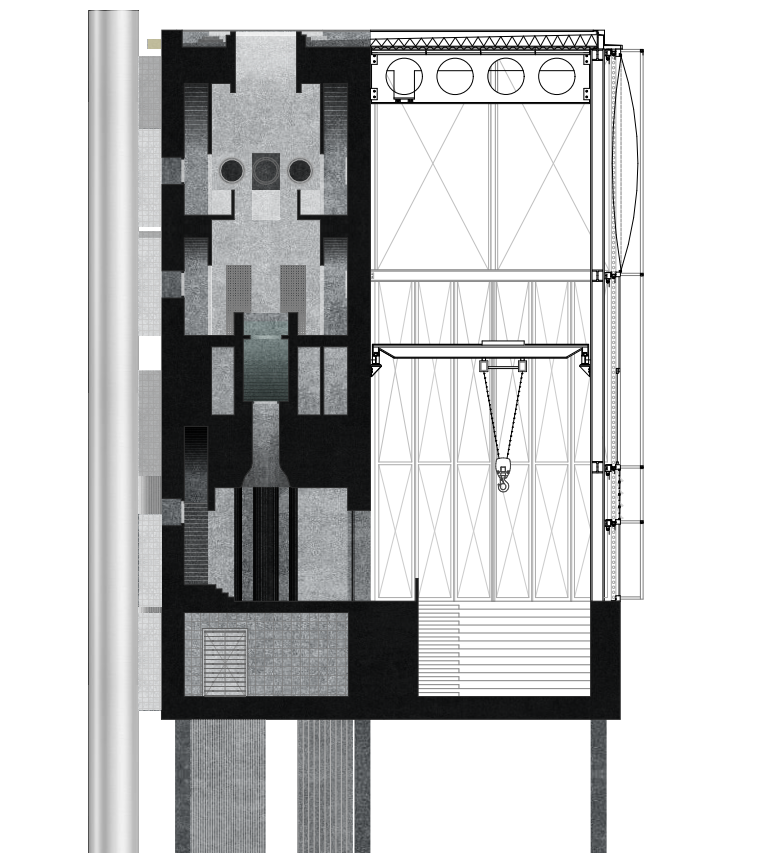
Längsschnitt Erfahrungsraum | M1:333



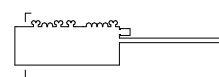
### Querschnitt 2 | M1:333

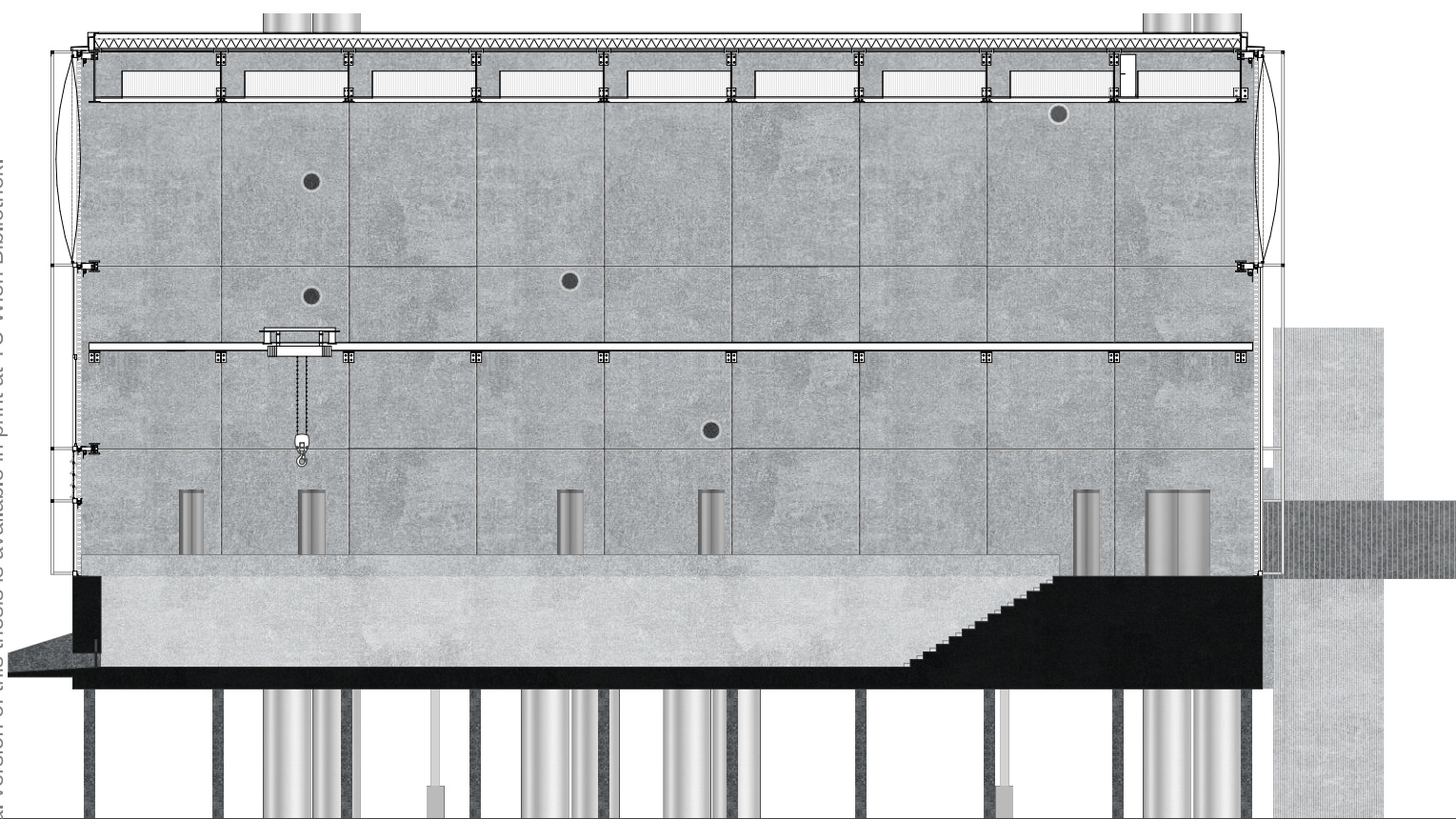






Querschnitt 3 | M1:333





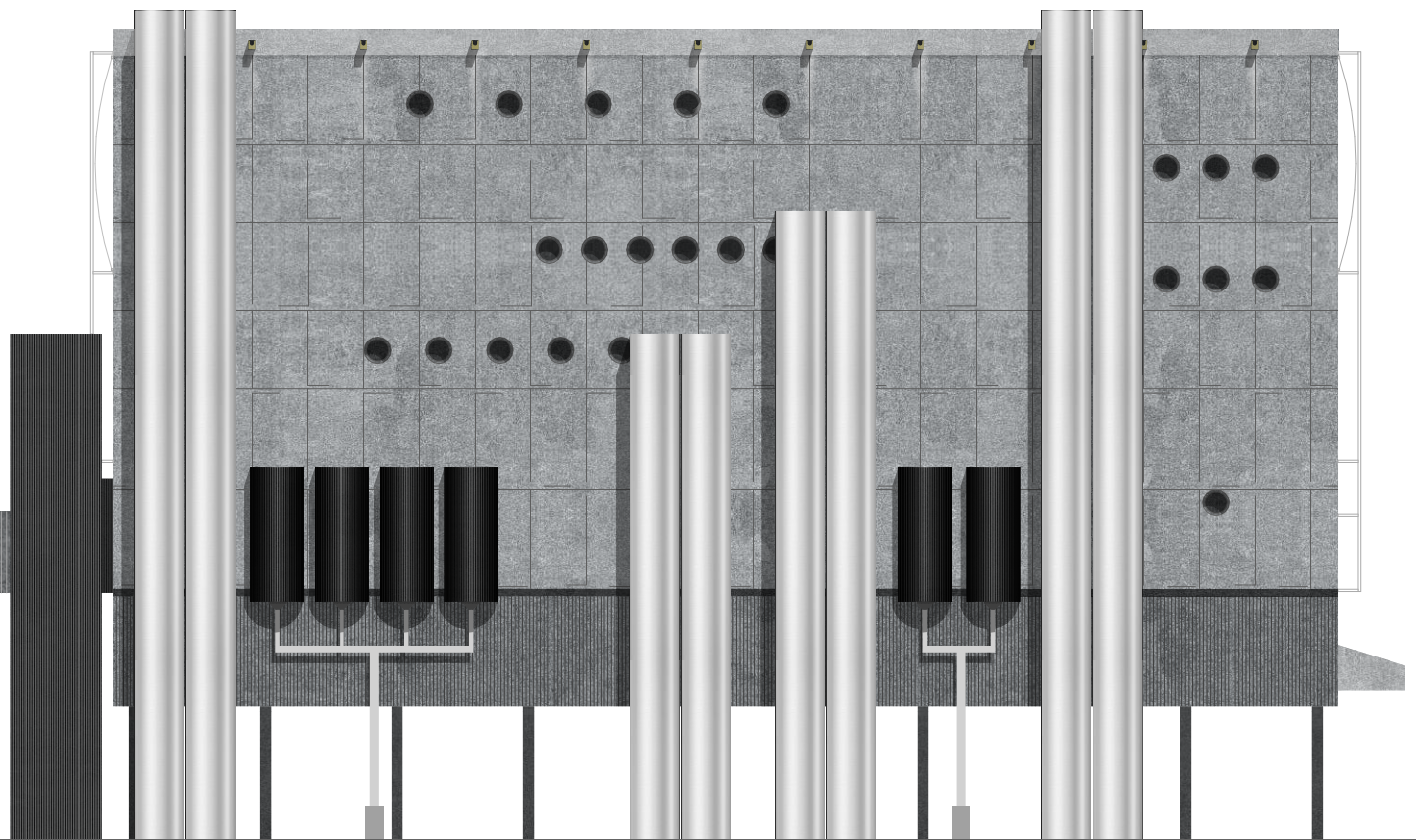
Längsschnitt Ermöglichungsraum | M1:333





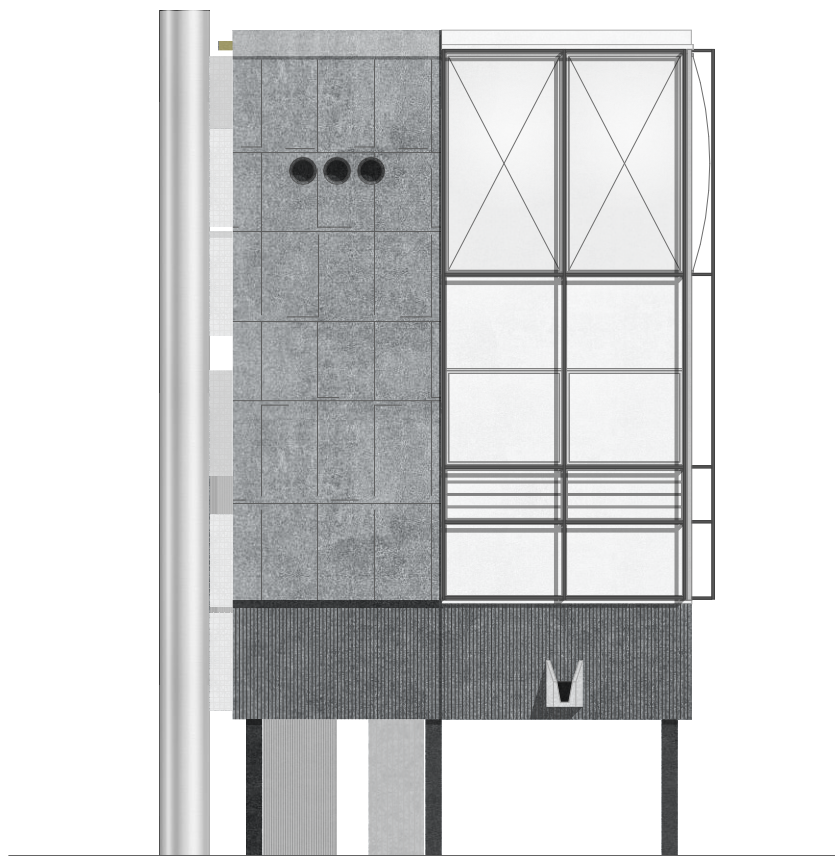
Ost-Ansicht | M1:333

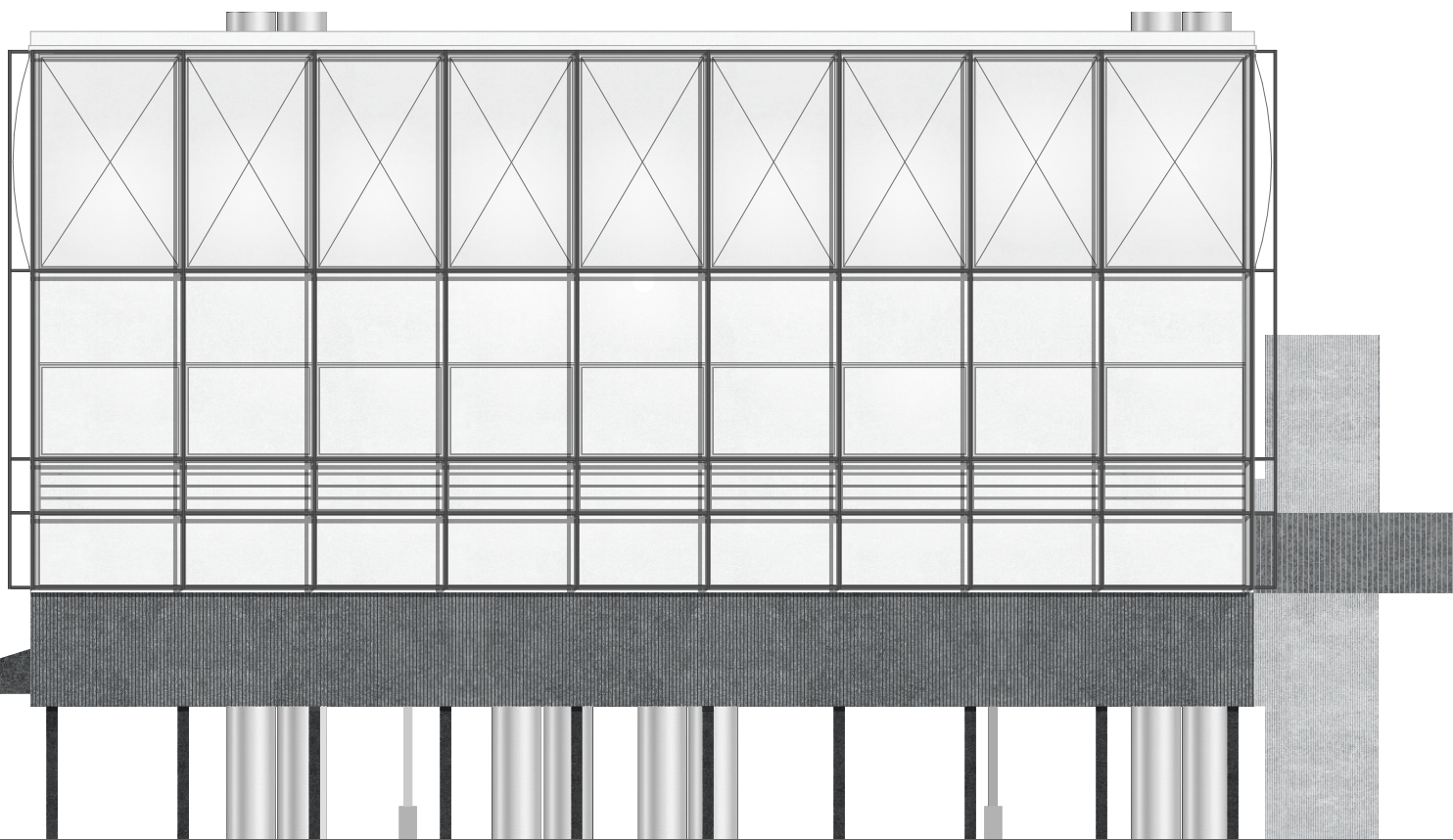




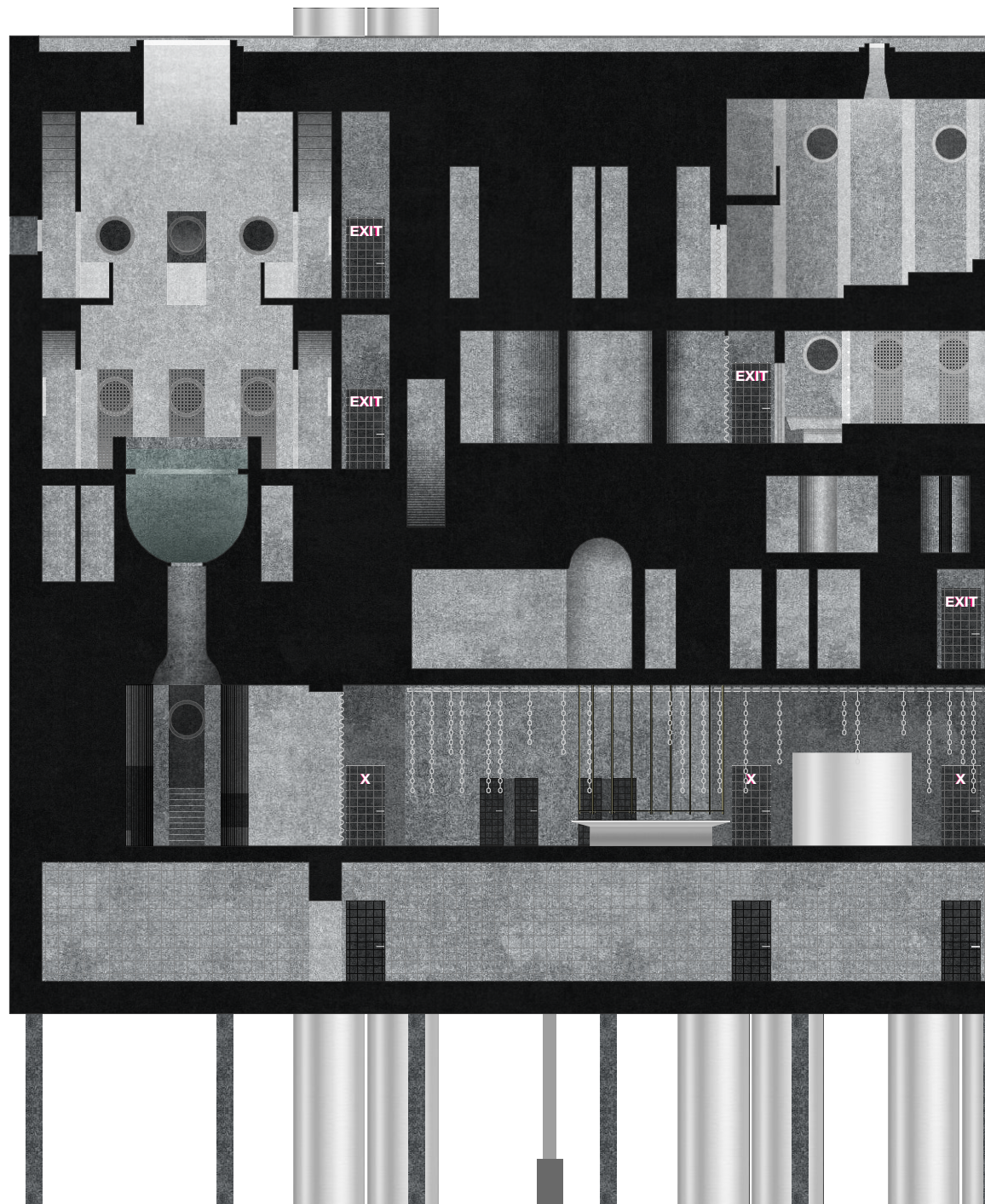
Nord-Ansicht | M1:333

West-Ansicht | M1:333



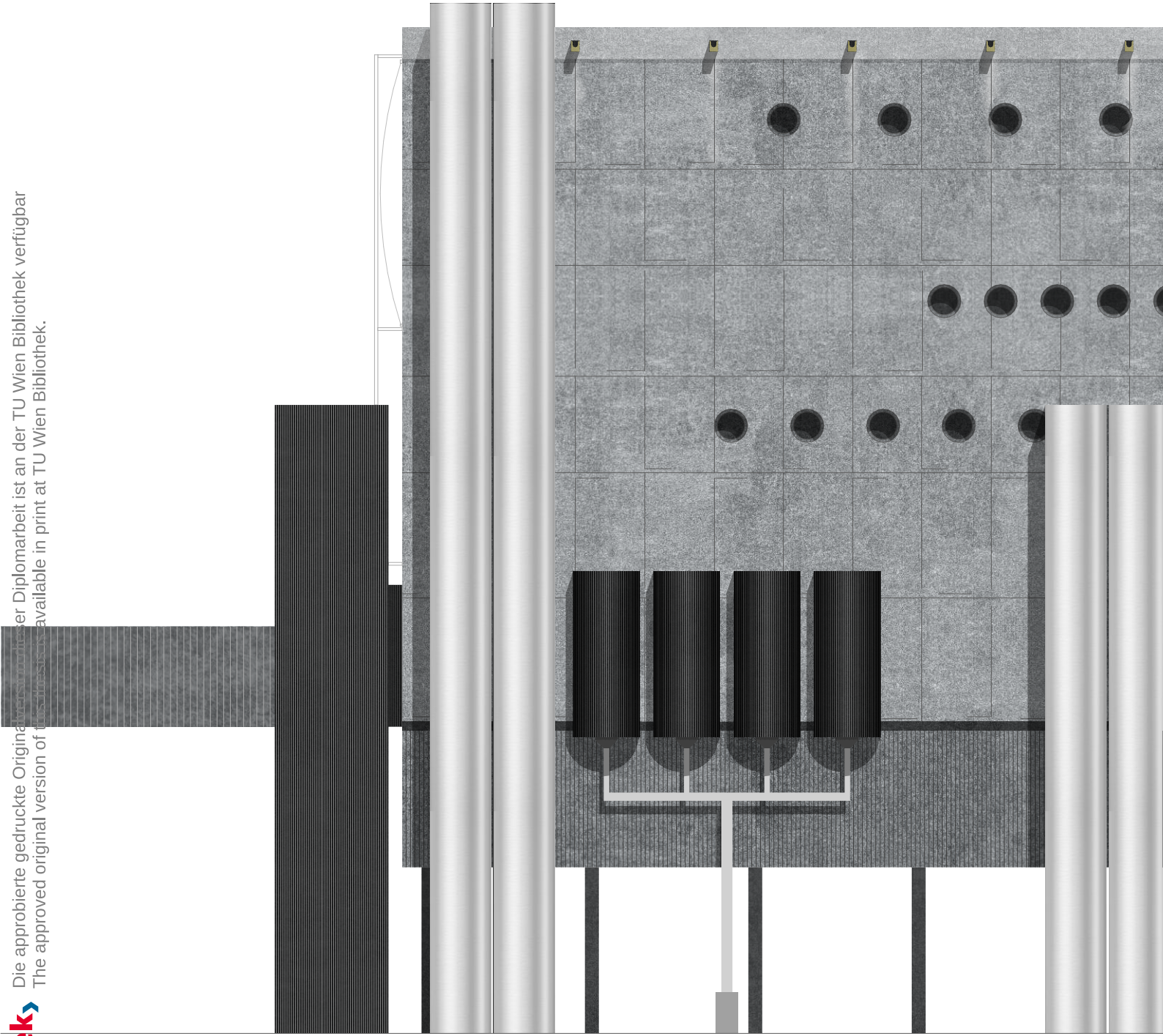


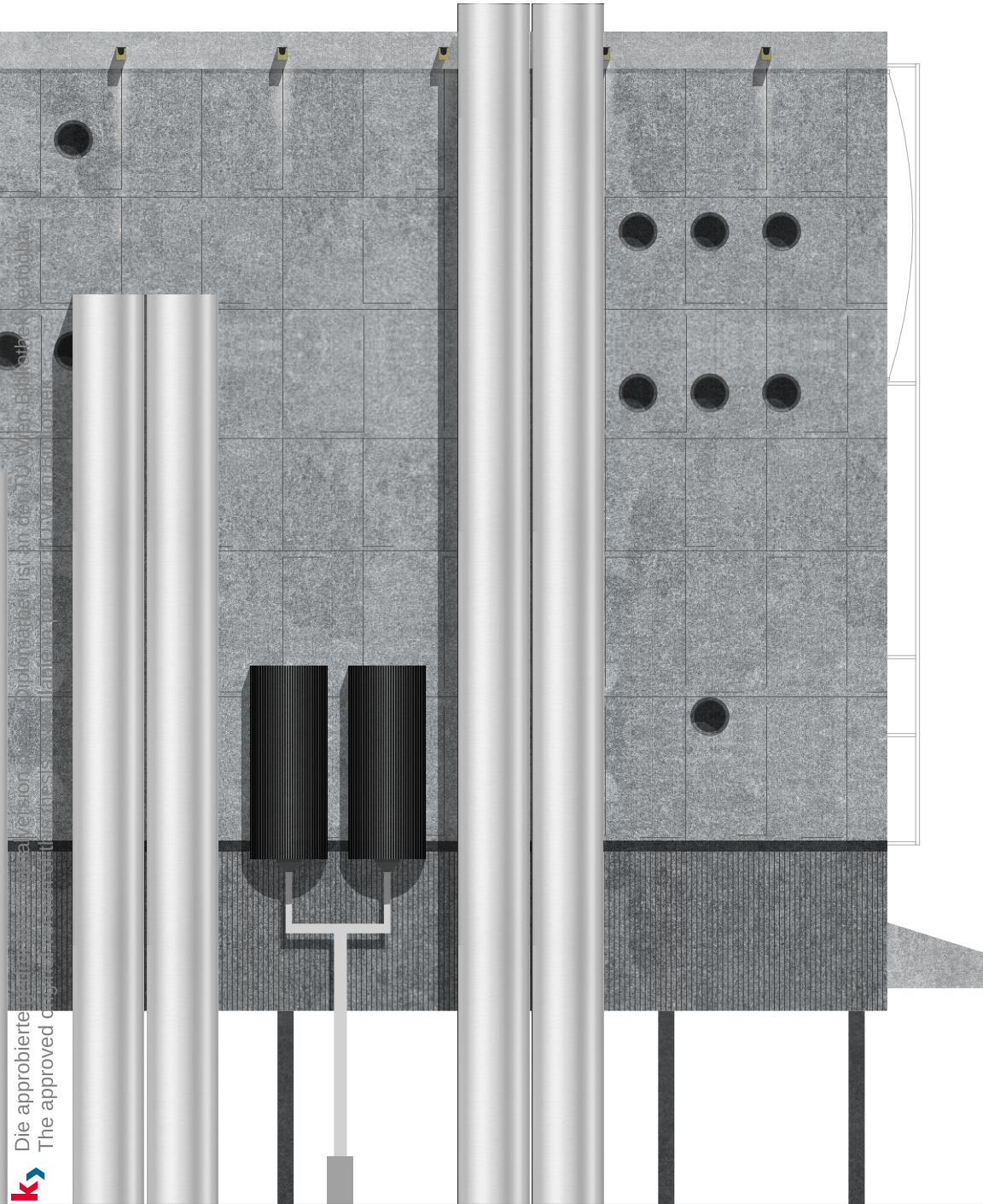
Süd-Ansicht | M1:333



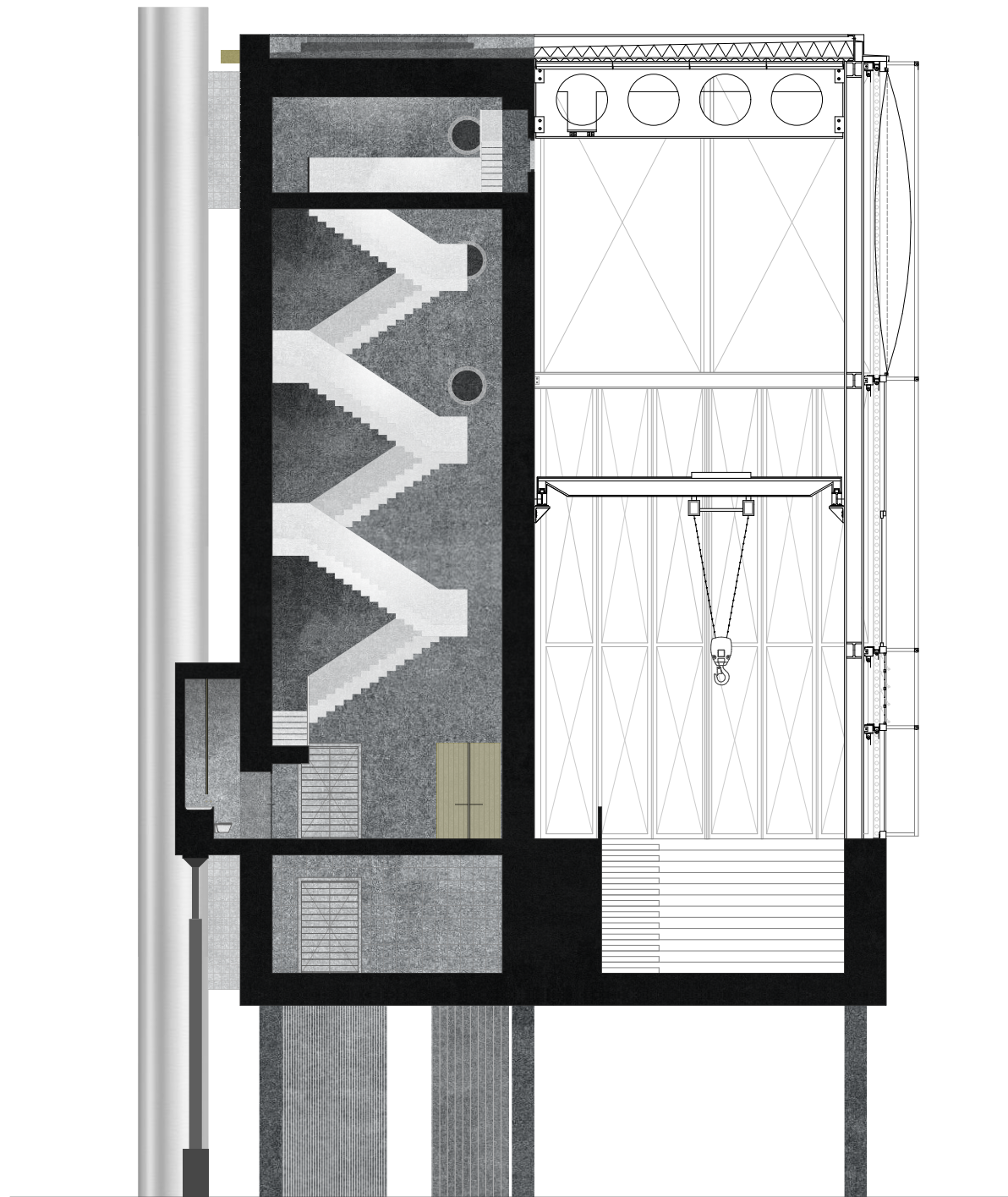




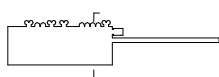




Nord-Ansicht | M1:200

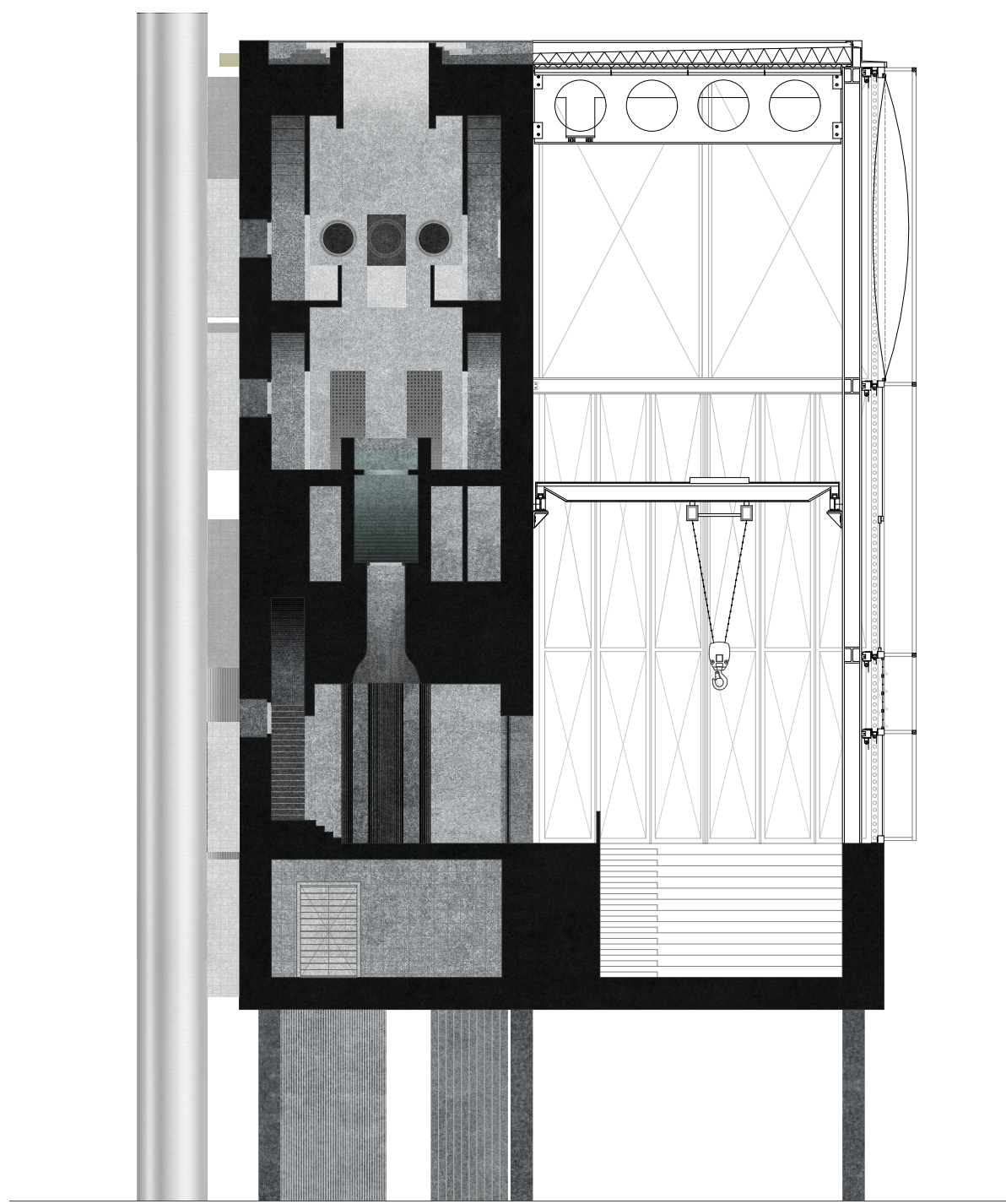


Querschnitt 1 | M1:200

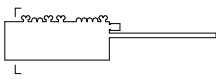


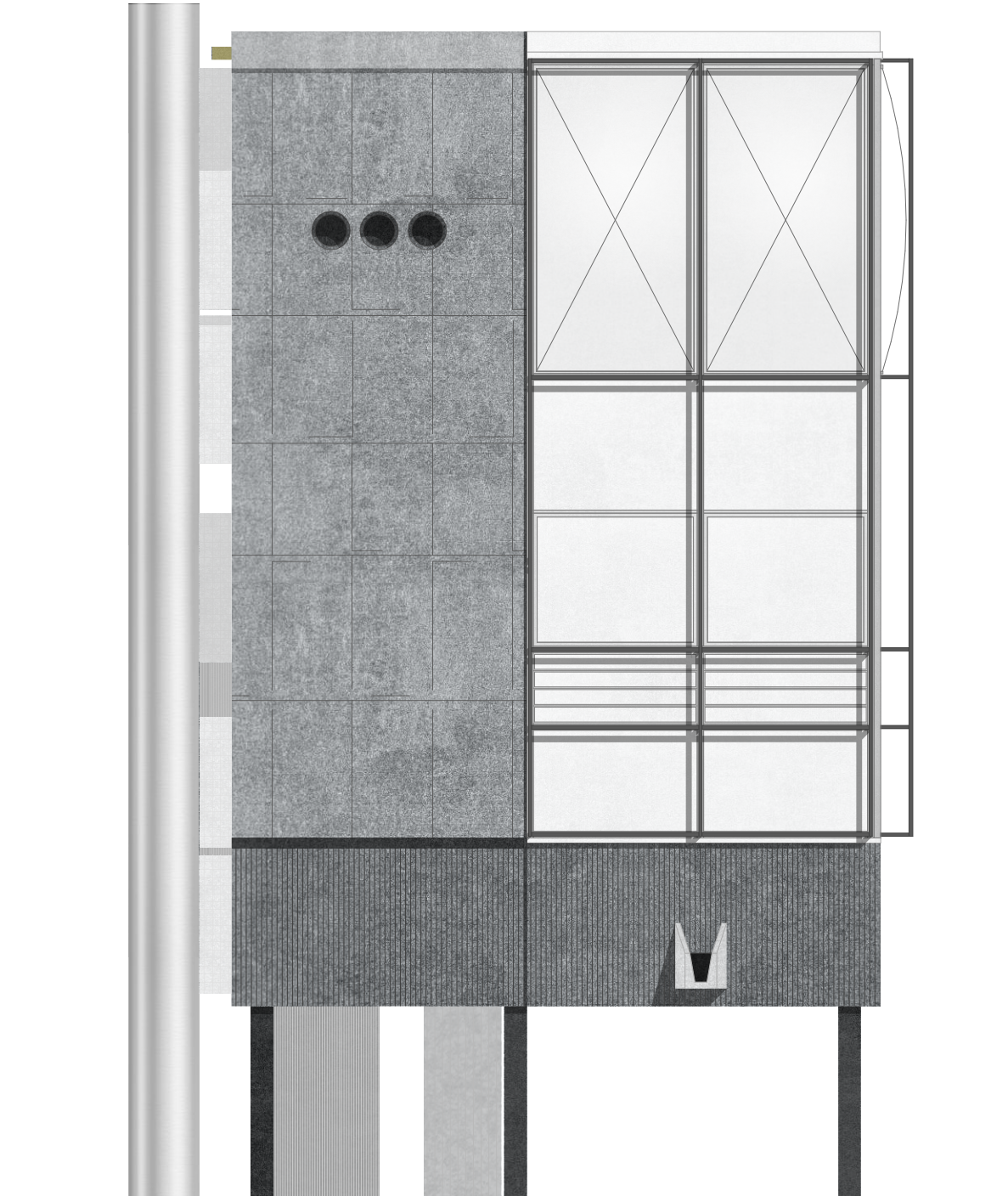


Ost-Ansicht | M1:200

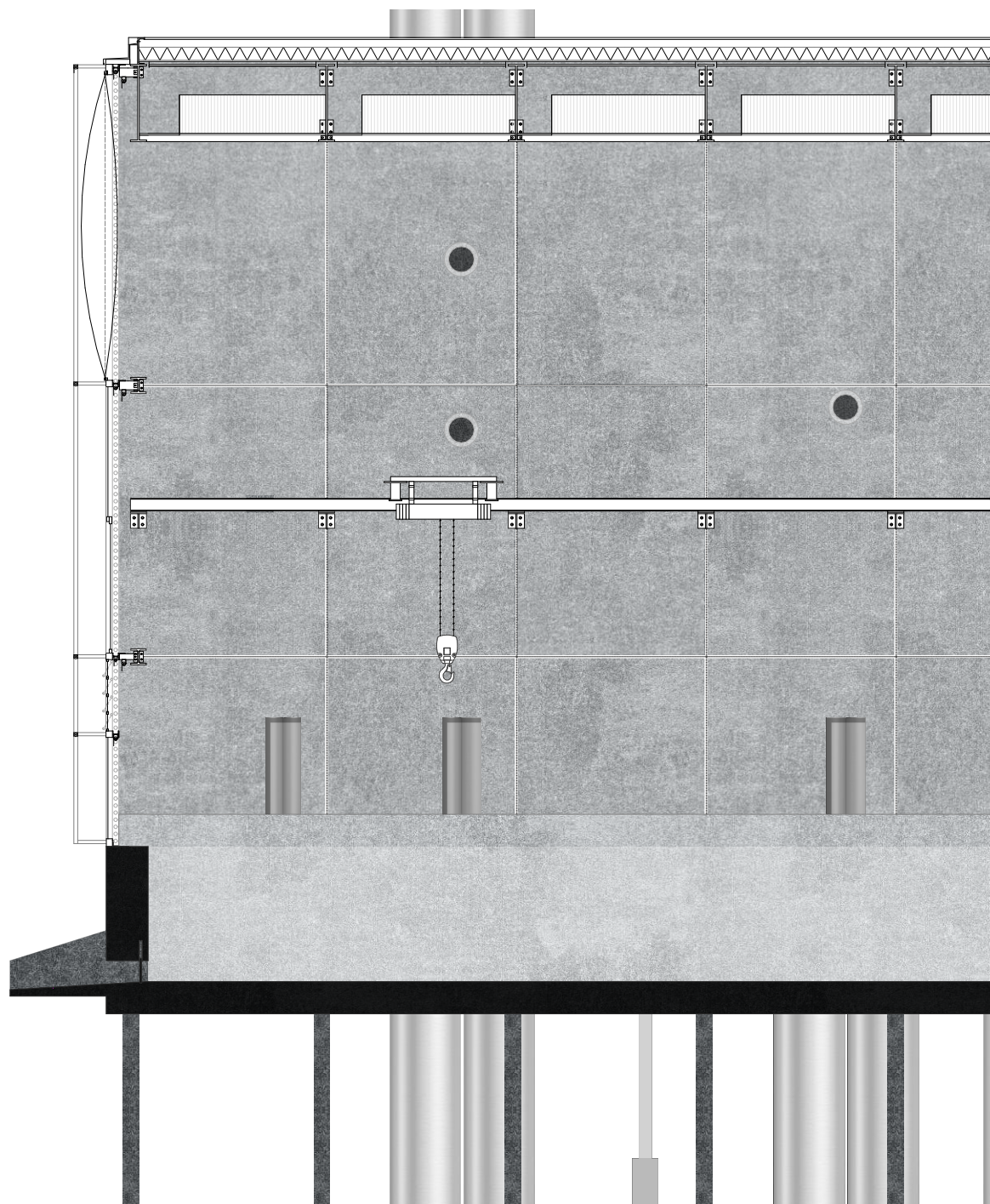


Querschnitt 3 | M1:200



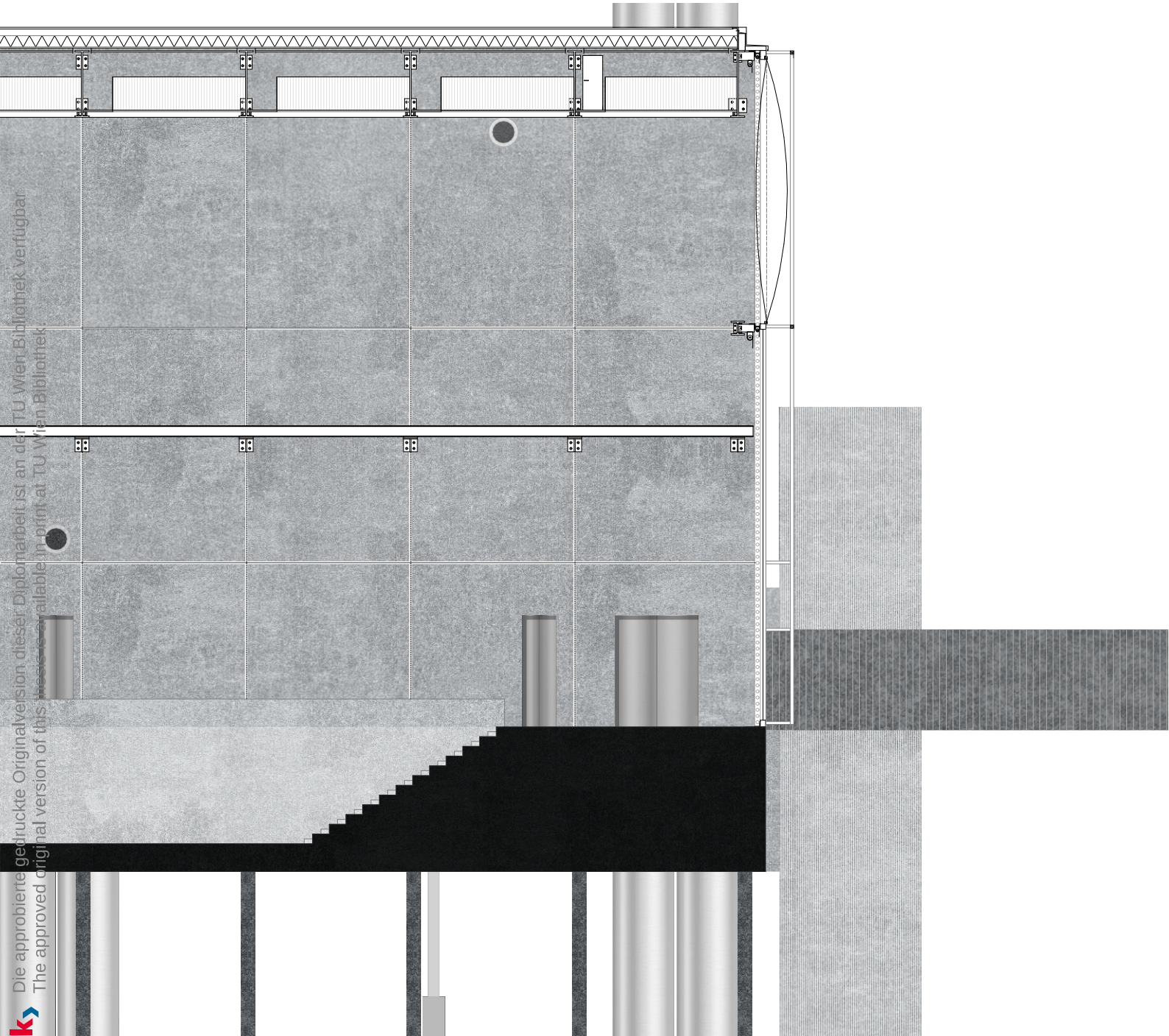


West-Ansicht | M1:200

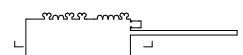


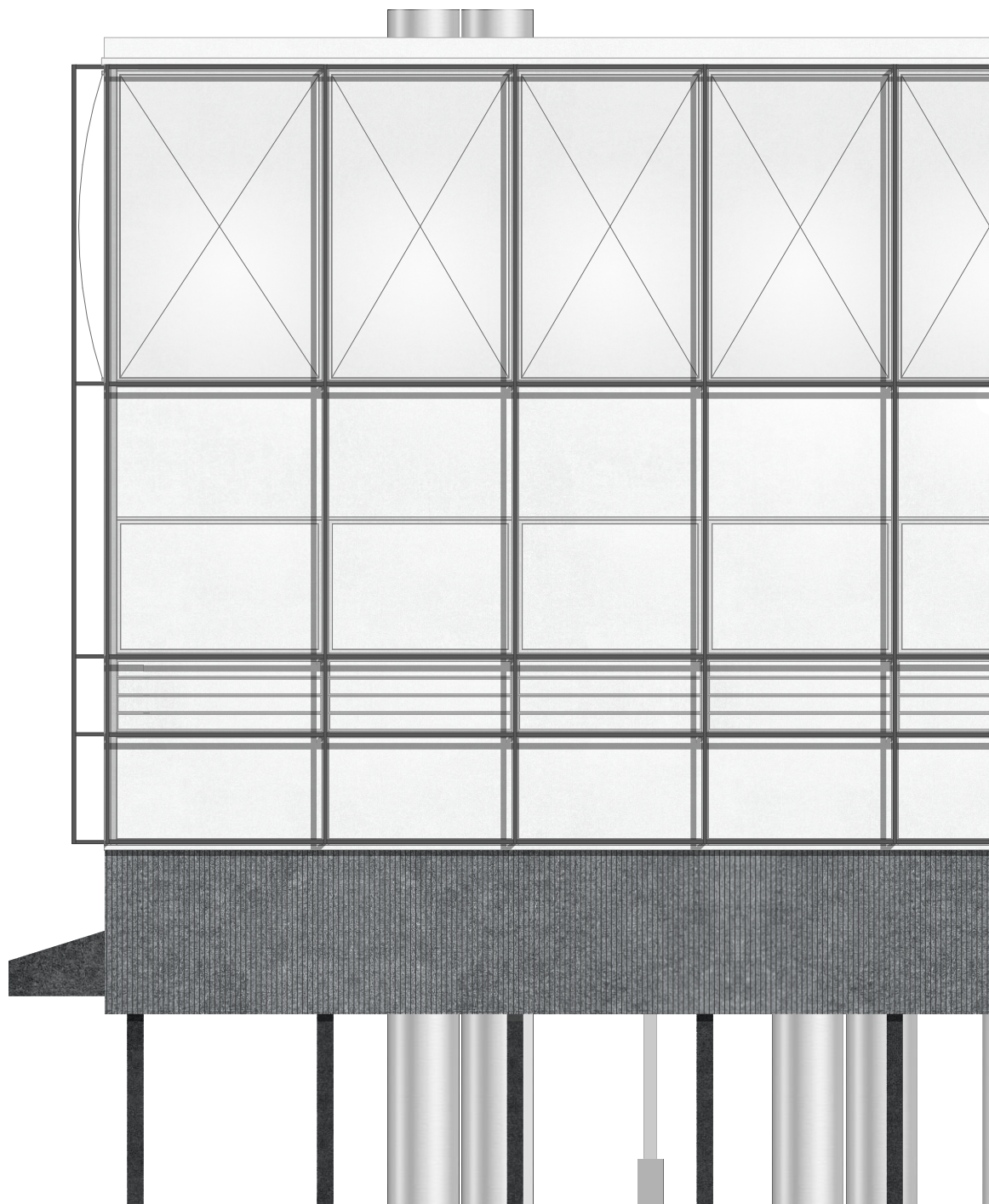


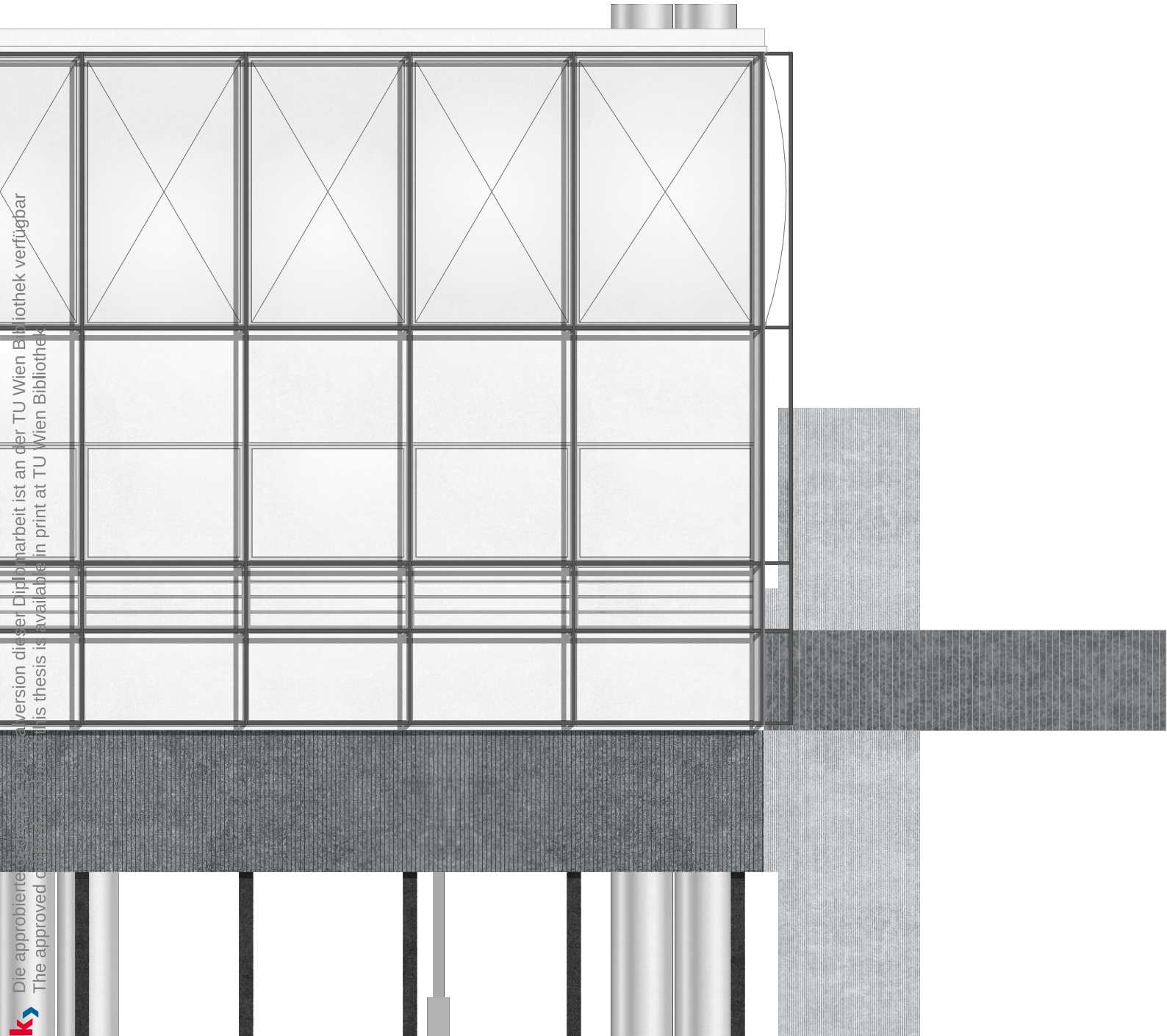
Die abgebildete gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar.  
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.



Längsschnitt Ermöglichungsraum | M1:200





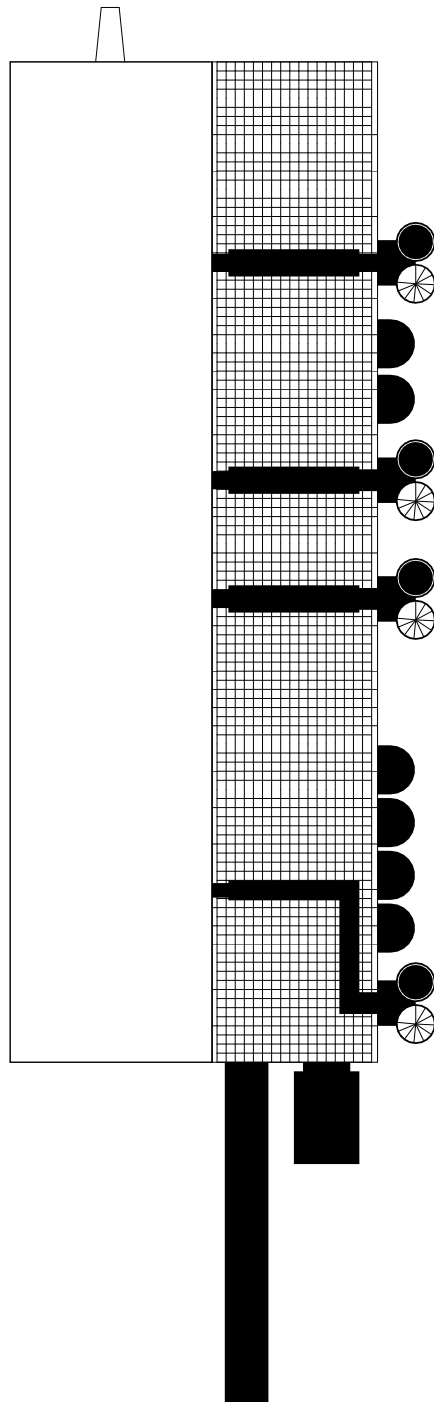


Süd-Ansicht | M1:200

# ERMÖGLICHUNGSRaum

# ERFAHRUNGSRaum

Dialektische Pole - Taumeln zwischen den Extremen



Erschließungsperipherie - Shortcuts durchstoßen den Stein

# ERFAHRUNGSRaum

**Überartikulierte**

**Aktiv erzählend**

**Intim**

**Körperbezogen**

**Leitend**

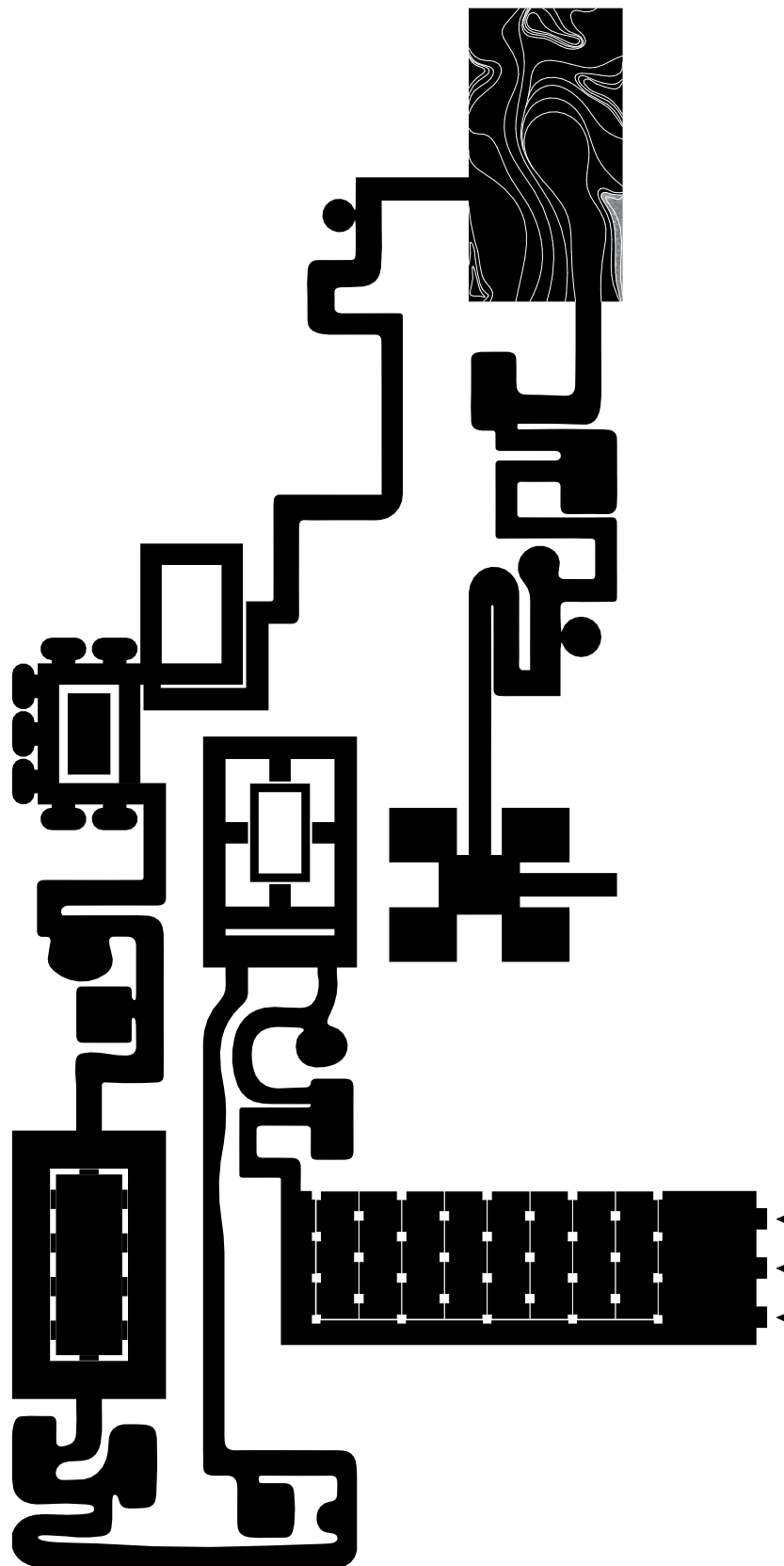
**Der Mensch als Rezipient**

**Geheimnisvoll**

**Überreizend**

**Dicht**

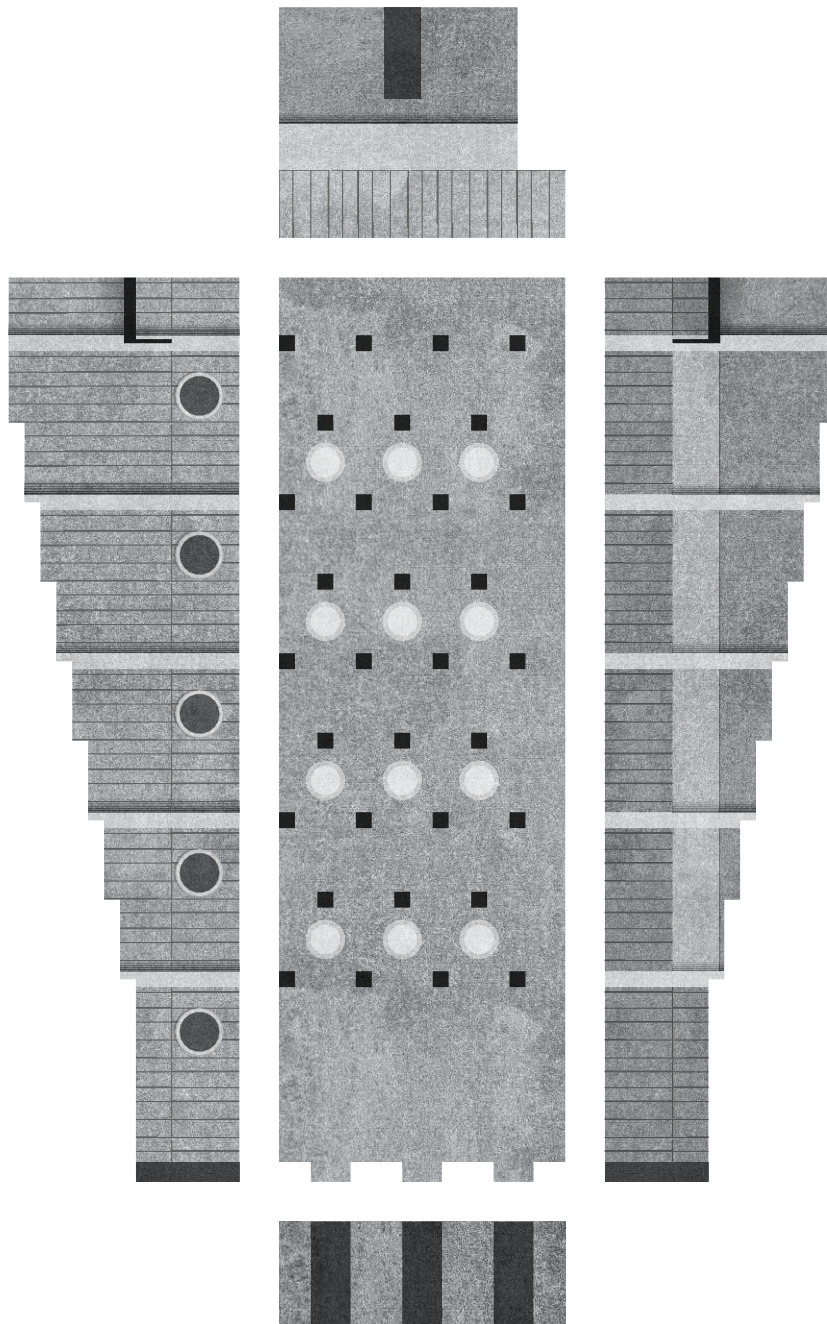
**Speisend**



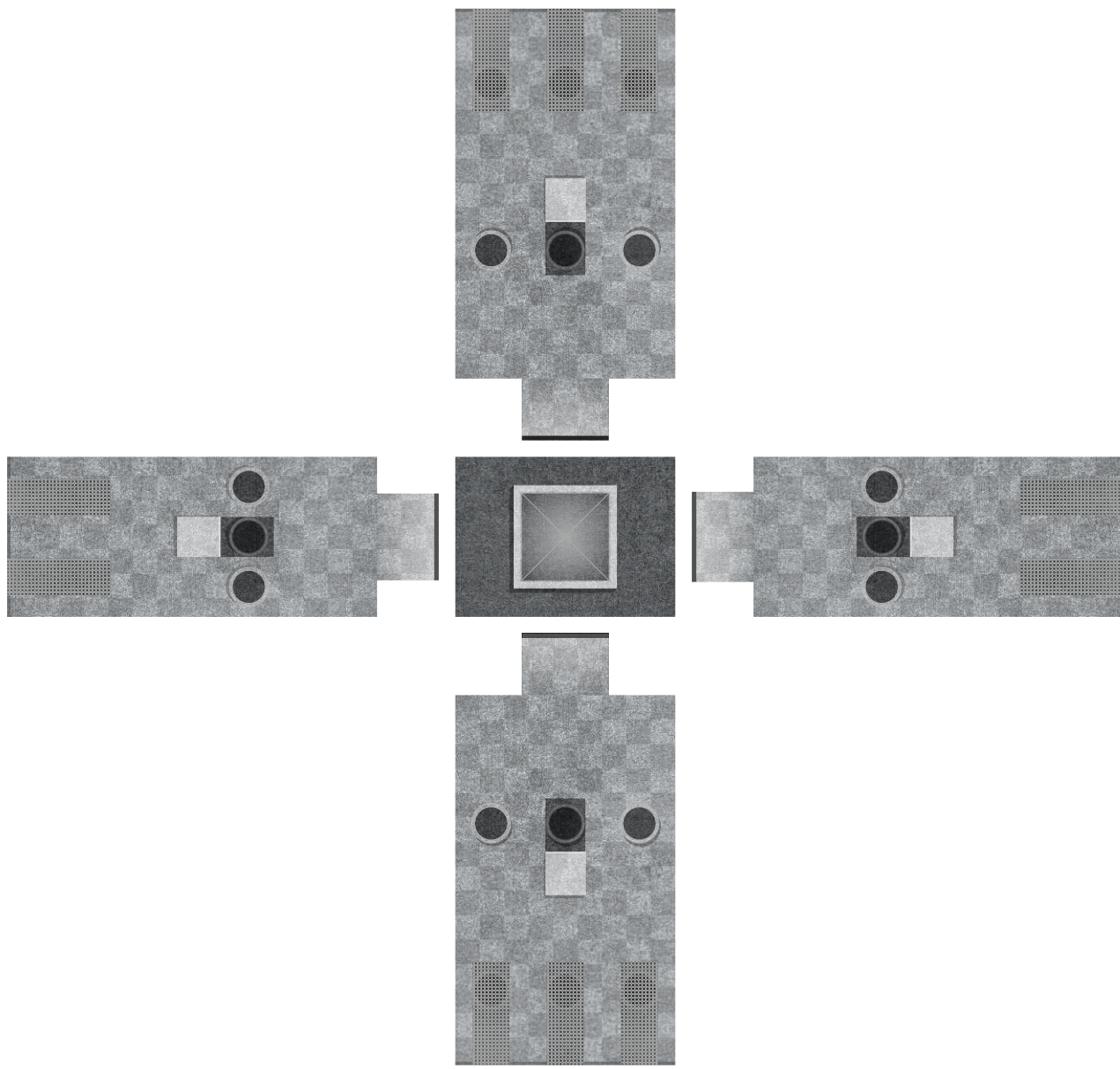
Grottensystem des Erfahrungsraums - Die gebaute Erzählung der Communitas



Eine von vielen.





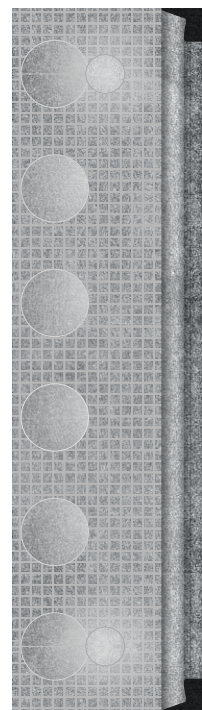
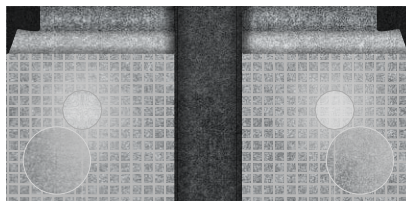
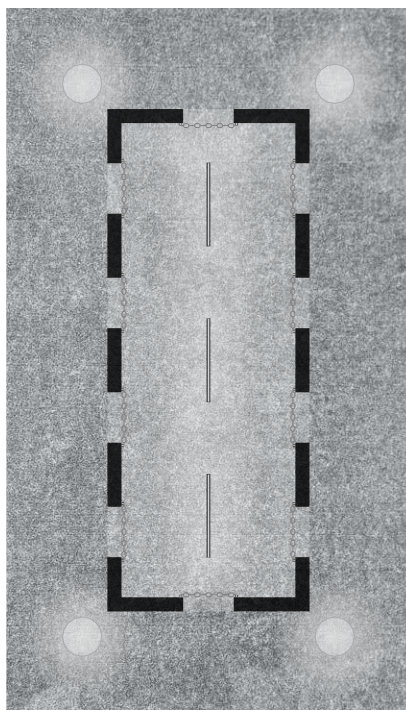
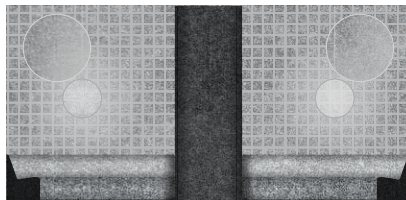
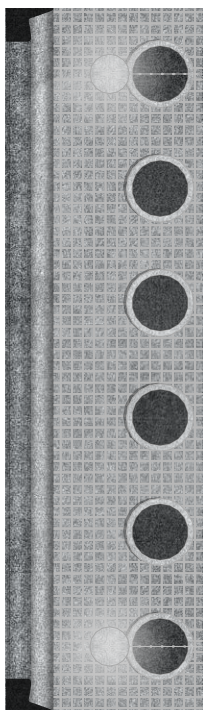


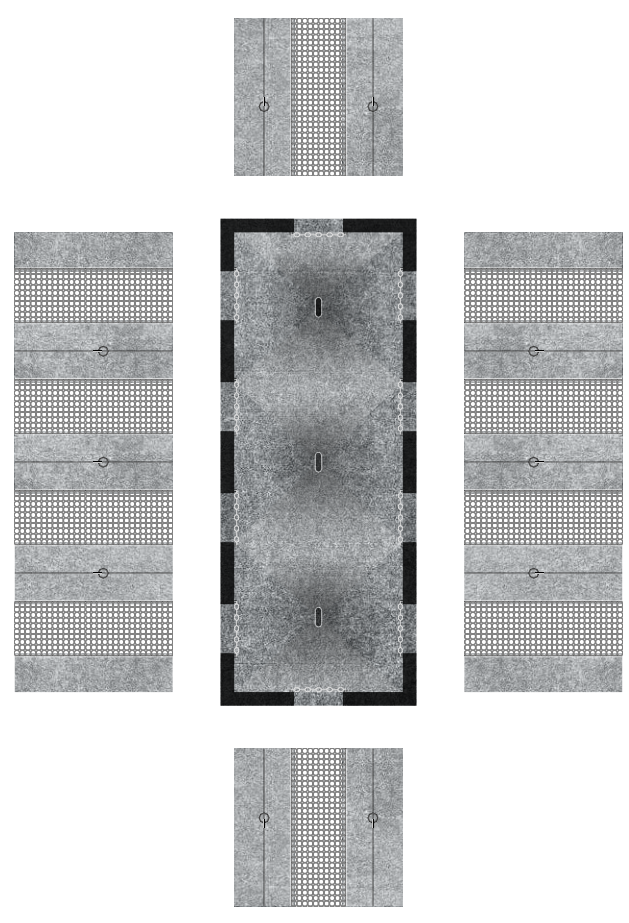
Voyeur\_in oben oder Akteur\_in unten.





### Freie Platzwahl - Umlaufender Gang.



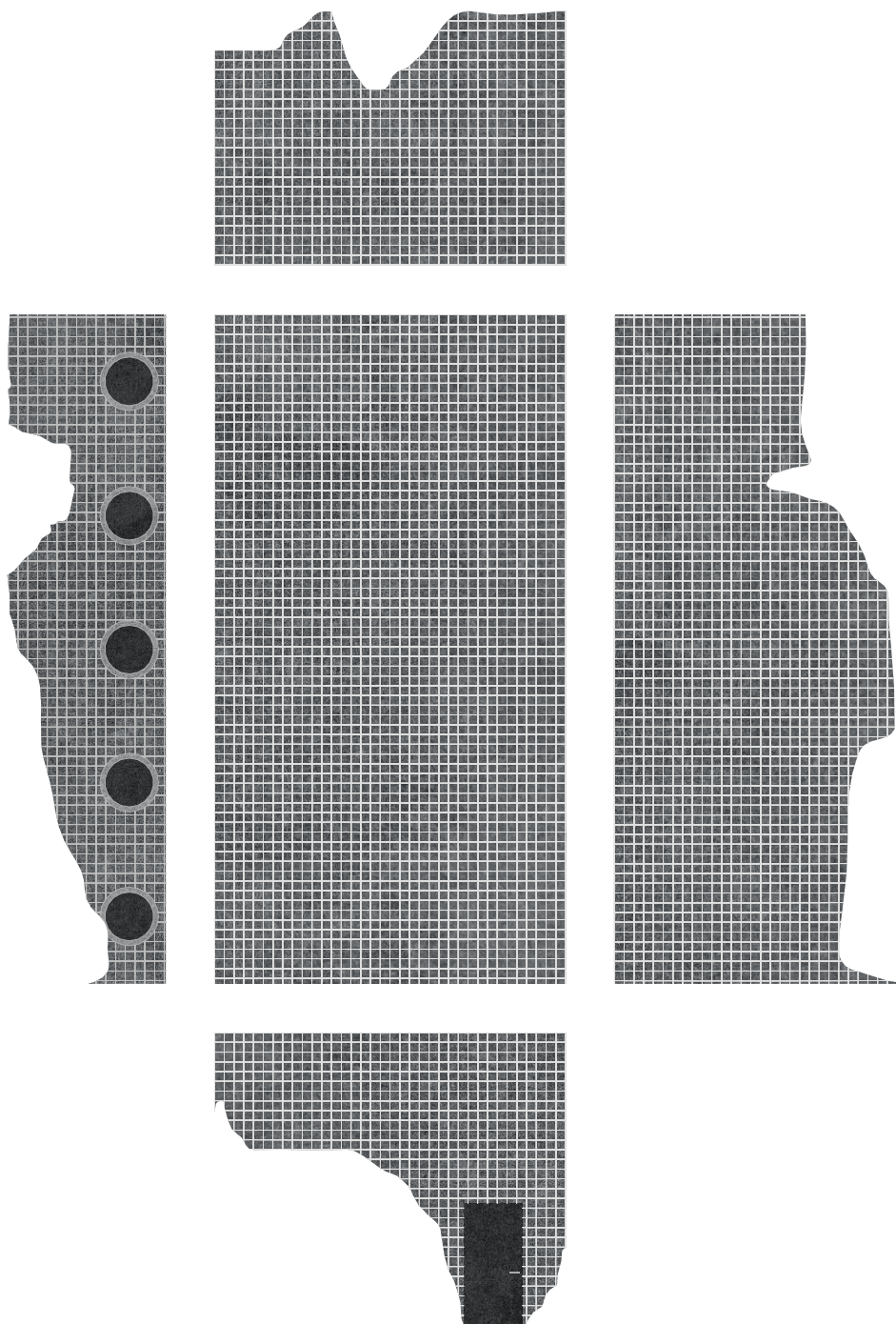


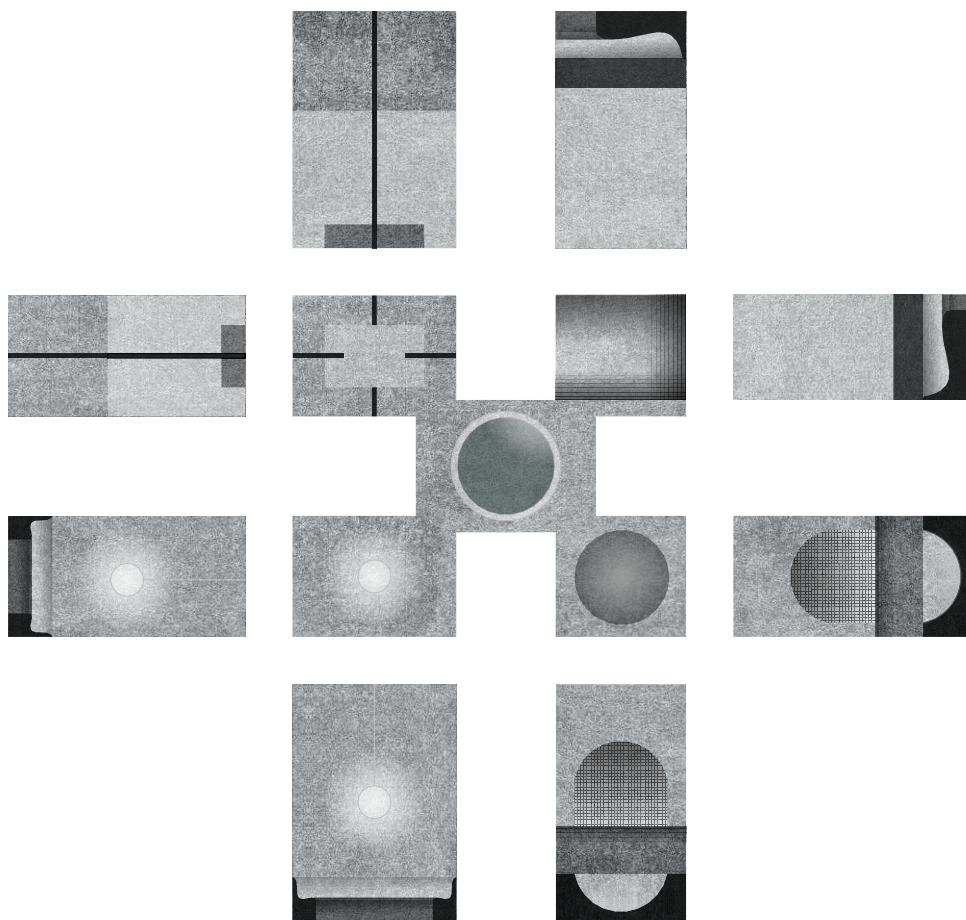
Freie Platzwahl - Zentraler öffentlicher Käftig.





**Verschmelzung der Positionen.**





Pure Aktion.



# ERMÖGLICHUNGSRaum

**Be- und Überschreibbar**

**Überdimensioniert**

**Raum als Rezipient**

**Entkörperert**

**Nicht mystiziert**

**Offen**

**Undefiniert**

**Flexibel**

**Robust**

**Bispielbar**

**Deutungsfrei**

die Jalousie



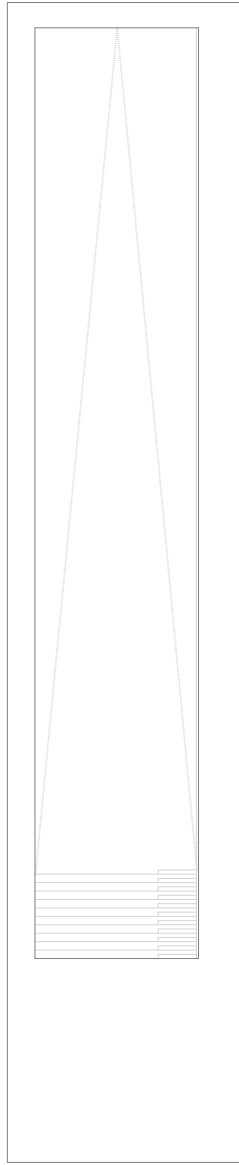
der Pfeu



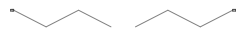
der I-Träger



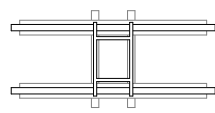
das Ventil



das Becken

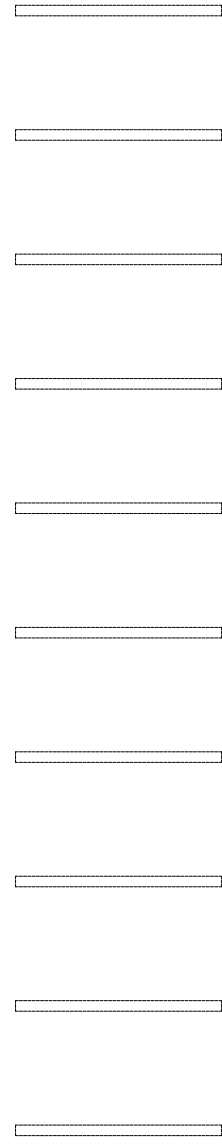


das Garagentor

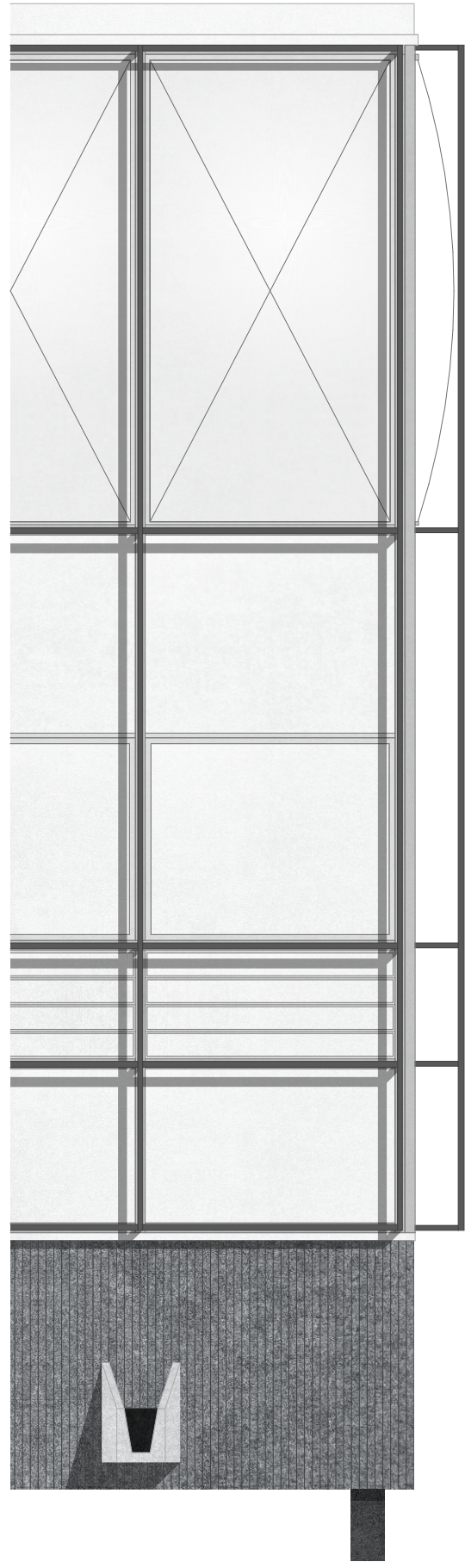
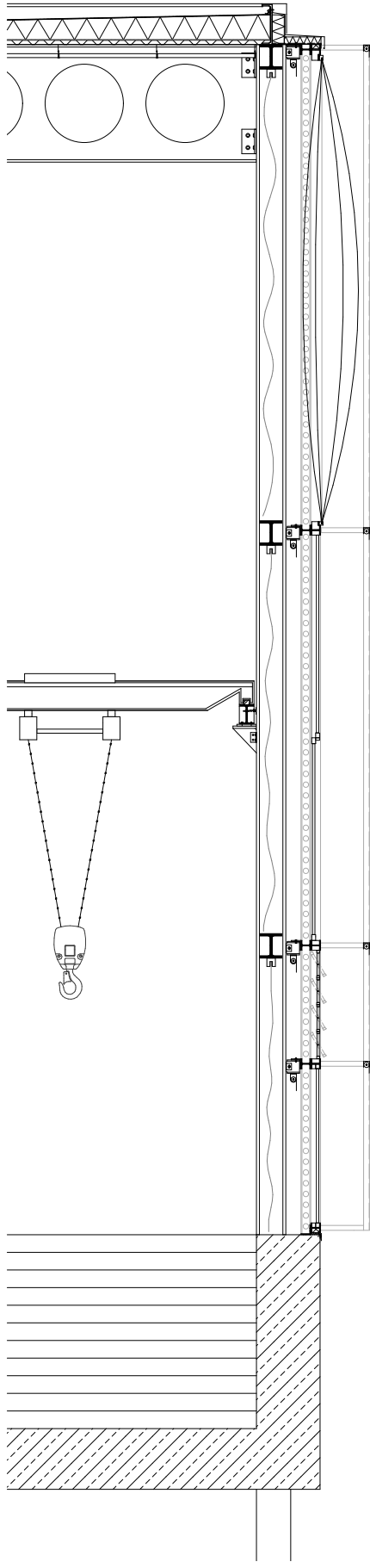


der Kran

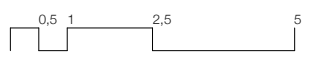
der Lochträger



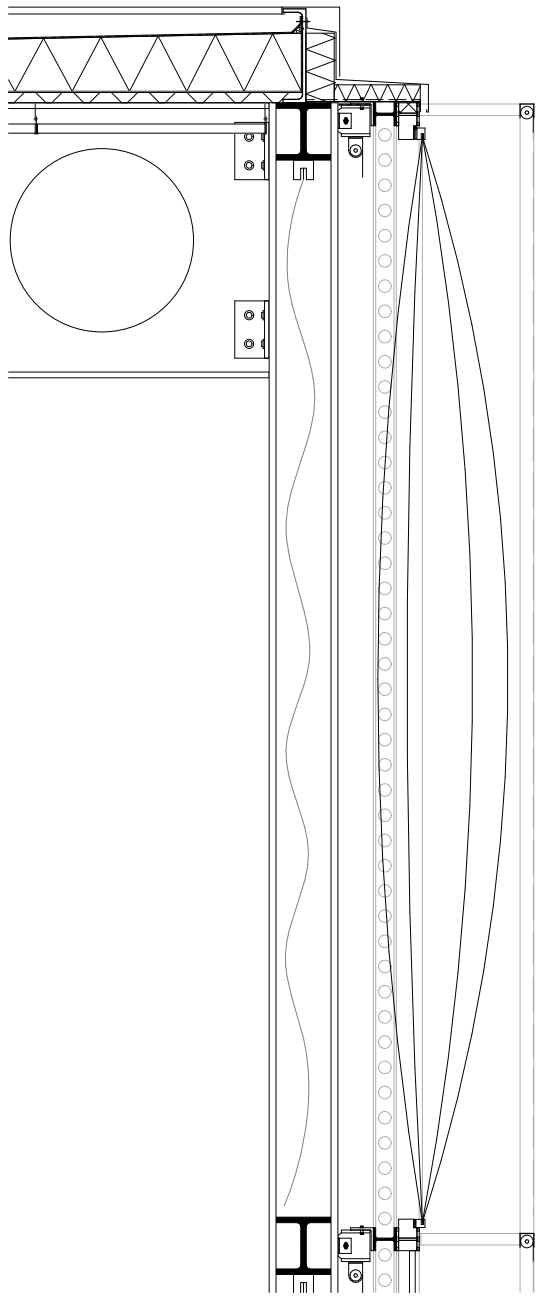
**Der Hangar - Elementare Bausteine**



Detailschnitt und Ansicht | M1:133

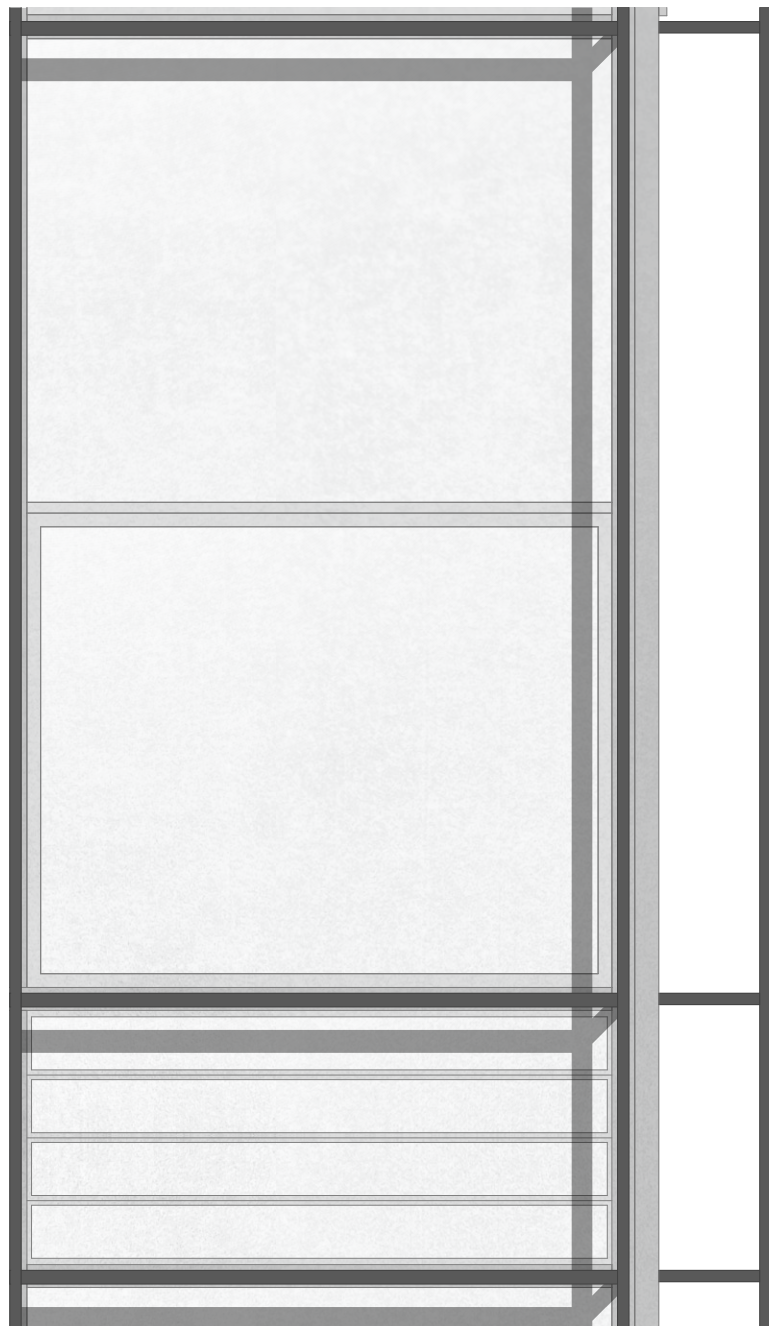
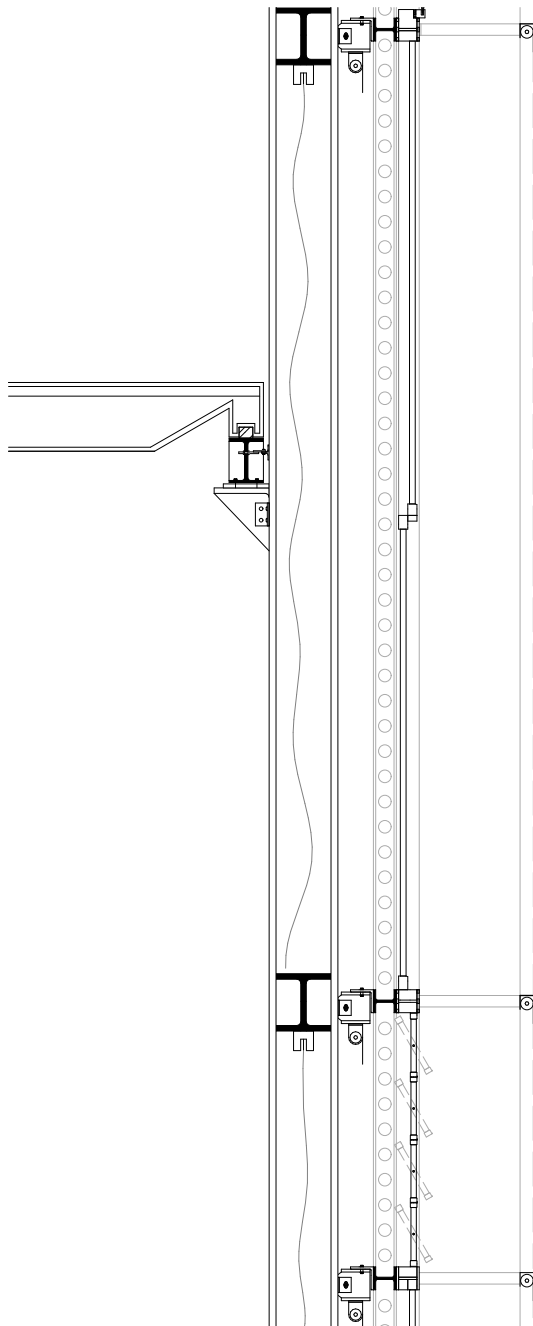






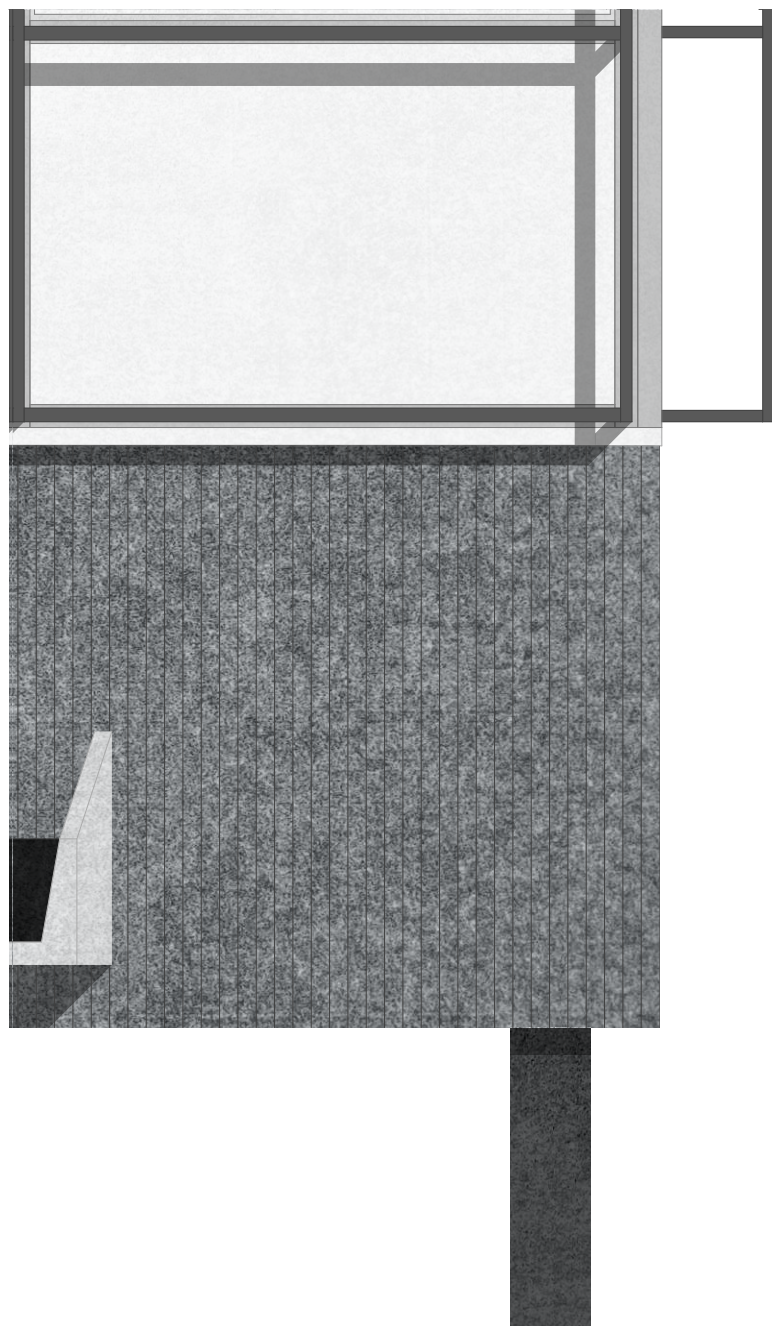
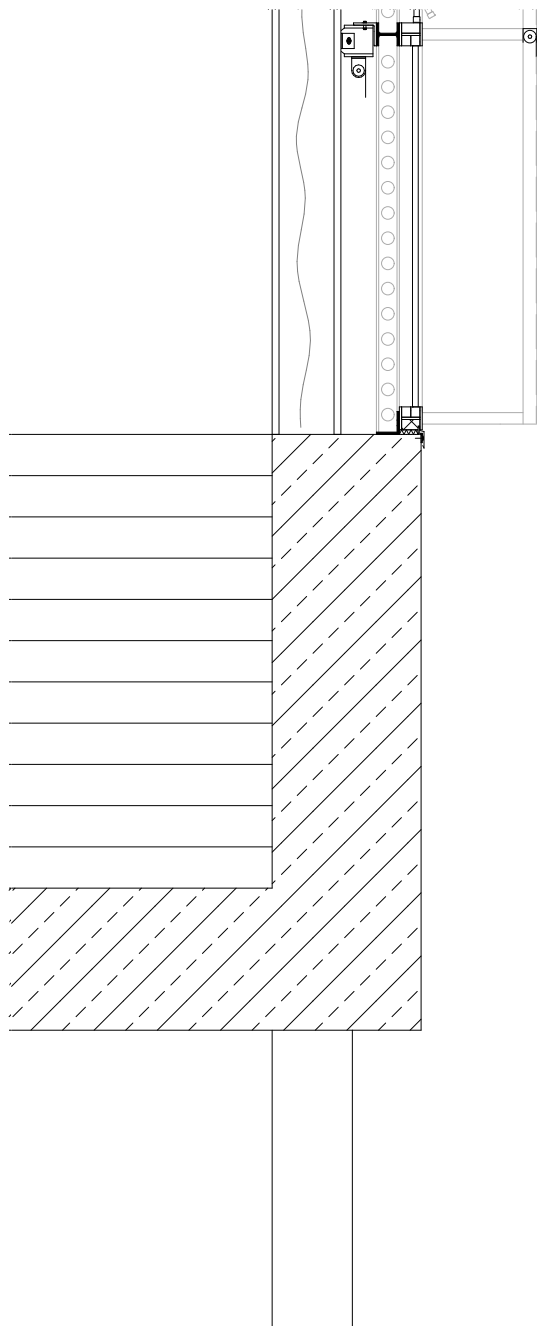
Schnittansicht, Dachrand-Detail | M1:66





Schnittansicht, Fenster-Detail | M1:66





Schnittansicht, Sockel-Detail | M1:66





# 8.3

666 -

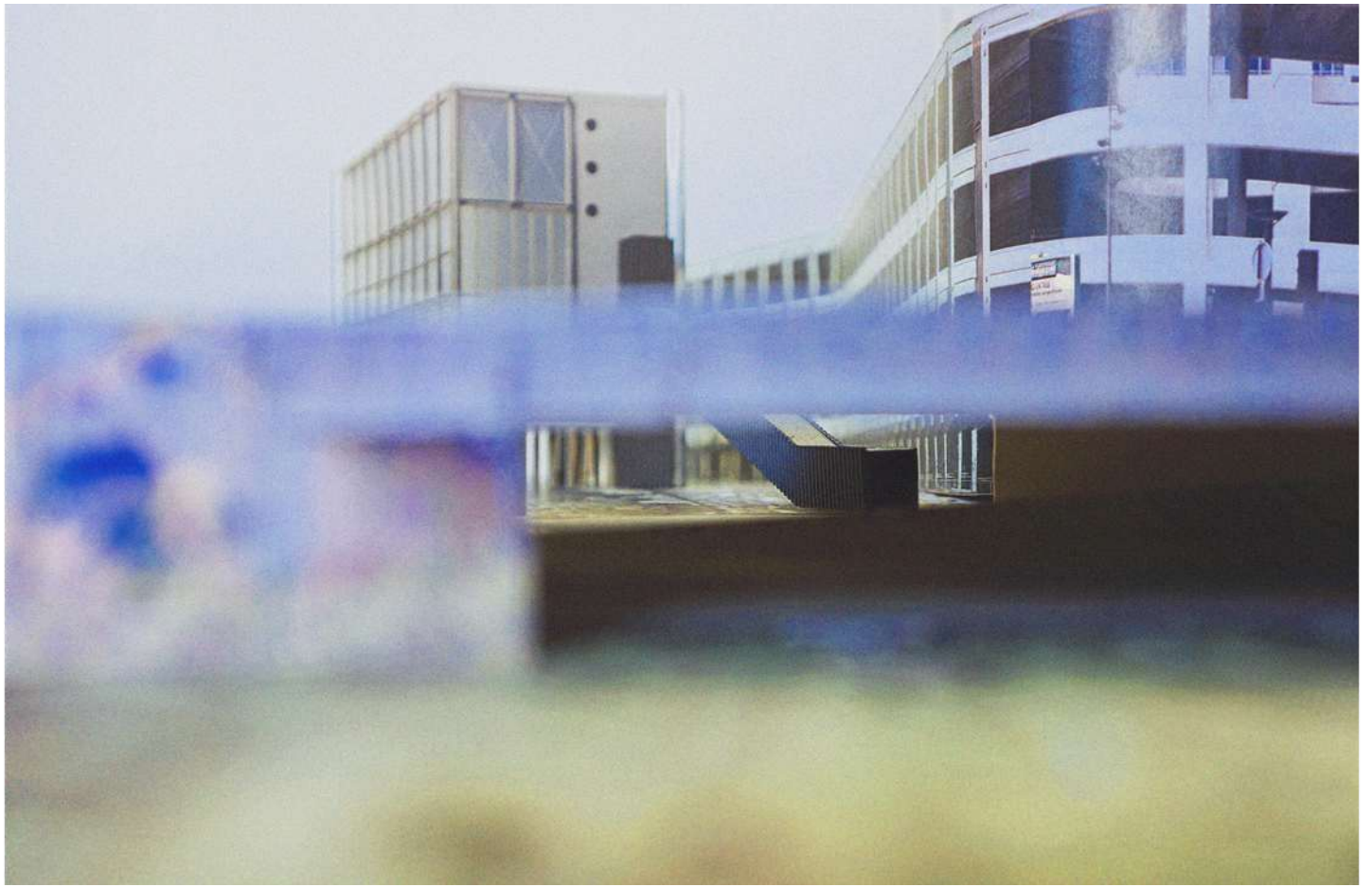
## Der Temple in der Stadt













# 9.0 Reflexion

**Ich frage mich,  
was ist das Off?  
wie funktioniert Exzess?  
wie füllt man Imaginationsarsenale?**

**Alles subjektive Fragen deren Antworten ihren Reiz in der Deutungsfreiheit finden.**

**Alle die sich ihrer annehmen, widmen sich somit der Aufgabe herauszufinden was andeuten bedeutet und wie konkret man werden darf, um das Potential der Imagination nicht zu unterbinden. Somit kann niemand eine Antwort für sich beanspruchen, geschweige denn einen Wahrheitsanspruch erheben.**

**Mein Versuch choreografiert auf über 200 Seiten genau diesen Tanz zwischen dem was ausgesprochen wird und dem was offen bleibt.**

**Der wesentlichste Teil hiervon ist das fragmentarische Zusammenführen unterschiedlicher Methoden. Hiermit widme ich mich der facettenreichen Reizvermittlung, gleichzeitig ist es auch Abbild meiner subjektiven Suche. Stetig stellt sich dabei die Frage, welche Spuren meiner eigenen Perspektive bringe ich ein, ohne die Imaginationen Anderer zu unterbinden. Die Deutungsfreiheit ist somit vorrangiges Entwurfsziel.**

**Wie hält man die Waage zwischen dem Einbringen konkreter Kontexte und gleichzeitiger Ambiguität, zwischen der zielgerichteten Suche und gleichzeitigem Spielraum, wie ist man leise genug, schafft es aber trotzdem zu triggern?**

**Diese Strategie des Ambivalenten spiegeln für mich die Wesenszüge der Themen des Offs, des Exzesses und der Imagination wider. Sie sind allesamt Spielräume, die sich durch ein Feld mit offenen Fragen beschreiben lassen. Jene Fragen sind nicht dazu bestimmt klar beantwortet zu werden, sondern um Spurenelement ihres Ursprungs im Menschen erlebbar zu machen.**

**Diese Spurenelement und die Fragen, die zu ihnen führen waren die bestimmenden Begleiter meiner Arbeit, deren Beantworten jedoch lediglich in meinen eigens festgelegten Umrissen möglich ist.**



# Literaturverzeichnis

**Association pour la Sauvegarde de la Petite Ceinture.** Gare de la Chapelle-Charbon (ASPCRF). 2022. Abgerufen unter: <https://petiteceinture.org/gares-petite-ceinture/chapelle-charbon/> [15.09.2022].

**Bach, Susanne.** 2006. Theatralität und Authentizität zwischen Viktorianismus und Moderne. Romane von Henry James, Thomas Hardy, Oscar Wilde und Wilkie Collins. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

**Bey, Hakim.** 1994. T.A.Z. Die Temporäre Autonome Zone. Berlin: Edition ID-Archiv.

**Bogner, Dieter.** 1992. Haus-Rucker-Co. Denkräume - Stadträume 1967-1992. Wien: Ritter Verlag.

**Clubcommission Berlin.** 2019. Clubkultur Berlin. Projekt Zukunft Berlin. Abgerufen unter: [https://projektzukunft.berlin.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/Publikationen/190730\\_CC\\_Clubkultur\\_Studie\\_FIN.pdf](https://projektzukunft.berlin.de/fileadmin/user_upload/pdf/Publikationen/190730_CC_Clubkultur_Studie_FIN.pdf) [15.09.2022].

**Debord, Guy; Asger, Jorn.** 2007. Détournement. ARCH+, Nr. 183, S. 82–83.

**Diaconu, Mădălina.** 2010. Vom Treiben Dérive als Methode. Paragrana, Vol. 18, Nr. 2, S.121-137.

**Foucault, Michel.** 1967. Andere Räume, In: Barck, Karlheinz. Aisthesis, Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig: Reclam. S.34-46.

**Förster, Till.** 2003. Victor Turners Ritualtheorie. [online] In: Theologische Literaturzeitung 128, 2003. Abgerufen unter: [https://ethnologie.philhist.uni-bas.ch/fileadmin/user\\_upload/ethnologie/Dokumente/Forschung\\_und\\_Doktorat/Foerster\\_-\\_Victor\\_Turners\\_Ritualtheorie.pdf](https://ethnologie.philhist.uni-bas.ch/fileadmin/user_upload/ethnologie/Dokumente/Forschung_und_Doktorat/Foerster_-_Victor_Turners_Ritualtheorie.pdf) [15.09.2022].

**Groys, Boris.** 2004. *U-Bahn als U-Topie : über den Mythos und die Symbolik der Moskauer Metro.* Werk, Bauen + Wohnen, Nr. 4, S.34-41.

**Henschel, Robert.** 2015. Andere Orte. Andere Körper. Zum Verhältnis von Affekt, Heterotopie und Techno im Berghain. Universitätsbibliothek Giessen. Abgerufen unter: <http://dx.doi.org/10.22029/jlupub-854> [14.09.2022].

**Huizinga, Johan.** 1956 [1938]. Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.

**Ivanov, Paola.** 1993. Zu Victor Turners Konzeption von „Liminarität“ und „Communitas“. [online] In: Zeitschrift für Ethnologie, 1993. Abgerufen unter: [https://www.jstor.org/stable/25842326#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/25842326#metadata_info_tab_contents) [15.09.2022].

**Kuhlemeier, Florence.** 2008. APOLLINISCH UND DIONYSISCH. Ursprung, Anwendung und Paarung der Kunsttriebe in der Literatur. Diplomarbeit, Universität Utrecht.

**Lachner, Harry.** 2014. Masken der Ordnung. Deutschlandfunk. Abgerufen unter: <https://www.deutschlandfunk.de/karneval-masken-der-ordnung-100.html> [15.09.2022].

**Liebhart, Barbara.** 2011. Verortung des Phänomens der Körpergroteske und dessen Anwendung als filmanalytisches Konzept anhand von Beispielen aus dem Filmwerk Mara Mattuschkas. Diplomarbeit, Universität Wien.

**Mairie de Paris.** 2017. Atelier sur le projet urbain Chapelle Charbon. Abgerufen unter: <https://cdn.paris.fr/paris/2020/02/26/ffedc93c550501e-2a7446925752f0367.ai> [15.09.2022].

**Mathews, Stanley.** 2006. The Fun Palace as Virtual Architecture: Cedric Price and the Practices of Indeterminacy. [online] In: Journal of architectural education, 2006. Abgerufen unter: [https://www.jstor.org/stable/40480644?seq=4#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/40480644?seq=4#metadata_info_tab_contents) [25.09.2022].

**Mathews, Stanley.** 2016. The Fun Palace at Fifty. Art in America. Abgerufen unter: <https://www.artnews.com/art-in-america/features/fun-palace-fifty-63517/> [14.09.2022].

**Meerbeck, Amon.** 2019. Berghain in Berlin: Gegenwelt, Mythos und bester Club der Welt. [online] In: GQ Magazin, 11.6.2019. Abgerufen unter: <https://www.gq-magazin.de/lifestyle/artikel/berghain-berlin> [14.09.2022].

**Meyer, Roland.** 2020. Unsichtbare Megastrukturen. Die U-Bahn als urba-

nistisches Imaginationsarsenal, ca. 1970. In: Nationalkomitee der Bundesrepublik Deutschland, *Underground Architecture Revisited*. 74. Berlin: Deutscher Architektur Verlag. S.103-110.

**o.A.** 2009. Im Reich des Wahnsinns. [online] In: *Süddeutsche Zeitung Magazin*, 10.4.2009. Abgerufen unter: <https://sz-magazin.sueddeutsche.de/leben-und-gesellschaft/berghain-architektur-von-innen-76298> [14.09.2022].

**o.A.** , 2014. Feste und Feiertage: Die Saturnalien. Abgerufen unter: <https://incipesapereaude.wordpress.com/2014/02/19/die-saturnalien/> [15.09.2022].

**Paris & Métropole Aménagement.** 2020. Chapelle Charbon, Autour du grand parc de Paris Nord-Est Paris 18e. Abgerufen unter: [https://www.paris-et-metropole-amenagement.fr/sites/default/files/2020-02/Chapelle%20Charbon\\_FR\\_WEB\\_V1\\_BD.pdf?\\_x\\_tr\\_sl=fr&\\_x\\_tr\\_tl=de&\\_x\\_tr\\_hl=de&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www.paris-et-metropole-amenagement.fr/sites/default/files/2020-02/Chapelle%20Charbon_FR_WEB_V1_BD.pdf?_x_tr_sl=fr&_x_tr_tl=de&_x_tr_hl=de&_x_tr_pto=sc) [15.09.2022].

**Paris & Métropole Aménagement.** 2022. Chapelle Charbon (Paris 18e), Un quartier en bordure d'un grand parc. Abgerufen unter: <https://www.paris-et-metropole-amenagement.fr/fr/chapelle-charbon-paris-18e> [15.09.2022].

**Pleye, Matthias.** La Chapelle – 72. Pariser Quartier. Abgerufen unter: <https://www.paris360.de/quartier/la-chapelle> [15.09.2022].

**Rapp, Tobias.** 2013. Nie wieder nach Hause. Stadtmuseum Berlin. Abgerufen unter: <https://www.stadtmuseum.de/stadtschreiber/nie-wieder-nach-hause> [14.09.2022].

**Schrader, Jörg.** 2014. Fragmente der Situationistischen Internationale in der aktuellen Raumproduktion. Bachelorarbeit, Universität Kassel.

**Scalbert, Irénéé.** 2011. Der Architekt als Bricoleur. *Candide. Journal for Architectural Knowledge*, Nr. 4, S. 69-88.

**Sontag, Susan.** 1964. Notes on „Camp“. *Partisan Review*, 31, S.515-530.

**Tafazoli, Hamid; Gray, Richard.** 2012. Außenraum – Mitraum – Innenraum. *Heterotopien in Kultur und Gesellschaft*. Bielefeld: AISTHESIS Verlag.

**Torrado, Valentina.** 2014. Die Präsenz des Abjekten in der zeitgenössischen Kunstproduktion. *Projekt/Schlafbox*. Dissertation, Bauhaus Universität Weimar.

**Traub, Courtney.** 2019. A Complete Guide to La Chapelle in Paris. Tripsavvy, Abgerufen unter: <https://www.tripsavvy.com/la-chapelle-little-sri-lanka-1618685> [15.09.2022].

**Unterhuber, Tobias.** 2013. Heterotopie und Spiel – eine Annäherung. [online] In Paidia Zeitschrift für Computerspielforschung, 30.11.2013. Abgerufen unter: <https://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaeherung/> [15.09.2022].

**Van der Horst, Kim.** o.J. New Babylon 1956-1974. Fondation Constant. Abgerufen unter: <https://stichtingconstant.nl/new-babylon-1956-1974> [14.09.2022].

**Wetz, Franz Josef.** 2016. Exzesse. Wer tanzt, tötet nicht. Aschaffenburg: Alibri Verlag.

**Wetzlinger-Grundnig, Christine.** 2012. Das Gesamtkunstwerk des Orgien Mysterien Theaters und seine Disziplinen. Nitsch Foundation. Abgerufen unter: <https://www.nitsch-foundation.com/das-omt-und-seine-disziplinen/> [21.09.2022].

**Wild, Oskar.** 1891. Der Kritiker als Künstler, Szene 2. Abgerufen unter: <https://beruhmte-zitate.de/zitate/126030-oscar-wilde-der-mensch-ist-am-wenigsten-er-selbst-wenn-er-fur/> [21.09.2022].

**Wikipedia,** die freie Enzyklopädie. Berghain. abgerufen unter: [https://de.wikipedia.org/wiki/Bverghain#cite\\_note-11](https://de.wikipedia.org/wiki/Bverghain#cite_note-11) [14.09.2022].



# Abbildungsverzeichnis

**Abb.1** Nitsch, Hermann. Das Orgien Mysterien Theater, Das 6 Tage Spiel, Prinzendorf, 1998. Menschengruppe. © Cibulka, Frey. Abgerufen unter: <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2017/11/Hermann-Nitsch-Das-Orgien-Mysterien-Theater.-Das-6-Tage-Spiel-Prinzendorf-1998.-Photo-Cibulka-Frey-.jpg> [08.10.2022].

**Abb.2** Nitsch, Hermann. Das Orgien Mysterien Theater, Das 6 Tage Spiel, Prinzendorf, 1998. Tierische und menschliche Körper © Cibulka, Frey. Abgerufen unter: <https://www.artribune.com/profession-i-e-professionisti/who-is-who/2017/11/intervista-hermann-nitsch/attachment/hermann-nitsch-das-orgien-mysterien-theater-das-6-tage-spiel-prinzendorf-1998-photo-cibulka-frey-2/> [08.10.2022].

**Abb.3** Bey, Hakim. Die temporäre autonome Zone. 2004. Buchcover. © Fleming, Jim. Abgerufen unter: [https://www.weltbild.de/artikel/buch/t-a-z\\_14747036-1](https://www.weltbild.de/artikel/buch/t-a-z_14747036-1) [08.10.2022].

**Abb.4** Huizinga, Johan. Homo ludens. 1970. Buchcover. © Scala. Abgerufen unter: <https://www.abebooks.de/Homo-Ludens-Huizinga-Johan-Paladin-London/22805431871/bd> [08.10.2022].

**Abb.5** Clubeingang „Else“, Berlin. © Finding Berlin. Abgerufen unter: <https://mitvergnuegen.com/2015/so-sehen-berliner-clubtueren-bei-tag-aus/> [08.10.2022].

**Abb.6** Szene aus dem Film „Eyes Wide Shut“, 1999. © 20th century studios. Abgerufen unter: <https://www.esquire.com/it/cultura/film/a28221079/eyes-wide-shut-scena-orgia/> [08.10.2022].

**Abb.7** Wiener Aktionisten. Absingen vaterländischer Gesänge: Zoff im Hörsaal, Wien, 1968. Aktion Kunst und Revolution. © Khasaq / Günter Brus. Abgerufen unter: <https://www.derstandard.at/story/2000081091975/die-uniferkelei-im-spiegel-des-boulevard> [08.10.2022].

**Abb.8** Brus, Günter, Selbstbemalung 2, Wien, 1964. © L. Hoffenreich. Abgerufen unter: [https://www.provinz.bz.it/katalog-kulturgueter/de/suche.asp?kks\\_prief=30002227](https://www.provinz.bz.it/katalog-kulturgueter/de/suche.asp?kks_prief=30002227) [08.10.2022].

**Abb.9** Ataud, Antonin. La théâtre de la cruauté, Paris, 1946. Scan © The Museum of Modern Art [https://www.moma.org/documents/moma\\_catalogue\\_292\\_300001756.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_292_300001756.pdf) [08.10.2022].

**Abb.10** Silhouetten im Licht. 2019. © Alexander Popov. Abgerufen unter: <https://www.viennaclubcommission.at/alles/leitfaden-was-ist-clubkultur-soziale-utopien-und-reale-raume> [08.10.2022].

**Abb.11** Carax, Leos. Szene aus dem Film „Holy Motors“, Paris, 2012. Frau mit Maske. Abgerufen unter: <https://mubi.com/de/films/holy-motors> [08.10.2022].

**Abb.12** Dampfschiff. 1910. © dpa. Abgerufen unter: <https://www.ndr.de/geschichte/chronologie/Mit-der-Hapag-von-Hamburg-in-die-Welt,hapag174.html> [08.10.2022].

**Abb.13** Haus-Rucker-Co. Environment Transformer/Flyhead Helmet, Wien, 1968. © Haus-Rucker-Co. Abgerufen unter: <https://www.artsy.net/artwork/haus-rucker-co-environment-transformer-slash-flyhead-helmet> [08.10.2022].

**Abb.14** Debord, Guy. „The naked city“, Paris, 1957. Psychokartografie. Abgerufen unter: <https://www.religiousstudiesproject.com/podcast/manifestos-and-the-academic-study-of-religion/> [08.10.2022].

**Abb.15** Constant, Nieuwenhuys. Modell New Babylon, 1956. Abgerufen unter: <https://medium.com/@lceman686/new-era-babylon-9cc8690403d0> [08.10.2022].

**Abb.16** Price, Cedric. Fun Palace for Joan Littlewood Project, Stratford East, London, England. © MoMA. 1959–1961. 34.3 x 67.3 cm. Abgerufen unter: <https://www.moma.org/collection/works/845> [09.10.2022].

**Abb.17** Herfort, Frank. Metrobudivnykiv in Dnipro, Ukraine. 2014-2020. © Frank Herfort. Abgerufen unter: <https://www.nytimes.com/2021/11/01/travel/soviet-era-metros.html> [09.10.2022].

**Abb.18** Herfort, Frank. Botanicheskaya in Yekaterinburg, Russia, 2014-2020. © Frank Herfort. Abgerufen unter: <https://www.nytimes.com/2021/11/01/travel/soviet-era-metros.html> [09.10.2022].

**Abb.19** Reis, Saskia. Berghain Dresscode, Berlin, 2017. © Reis, Saskia. Abgerufen unter: <https://www.refinery29.com/de-de/berghain-street-style> [09.10.2022].

**Abb.20** März, Roman. Walls Breathing Sound – A new Sound Exhibition at Halle am Berghain, Berlin, 2020. © Roman März. Abgerufen unter: <https://laptrinx.com/news/walls-breathing-sound-a-new-sound-exhibition-at-halle-am-berghain-ZNZaJ8p/> [09.10.2022].

**Abb.21** Haus-Rucker-Co. Gelbes Herz, Wien, 1967–68. © Günther Zamp. Abgerufen unter: <https://designmuseum.nl/en/derde-verdieping/radical-austria-everything-is-architecture/mind-expanders/> [09.10.2022].

**Abb.22** Haus-Rucker-Co. Riesenbillard, Wien, 1970. Abgerufen unter: <https://ortner-ortner.com/de/haus-rucker-co> [09.10.2022].

**Abb.23** Bopp, Eduard. Eine Luftaufnahme des Kölner Chlodwigplatzes, Köln, 2022. Aneignung des Stadtraums © Eduard Bopp/ images. Abgerufen unter: <https://www.zeit.de/gesellschaft/2022-02/rosenmontagszug-friedensdemonstration-karneval-koeln-fs> [09.10.2022].

**Abb.24** Debord, Guy. Society of the Spectacle, Paris, 1983. Abgerufen unter: <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/8121/staging-a-situationist-fashion-revolution> [09.10.2022].

**Abb.25** Debord, Guy. Détournement: Collage Werbetafel, Paris. © The Center for the Study of Tobacco and Society. Abgerufen unter: <https://csts.ua.edu/museum/taking-a-stand/1981-buga-up-defaced-billboards-its-a-bore/> [09.10.2022].

**Abb.26** Hejduk, John. Victims: sketches of structures, 1984. © Canadian Centre for Architecture. 27,7 × 21,4 cm. Abgerufen unter: <https://www.cca.qc.ca/en/search/details/collection/object/391050> [09.10.2022].

**Abb.27** Carax, Leos. Szene aus dem Film „Holy Motors“, Paris, 2012. Denis Lavant als Leprechaun am Friedhof Père Lachaise. Abgerufen unter: <https://film-grab.com/2013/01/29/holy-motors/#bwg936/57842> [09.10.2022].

**Alle hier nicht eigens nachgewiesenen Abbildungen stammen von der Autorin selbst.**



**Danke Max.**





