

BESETZT!

In unserem E3 proben wir die Besetzung!

Welche architektonischen Strategien können wir entwickeln um aktivistisch im urbanen Raum einzugreifen?

Wir sehen den Begriff **BESETZT** stellvertretend für Aktionen, Strategien, Praxen um urbane Leerstellen zu okkupieren!

BESETZT steht für eine urbane Repairstrategie aus architektonischer, sozialer, ökologischer Sicht.

BESETZT steht für künstlerisches Handeln, die performative Inszenierungen von Orten und kontroverse Aktivitäten um deren öffentliche Dimension sichtbar zu machen.

BESETZT steht für kollektive Utopien für eine gerechtere und lebenswerte Stadt für alle.

BESETZT steht für kleine architektonische Eingriffe mit grossen Visionen!

“Es kann keine echte Transformation geben, die nicht klein und alltäglich ist.”

Henri Lefebvre

B E S E T Z !

in 2 Akten:

1 REALE UTOPIEN 1st semester
2 INTERVENTION 2nd semester

1 REALE UTOPIEN

DIE STADT HEUTE: Kommerzialisierung des öffentlichen Raums und der Verlust von Freiräumen.

Der urbane Raum bietet für viele Menschen selten Stabilität oder Sicherheit; er ist von Unsicherheit, Kommerzialisierung und gesellschaftlichem Druck geprägt.

Diese Phänomene des Unbeständigen sind es aber auch, die transformative, befreiende und emanzipatorische Potenziale hervorbringen können.

Die Unsicherheiten, Störungen, Inkonsistenzen und blinden Flecken machen die Stadt erst zur Stadt, machen den urbanen Raum zum geliebten Raum. Wir wollen diesen Raum als soziales, kulturelles und politisches Ideal zu konstituieren und das Unbeständige sichtbar zu machen.

Die Stadt ist als ein Geflecht von Beziehungen zu verstehen, ein Potpourri, in dem die urbane Textur Raum für Pluralismus, kollektives Handeln und wechselseitige Inspiration bietet.

Das bedeutet das Erkennen und Akzeptieren von Vielfalt – sei es in Ansichten, Religionen, Kulturen oder Lebensweisen. Diese Bräuche nach außen zu tragen und Barrieren zu überwinden, indem durch einfache Handlungen und alltägliche Routinen Gemeinsamkeiten und Unterschiede deutlich gemacht werden.

Wir wollen neue Utopien und gemeinsame Visionen entwickeln in denen wir in der Stadt alternative Realitäten schaffen.

Ansetzen wollen wir im Kleinen. An den Objekten in der Stadt, an gestaltenden Elementen, unauffällig aber bestimmend.

Im Handbook of Tyranny zeigt Theo Deutinger, wie architektonische Eingriffe in der Stadt zum Mittel der Raumkontrolle werden. Diese Restriktion wird nur durch den Entwurf möglich, da sie auf Gesetzesebene nicht durchsetzbar wäre. Der Widerspruch entlarvt die gesetzwidrige Natur solcher Eingriffe.

Defensiven Gestaltungsstrategien – von Barrieren bis hin zu feinen räumlichen Eingriffen – zwingen uns, uns ihrer Logik zu beugen und schränken unsere Handlungsfähigkeit ein.

In unserem E3 analysieren wir diese Mittel, wollen ihre Mechanismen aufdecken, sie gezielt sabotieren und transformieren.

Durch Sabotagen verwandeln wir diese einschränkenden Elemente in Objekte des Protests und der neuen Raumbenützung. Hierbei ist eine präzise Analyse erforderlich, da Materialitäten und minimale Details oft die entscheidenden Träger der Konditionierung sind.

Wir fordern damit die Restriktion heraus und weisen auf die Widersprüche in der gebauten Welt hin.

Wir wollen gestalterische Elemente experimentell verwenden und kleine Architekturen daraus entwickeln.

Auszug aus Handbook of Tyranny, Theo Deutinger:

Defensive City

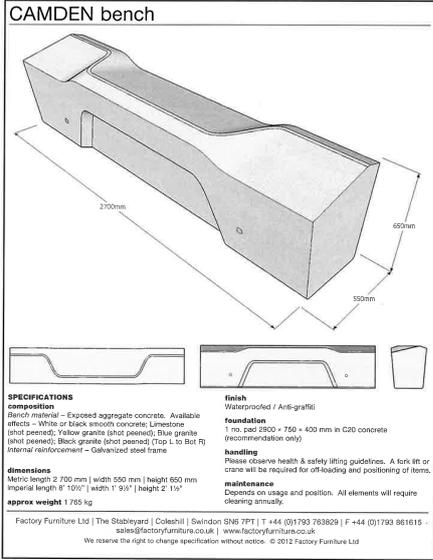
The age of fortress cities is long gone. Protective borders designed to fend off outside enemies have evolved from urban perimeters to national and even supranational boundaries, as in the case of the Schengen Area. Defensive measures adopted by today's cities mainly target the enemy within. Besides the threat of terrorist attacks, there is a much less violent "enemy" to the city: the ordinary citizen.

Unwanted Behavior

"Unwanted behavior" is the accusatory basis for the implementation of subtle design elements that try to influence the use of public space without being noticed. Since unwanted behavior is not yet a crime, preventive measures are the only way to avert it. Spray-painting a work of art on a wall is not the only example of unwanted behavior; others include lying down, sitting, standing in a group, and walking. These are activities that take place in public spaces – the same spaces advertised in real estate brochures as vivid, dynamic, and bustling with life.

It's a battle of realities. The general public does not want a Saturday morning at the shops to be marred by the reality of homeless people, nor to see the vomit spewed by their own kids the day before congealing in the corner of their favorite store. But the same general public likes to contribute to the image of an open, welcoming, and unconstrained city. Thus, the smaller and less conspicuous the city's protective elements, the better. Park benches with armrests at 50 cm intervals seem pleasant and thoughtfully designed, until you get tired and try to lie down on them. Little metal brackets along the edges of sidewalks look like ornaments but are, in fact, anti-skating devices. Opera music played outside a clothing store appears to be a sophisticated touch, but it's meant to deter youngsters who might want to hang out there. In our electronic future, designs will get smaller and ever more virtual. Crowd scanners, as well as motion and position detectors, have already been tested. It won't be long before an intelligent sidewalk tells you to get up and walk – no spikes needed.

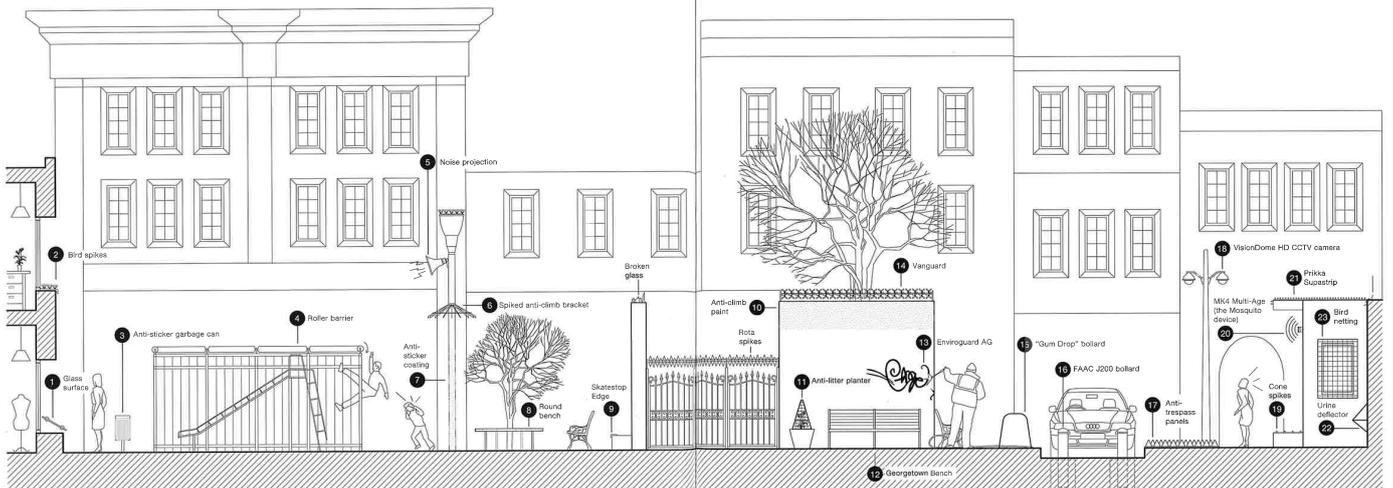
It's the city government that implements preventive designs, but only by popular demand. The city against unwanted behavior is the Western, capitalist city – a clean and bloodless construct that works optimally only until shops close. Statistically, though, we feel safer. The question is: Are we willing to exchange feeling safe for being more alive?



The "Camden Bench" street furniture design by Factory Furniture

"Behold the Camden Bench. This pale, amorphous lump of sculpted concrete is designed to resist almost everything in a city that it might come into contact with. Named for the London authority that commissioned it, the Camden Bench has a special coating which makes it impervious to graffiti and vandalism. The squat, featureless surface gives drug dealers nowhere to hide their secret caches. The angled sides repel skateboarders and hysterosers, litter, and rain. The cambered top throws off rough sleepers. In fact, it is specially crafted to make sure that it is not used as anything except a bench. This makes it a strange artifact, defined far more by what it is not than what it is. The Camden Bench is a concerted effort to create a nonobject."

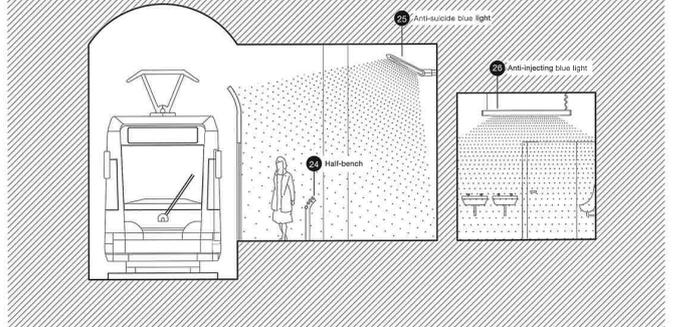
Frank Swain, Designing the Perfect Anti-Object, www.cmedium.com



One strategy is difficult to illustrate, since it is a strategy of absence – for example, the absence of the bench. To remove benches entirely from public spaces has proven to be much more effective against unwanted behavior than any anti-homeless, anti-skating or anti-littering design. A "positive" side effect of removing benches is the cost savings in acquiring and maintaining street furniture. On top of this, café and restaurant owners are all in favor of bench-free streets and squares since they regard every seat taken on a public bench as a seat lost on their terrace. A win-win situation for polites and businesses does not inevitably result in a resounding success for the people. With the bench, public life – and, if we believe Edwin Heathcote, democracy – is retreating from public space:

"Indeed, the bench and, perhaps in particular, the park bench, has become the symbol of the democratic city – of free, accessible and equitable public space provided by the city for its citizens. It is a place to be private in public, a small space in the melee of the metropolis where it is acceptable to do nothing, to consume nothing, to just be. A truly free bench."¹

¹ www.rpsa.org
 © Edwin Heathcote, in "Public Benches: The Seat of Civilization," Financial Times, June 16, 2015, www.ft.com



Wir suchen Zwischenräume, ungenutzte Lücken, scheinbar bedeutungslose Orte.

Wir suchen versteckte Ressourcen unserer Stadt und holen sie uns wieder zurück.

Diese Zwischenräume – seien es Baulücken, verlassene Gebäude oder scheinbar bedeutungslose Orte – bieten eine Bühne für die Umdeutungen. Wir wollen die Leertstellen aktivieren, eröffnen damit neu Handlungsspielräume und machen die versteckte Ressourcen mit unterschiedlichen Methoden sichtbar. Bei den Bauplätzen legen wir besonders Wert auf die kleinsten Lücken der Stadt und verhandeln so präzise genau an Ort und Stelle unsere Eingriffe.

Interventionen in diesen scheinbar nebensächlichen Orten ermöglichen damit alternative Raumproduktionen.

Diese wiederbelebten Leerstellen können jedoch noch mehr sein. Orte wie Metropoliz in Rom – ein bewohntes Museum, in dem die Kunst als Schutzschild gegen die Zwangsräumung der Besetzer*innen dient – zeigen, wie Besetzungen zu etwas Größerem werden können: einem „Überort“, wie Marc Augé es beschreibt. Hier verschmelzen Protest, Kunst und Lebensraum zu einer neuen räumlichen und sozialen Realität.

Unsere Interventionen zielen darauf ab, ähnliche Überorte zu schaffen – Orte des Experiments, die sich aus der Verbindung von Utopie, Sabotage und Transformation ergeben. Durch subversive Methoden wird es möglich, scheinbar Unvereinbares zu verbinden und das Unvorstellbare denkbar zu machen.

Ziel ist es, durch diese Prozesse Orte zu schaffen, die über ihre ursprüngliche Funktion hinausweisen und sich auf soziale sowie politische Dringlichkeiten beziehen. Diese neuen Freiräume hinterfragen nicht nur bestehende Machtstrukturen, sondern eröffnen auch Wege, wie Architektur als Werkzeug für Protest, Transformation und eine Vision für eine gerechtere Stadt eingesetzt werden kann.

Methodisch wollen wir im Sinne des GREAT REPAIRS handeln. Wir wollen die kleinen Gebäude genau ansehen, aufnehmen und deren Bauteile kennen. Wir wollen dann im Sinne des zirkulären Bauens einen Bauteilkatalog anfertigen und dort eingreifen wo es uns sinnvoll und notwendig erscheint.

GREAT REPAIR

Suffizienz

Angesichts des Auseinanderklaffens von Ambition und Aktion wird Suffizienz immer wichtiger. Naturgemäß wird sie von der Green-Tech-Ideologie jedoch ausgeblendet. Suffizienz ist nicht das Gegenteil von Effizienz. Vielmehr beschreibt sie – wider die Logik der planetarischen Materialgewinnung und der langen Lieferketten, die die Bauindustrie speisen – die Vision einer materiellen Kultur, in der die Menschheit und insbesondere der Globale Norden die Menschheit auskommen muss: weniger Energie, weniger Ressourcen, weniger Flächenverbrauch durch einen sorgsameren Umgang mit dem, was bereits da ist. Suffizienz ist zudem nicht zu verwechseln mit Austerität, bei der es um die Reduktion der individuellen Lebensweise zu Lasten der sozial Schwachen geht, sondern ist als gesellschaftliches Planungs- und Governance-Paradigma zu verstehen, das eine Gestaltung der gebauten und unbebauten Umwelt in einer Weise steuert, die ein suffizientes Leben möglich macht. Entscheidend ist dabei auch eine Reterritorialisierung, also die Einbettung von Produktions- und Lieferketten in regionale und lokale Kontexte.

Langlebigkeit

Im Gegensatz zur Nachhaltigkeit, die heute in erster Linie die Übertragung wirtschaftlicher Prinzipien auf die Ökologie bedeutet, geht es bei Langlebigkeit darum, die Lebensdauer und Lebenszyklen von Materialien, Gegenständen und Techniken so lange wie möglich auszudehnen. Recycling fungiert in dieser Perspektive lediglich als Schmiermittel des unhinterfragten produktiven Systems, während Reparieren die Langlebigkeit der Dinge zum Ziel hat. Einen wichtigen Beitrag zum Designdiskurs leistet die Right-to-Repair-Bewegung, die gegen Wegwerfkultur und geplante Obsoleszenz ankämpft. Gleichzeitig verdeutlicht die Realität der zunehmenden Migration, insbesondere der erzwungenen Migration von Klimaflüchtenden, die Notwendigkeit, Unbeständigkeit und Bewegung von Architektur und Siedlungsräumen neu zu denken. Langlebigkeit ist nicht das Gegenteil von Leichtigkeit und Flexibilität.

Care

Reparatur beinhaltet nicht nur die Reparatur von Dingen, sondern auch die Fürsorge für Menschen, nicht-menschliche Lebewesen und Ökosysteme. Sie setzt voraus, dass bislang unsichtbare Arbeit anerkannt wird. Dazu gehören die bisher externalisierten Kosten der häuslichen und reproduktiven Arbeit, aber auch die Arbeit der Natur. Auf der Grundlage dieses erweiterten Verständnisses können „Ökologien der Reparatur“ geschaffen werden, die ein Netz menschlicher und nicht-menschlicher Beziehungen spannen.

Wiederaneignung

Die rassistische und koloniale Gewalt, sowohl territorialer als auch kultureller Art, ist eine der unabdingbaren Voraussetzungen für die kapitalistische Produktion von „billiger Natur“ (*cheap nature*), im Globalen Norden wie im Globalen Süden. Sie ist daher aus einem kritischen Klimadiskurs nicht wegzudenken. In diesem Kontext müssen Praktiken der Reparatur die dekoloniale Wiederaneignung des Entwendeten und Entwerteten berücksichtigen. Sie reichen von Objekten über Orte und Territorien bis hin zu kulturellen Praktiken und Epistemen.

Solidarität

Im Zentrum einer Vielzahl von Praktiken der Reparatur steht die Politik der Solidarität. Reparatur wird hier als sozialer Akt verstanden, der das Zusammenleben, das gemeinschaftliche Arbeiten, soziale Eigentumsformen sowie Ökonomien des Gemeinwohls und der geteilten Risiken fördert. Der Schwerpunkt liegt auf der lokalen, städtischen oder kommunalen Ebene, oft jenseits von Markt und Staat. Die Erforschung und Stärkung kleinerer kollaborativer Strukturen und Ökonomien trägt zu ihrer zunehmenden Widerstandsfähigkeit bei, zum Beispiel in Bezug auf die gemeinsame Nutzung von Ressourcen und die Klimaanpassung.

Pluralität

In dem Bemühen, die gesellschaftlichen Beziehungen zu entkommodifizieren und zu dekolonisieren, problematisiert die Reparaturgesellschaft die Einseitigkeit der technowissenschaftlichen Rationalität und strebt stattdessen nach Pluralität. Damit ist insbesondere das Bestreben gemeint, die Wissensproduktion außerhalb der staatlich und marktwirtschaftlich validierten Wissenskreisläufe zu pluralisieren und sie für unterschiedliche Wissenssysteme und -praktiken zu öffnen. Dazu gehören Praktiken, die auf indigenem, handwerklichem oder bricoleurhaftem Wissen basieren und mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen Probleme lösen. Dadurch wird die Expert*innenposition infrage gestellt und die Akteurskonstellation verändert. Statt auf Neuheit und individuelle Urheberschaft setzt Pluralität auf kollaborative Formen der Wissensproduktion und Selbstermächtigung.

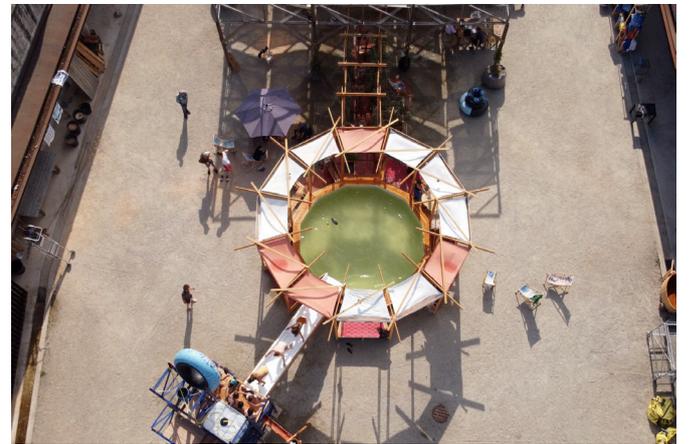
2 INTERVENTION

Der Plan ist es im Sommersemester mit dem Entwurf der kleinen Umbauten und der kollektiven Visionen zu starten und im Sommersemester mindestens eine der Interventionen 1:1 gemeinsam umzusetzen!



Chroma Park
Installation, DROPCITY, Milan Design
Week 2022

The project was born from the collaboration between (ab)Normal, One Block Down and Public Housing Skate Team. The project consists of a three-dimensional structure that transforms the Tunnel N°42 below Stazione Centrale into a public halfpipe ramp designed for the milanese skating community.



CONSTRUCTLAB Le cours de l'eau, la cour et l'eau
<http://constructlab.net/>



Shabbyshabby Apartments
2015
München
Germany

Axel Timm, Benjamin Foerster-
Baldenius
RAUMLABOR BERLIN



B E S E T Z !

TIMETABLE SS25

Mittwoch 05/03	10:00 Einführung am ./studio3
Mittwoch 12/03	9:00 Desk Crit lecture (AB)NORMAL
Donnerstag 20/03 - 22/03	9:00 Desk Crit evt. WIEN EXKURSION Studio Visit: Gabu Heindl. Theo Deutinger
Mittwoch 26/03	9:00 Desk Crit
Mittwoch 02/04	9:00 Desk Crit
<u>Mittwoch 09/04</u>	<u>9:00 MID TERMS</u>
<u>Osterferien</u>	
Mittwoch 30/04	9:00 Desk crit + Stadtspaziergang
Mittwoch 07/05	9:00 Desk crit
Mittwoch 14/05	9:00 Pin-Up
Mittwoch 21/05.	9:00 Desk Crit
Mittwoch 28/05	9:00 Desk Crit
Mittwoch 04/06	9:00 Desk Crit
Mittwoch 11/06	9:00 Pin-Up
Mittwoch 18/06	9:00 Desk Crit
<u>Mittwoch 25/06</u>	<u>Finals HALF TIME</u>

Wir freuen uns auf ein
spannendes Semester!

erstes Treffen:
am Mittwoch 05.03.2025
um 10:00 Uhr
am ./studio3

Das Entwerfen findet dann immer Mittwochs statt.



<3 Hannah und Teresa