



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Wir sind die Performance!  
Die neuen RezipientInnen anhand von ‚Verwisch die Spuren!‘  
von LIGNA“

Verfasserin

Rebecca Eder

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

**Für meinen Vater**

## **Danksagung und Widmung**

Diese Danksagung ist für mich ebenso essenzieller Bestandteil dieser Diplomarbeit, wie ihre wissenschaftlichen Inhalte. Ohne die Unterstützung und Inspiration von ganz bestimmten Menschen wäre diese Arbeit in dieser Form nicht möglich gewesen. Als erstes gilt mein Dank Christine Ehardt. Sie weckte mein Interesse an den akustischen Aspekten der Künste, lieferte essenzielle Impulse für das Thema meiner Diplomarbeit und begleitete mich über den (langen) Prozess des Arbeitens hinweg.

Meinem Betreuer Ramón Reichert danke ich für seine schnelle und verlässliche Arbeitsweise, die er trotz seiner zahlreichen Student\*innen stets an den Tag legte.

Der Künstlergruppe LIGNA und insbesondere dem Mitglied Torsten Michaelsen danke ich für seine/Ihre Freundlich und seine/Ihre Hilfsbereitschaft. Sie stellten mir bereitwillig Material zur Verfügung, das sich mir als äußerst hilfreich erwies. Danke.

Desweiteren möchte ich meinem Vater und meiner Mutter für ihr Vertrauen in meine Fähigkeiten danken, sowie für ihre Großzügigkeit und ihre elterliche Geduld. Aus diesem Grund widme ich ihnen diese Diplomarbeit. Danke für alles.

Ich danke allen meinen Freundinnen und Freunden, die mich während des Arbeitsprozesses mit Motivation und Ermunterungen versorgt haben: Allen voran danke ich Matthias, der mir nicht nur großzügig sein Smartphone zur Verfügung gestellt hat, sondern auch sein technisches Know-how. Desweiteren danke ich Iris für ihre Impulse und ihre Unterstützung. Mein größter Dank gilt Daniel und Louise: Tausend Mal Danke!

## Inhalt

Einleitung.....	6
1. LIGNA - Kapitelüberblick.....	8
1.1. Wer sind LIGNA und was sind ihre Intentionen? .....	9
1.2. LIGNA und die Radiopraxis als technische Voraussetzung .....	11
1.3. LIGNA: Kunstpraxis für Rezipient*innen .....	12
1.4. LIGNA und die Stadt .....	14
1.5. Abschließende Betrachtung.....	17
2. Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ – Das Beispiel: Kapitelüberblick.....	19
2.1. Radioortung: Das Projekt hinter „Verwisch die Spuren!“ .....	19
2.1.1. Die Fragestellungen von Radioortung .....	20
2.2. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ .....	21
2.2.1. Die Audiofragmente von „Verwisch die Spuren!“.....	22
2.2.2. Die technischen Voraussetzungen für den Audiowalk.....	26
2.2.3. Der virtuelle Audiowalk.....	28
2.2.4. Mögliche Stolpersteine.....	29
2.3. Der Audiowalk – ein Erfahrungsbericht.....	30
2.4. „Verwisch die Spuren!“ Zwischen Hörspiel und Audiowalk .....	33
2.4.1. Der Audiowalk – Begriff und Kontext .....	35
2.5. Abschließende Betrachtung.....	39
3. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ und der erweiterte Kunstbegriff von Sabine Sanio...40	
3.1. Die Fragestellungen.....	42
3.2. Der erweiterte Kunstbegriff (Sanio) – eine Situation für Rezipient*innen entsteht.....44	
3.2.1. Abschließende Betrachtung des erweiterten Kunstbegriffs .....	47
3.3. EXKURS – Der überholte Werkbegriff und Alternativen zum erweiterten Kunstbegriff .....	47
3.4. Die drei Kategorien Publikum, Künstler*in, Material.....	53
3.5. Die Künstler – Die Rolle LIGNAs.....	55
3.6. Das Material – eine Einführung zum besseren Verständnis.....	57
3.6.1. Das Material von „Verwisch die Spuren!“ .....	58
3.6.2. Das Alltägliche als Material .....	60
3.6.3. Der optische und haptische Stadtraum.....	61

3.6.4.	Der akustische Raum der Stadt.....	64
3.6.5.	Der Kirchturm – eine Metapher des Verortungsproblems .....	68
3.7.	Das Publikum: Eine Personalunion von Rezipient*innen, Akteur*innen und Protagonist*innen .....	71
3.7.1.	EXKURS – Auszüge von historischen Voraussetzungen für das Publikum als Mitspieler*in.....	73
3.7.2.	Audiowalker*innen und andere Stadtnutzer*innen am Alexanderplatz .....	76
3.7.3.	Flanieren in Berlin? Einführung in die Praxis des Flanierens .....	79
3.7.4.	Flanieren als Rezeptionshaltung oder Flanieren als paranoide Haltung?.....	83
3.7.5.	Audiowalker*innen vs. Flaneur*innen .....	87
3.7.6.	Der Körper der Audiowalker*in.....	88
3.7.7.	Die Selbst- (und Stadt)wahrnehmung der Audiowalker*in .....	90
3.8.	Abschließende Betrachtung.....	92
4.	Die Handlungsspielräume der Audiowalker*innen ? .....	95
4.1.	Die Haltung als Grundlage der Handlungsspielräume .....	95
4.2.	Kopfhören bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ – Die Mobilität als Handlungsspielraum.....	98
4.2.1.	Hören und Kopf-Hören im urbanen Raum.....	99
4.2.2.	Der Walkman-Effekt (Hosokawa)– eine Voraussetzung für die Mobilität .....	100
4.2.3.	Mobile Klangräume – beständige Architektur.....	102
4.2.4.	EXKURS: Das Modell der Klangökologie von R.Murray Schafer.....	107
4.2.5.	Abschließende Bemerkung.....	109
4.3.	Handlungsspielräume durch Handlungsanweisungen .....	109
4.3.1.	Ortsspezifische Handlungsanweisungen .....	111
4.3.2.	Tue es! Die Handlungsanweisung als Intervention.....	112
4.3.3.	Die implizite Handlungsanweisung: Produziert „Verwisch die Spuren“ emanzipierte Rezipient*innen? .....	116
4.3.4.	Abschließende Bemerkung.....	118
4.4.	Die Rezeption von „Verwisch die Spuren“ als Stadtaneignung.....	119
4.5.	Abschließende Betrachtung.....	121
5.	Conclusio .....	124
	Abstract .....	128
	Curriculum Vitae.....	129
	Mediographie .....	130

## Einleitung

Im Jahr 2012 kam ich zum ersten Mal aktiv im Rahmen einer Lehrveranstaltung mit dem Phänomen des Audiowalks in Berührung.<sup>1</sup> Dieses Phänomen faszinierte mich vom ersten Moment an. Vor allem meine Rolle als Rezipientin innerhalb des Audiowalks stand im Fokus meines Interesses. Als Audiowalker\*in fühlte ich mich ausgesprochen frei in der Ausgestaltung. Ich war selbst Mittelpunkt des Kunstereignisses. Mein Mobiltelefon war damals die Schnittstelle zum Kunsterlebnis. Mit diesem durchschritt und bespielte ich einen Raum, der für mich normalerweise in einem anderen Zusammenhang steht. Dieser nicht-künstlerisch gestaltete Raum, der als solcher auch nicht kontrollierbar ist, war die Grundlage für einen ganz speziellen Erfahrungshorizont, der mir in dieser Form in der Kunst noch nicht begegnet ist. Kunst im öffentlichen Raum war mir nichts Neues. Mein Bewusstsein assoziierte diese jedoch eher mit einer opulenten Statue oder auch einer Installation. Neu war mir jedoch, dass ich schöpferischer Teil dieser Kunst sein konnte und nicht bloß Rezipierender. Noch im selben Jahr machte ich ähnliche Erfahrungen in Berlin-Mitte. Dort nahm ich am Audiowalk der Künstlergruppe LIGNA, „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ teil. Auch hier war es das Mobiltelefon, das als Schnittstelle zwischen mir und dem Kunsterlebnis diente. Der öffentliche Raum fungierte hier ebenso wie in Wien als Ort des Geschehens. Alleine, ausgerüstet mit einem Paar Kopfhörern und einem Smartphone, erkundete ich einen Platz auf eine mir bis dato unbekannte Weise. Klänge und akustische Inhalte drangen an mein Ohr, die einem bekannten Raum gänzlich neue Zusammenhänge entlockten. Handlungsspielräume eröffneten sich mir durch diesen Audiowalk, die mich dazu brachten, den mir bisher bekannten Rezipient\*innenstatus zu hinterfragen. Fragen nach den Mechanismen dieser Handlungsspielräume, als auch nach meiner eigenen Rolle innerhalb dieses Szenarios, stellten sich ein. Bin ich hier einem neuen Typus von Rezipient\*innen auf der Spur? Einem Typus, der die Rezipient\*innen in einem höheren Maße in den schöpferischen Akt einbezieht? Rezipient\*innen, denen eine größere Entscheidungsfreiheit zugesprochen wird, als bisher üblich? Kann es im Rahmen dieser Arbeit zwar kein Endziel sein einen neuen allgemeingültigen Typus herauszuarbeiten, ist es jedoch möglich diese unkonventionelle Rezipient\*in anhand von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ näher zu beleuchten

---

<sup>1</sup> Der Name des Projekts, in dessen Rahmen auch der Audiowalk stattfand, lautete „Paradis Artificiels - Artificial Paradies“ und war ein Programmpunkt der Wiener Festwochen 2012; siehe dazu: [www.paradisartificiels.at](http://www.paradisartificiels.at); Zugriff am 06.06.2013.

und zum einen nach den Ursachen zu fragen, die diesem neuen Verhältnis zwischen Rezipient\*in und künstlerischer Arbeit, zu Grunde liegen; zum anderen nach den sich eröffnenden Möglichkeiten und dem sich daraus möglicherweise ergebenden Surplus für die Rezipient\*innen. Um sich diesen Fragestellungen zu nähern dienen mir zunächst die Audiofiles zum Audiowalk.<sup>2</sup> Um diese im Text auch optisch von anderen Zitaten abzuheben sind diese mehr eingerückt, als bei Zitaten üblich ist, *und* kursiv. Die Arbeit selbst besteht aus vier Kapiteln, die wie folgt strukturiert sind:

Da der Audiowalk „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ von der Performancegruppe LIGNA entworfen und umgesetzt wurde, widmet sich der erste Teil dieser Arbeit dieser Künstlergruppe: *1. LIGNA*. Hier wird zunächst ein Einblick in ihre Arbeitsweise geboten. Diese, sowie ihre Intentionen entwerfen die Rezipient\*innen bereits vorweg als Produzent\*innen. Der öffentliche Raum steht hier ebenfalls im Fokus des Interesses, da dieser für LIGNA einen speziellen Raum zur Verwirklichung ihrer Kunst darstellt.

Im zweiten Teil dieser Arbeit wird das Beispiel „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ einer näheren Betrachtung unterzogen. Es werden zunächst die *Hard Facts* des Audiowalks thematisiert: *2. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“: Das Beispiel*. Es wird dargelegt welche Voraussetzungen es braucht, um an „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ teilzunehmen und wie dieser Audiowalk genau funktioniert. Desweiteren wird die Einbettung in das von Deutschlandradio Kultur initiierte Projekt „Radioortung“ aufgezeigt.

Da es sich beim Audiowalk um ein verhältnismäßig junges Phänomen in der Kunst handelt und einschlägige Publikationen zu diesem Themengebiet (trotz steigender Popularität) noch ausständig sind, erweist es sich als sinnvoll einen tiefer gehenden Blick auf dieses Phänomen zu werfen.

Im dritten Teil erfolgt eine Betrachtung von „Verwisch die Spuren“ mittels des erweiterten Kunstbegriffes von Sabine Sanio: *3. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ und der erweiterte Kunstbegriff von Sabine Sanio*. Dieser wird den Leser\*innen vorgestellt. Mittels dessen können die neuen Rollen von Rezipient\*in, Künstler\*in, als auch der künstlerischen Arbeit selbst (u.a. unter dem Begriff des Materials) angemessen betrachtet und neu gezeichnet

---

<sup>2</sup> Die Audiofiles zum Audiowalk sind zum freien Download unter [www.dradio-ortung.de/ligna.html](http://www.dradio-ortung.de/ligna.html) unter der Rubrik „App-Download“ als mp3-Format verfügbar. Desweiteren waren LIGNA so freundlich die Audiofiles in verschriftlichter Form für diese Arbeit zur Verfügung zu stellen. Die Zahlen, die in die verschriftlichte Form der Audiofiles mit eingebunden sind, verweisen auf die unterschiedlichen Sprecher\*innen des Textes von „Verwisch die Spuren“ und sind dem Material entnommen, das von LIGNA zur Verfügung gestellt wurde. Die Benennung der Audiofiles im Rahmen dieser Arbeit ergibt sich aus einer Kombination der Benennung von jenen mp3-Dateien, die zum freien Download zur Verfügung stehen (Kürzel mit Nummer) und aus der Benennung der Audiofiles auf der Karte von Googlemaps auf der Homepage des Projektes (Verweise auf den Ort).

werden. Fragen nach der Herstellung und Konstituierung des Audiowalks werden gestellt, wie etwa welchen Anteil LIGNA und welchen Anteil die Audiowalker\*innen<sup>3</sup> an diesem haben, und wie sich dies am konkreten Beispiel äußert.

Der vierte und letzte Teil *4. Die Handlungsspielräume der Audiowalker\*innen* dieser Arbeit fragt dediziert nach den Handlungsspielräumen bei „Verwisch die Spuren!“ und den Voraussetzungen, die diesen zu Grunde liegen; sowohl von Seiten von LIGNA als auch von Seiten der Audiowalker\*innen. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf der Wechselwirkung zwischen Akteur\*innen des Audiowalks, den künstlerisch gestalteten akustischen Anteilen und dem öffentlichen Raum. Da dieser in der Regel für einen nicht-ästhetischen Raum und somit zugleich für den alltäglichen Raum steht, können diese Verhältnisse durch die nicht-alltägliche Komponente des Audiowalks neu gemischt werden.

## 1. LIGNA - Kapitelüberblick

Der erste Themenkomplex der vorliegenden Diplomarbeit widmet sich der Künstler\*innengruppe LIGNA, den Machern des Audiowalks „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Innerhalb von vier Kapiteln wird die Intention hinter ihren künstlerischen Arbeiten vorgestellt (1.1), die Radiopraxis als eine Grundlage ihrer Arbeitsweise etabliert (1.2), der besondere Status der Rezipient\*innen innerhalb ihrer Arbeiten aufgezeigt (1.3), sowie der Stadtraum als Hauptschauplatz ihrer Arbeiten einer näheren Betrachtung unterzogen (1.4).

Ziel ist es anhand von ausgewählten, repräsentativen Beispielen einen prägnanten Gesamteindruck über die Projekte von LIGNA und ihre Arbeitsweise zu bieten. Aufgrund der Schlüsselposition der Rezipient\*innen innerhalb dieser Arbeit, als auch auf Grund der Tatsache, dass den Arbeiten LIGNAs bereits eine Rezipient\*innenpraxis eingeschrieben ist, werden diese zum einen gesondert in *1.3 LIGNA: Kunstpraxis für Rezipient\*innen* behandelt, sind jedoch auch in den übrigen Kapiteln dieses Themenkomplexes thematisch verwoben.

---

<sup>3</sup> Unter dem Begriff „Audiowalker\*in“ wird hier die Rezipient\*in des Audiowalks verstanden. Da der spezifische Rezeptionsprozess bei „Verwisch die Spuren!“ mit vielen unterschiedlichen Handlungen verknüpft ist, eignet sich dieser Begriff im besonderen Maße, da er jede (kognitive als auch physische) Tätigkeit, die im Rahmen des Audiowalks passiert, miteinschließt.

## 1.1. Wer sind LIGNA und was sind ihre Intentionen?

Bei LIGNA handelt es sich um eine dreiköpfige Künstlergruppe bestehend aus den Medien-, Radio- und Performancekünstlern Ole Frahm, Michael Hüners und Torsten Michaelsen. Ihre Eckpfeiler sind Radio und Radiopraxis, Theater und Performance, sowie Stadt und öffentlicher Raum. Seit ihrer Gründung 1995 baut sich ihre künstlerische Praxis rund um diese Schlagworte auf.<sup>4</sup> Ihre Beschäftigung mit diesen Bereichen geht jedoch weit über eine praktisch-künstlerische Auseinandersetzung hinaus und impliziert zugleich immer auch eine theoretische Auseinandersetzung mit der Materie. Zum einen produzieren sie auf Basis ihrer künstlerischen Arbeit selbst theoretisches Textmaterial, zum anderen dienen ihnen theoretische Ansätze – wie unter anderem von Bertold Brecht, Theodor Adorno oder Siegfried Kracauer – als Inspirationsquelle, sowie als Grundlage für Fragestellungen, denen sie in und mit der Praxis begegnen wollen.<sup>5</sup> Das theoretische Material wird hierbei jedoch nie unkritisch übernommen, sondern handelt es sich mehr um eine offene Auseinandersetzung mit diesen Schriften.<sup>6</sup>

So inspirierte sie eine Aussage von Adorno zu „Wählt die Signale! Ein Radiokonzert für 144 Handys“, zu einem Konzert für Hörer\*innen, das im April 2003 veranstaltet wurde und das im Rahmen des Kapitels 1.3. *LIGNA: Kunstpraxis für Rezipient\*innen* nochmals aufgegriffen wird: „Man müsste experimentieren mit Kompositionsweisen, die dem Verhalten des Hörers entsprechen, der mit den Knöpfen herumspielt und darauf lauert, was er erwischt.“<sup>7</sup>

Neben dieser wissenschaftlich-künstlerischen Neugierde, sind es auch ganz konkrete Interessen und Überzeugungen, die hinter ihren Projekten stecken und welche auch in der Umsetzung mitschwingen, wie anhand der Folgekapiteln noch zu sehen sein wird. Eines ihrer wohl bekanntesten Konzepte, das für den *spirit* hinter ihrer Kunst steht, ist das Konzept des Radioballetts. Das erste dieser Art fand im Mai 2002 im Hauptbahnhof von Hamburg statt. Diese „Übung im unnötigen Aufenthalt“ – so der Beiname der Intervention – wurde im Folgejahr in Leipzig mit dem Beinamen „Übung im nichtbestimmten Verweilen“ wiederholt.<sup>8</sup>

„Das Radioballett reagiert darauf, dass Hauptbahnhöfe die Prototypen des kontrollierten Raumes sind. Seit 1991 gibt es am Hamburger Hauptbahnhof eine Hausordnung, der

<sup>4</sup> Folgender Buchtitel verweist treffend auf diese Schlagworte, siehe dazu: Anna König/Paul Feigelfeld (Hg.), *Ligna: An Alle!*, Leipzig: Spector Books 2011.

<sup>5</sup> Textmaterial von LIGNA, sowie eine gut dokumentierte Übersicht der Arbeiten von LIGNA, befindet sich unter [ligna.blogspot.co.at](http://ligna.blogspot.co.at); Zugriff am: 01.06. 2013.

<sup>6</sup> Vgl. Primavesi, „LIGNA. Freies Radio und öffentlicher Raum“, in: *Ligna: An Alle!*, hg: Anne König / Paul Feigelfeld, Leipzig: Spector Books 2011, S.8.

<sup>7</sup> Vgl. König, *Ligna: An Alle!*, S.68; Mehr zu diesem Beispiel in Kapitel 1.3 dieser Arbeit.

<sup>8</sup> Aufgrund der „Subtilität der Verbote“ war der Beiname dieser Aktionen „Übungen“; siehe dazu: [www.akweb.de/ak\\_s/ak475/07.htm](http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm); Zugriff am 02.06.2013.

öffentliche Raum ist quasi privatisiert. Das heißt, dass bestimmte Menschen ausgeschlossen werden und mit ihnen auch bestimmte Praktiken. Das Radioballett will nun genau diese Handlungen als Gesten für die Dauer der Aktion zurückzubringen.“  
(Torsten Michaelsen)<sup>9</sup>

Es wurden Gesten, die per Hausordnung verboten wurden, wie zum Beispiel das Hand aufhalten – die Geste des Bettelns schlechthin – zurück in den Bahnofsraum gebracht. Die Teilnehmer\*innen positionierten sich während der Aktion verstreut über das Bahnhofsgelände und empfangen die Anweisungen für die teils „anrühigen“<sup>10</sup> Gesten per Kopfhörer und Radioempfänger auf Radio Blau, einem nicht-kommerziellen Radiosender.<sup>11</sup>

„Der Trick beim Radioballett ist, dass es, weil es über das Radio ausgestrahlt wird, Menschen ermöglicht, assoziiert, aber zerstreut zu handeln. Wir reagieren darauf, dass an diesem Ort jede Versammlung verboten ist. Andernfalls bräuchte man sehr entschlossene Leute, die dort als Masse eindringen. Aber das Radioballett funktioniert als Zerstreuung: Weil es nicht unter diesen Topos Versammlung fällt, unterläuft es die gängigen Formen politischer Auseinandersetzung.“<sup>12</sup>

Es gab zwar Versuche von Seiten der Deutsche Bahn AG, diese Aktionen im Vorfeld zu verhindern. Die Anzeigen wurden jedoch zurückgewiesen und die Radioballette konnten wie geplant stattfinden.<sup>13</sup> Mittels solch friedlich, künstlerisch-subversiven Praktiken rufen LIGNA zum gemeinschaftlichen, zivilen Ungehorsam auf. Aufgrund solcher – wenn auch ausschließlich friedlicher – Interventionen verwundert es nicht, dass LIGNA „weitgehende Unabhängigkeit von etablierten Institutionen behalten haben“.<sup>14</sup> Diese Unabhängigkeit spiegelt sich nicht nur in ihrer Arbeitsweise, sondern auch in ihren thematischen Schwerpunkten wider.

In einem ihrer neueren Projekte „Der neue Mensch. Vier Übungen in Utopischen Bewegungen“ (2011) fragen LIGNA ganz gezielt nach einem Menschenbild jenseits von bürgerlich-kapitalistischen Normen und wollen vergessene Utopien wieder ins Leben rufen<sup>15</sup>, wie etwa den klassenlosen Staat (Bertold Brecht) oder die Bewegungschöre des Tänzers und Choreographen Rudolf von Laban: „Der Tänzer Rudolf von Laban probt in Bewegungschören kollektive Gesten, deren Schwingungen die Macht neu verteilen sollen.“<sup>16</sup>

Anhand dieser kurz umrissenen Arbeiten wird ersichtlich, dass ihre künstlerischen Projekte nie nur dem Wunsch nach persönlich-kreativem Ausdruck allein dienen. Eine offen-kritische

<sup>9</sup> [www.akweb.de/ak\\_s/ak475/07.htm](http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm); Zugriff am: 02.06.2013.

<sup>10</sup> König, *Ligna: An Alle!*, Leipzig: Spector Books 2011, S.43.

<sup>11</sup> Vgl. Ebd.

<sup>12</sup> [www.akweb.de/ak\\_s/ak475/07.htm](http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm); Zugriff am: 02.06. 2013.

<sup>13</sup> Vgl. König, *Ligna: An Alle!*, S.43; siehe dazu auch: S.65.

<sup>14</sup> Primavesi, „LIGNA. Freies Radio und öffentlicher Raum“, S.7.

<sup>15</sup> Vgl. König, *Ligna: An Alle!*, S. 141

<sup>16</sup> [ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html); Zugriff am: 07.06.2013.

Haltung gegenüber bestimmten gesellschaftlichen Normen wird in ihrem bisherigen Œuvre deutlich. Herrschaftliche Strukturen werden hinterfragt und auch auf mögliche Veränderungspotentiale hin abgetastet. LIGNA rütteln mit ihren Interventionen an bestehenden Strukturen. Ihr Interesse gilt hier im Besonderen der (möglichen) Nutzung des (vermeintlich) öffentlichen Raumes und den Menschen, die darin agieren. Dabei scheinen sie der breiten Öffentlichkeit verpflichtet und nie einer bestimmten Elite, wie auch in den vorangehenden Kapiteln zu LIGNA ersichtlich sein wird.

## 1.2. LIGNA und die Radiopraxis als technische Voraussetzung

LIGNA und das Radio sind in einer fruchtenden Symbiose miteinander verwoben. Das Radio bietet LIGNA die technischen Mittel und einen bestimmten medien-spezifisch bedingten Rahmen, der sich auch mit dem Begriff der „Zerstreuung“<sup>17</sup> betrachten lässt. LIGNA bieten dem Radio im Gegenzug neue Zugänge, indem sie herkömmliche Nutzungsformen hinter sich lassen und mit neuen experimentieren. LIGNA stehen somit für eine „experimentelle Auffassung des Radios“.<sup>18</sup>

Wenn in dieser Arbeit von Radiopraxis die Rede ist, dann ist hier zunächst ganz konkret die neutrale Radiotechnik gemeint, die den Arbeiten LIGNAs gemeinhin zu Grunde liegt. Dabei geht es schlichtweg um die Distribution von Signalen, die von einem Sender zu einem Empfänger übertragen werden; also dem Kern der Radiotechnik. „Zentral für das Radio ist die Übertragungstechnik, bei der Signale von einem Sender zu einem oder mehreren Empfängern übertragen werden.“<sup>19</sup> Diese Art der Distribution als technische Voraussetzung liefert die Grundlage für die spezifische künstlerische Arbeit LIGNAs. Es ist somit die Übertragungstechnik, die zunächst im Fokus der Radiopraxis steht und nicht, wie etwa angenommen werden könnte, die Arbeit im Radio selbst – im Sinne von Rundfunk; wenn auch das Medium Radio einen wichtigen Teil von LIGNAs künstlerischen Arbeiten darstellt. Basierend auf der kabellosen Distribution von Signalen, können den Rezipient\*innen nun bestimmte Voraussetzungen für besonders geartete Kunsterlebnisse erwachsen. Dabei ist es von sekundärer Bedeutung, ob die Signale nun tatsächlich live von einem öffentlich empfangbaren Radiosender im halböffentlichen Bahnhofsgelände (Radioballett) vorher aufgezeichnet und

---

<sup>17</sup> Das „Prinzip der Zerstreuung“ ist eine grundlegende Komponente für die Arbeiten LIGNAs. Der Begriff ist polyvalent und bedeutet Verbreitung, wie etwa als „Bedingung von Sprache und Schrift“, aber auch „Unterhaltung und Ablenkung“; Primavesi, „LIGNA. Freies Radio und öffentlicher Raum“, S. 10; vgl. auch: S.10f.

<sup>18</sup> Ebd. S.7.

<sup>19</sup> Kleinsteuber, *Radio. Eine Einführung*, VS Verlag: Wiesbaden 2012, S. 86.

dann über Sender per Funk auf kabellose Kopfhörer im Theater (Der neue Mensch), oder ob Daten von einem Server aus per GPS-Ortung zu einem Empfänger auf einem öffentlichen Platz übertragen werden (Verwisch die Spuren).

Ganz im Sinne von Marshall McLuhans viel zitierter Aussage „the medium is the message“, geht es erst in zweiter Linie um die Inhalte der Signale. Denn es ist bereits diese besondere Art der Nutzung, sowohl von Seiten der Künstler\*innen, als auch von Seiten der Rezipient\*innen, die dem Medium immanent ist. Aufgrund der kabellosen Übertragung und der Aufnahmetechnik, muss eine Künstler\*in auch in performativen Kunstformen nicht mehr zwangsläufig vor Ort sein. Sie wird obsolet. Die Radiopraxis ermöglicht den Rezipient\*innen somit einen neuen Handlungsspielraum, basierend auf einer neu generierten Distanz zur Künstler\*in. Die Distanz zur Künstler\*in scheint nämlich eine größere Nähe zu sich selbst, zu der Rezipient\*in herstellen zu können. Diese Fokussierung auf sich selbst, die nun möglich wird, stellt eine der Grundlagen für ein intensives Kunsterlebnis dar.

### 1.3. LIGNA: Kunstpraxis für Rezipient\*innen

Die Kunst von LIGNA eignet sich nicht zum Ausstellen und kontemplativen Betrachten. Sie ist immer auch adressierte Kunst. LIGNA haben hierbei keine konkrete Zielgruppe, sondern richten sich schlichtweg „AN ALLE!“.<sup>20</sup>

Ihr langjährigstes Projekt ist ihre Radiosendung „Lignas Musicbox“ und wird seit 1997 bei FSK – dem freien Radiosender Kombinat in Hamburg – regelmäßig ausgestrahlt.<sup>21</sup> Es handelt sich hierbei um das Format eines Wunschkonzerts. Die Hörer\*innen sind jedoch, im Gegensatz zum klassischen Wunschkonzert, dazu angehalten ihre Musikwünsche selbst per Telefon einzuspielen.<sup>22</sup> Der daraus resultierende Qualitätsverlust des Klangmaterials, der ob dieser Art der Übertragung wohl zwangsweise passiert, wird in Kauf genommen, da die aktive und selbstbestimmte Teilnahme der Hörer\*innen an der Sendung im Vordergrund steht. Die Hörer\*innen dürfen ihre tatsächlichen Musikwünsche (und keine vom Sender Intendierten) mit der zerstreuten Hörschaft teilen. Auf diesem Weg sieht sich das freie Radio nochmals

---

<sup>20</sup> Der Buchtitel *Ligna: an alle!* verweist bereits auf diese Adressierung; siehe dazu: Anna König/Paul Feigelfeld (Hg.), *Ligna: An Alle!*, Leipzig: Spector Books 2011.

<sup>21</sup> Vgl. Primavesi, S.7 oder [www.fsk-](http://www.fsk-)

[hh.org/transmitter/lignas\\_music\\_box\\_da\\_ist\\_ein\\_moment\\_der\\_uns\\_zusammenhaelt/53592](http://hh.org/transmitter/lignas_music_box_da_ist_ein_moment_der_uns_zusammenhaelt/53592); Zugriff am: 18.04.2013.

<sup>22</sup> Bei vielen Musikwunschsendungen können sich die Hörer\*innen aus einem sehr kleinen Pool an Musiktitel entscheiden.

als politisch, da es den Hörenden ermöglicht, sich ihre Wünsche selbst zu erfüllen.<sup>23</sup> Nur durch diese Art der aktiven Teilnahme von Seiten der Hörer\*innen sieht sich das Konzept erfolgreich verwirklicht.

Ein gewisses Maß an Aktivität von Seiten der Rezipient\*innen stellt eine Grundvoraussetzung zur Teilnahme an allen künstlerischen Projekten von LIGNA dar, denn: „Allen Arbeiten von LIGNA ist gemein, dass sie ihr Publikum als zerstreutes Kollektiv von Produzent\*innen begreifen.“<sup>24</sup> Rezipient\*innen, die eine ausschließlich kontemplative Haltung bevorzugen, sei andere Kunstformen empfohlen.

- (1) Bereits die imperative Form bzw. die Aufrufe in einigen Titeln ihrer künstlerischen Arbeiten fungieren als Handlungsanweisungen und zielen somit auf eine Aktivierung der Rezipient\*innen ab: Wählt die Signale! (Wählt die Signale! Ein Radiokonzert für 144 Handys, Hamburger Kunsthalle 2003)
- (2) „Verwisch die Spuren!“ (Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin, 2010) oder
- (3) „Unterläuft das Regime der Kontrolle mit unkontrollierbaren Gesten!“ und „Bahnt neue Passagen proletarischer Öffentlichkeit!“ fordern LIGNA etwa im „Labor für unkontrollierbare Situationen“ (Hamburg 2008, Virtualität und Kontrolle).<sup>25</sup>

Indem die Rezipient\*innen diesen Anweisungen etwas zu tun Folge leisten, werden sie automatisch zu Produzent\*innen.

Wenn LIGNA die Rezipient\*innen etwa mit alternativen Menschenbildern konfrontieren, wie in „Der neue Mensch“, dann sind die Rezipient\*innen als Produzent\*innen dazu angehalten, sich über die leibliche Selbsterfahrung selbst damit zu konfrontieren.<sup>26</sup> In „Wählt die Signale!“ waren die Rezipient\*innen dazu angehalten selbst zu Komponist\*innen zu werden. Basis dafür waren 144 Handys, aufgelegt in einem Raster von zwölf mal zwölf Handys, die sich unzugänglich in der Hamburger Kunsthalle befanden. Über den Handys waren Mikrofone positioniert, die zur Übertragung bereit waren. Die Rezipient\*innen wurden dazu aufgerufen diese Handys anzurufen. So entstand das zwölf Stunden andauernde Konzert, das ausschließlich im Radio ausgestrahlt wurde. „Mit dem Beginn des Konzerts endet die

<sup>23</sup> König, *Ligna: An Alle!*, S.17.

<sup>24</sup> [ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html](http://ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html); Zugriff am: 22.03.2013.

<sup>25</sup> Vgl. [ligna.blogspot.co.at/2008/10/ligna-labor-fr-unkontrollierbare.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/10/ligna-labor-fr-unkontrollierbare.html); Zugriff am: 18.04.2013.

<sup>26</sup> Das Publikum hört hier per Kopfhörer vier Positionen (Vsevolod Meyerhold, Bertolt Brecht, Charlie Chaplin und Rudolf von Laban) zu einem neuen Menschenbild. Es bekommt Handlungsanweisungen und Bewegungen zugespielt, die für das jeweilige Menschenbild stehen. Das Publikum ist hierbei in vier Gruppen unterteilt. Jede Gruppe spielt jedes Menschenbild durch. Die Gruppen agieren parallel; vgl. [ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html); Zugriff am: 26.06.2013.

organisatorische Zuständigkeit LIGNAs. Die Hörer\*innen werden verantwortlich.<sup>27</sup> Man kann hierbei erkennen, dass die Rezipient\*innen bei den Projekten von LIGNA nicht nur mitgedacht, sondern essenzieller Bestandteil sind.

Die Radiopraxis bietet LIGNA die Möglichkeit ihre künstlerische Arbeit aus der Hand zu geben. Dieses Aus-der-Hand-Geben ist ein spannender Moment, da ihr Material an die Empfänger\*innen übergeben wird. Sie geben ihre direkte Beeinflussung ab: Somit können „in temporären Assoziationen [...] unvorhersehbare, unkontrollierbare Effekte [...] hervorgebracht werden, die die Ordnung eines Raumes herausfordern.“<sup>28</sup> Ihre Arbeiten sind somit mehr als offene Konzepte zu begreifen, denn als abgeschlossene Werke. Die Rezipient\*innen vervollständigen diese Konzepte auf ihre Weise und hauchen ihnen durch ihre Handlungen Leben ein.

„[LIGNA] entwickeln die Konzepte und Texte, schaffen den Rahmen, das Spielfeld – sei es auf der Theaterbühne oder im urbanen, öffentlichen Raum – und überlassen die Situation den Besuchern, übergeben ihnen die Verantwortung.“<sup>29</sup>

Aus dieser Verantwortung erwachsen dem Publikum ganz spezifische und besondere Zugänge zu den Arbeiten von LIGNA. Diese Zugänge lassen sich etwa anhand von Handlungsspielräumen deuten, die sich eröffnen können.

#### 1.4. LIGNA und die Stadt

Neben Beispielen von institutionellen kunst- und kulturrainen Räumlichkeiten und dem Wirken im Freien Radio ist die Stadt für LIGNA ein zentraler Raum, um ihre Projekte zu verwirklichen. Hierzu zählen etwa die bereits erläuterten Radioballete in Hamburg und Leipzig. Weitere Radioballete sind unter dem Namen „Anormalisierung des Alltagslebens. Übungen in abweichendem Verhalten“ subsumiert, eine seit 2002 verwirklichte Reihe von Performances, die bereits in den Städten Hannover, Frankfurt, Wien und Hamburg stattgefunden hat.<sup>30</sup> Diese Konzepte funktionieren alle auf ähnlich gleiche Weise. Eine Radiosendung, „auf die jeweiligen Situationen und Konflikte der Städte angepasst“ und somit *site-specific*<sup>31</sup>, ausgestrahlt von einem nicht-kommerziellen lokalen Radiosender, werden von

<sup>27</sup> König, *Ligna: An Alle!*, S.68.

<sup>28</sup> [ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html](http://ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html); Zugriff am:22.03.2013.

<sup>29</sup> [www.goethe.de/kue/the/pur/lig/deindex.htm](http://www.goethe.de/kue/the/pur/lig/deindex.htm); Zugriff am: 13.06. 2013.

<sup>30</sup> Vgl. König, *Ligna: An Alle!*, S.136.

<sup>31</sup> *Site-specific* bedeutet ortsspezifisch und sind in der Kunst unter folgendem Zusammenhang zu verstehen: „Ortsspezifisch arbeitende Künstler sind [...] bemüht, den umgebenden Ort und seine Besonderheiten bei der Konstitution des Werkes miteinzubeziehen, um zu einer neuen Erfahrbarkeit von Werk und Ort zu gelangen“;

den Teilnehmer\*innen in einer zentralen Fußgängerzone gehört. Gemeinsam werden dann Gesten auf Geheiß aufgeführt, die die üblichen Verhaltensweisen unterwandern.<sup>32</sup> Der städtische Bereich ist hierbei sowohl Material und Thema zugleich. Inhaltlich handelt es sich bei diesen Radiosendungen um Hörstücke, die zum einen kritischen Input zur vorgeschriebenen Nutzung dieses städtischen Raumes gaben, als auch konkrete Handlungsanweisungen, um diesen zu unterwandern und einen Bruch mit der alltäglichen Nutzung herbeizuführen. LIGNA setzen hier auf eine Masse an Teilnehmer\*innen, da durch gleichzeitiges, nicht alltägliches Handeln „der Alltag für diesen Moment anormal und die städtische Transparenz des normierten Raumes in Frage gestellt wird“.<sup>33</sup> Der besondere Aspekt des Agierens im öffentlich zugänglichen und sichtbaren Raum, soll hier nochmals verdeutlicht werden:

„Die Konstellation der HörerInnen, die zu Hause getrennt voneinander an der Öffentlichkeit des Programms partizipieren, also eine zerstreute Öffentlichkeit darstellen, erscheint als nicht handlungsfähig und somit politisch bedeutungslos.“<sup>34</sup>

LIGNA setzen hier bei der Aussage an, die Kracauer in Bezug auf Beobachtungen im Wahljahr 1932 getätigt hat, und wollen mittels einer gemeinsamen öffentlich sichtbaren Radiopraxis, diese Handlungsfähigkeit des Einzelnen zumindest temporär wiederherstellen. LIGNA erhoffen sich, dass die Teilnehmer\*innen diese Erfahrung abspeichern und wollen aufzeigen, dass es auch alternative Handlungsmöglichkeiten gibt, als die intendierten.<sup>35</sup> Weitere Projekte mit politischem Kern für und im öffentlichen Raum sind etwa „Wessen Stadt ist die Stadt. Ein Aufstand“ (2011) oder ihre „Einladung zum öffentlichen Radiohören am 5. Juni 2008 in Berlin“ mit „Die Zukunft der Bewegungsfreiheit auf der Straße verteidigen!“. Bei Ersterem handelt sich um einen geplanten friedlichen Aufstand nach Vorbild der „Übungen im abweichendem Verhalten“, der auf den maroden Zustand der deutschen Stadt Mühlheim aufmerksam machen sollte.<sup>36</sup> Bei Letzterem handelt es sich um einen Aufruf zum Demonstrieren, gegen eine stadtplanerische Fokussierung auf eine neoliberal motivierte Architektur, die Überwachung begünstigt und Bewegungsfreiheit

---

Lewitzky, Uwe, *Kunst im öffentlichen Raum zwischen Partizipation, Intervention und Neuer Urbanität*, Bielefeld: transcript 2005, S.81.

<sup>32</sup> Vgl. König, *Ligna: An Alle!*, S.136.

<sup>33</sup> Ebd. S.136 f.

<sup>34</sup> LIGNA beziehen sich auf die Beobachtungen von Siegfried Kracauer im Wahljahr 1932, [www.republicart.net/disc/aap/ligna01\\_de.htm](http://www.republicart.net/disc/aap/ligna01_de.htm); Zugriff am: 18.09.2013.

<sup>35</sup> Vgl. [www.akweb.de/ak\\_s/ak475/07.htm](http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm); Zugriff am: 22.03.2013.

<sup>36</sup> Ein Überblick über die Projekte von LIGNA unter: [ligna.blogspot.co.at](http://ligna.blogspot.co.at); Zugriff am 22.03.2013.

einschränkt.<sup>37</sup> Die Intentionen von LIGNA werden im städtischen Raum noch deutlicher, dort wird es noch politischer. Die Grenzen zwischen Kunst und Leben werden hier durchlässiger. Es wird desweiteren deutlich, dass der städtische, öffentlich zugängliche Raum für LIGNA keinen neutralen Raum darstellt. Das Gegenteil ist der Fall, denn „Bevor der städtische Raum als öffentlicher erscheint, ist er immer schon der Raum der Konkurrenz unterschiedlicher Warenanbieter um die KonsumentInnen ihrer Waren.“<sup>38</sup> Besonders innenstädtische Zonen sind davon betroffen. Diese werden sehr einseitig gestaltet und deren Aufmachung dient im Grunde nur einem einigem Zweck: Dem des Warentausches.<sup>39</sup> Diese mittlerweile stark normierten Aufmachungen, sind vor allem durch eine neue Übersichtlichkeit – Winkel und Ecken bieten nämlich Raum für Unerwünschtes – und durch Materialien gekennzeichnet, die „temporär[e] Nutzer der Räume an[spricht] und alle dauerhaften Benutzer ab[weist]. Es entsteht so ein transparenter Raum, dessen Transparenz leicht mit Öffentlichkeit zu verwechseln ist.“<sup>40</sup> Diese „Pseudoöffentlichkeit“ kennzeichnet sich durch eine Masse an Menschen, die immer wieder dieselben Gesten vollführen. Man denke an einen Einkaufstag auf einer renommierten Einkaufsstraße und sehe selbst. „Mit den Räumen wird auch das Verhalten homogenisiert.“<sup>41</sup> Ob so gesunde selbstbestimmte und bewusst handelnde Persönlichkeiten generiert werden können, ist fraglich. LIGNA lassen sich in all diesen Arbeiten von der Frage leiten, „ob es überhaupt noch Räume städtischer Öffentlichkeit gibt, die nicht schon privatisiert sind und zugunsten ihrer kommerziellen Nutzung kontrolliert werden.“<sup>42</sup> Denn städtischer Raum ist nicht nur architektonischer Raum, sondern er besteht immer auch aus den Menschen, die sich innerhalb dieses Raumes bewegen und diesen nutzen. Er reicht LIGNA etwa beim Radioballett nicht diese Tatsachen einfach nur aufzuzeigen:

„In der Performance ging es weniger darum, Bewußtsein für die alltägliche Ausgrenzungspraxis der Bahn bei unbeteiligten PassantInnen zu wecken. Vielmehr war es ihr Anliegen, real in den Ort einzugreifen, indem sie etwas durchführte, das sich seiner Ordnung entzieht.“<sup>43</sup>

Eine bloß kognitive Sensibilisierung für diese komplexen Thematiken der Einschränkungen, Normierungen und Reglementierungen zu schaffen, ist LIGNA zu wenig. Sie bieten den

<sup>37</sup> Vgl. [ligna.blogspot.co.at/2008/05/die-zukunft-der-bewegungsfreiheit-auf.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/05/die-zukunft-der-bewegungsfreiheit-auf.html) , siehe auch: [ligna.blogspot.co.at/2011/07/demnachst-first-international-of.html](http://ligna.blogspot.co.at/2011/07/demnachst-first-international-of.html); Zugriff am 22.03.2013.

<sup>38</sup> König, *Ligna: An Alle!*, S. 131.

<sup>39</sup> Vgl. ebd. S. 133.

<sup>40</sup> Ebd. S. 132.

<sup>41</sup> Ebd. S. 133.

<sup>42</sup> Ebd. S. 11.

<sup>43</sup> [ligna.blogspot.co.at/2009/12/radioballett.html](http://ligna.blogspot.co.at/2009/12/radioballett.html); Zugriff am: 22.04.2013.

Teilnehmer\*innen eine in der Masse geschütztere Plattform an, um aktiv in den städtischen Raum einzugreifen. Letztendlich geht es auch darum, den einzelnen die Möglichkeiten der aktiven Gestaltung wieder in Erinnerung zu rufen. Für die Teilnehmer\*innen braucht es dazu auch ein wenig Mut, Abenteuerlust und vermutlich auch Idealismus, gerade um im Idealfall im Alltag selbst auf seine Selbstbestimmtheit zurückgreifen zu können.

### **1.5. Abschließende Betrachtung**

LIGNA möchte mit ihren Projekten und künstlerischen Arbeiten mehr zu Tage fördern, als den Rezipient\*innen ein weiteres Angebot im unüberschaubaren Kunstmarkt darzubieten. Mit ihrer Kunst hinterfragen sie bestehende gesellschaftliche Normen und Verhaltensweisen, wie etwa das Konsumverhalten. Hierbei ist das Konsumverhalten im weitesten Sinn gemeint, da hier nicht nur das Prinzip *Geld gegen Ware*, sondern auch das einseitige Konsumieren von Medieninhalten gemeint ist, wie etwa im Radiokonzert „Wählt die Signale“ (siehe Kapitel 1.3). Hier zeigt sich die intendierte Aktivierung der Rezipient\*innen bereits besonders deutlich.

Da sich die von LIGNA kritisierten Normen und Entwicklungen besonders im öffentlichen Raum widerspiegeln, stellt dieser Raum für LIGNA einen besonders attraktiven Ort zur Verwirklichung ihrer Projekte dar. Dabei ist es auch hier für LIGNA essenziell, die Rezipient\*innen nicht nur auf bestimmte gesellschaftliche Zustände aufmerksam zu machen, sondern diese auch zum Handeln zu bewegen. So sollen diese dazu bewegt werden, sich diesen Raum (zumindest temporär) wieder zurückzuerobern. Mit bestimmten Mechanismen geben LIGNA den Rezipient\*innen die Möglichkeit, aktiv in den Ort einzugreifen. Die Radiotechnik ist jener Mechanismus, der es den Rezipient\*innen erleichtert, sich als Produzent\*innen zu verwirklichen. LIGNA hingegen treten aktiv in ihrer Rolle als Produzent\*innen zurück – in dem Maße, wie die Produzent\*innen-Rolle der Rezipient\*innen steigt.

Ein weiterer Moment, der für die Aktivierung der Rezipient\*innen zu Akteur\*innen steht, ist der Moment des „Aus-der-Hand-Gebens“ bei LIGNA. Denn neben all den Intentionen, die LIGNA hegen, gestehen sie den Akteur\*innen ihre eigenen Intentionen zu, die sich nun nicht unbedingt mit jenen LIGNAs decken müssen. Die Partizipation an LIGNAs Projekten kann durchaus aus Neugierde an einer aktiven Art der Rezeption passieren, also aus Lust an der Partizipation, oder einfach aus Spaß, was durchaus legitim ist.

Dass die Zugänge, die LIGNA zu den Rezipient\*innen erwachsen, auf ihrem gesellschaftskritischen Zugang basieren, liegt dabei auf der Hand. Letztendlich ist es innerhalb dieser Arbeit nur von sekundärer Bedeutung, ob sich die Intentionen der Akteur\*innen mit denen von LIGNA decken oder eigene Motive sie zur Teilnahme bewegt haben. Die Aktivität und Interaktion an sich ist in dieser Arbeit vordergründig und stellt die Weichen für ein besonders geartetes Kunsterlebnis, das im Rahmen dieser Arbeit thematisiert wird.

## 2. Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ – Das Beispiel: Kapitelüberblick

Das folgende Kapitel widmet sich zunächst den substanziellen Informationen zu dem Beispiel „Verwisch die Spuren! Flanieren“ in Berlin. Allen voran wird das Projekt Radioortung vorgestellt, in dessen Rahmen der Audiowalk „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ von LIGNA konzipiert wurde. Neben den Intentionen von Deutschlandradio Kultur, die zur Verwirklichung des Projekts beitragen, werden auch die Voraussetzungen aufgezeigt, um am Audiowalk teilnehmen zu können, sowie ein Bild davon vermittelt, wie dieser Audiowalk aussehen kann und aus welchen Komponenten er besteht. Ebenso wird die Internetplattform „Radioortung“ als essenzieller Teil Projekts vorgestellt. Das Kapitel 2.1 *Das Projekt hinter dem Audiowalks: Radioortung* bis 2.2 *„Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ – The Hard Facts* geben einen Einblick in diese Themenpunkte. Kapitel 2.3 beinhaltet meinen persönlichen Erfahrungsbericht zum Audiowalk.

Kapitel 2.4 *Zwischen Hörspiel und Audiowalk* legt Rechenschaft über „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ als Audiowalk ab, da mehrere Begriffe auf „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ anwendbar sind; wie etwa der Hörspielbegriff, aber auch Begriffe wie „Stück“. Darüber hinaus wird der Audiowalk als Phänomen in 2.4.1 *Der Audiowalk – Begriffsverwirrungen und verwandte Phänomene* noch einmal über das Beispiel hinaus beleuchtet, da selbst nach umsichtiger Suche keine fundierte Definition des Audiowalks als Kunstform gesichtet werden konnte.

### 2.1. Radioortung: Das Projekt hinter „Verwisch die Spuren!“

„Radioortung – Hörspiele für Selbstläufer“ ist der Name der mittlerweile vierteiligen Hörspielreihe, die für den öffentlichen Raum konzipiert ist. Ins Leben gerufen wurde diese Hörspielreihe von dem Radiosender Deutschlandradiokultur im Jahr 2010.<sup>44</sup> Der Beiname „Hörspiele für Selbstläufer“ ist programmatisch für die Teilnehmer\*innen des Audiowalks, da diese sich fortbewegen und in Bewegung bleiben müssen, um „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zu rezipieren bzw. teilnehmen zu können. Aus diesem Grund lassen sich diese „Hörspiele für Selbstläufer“ auch als Audiowalks begreifen. Als Plattform von

---

<sup>44</sup> Bei Deutschlandradio Kultur handelt es sich um einen öffentlich-rechtlichen Radiosender, der in ganz Deutschland ausgestrahlt wird und als Produzent von qualitativ hochwertigen und anspruchsvollen Hörspielen und Features gilt.

Radioortung fungiert die gleichnamige Website [www.dradio-ortung.de](http://www.dradio-ortung.de).<sup>45</sup> Dort stehen relevante Informationen über das Projekt, sowie über die einzelnen Audiowalks dieser Reihe zur Verfügung. Neben „Verwisch die Spuren!“ (2010) der Performancegruppe LIGNA sind dies „50 Aktenkilometer. Ein begehbares Stasi Hörspiel“ (2011) von Rimini Protokoll, „Archiv zukünftiger Ereignisse“ (2012) vom Regie- und Autorenduo Hofmann&Lindholm und „10 Aktenkilometer“ (2013) ebenfalls von Rimini Protokoll, als jüngstes Projekt. Zusätzlich wurden im Rahmen von *Radioortung* 13 Minihörspiele produziert, die auf Deutschlandradiokultur ausgestrahlt wurden. Diese sollten zum imaginären Flanieren vor den Radiogeräten anregen. Diese Minihörspiele sind jedoch nicht über die Website von *Radioortung* abrufbar, sondern zum Nachhören ausschließlich über die Website von Deutschlandradiokultur. Herzstück des Projekts sind somit diese vier Audiowalks.<sup>46</sup>

### 2.1.1. Die Fragestellungen von Radioortung

Die Technik ist ein essenzieller Bestandteil ohne den die Audiowalks in dieser Form nicht möglich wären. Sie bildet die Basis für das Projekt *Radioortung*. Zum einen bedarf es der Technik als materieller Voraussetzung für den Audiowalk in Form eines Smartphones samt kompatibler Kopfhörer; zum anderen ist die Technik ein wesentlicher Faktor, der dazu beitrug, dass das Projekt von Deutschlandradiokultur ins Leben gerufen wurde:

„Uns interessiert bei diesem Projekt vor allem die Technologie, die zunehmende Verbreitung leistungsfähiger Mobiltelefone mit schnellem Internetzugang und Lokalisierungsfunktion (GPS), und die Frage, wie diese Technologie in den Alltag unserer Hörer eingreift.“<sup>47</sup>

Mobiltelefone sind längst nicht mehr nur kleine mobile Telefonier-Möglichkeiten, mit zusätzlicher Möglichkeit zur Textnachricht. Bei der neuen Generation Mobiltelefon namens Smartphone, handelt es sich um internetfähige Mini-Computer, die bereits mit GPS-Ortung, einem Satelliten-basierenden System zur Standortbestimmung, ausgestattet sind. Von Interesse waren vor allem die Fragen nach der Verquickung solch leistungsfähiger Technologien mit dem Alltagsleben der Nutzer\*innen, also dem Eingriff dieser Technologien in den Alltag.<sup>48</sup>

<sup>45</sup> [www.dradio-ortung.de](http://www.dradio-ortung.de); Zugriff am: 22.04.2013.

<sup>46</sup> Vgl. [www.dradio-ortung.de/sendung.html?keepThis=true&TB\\_iframe=true&height=300&width=500](http://www.dradio-ortung.de/sendung.html?keepThis=true&TB_iframe=true&height=300&width=500); Zugriff am: 22.04.2013.

<sup>47</sup> [www.dradio-ortung.de/radioortung.html](http://www.dradio-ortung.de/radioortung.html); Zugriff am: 23.04.2013.

<sup>48</sup> Vgl. [www.dradio-ortung.de/radioortung.html](http://www.dradio-ortung.de/radioortung.html); Zugriff am: 23.04.2013.

Diese Thematik wurde an die teilnehmenden Künstlergruppen herangetragen, die sich nun künstlerisch mit diesen Themen auseinandersetzen sollten. Die Ergebnisse sind nun als vier Audiowalks auf der Website von *Radioortung* zu finden. Diese Projekte begreift DeutschlandradioKultur als Interventionen:

„Sie fordern zum Handeln auf, zum Nachdenken und Reflektieren über den Ort, an dem sich die Hörer gerade befinden. Das Hörspiel empfängt den Hörer, denn das Handy registriert das Zusammentreffen und setzt die Geschichten in Gang. Persönliche, aktuelle, zukünftige, historische, kollektive, fiktive Geschichten legen sich über den realen Ort. Die Stimmen und Geräusche der virtuellen Tonspur mischen sich mit Geräuschen und Beobachtungen vor Ort und verführen zu einer neuen Wahrnehmung.“<sup>49</sup>

## 2.2. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“

Bei „Verwisch die Spuren!“ von LIGNA handelt es sich um eine von vier künstlerischen Arbeiten, die im Rahmen des Projekts „Radioortung – Hörspiele für Selbstläufer“ verwirklicht wurden. Sind die Arbeiten zwar inhaltlich verschieden, funktionieren sie formal nach demselben Prinzip: Die Teilnehmer\*in bekommt via Kopfhörer von Zeit zu Zeit Audiofiles zugespielt, die sie dann fortbewegend perzipiert. Es besteht auch die Möglichkeit einzelne Audiofiles im Stillstand zu rezipieren.

Der Audiowalk „Verwisch die Spuren!“ wurde von den Medien- und Performancekünstlern der Gruppe LIGNA hergestellt, in Koproduktion mit dem Deutschen Theater Berlin. LIGNA waren für die Konzeption und Regie verantwortlich. Die Konzeption des Audiowalks besteht aus 32 Audiofiles, die zwischen 00:59 Sekunden und 05:59 Minuten lang sind und an verschiedenen Orten abgespielt werden.<sup>50</sup> Der Audiowalk ist für das Areal des Alexanderplatzes in Berlin-Mitte konzipiert und somit *site-specific*. Das bedeutet, dass die Inhalte des Audiowalks einen Bezug zu Berlin-Mitte haben. Die Anordnung und der Inhalt der einzelnen Audiofragmente – beide bedingen sich gegenseitig – sind generierend für den Audiowalk. Es ist wohlüberlegt an welcher Stelle sich welches Fragment befindet, da sich diese inhaltlich auf den direkten Umgebungsraum beziehen - Audiowalks leben in der Regel von dieser Ortsspezifität.

Das sind bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ unter anderem prominente Objekte und Stellen, wie die Treppen des Berliner Fernsehturmes, die überlebensgroßen Statuen aus Bronze von Karl Marx und Friedrich Engels auf der Denkmalstätte Marx-Engels-Forum, der

<sup>49</sup> [www.dradio-ortung.de/radioortung.html](http://www.dradio-ortung.de/radioortung.html); Zugriff am: 27.05.2013.

<sup>50</sup> Der Begriff „Hörspielfragment“ stammt vom Informationstext von „Verwisch die Spuren“ auf [www.radio-ortung.de](http://www.radio-ortung.de) und bezeichnet einzelne Audiodateien, die im Laufe des Audiowalks abgespielt werden.

Raum des ehemaligen Stadtschlusses und der Lustgarten; oder auch auf den ersten Blick weniger spektakulär anmutende Objekte: Objekte denen man in der Regel keine bewusste Aufmerksamkeit schenkt, wie ein öffentlicher Mistkübel oder die öffentliche Toilettenanlage des weitläufigen Platzes zwischen Fernsehturm und Schlossplatz.

Zum ersten Mal konnte der Audiowalk am 09. September 2010 besprochen werden. Die Veranstalter\*innen, Deutschlandradiokultur und das Deutsche Theater Berlin, stellten vier Tage lang das Equipment, bestehend aus einem speziell programmierten Mobiltelefon mit Kopfhörern, für den Audiowalk zur Verfügung.<sup>51</sup> Die Ausgabe erfolgte im Foyer von Deutsches Theater Berlins, dem Koproduzenten von „Verwisch die Spuren!“<sup>52</sup>

Nach Ablauf dieser vier Tage war es jeder und jedem möglich, den Audiowalk selbstständig und ohne Eintrittskarten zu beschreiten.

### **2.2.1. Die Audiofragmente von „Verwisch die Spuren!“**

LIGNA erzählen im Rahmen des Audiowalks eine Geschichte. Diese Geschichte ist eine Geschichte der Großstädte im Allgemeinen, eine Geschichte von Berlin-Mitte im Besonderen, sowie eine Geschichte der Audiowalker\*innen selbst. Die Geschichte der Audiowalker\*innen muss jedoch erst noch geschrieben werden, diese sind selbst für ihre „Geschichtsschreibung“ während des Audiowalks zuständig.

Inhaltlich beschäftigen sich die Audiofragmente mit dem geschichtsträchtigen Platz auf dem der Audiowalk stattfindet. Die Beschäftigung findet hierbei nicht nur mit der sichtbaren Gegenwart statt, sondern auch mit der Vergangenheit und der Zukunft des Platzes. Besonders die Audiofragmente, die am Platz verteilt sind, wo das Berliner Stadtschloss einst stand, machen dies besonders deutlich.<sup>53</sup> In Form von Erzähler\*innenstimmen erzählen die

---

<sup>51</sup> Die Ausleihgebühr des Equipments betrug sechs Euro.

<sup>52</sup> Donnerstag 09.09.2010 und Freitag 10.09.2010 war der „Verwisch die Spuren!“ für je 19:00 Uhr angesetzt, am Samstag dem 11.09.2010 um 15:00 Uhr, sowie um 20:30 Uhr. Am darauffolgenden Sonntag war der Startzeit um 19:00 Uhr angesetzt. Ausleihe, sowie Kartenverkauf, fand im Foyer Deutsches Theater Berlin in der Schumannstraße13A statt.

<sup>53</sup> Die Baugeschichte des Stadtschlusses beginnt im Jahre 1443 in der Funktion der Residenz der Hohenzoller. Seit diesem Zeitpunkt gab es über Jahrhunderte hinweg Umbauten und Anbauten. Nach dem 1. Weltkrieg wird das Schloss unter anderem als Museum genutzt. Im 2. Weltkrieg wurde der Lustgarten, der sich vor dem Schloss befindet, von den Nazis für Aufmärsche genutzt. Aus diesem Grund musste der Lustgarten einem Aufmarschplatz weichen. Im Krieg wurde das Stadtschloss schwer beschädigt. Aufgrund hoher Sanierungskosten wurde es in den 50er Jahren gesprengt. Der Friedrich-Engels-Platz entstand dieser Ortes. Mitte der 70er wird der Palast der Republik als „Haus des Volkes“ auf dessen Platz errichtet. Aufgrund des hohen Asbestanteils wird er wegen Bedenken für die Gesundheit Anfang der 90er geschlossen. 2006 wurde der endgültige Abriss beschlossen. Nun soll das Schloss der Republik wieder aufgebaut werden. Seit 2012 wird dieses Vorhaben nun umgesetzt. Vgl.: berliner-schloss.de/das-historische-schloss/baugeschichte; Zugriff am: 21. Juni 2013.

Audiofragmente etwa vom Stadtschloss, das einst prunkvolle Residenz der Hohenzoller und Preußen war, sowie von dessen architektonischem Nachfolger dem Palast der Republik der DDR. Dies tun die Erzähler\*innenstimmen jedoch auf eigentümliche und besondere Weise: Neben historischen Fakten, die immer wieder eingestreut werden und auf die auf kognitiver Ebene zu einem besseren Verständnis des Ortes beitragen, werden die Rezipient\*innen darüber hinaus dazu angeregt bestimmte Begebenheiten zu imaginieren. So erzählen die Stimmen etwa von einem Traum des Stadtschlusses, indem es träumt, es sei nie verschwunden. Die Teilnehmer\*innen sind hier jedoch nicht bloße Zuhörer\*innen, sondern sie befinden sich selbst in dessen Traum, indem sie durch die Erzählung in den Traum hineingezogen werden:

*„4: [...] Das ist der Eingang in die Rote Sammet Kammer.  
 [...]
 7: Hier ruhen ein Löwe, ein Elefant und ein Dromedar
 4: und bewachen die Türen des Saales.
 3: Die Türen führen nach Afrika, Amerika und Asien.
 6: Auf einem roten Sofa sitzt Alexander von Humboldt zu Tee bei König Friedrich Wilhelm dem IV. Er erzählt eine seiner unzähligen Reiseanekdoten.
 2: In wessen Traum sind sie geraten?
 3: Es ist der Traum eines Schlosses, das träumt, es sei nie verschwunden.
 2: Ein Schloss das träumt, es habe nur geträumt, dass es verschwand.
 [...]“<sup>54</sup>*

Die Geschichten der einzelnen Audiofragmente sind in fragmentarischer Form erzählt. Sieben Erzähler\*innen pro Fragment sind keine Seltenheit. Oft sagen die Stimmen der Erzähler\*innen gerade einmal einen Satz, bevor der nächste Erzähler oder die nächste Erzählerin das Wort übernimmt. Manchmal ist es gar nur ein Wort, das gesagt wird, bevor die nächste Stimme erklingt, zumeist jedoch ein kurzer Satz:

*„1: Eilen Sie bitte die große Freitreppe zum Fernsehturm in der Mitte hinauf.
 2: Solange sie noch steht.
 1: Wenn Sie oben angekommen sind – drehen Sie sich um.
 2: Was Sie jetzt sehen, wird in wenigen Jahren nicht mehr sichtbar sein.
 3: Niemand weiß, was aus dem Marx-Engels-Forum wird, das Sie hinter der Spandauer Straße erkennen können. [...]“<sup>55</sup>*

Die Nummern, die den Textstellen zugeordnet sind, stehen für die Stimme eines bestimmten Schauspielers oder einer bestimmten Schauspielerin aus dem Ensemble des Deutschen

<sup>54</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin*, 33 Audiofiles des Audiowalks (inklusive einem Begrüßungstext), 2010, Audiofile HandySz 11, „Schlosstraum“.

<sup>55</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin*, Audiofile HandySz16, „Fernsehturm“.

Theaters Berlin. LIGNA lassen zwischendurch auch Zeitzeugen in Form von O-Tönen auftreten, wie im Audiofragment „Palast der Republik“:

*„O-Ton: Auffällig ist hier erst einmal der Fußboden, der aus drei verschiedenen Marmorarten gemacht ist, eine Art Mosaik aus rosa, grauen und grünen Marmor-[...]*  
*2: Insgesamt wurden 78.000 t Baumaterialien abgetragen.*  
*O-Ton: Ein Stück gebautes Glück [...]*  
*3: 56.600 t Beton*  
*O-Ton: Dies sei der Mörtel*  
*3: 19.300 t Stahl und Eisen*  
*O-Ton: Errichtet mit dem Marmor des Erkämpften.*  
*3: 500 t Glas*  
*O-Ton: Du stehst nun fest.*  
*3: 600 t Ziegel und Holz*  
*O-Ton: Ein Stück Kultur, ein Stück Politik, ein Stück Kunst und Gefälligkeit.*  
*3: 1.000 t Bitumengemische, Kunststoff und Dämmstoffe*  
*O-Ton: Materie geworden, Zukunft und Geschichte.*  
*3: 200 t besonders überwachungsbedürftige Stoffe, die wegen der Asbestanteile getrennt entsorgt werden mussten.*  
*O-Ton: Palast der Republik, Palast der Sieger der Geschichte.*  
*3: Der hochwertige schwedische Stahl der Grundkonstruktion wurde gesondert eingeschmolzen. Er wurde für den Bau des Burj Khalifa nach Dubai verkauft, dem höchsten Gebäude der Welt.*  
*O-Ton: Das Werk ist nun vollendet. Der Palast ...*  
*3: Der Rest des Stahls wurde von Volkswagen für den Bau von Motorenblöcken im Golf VI verwendet.*  
*O-Ton: Doch der Bau an dir wird nie zu Ende sein. Denn er heißt Frieden, heißt Kommunismus. Heißt die ganze Welt.*  
*3: Die Kellergeschosse des Palastes blieben vollständig erhalten. [...]*<sup>56</sup>

Hier wird auch ersichtlich, auf welche Weise der Palast der Republik vor dem geistigen Auge der Teilnehmer\*innen entsteht und die fragmentarische Erzählweise wird nochmals deutlich. Nicht auf Grund einer stringenten Beschreibung etwa wird der Palast der Republik beschrieben, sondern die Fragmente wollen von den Audiowalker\*innen selbst zum Palast der Republik zusammengesetzt werden. Die Baumaterialien und Teile des Palastes stellen hier bezeichnenderweise ebenfalls Fragmente dar, die Fragmente des Palastes. Neben dem Platz des ehemaligen Stadtschloss werden auch andere geschichtsträchtige Plätze und Orte in den Audiofragmenten thematisiert, wie etwa der Gedenkstein der Gruppe Baum, einer antifaschistischen jüdischen Widerstandsgruppe um Herbert Baum, im Lustgarten. Desweiteren natürlich auch der Fernsehturm, als auch die Marienkirche in dessen unmittelbarer Nähe oder auch eine Einkaufspassage beim Rathaus. Da nicht nur diese prominente, sehenswerte Architektur diesen Raum prägt, sondern auch Gebrauchsobjekte, wie etwa der Mistkübel oder Parkbänke, Infrastruktur wie das City-WC oder gestalterische

<sup>56</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin*, Audiofile HandySz03, „Palast“.

Elemente des Areals wie etwa Blumenbeete, werden auch diese zu integralen Bestandteilen der Audiofragmente. So kann ein Beet zu einer Metapher der Stadt werden:

*„1: [...] Schauen Sie auf das Beet.  
4: Alles ist von rühriem Tagesleben erfüllt; eng und winzig ist alles, die Fenster und Türen, die Stuben, Höfe und Gärtchen, in denen Rosen und andere Blumen blühen. [...]“<sup>57</sup>*

Da die Geschichte der Stadt für LIGNA auch eine Geschichte der zunehmenden und wachsenden Kontrolle ist, kann der Ausruf „Verwisch die Spuren!“ für die Audiowalker\*innen als Handlungsmaxime begriffen werden, die sich wie ein roter Faden durch den gesamten Audiowalk hindurch zieht. Die Kontrolle zeigt sich für LIGNA nicht nur in städtebaulichen Maßnahmen, sondern auch in Maßnahmen der persönlichen Identifizierung wie durch „die Adresse, der Ausweis, die Unterschrift“<sup>58</sup>. Auch das Smartphone, da es ihre Träger\*innen permanent verortbar macht, wird kritisch im Rahmen der Audiofragmente thematisiert:

*„2: [...] Wohin Sie sich auch wenden, ihre Bewegung wird aufgezeichnet.  
1: Nehmen Sie das Handy in die Hand.  
2: Die Daten, die sie durch ihre Bewegung hinterlassen, können ausgewertet werden. Ihre statistische Erfassung macht das Verhalten der Menschen vorhersehbar.  
1: Halten Sie das Handy über das Wasser.  
2: Es gibt nicht so viele Möglichkeiten, die eigenen Datenspuren zu verwischen.  
1: Lassen Sie nicht los.[...]“<sup>59</sup>*

Das Paradoxe an dieser Situation ist hier der Umstand, dass das Smartphone Basis des Audiowalks ist.

Abschließend nun ein Überblick zum besseren Verständnis der Audiofragmente: LIGNA wählen eine fragmentarische Form der Erzählung. Diese entsteht durch gesprochene und schnell abwechselnde Textfragmente aus einem Pot von insgesamt acht Stimmen von Schauspieler\*innen des Ensembles des Deutschen Theater Berlins. Zu diesen gesellen sich immer wieder O-Töne. Der Text selbst beinhaltet zahlreiche Zitate, die im gesamten Text verwoben sind. Auch hier ist es wieder die Form des Fragments, das auf sich aufmerksam macht. Folgendes, recht kurzes Audiofragment, das den Namen „Zitate Gespenster“ trägt, mag auf den Stellenwertes der Zitation hinweisen:

<sup>57</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz10, „Neuer Markt“.

<sup>58</sup> Ebd., Audiofile HandySz0101, „Flaneur“.

<sup>59</sup> Ebd., Audiofile HandySz28, „Geste“.

*5: Ich habe nie verstehen können, dass das Wort ein leerer Schall sei. Füllt nicht jeder Schall den Raum? Ein Zauber ist das Wort und wer eines zitiert, sollte sich der Gefahr bewusst sein. Zitieren heißt Geister beschwören.<sup>60</sup>*

So leihen etwa Franz Hessel, Bertolt Brecht, Walter Benjamin, der deutsche Architekt Adolf Behne, Edgar Allan Poe, Karl Kraus, Friedrich Engels und Dr. Bogdan Krieger, der letzte Bibliothekar von Kaiser Wilhelm II, dem Text ihre Aussagen. „Verwisch die Spuren!“ der Titel des Audiowalks ist etwa eine Zeile aus dem Refrain eines Gedichts von Walter Benjamin aus dem „Lesebuch für Städtebewohner“.<sup>61</sup> Neben eben genannten Personen werden noch zahlreiche andere Namen zitiert. All diese detailgetreu aufzuzählen ist zwar durchaus interessant, jedoch in diesem Rahmen nicht von Nöten. Ebenso wenig ist es notwendig eine Dokumentation zur Verfügung zu stellen, wer in welcher Textstelle was gesagt hat. Die Begründung liegt in der Ausrichtung der Arbeit: Die Protagonist\*innen dieser Arbeit sind analog zu den Protagonist\*innen beim Audiowalk die Teilnehmer\*innen selbst.

### **2.2.2. Die technischen Voraussetzungen für den Audiowalk**

Um den Audiowalk „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ beschreiten zu können, wird ein Smartphone<sup>62</sup> mit dem Betriebssystem Android<sup>63</sup> ab der Version 1.6. benötigt, sowie Kopfhörer, die mit diesem Gerät kompatibel sind. Desweiteren muss die Applikation<sup>64</sup> „radio:aporee“ auf dem Smartphone installiert werden. Bei dieser Applikation handelt es sich um die Software zum Audiowalk, zur Verfügung gestellt von der gleichnamigen offenen Plattform im Internet.<sup>65</sup> Diese Applikation kann kostenfrei über den Android Market erworben werden, einem virtuellen Marktplatz im World Wide Web für android-kompatible Applikationen. Eine gute Anleitung um zu dieser Software zu gelangen befindet sich auf der Homepage von „Radioortung“ unter den Rubriken „Teilnehmen“ oder „App-Download“,

<sup>60</sup> Ebd. Audiofile HandySz26, „Zitat Gespenster“.

<sup>61</sup> Arndt Potdevin, „Franz Hessel und die neue Sachlichkeit“, in: Berlin-Flaneure. Stadt-Lektüren in Roman und Feuilleton 1910-1930, hg: Peter Sprengel. Berlin: Weidler 1998, S. 104.

<sup>62</sup> Bei einem Smartphone handelt es sich um ein „Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang“, wie etwa „Terminkalender, Navigation sowie Aufnahme und Wiedergabe audiovisueller Inhalte. Auf Smartphones laufen gegenüber herkömmlichen Mobiltelefonen komplexere Betriebssysteme wie etwa Symbian OS, Blackberry OS oder das iPhone OS. Die hierdurch geschaffene Möglichkeit zur Installation weiterer Applikationen durch den Endnutzer verleiht Smartphones einen erweiterbaren und individualisierbaren Funktionsumfang.“, wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/569824/smartphone-v1.html; Zugriff am: 27.06.2013.

<sup>63</sup> Bei Android handelt es sich um freie Software, die quelloffen entwickelt wird; vgl. source.android.com/source/licenses.html, Zugriff am: 22.03.2013.

<sup>64</sup> „In the engineering world, an app can refer to a circuit design, using the word "application" in the context of purpose. For example, 'high-voltage apps' means high-voltage circuit designs. The term predates mobile software apps by decades.“; www.pcmag.com/encyclopedia/term/37865/app; Zugriff am: 07.06.2013.

<sup>65</sup> Vgl. radio.aporee.org; Zugriff am: 22.03. 2013.

sowie ein direkter Internetlink zum Android Market, oder optional auch ein QR-Code<sup>66</sup> statt des Links.

Das Package von „radio:aporee“ beinhaltet unter anderem eine Karte von Google Maps<sup>67</sup>. Bei Beginn des Audiowalks wird diese am Bildschirm des Smartphones angezeigt. Da sich der Audiowalk rund um und auf dem Alexanderplatz abspielt, wird dieses Areal auf der Karte angezeigt (GPS). Im Gegensatz zu der üblichen Ausführung ist diese jedoch mit vielen orangen Punkten auf der virtuellen Karte versehen. Diese Punkte stehen stellvertretend für die realen Orte im städtischen Raum, die je einem Hörspielfragment zugeordnet sind. Diese Orte werden auch Audioblasen genannt.<sup>68</sup> Beim Betreten einer solchen Audioblase vor Ort, öffnet sich das zugeordnete Audiofile und wird automatisch abgespielt. Der Audiowalk selbst besteht somit aus vielen kürzeren Audiodateien und nicht aus einer einzigen langen.

Insgesamt sind es 32 an der Zahl.<sup>69</sup>

Diese liegen auf einem Server bereit. Bei Betreten einer Audioblase wird die dazugehörige Audiodatei abgespielt. Eine weitere Möglichkeit bietet der direkte Download der Audiofiles auf einen Rechner. Per Datenkabel können die Audiofiles in Form einer zip-Datei bereits vor Beginn des Audiowalks auf das Smartphone gespeichert werden. Diese Möglichkeit ist auch empfohlen, da direkt auf diese Dateien zugegriffen werden kann. Bei der ersten Möglichkeit kann es nämlich zu verzögerten Ladezeiten, sowie je nach Tarif zu erhöhten Kosten kommen.<sup>70</sup>

Um den Audiowalk vor Ort zu starten muss die App am Areal des Audiowalks am Smartphone aktiviert werden. Zusätzlich muss die GPS-Ortung eingeschaltet sein, damit erkannt wird, wann man sich in der Nähe bzw. in einer Audioblase befindet, damit eine Verbindung zu den Audiodateien hergestellt werden kann. Desweiteren muss man im W-Lan-Netz eingewählt sein. Zuletzt werden die Kopfhörer je nach Design und Vorliebe über die Ohrmuschel gesetzt oder in das Ohr gestöpselt. Das Flanieren kann beginnen!

---

<sup>66</sup> *“(Quick Response code) A two-dimensional bar code that is widely used to cause a Web page to download into the user's smartphone when scanned with a mobile tagging app. The Web page typically advertises a product or service but can promote anything such as a concert or other local event.”*, [www.pcmag.com/encyclopedia/term/61424/qr-code](http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/61424/qr-code); Zugriff am: 07.06.2013.

<sup>67</sup> Bei Google Maps handelt sich um *“A map and directions Web site from Google. Similar to Mapquest, Google Maps provides turn-by-turn directions to a destination along with 2D satellite and 3D earth views; however, Maps also offers photographic views of the turns, which show the real streets and surroundings.”*; [encyclopedia2.thefreedictionary.com/Google+Maps](http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Google+Maps); Zugriff am: 27.Juni.2013.

<sup>68</sup> Vgl. [www.dradio-ortung.de/ligna.html](http://www.dradio-ortung.de/ligna.html); Zugriff am: 27.Juni.2013.

<sup>69</sup> Vgl. ebd.; Zugriff am: 27.Juni.2013.

<sup>70</sup> Vgl. ebd., unter der Rubrik „Appdownload“; Zugriff am: 27.Juni.2013.

### 2.2.3. Der virtuelle Audiowalk



Abbildung 1: [www.dradio-ortung.de/ligna.html](http://www.dradio-ortung.de/ligna.html); Zugriff am: 01.10.2013.

Bei der Website von „Radioortung“ handelt es sich um einen weiteren essenziellen Aspekt der Technik. Sie dient nicht nur rein informativen und repräsentativen Zwecken zu dem Projekt, seinen Hintergründe, mitwirkenden Personen und inhaltlichen Beschreibungen der Audiowalks, sondern ist tatsächlich integrativer Bestandteil des Gesamtprojekts „Radioortung – Hörspiele zum Selberlaufen“. Als integrativer Bestandteil kann man das Gebiet des Audiowalks bereits auf der Website durchstreifen. Möglichkeit dazu gibt die, in die Website integrierte, Karte von Google Maps (siehe Abbildung). Diese ist den schriftlichen Informationen zum Audiowalk vorangestellt. Diese Karte bietet auch die Möglichkeit das Kartenbild per Zoom zu vergrößern oder zu verkleinern. Auf dieser Karte ist das Areal des Audiowalks als Satellitenfoto zu sehen. Hier sind, wie auch auf der Smartphone-App während des Audiowalks selbst, die 32 Audiofragmente in Form von farbigen Punkten abgelegt. Jede Audioblase hat einen Namen, der mittels Mausbewegung über den Punkt freigegeben wird. Die Audioblases sind in der Regel nach ihren realen Standorten benannt, wie z.B. City WC, Papierkorb, Humbolt-Forum oder Fernsehturm, oder sie verweisen auf inhaltliche Aspekte der Audiofiles, wie z.B. Nichts tun, Krieger, Entkommen, Flaneur oder Spuren. Per Klick geben die Audioblases ihre Inhalte preis und können über Laptop-, Computerboxen, Handylautsprecher oder auch Kopfhörer gehört werden. Dies geht beliebig oft. Die Tonspur kann beliebig oft unterbrochen oder an einem selbst gewählten Punkt wieder gestartet werden. Bereits hier sind die Dimensionen der Rezipient\*innen als Produzent\*innen im Ansatz erkennbar.

Diese Möglichkeit zur virtuellen Teilnahme an „Verwisch die Spuren!“ mag mit Sicherheit ein Bild davon vermitteln, wie der Audiowalk in natura aussehen könnte, kann aber mit dem Erlebnis am Alexanderplatz selbst kaum verglichen werden. Diese Möglichkeit bietet demnach keine adäquate Alternative zur physischen Partizipation an „Verwisch die Spuren!“. Es wird jedoch deutlich, dass sich die Onlineplattform „Radioortung“ als Schnittstelle zwischen dem Audiowalk am Alexanderplatz und den Rezipient\*innen in spe versteht. Bereits das Layout und die Gestaltung der Website, sowie der Schriftzug von „Radioortung“, der sich in einer Sprechblase befindet, verweisen auf die Interaktivität, als auch die besondere Rolle des Smartphones bei diesem Projekt. Das Projekt „Radioortung“ wurde 2012 für den Grimm Online-Award nominiert. Der Preis steht für qualitativ hochwertige Online-Angebote und wird vom Grimme-Institut vergeben.<sup>71</sup>

#### 2.2.4. Mögliche Stolpersteine

Nach erfolgreicher Installation der „radio:aporee“ Applikation, sowie dem Download der 32 Audiodateien auf die Speicherkarte des Smartphones, sollte dem Audiowalk-Erlebnis im Grunde nichts im Wege stehen. Es ist jedoch zu beachten, dass das Smartphone neben der aktivierten GPS-Ortungsfunktion unbedingt im Internet eingeloggt sein sollte. Smartphone-Besitzer aus dem Ausland müssen deshalb möglicherweise anstehende Kosten im Blick haben. Leider ist diese Information nicht direkt auf der Website von „Radioortung“ vermerkt. Erst auf der Plattform „radio:aporee“ bekommt man den Hinweis, dass die App ohne Internetzugang eher nutzlos ist.<sup>72</sup>

Eine weitere Problematik ist folgender Hinweis auf der Homepage von „Radioortung“: „Das Hörspiel im öffentlichen Raum bleibt auch nach dem 12. September [2011] online und begehbar“.<sup>73</sup> Das erweckt den Eindruck, dass der Audiowalk „Verwisch die Spuren!“ zu jedem beliebigen Zeitpunkt möglich ist. Das stimmt so leider nicht. Eine Begründung ist sicherlich das bereits veränderte Areal. Einige Audioblöcke sind vermutlich auf Grund der Baustelle für das neue Humboldt-Forum<sup>74</sup> nicht mehr zugänglich. Dies ist jedoch nicht dediziert vermerkt und sollte vom Veranstalter nachgeholt werden, um Missverständnisse zu vermeiden.

<sup>71</sup> [www.grimme-institut.de/html/index.php?id=33](http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=33); Zugriff am: 24.04.2013.

<sup>72</sup> [aporee.org/mfm/app\\_de.html](http://aporee.org/mfm/app_de.html); Zugriff am: 24.04.2013.

<sup>73</sup> [www.dradio-ortung.de](http://www.dradio-ortung.de), unter der Rubrik „Teilnehmen“; Zugriff am: 24.04.2013.

<sup>74</sup> Das Humboldt-Forum wird am ehemaligen Platz des Stadtschlusses und darauffolgend dem Palast der Republik errichtet. Seine Fassade ist dem historischen Stadtschloss nachempfunden sein wird und es soll ein Treffpunkt des Austausches von Kunst, Kultur und Wissenschaft werden.

### 2.3. Der Audiowalk – ein Erfahrungsbericht

„In der Tat war so etwas wie eine künstlerische Sicht  
Der Wirklichkeit notwendig, um Wissenschaftler  
daran zu erinnern, dass man die meisten  
natürlichen Erscheinungen nicht erschöpfend beschreibt,  
wenn man sie Stückchen um Stückchen analysiert.“<sup>75</sup>

Um die Unmittelbarkeit von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zu erleben, müsste man sich streng genommen mit einem Android-Smartphone und einem Paar Kopfhörern selbst auf den Weg nach Berlin-Mitte machen. Da dies verständlicherweise so nicht möglich ist, dient mein Erfahrungsbericht als Einblick und dem besseren Verständnis, wie es sich „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ für eine/-n Akteur\*in anfühlen kann und womit er oder sie im Laufe dessen konfrontiert ist bzw. konfrontiert sein kann. Im phänomenologischen Sinn ist dies ein Versuch „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ möglichst getreu meiner Erfahrung nach wiederzugeben, in geraffter Form versteht sich. In weiterer Folge wird im Rahmen dieser Arbeit immer wieder auf Teile dieses Erfahrungsberichtes verwiesen, um die theoretischen Perspektiven mit praktischen Erfahrungen anschaulicher zu gestalten. Aus diesem Grund ist folgender Bericht nummeriert.

[1] Ich befinde mich an der Hinterseite des Fernsehturms am Alexanderplatz in Berlin. Die schwarzen Schalenkopfhörer sind am Kopf platziert. Das Kabel steckt bereits im Smartphone, das ich in der linken Hand halte. Ich aktiviere die radio aporee App und drücke auf „Start“. Die klassische Umgebungskarte von Google-Maps erscheint am Display. Ein Punkt steht stellvertretend für mich und meine Position. Ich werde nun per GPS geortet, oder korrekter gesagt, wird das Smartphone geortet. Um den schwarzen Punkt herum sind zahlreiche rote Punkte. Das sind also die Standorte der Audioblasen. Ich bin überrascht, denn ich wusste nicht, dass diese auf der Karte verzeichnet sind. Ich werde also nur zum Teil von plötzlich aufpoppenden Audiofiles überrascht werden. Von nun an wird mein Blick immer wieder automatisch zur Selbst- und Audioblasenverortung auf das Handydisplay wandern. Ich als Punkt. Jetzt bin mein eigener „Super Mario“!<sup>76</sup>

[2] Ich bin neugierig, was passieren wird. Ich werde aus dem vorgegebenen Rahmen fallen, denn heute bin ich am Alexanderplatz weder Passant noch Tourist, jene zwei Gruppen von Menschen, die hier hauptsächlich verkehren. Als Passant bedeutete das Areal um den Alexanderplatz einen Durchzugsort. Als Tourist wäre ich vermutlich mit Fotoapparat ausgerüstet, um den Fernsehturm und die anderen ausgewiesenen Sehenswürdigkeiten zu fotografieren. Mein Blick wird heute nicht von touristischen Intentionen geprägt sein. Ich bin auch nicht nur da, um zu sehen, ich werde auch hören und zuhören – ganz bewusst. Ich werde keine durchgeplante Route ablaufen, die auf einer Karte eingeschrieben ist; sei es eine virtuelle Karte, einem Stadtplan aus Papier oder einer touristischen „to go“-Route in meinem Kopf. Vor mir liegt ein offenes Feld, das ich heute selbst bespielen werde. Die Route wird erst feststehen, wenn ich sie bereits gemacht habe.

[3] Auf den ersten Blick wirke ich vermutlich ganz gewöhnlich, meine Utensilien verraten nichts von meinem heutigen Vorhaben. Die Kopfhörer mögen vielleicht von meiner Vorliebe, die Hände beim Telefonieren zum Gestikulieren frei zu haben zeugen, oder dass das Smartphone bereits den Mp3-Player abgelöst hat, doch über mich als Audiowalkerin geben sie nichts preis.

<sup>75</sup> Arnheim, Rudolf, *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. Berlin: de Gruyter 1978, S.5.

<sup>76</sup> Super Mario ist die populäre Hauptfigur aus gleichnamigen Videospiele von der Firma Nintendo.

[4] Ich gehe gemächlich auf meine erste Audioblase zu, das Display verrät den Standort und plötzlich...

*„Verlangsamen Sie den Schritt. Erlebe im Vorübergehen die Geschichte von ein paar dutzend Straßen. Beobachte ganz nebenbei, wie sie einander das Leben wegsaugen [...] Achten Sie darauf wie Sie gehen. Der Flaneur ist der Verdächtige schlechthin. [...] Werden Sie noch langsamer. Man fällt von einem Fuß auf den anderen und balanciert diesen Vorgang. Spüren sie die Zehen, wenn Sie den Fuß heben? [...] Versuchen Sie noch langsamer zu werden, aber bleiben Sie in Bewegung. [...] Werde wieder schneller. Trenne dich von deinen Kameraden. Verfolgt Sie jemand? Wechseln Sie die Richtung. Verwisch die Spuren! [...] Können Sie Spuren entdecken, die andere an diesem Ort hinterlassen haben? Als die Straßen gepflastert wurden, hinterließ der Spaziergänger keine Spuren mehr, dafür wurden andere Instanzen der Kontrolle entwickelt. Die Adresse, der Ausweis, die Unterschrift [...]. Werden Sie noch schneller. So schnell, dass Sie fast schon laufen. Mit dem Mobiltelefon ziehen Sie eine Datenspur durch den Raum. Sie müssen gar nicht mehr im Raum verfolgt werden. In ihrer zwecklosen Bewegung werden Sie verdächtig. Halten Sie ein. [...] Verwisch die Spuren! [...] Eine Lektüre ist die Straße. Finde nicht zu schnell schön und hässlich. [...] Der Spaziergang, dem Zufall überlassen, wird unlesbar. Noch einmal: Verwisch die Spuren!“<sup>77</sup>*

[5] Stimmen. Männliche und weibliche Stimmen sprechen abwechselnd zu mir. Sie erzählen vom Flaneur und von Datenspuren, machen aufmerksam auf Kontrollen, lenken meine Aufmerksamkeit auf mich und die mich umgebende Stadt, leiten mich dazu an mich selbst und die Stadt zu beobachten. Die Stimmen werden mir noch viel über die Geschichte rund um diesen geschichtsträchtigen Platz erzählen, wenn auch nur fragmentarisch: Über das Schloss der Republik, über eine berühmte Gasse im Mittelalter namens Kalandsgasse, über die einstige Gewerbeausstellung im vorletzten Jahrhundert. Sie werden mir von Revolutionen erzählen, über beginnende Kontrollmechanismen, dem Aufbegehren der Arbeiter\*innen und möglichen Szenarien für das Aussehen des Alexanderplatzes in der Zukunft. Manchmal geht alles recht schnell und ich weiß gar nicht so recht, was mir die Stimmen alles erzählt haben. Oft achte ich bewusst darauf zuzuhören, manchmal liegt mein Fokus auf der Gesamtwahrnehmung. Der Sinn der Worte aus den Kopfhörern, ist für mich manchmal ein anderer als derjenige, der tatsächlich intendiert ist.

[6] Und, was für mich am Spannendsten ist: Die Stimmen geben mir Anweisungen. Soll ich mich auch physisch darauf einlassen? Die Entscheidung dafür habe ich längst getroffen, ich mache mit, anfangs noch ein wenig verhalten. Halten mich die anderen für komisch? Bin ich verdächtig? Ich fühle mich so anders. Ich habe das Gefühl als Audiowalkerin fällt man auf. Und wenn schon nicht den anderen, dann sich selbst. Kurz gewöhnungsbedürftig, aber hat Charisma. So werde ich auf Geheiß schneller und langsamer und bewege mich sogar im Schneckentempo. Ich konzentriere mich ganz auf meine Füße. Indem ich mir meiner selbst bewusster werde – ich spüre meinen Körper, spüre wie sich mein Brustkorb hebt und senkt, kann meinen Atem hören – werde ich mir auch des Szenarios um mich herum bewusster; ich sehe die anderen, sehe die Straßen, die Autos, die Stadt. Ich kann sie riechen.

[7] Plötzlich ist das erste Audiofile zu Ende und ich werde wieder in den städtischen Klangraum katapultiert. Dann höre ich die Autos, das Gemurmel, das Rauschen, das Rumoren, das Rascheln meiner Jacke, die Schritte der Passant\*innen. Ich höre alles ganz deutlich; differenziere die einzelnen Klangquellen. Ich höre all diese Geräusche nicht nur, ich *höre* ihnen *zu*. Genauso wenig sehe ich die Menschen und Objekte der Stadt bloß, sondern ich *erkenne* sie.

[8] Meine Wahrnehmung ist geschärft. Ich beobachte aktiv, fühle mich aber teilweise auch beobachtet, obwohl gerade niemand zu mir hinüber sieht. Ich beobachte mich selbst in diesem städtischen Szenario. Heute ist ein grauer Tag. Es riecht nach Regen. Es macht mir nichts aus. Es ist großartig. Ich bin total im Hier und Jetzt. Ich habe ganz viel Zeit für mich; darf wahrnehmen, darf schlendern, mich spüren. Auch einfach nur hören und sehen ohne Bedeutung suchen zu müssen. Die Bedeutung findet mich und liegt oft einfach nur in der Wahrnehmung selbst. Ich kann mich in Ruhe umsehen und umhören. Ohne Ziel und ohne Zweck. Der Weg ist das Ziel. Es macht Spaß einfach sein zu können, die Muße dafür haben zu dürfen.

<sup>77</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile Sz0101, „Flaneur“.

[9] Insgesamt werde ich während meines Audiowalks 16 Audioblase passieren. Manche steuere ich ganz bewusst an, weil sie auf meinem intuitiven Weg liegen, andere finden mich einfach und manche umsteuere ich auch bewusst. Das tue ich deswegen, weil es manchmal ganz schön anstrengend ist so bewusst im Hier und Jetzt zu sein. Ich genieße die Pause, in denen *nur* Geräusche ohne semantische Bedeutung an mein Ohr dringen und die Stimmen aus den Kopfhörern schweigen.

Nachdem ich eine Audioblase betreten habe und die Stimmen und Geräusche aus den Kopfhörern an mein Ohr dringen entstehen ganz neue Verbindungen, neue und alternative Bedeutungen. Einmal tauche ich in die Atmosphäre der Audioblase ein; der Klangraum des städtischen Raumes wird dann ersetzt durch den Klangraum, der aus den Kopfhörern tritt. Die Tonspur verbindet sich mit der Stadt, legt sich über diese und ganz neue Dimensionen werden frei gelegt. Die Bedeutung von Ton und Bild werden neu zusammengesetzt. Wer sagt, dass diese neuen Bedeutungen, neuen Bilder nicht realer sind als andere?

[10] Und so flaniere ich von Audioblase zu Audioblase. Manchmal finde ich die Audioblase, manchmal findet sie mich. Vieler meiner Entscheidungsprozesse gestalten sich ganz bewusst, andere wieder laufen unbewusst ab. Ich lasse mich treiben, ich überlege nicht wohin ich gehen soll, es passiert einfach.

[11] Ein eigentümlicher Rhythmus entsteht: Wenn die Stim(m)ulation aus den Kopfhörern pausiert, dann höre ich wieder den städtischen Klangraum und mich selbst, meine Schritte, meine Bewegungen: städtischer Klangraum – Klangraum aus den Kopfhörern – städtischer Klangraum – Klangraum aus den Kopfhörern. Die „stillen“ Momente wechseln sich mit den „lauten“ Momenten ab.

[12] Die Anweisungen, die mir die Stimmen aus den Kopfhörern geben, höre ich immer am Deutlichsten. Sie fallen mir ganz besonders auf. Vielen dieser Anweisungen leiste ich – mutig wie ich finde – Folge: „Werden sie wieder schneller!“, „Eilen Sie bitte die große Treppe zum Fernsehturm hinauf [...] Schreiten Sie die Treppe an ihrer Spitze mit erhobenen Haupt wieder herunter. Grüßen Sie die Menschen unter Ihnen!“ Ja, sogar das tue ich. Ich grüße Menschen, die ich nicht kenne bzw. die auch gar nicht da sind. Ich stelle mir eine Masse an murmelnden Menschen vor, ich bin Kleopatra. Eine der Handlungsanweisungen werde ich auch bewusst verweigern: „Tanzen Sie!“ fordert mich eine Stimme auf. Ich stehe am breiten Gehsteig zwischen Schloss und Lustgarten, kurz vor dem Humboldtforum. Es sind wirklich viele Menschen um mich herum. Es fällt hier schwer sein eigenes Tempo zu gehen. Never, ever! Ich tanze einfach innerlich und freue mich über die Musik und ärgere mich über die vielen Menschen, die sich gegenseitig umherschoben.

[13] Aufgrund der Anweisungen habe ich Dinge getan, die man sonst nicht in der Öffentlichkeit tut, bzw. nicht ohne ersichtlichen Grund: Ich habe auf einen Punkt gezeigt, den es nur in meiner Vorstellung gibt. Ich habe gewunken – aber niemand physisch vorhandenen anvisiert, auf dem Holzsteg am Platz, wo der Palast der Republik stand, geklopft und habe mich sogar unbemerkt einer Gruppe mit Kinderwagen angeschlossen. Dann habe ich noch die Augen geschlossen und stand einfach so da, ich habe mich selbst umarmt und bin rückwärts gegangen. Dabei habe ich jedoch auch darauf geachtet, dass ich nicht zu sehr ins Zentrum der Aufmerksamkeit anderer gelange, oder sie einfach ausgeblendet. Ich ertappte mich oft genug dabei, wie ich mich mit dem erstaunten Blick eines imaginären Fremden selbst beäuge - argwöhnisch. Man hebt sich als Audiowalkerin doch ganz schön von den andern ab.

[14] Ich bleibe in Bewegung, manchmal bleibe ich auch stehen und schaue einfach nur, meine Gedanken schweigen. Angenehm. Ich bin ganz im Hier und Jetzt. Wenn ich eine Handlungsanweisung durchführe, dann achte ich oft deutlicher auf die Menschen um mich herum, mein innerer Zensor? Merken Sie, dass ich *anders* bin? Vermutlich nicht, das passiert alles nur in meinem Kopf. Oder? Egal.

[15] Zwischendurch rauche ich ab und an auch eine Zigarette. Manchmal drifte ich ab, doch ich kann selbst über den Grad meiner Bewusstheit entscheiden. Nach einer Stunde sitze ich auf einer Bank und pausiere und vergesse kurz, dass ich einen Audiowalk mache. Ich merke, ich werde langsam müde. Es kann ganz schön anstrengend sein, sich ganz bewusst auf die Reize aus dem Außen, und auf die Wahrnehmungen aus dem Innen einzulassen.

[16] Nach fast zwei Stunden passiere ich die letzte Audioblase, sie befindet sich kurz vor der Humboldt-Box, gegenüber vom Lustgarten. Eine weibliche Stimme weist mich an auf die andere Straßenseite zu sehen: Die letzte Handlungsanweisung, der ich heute folgen werde. Die Stimmen erzählen von einem Gedenkstein für die Gruppe Baum, einer Antifaschistischen Widerstandsgruppe. Ich bin kaum mehr aufnahmefähig. Genauso heimlich, wie ich meinen Audiowalk begonnen habe, beende ich ihn. Ich gehe langsam zurück zum Alexanderplatz, die Kopfhörer befinden sich nun in meiner Tasche...

## 2.4. „Verwisch die Spuren!“ Zwischen Hörspiel und Audiowalk

Der Untertitel „Hörspiele für Selbstläufer“ des Projekts „Radioortung“ verweist zunächst auf den essentiellen Umstand des „selber Laufens“, um „Verwisch die Spuren!“ rezipieren zu können. Das Gehen bzw. die eigenständige Fortbewegung stellt somit eine unumgängliche Voraussetzung zur Teilnahme an diesen künstlerischen Arbeiten dar. Zumindest zwischen den Audiofiles muss Fortbewegung stattfinden, damit sich dieses Konzept qua Teilnehmer\*innen verwirklicht sieht. Potenzielle Teilnehmer\*innen können ob des Untertitels erahnen, was sie formal erwartet; nämlich einen (zumindest teilweise) akustisch, künstlerisch gestalteten Klangraum, sowie das Erfordernis des eigenen körperlichen Einsatzes in Form von Gehen. Doch welche Kategorie, welcher Begriff soll im Rahmen dieser Arbeit verwendet werden, um über LIGNAs Beitrag „Verwisch die Spuren!“ zum Radioortungs-Projekt zu sprechen? Soll hier von einem Hörspiel die Rede sein, einem Audiowalk oder gar einem Stück? Der Untertitel „Hörspiele für Selbstläufer“ verweist grundsätzlich auf die Gattung Hörspiel. Begreift man „Verwisch die Spuren!“ als Hörspiel, muss man korrekterweise anmerken, dass es sich hier nur um einen Vertreter des neuen Hörspiels handeln kann. In Anlehnung an Mauricio Kagel handelt es sich hierbei „weder [um] eine literarische noch musikalische, sondern eine akustische Gattung unbestimmten Inhalts“<sup>78</sup>. Diese offene Definition verweist auf eine Vielfalt an akustischen Gestaltungsmitteln, wie auch Marietta Morawska-Büngeler feststellt.<sup>79</sup> „Verwisch die Spuren!“ in dieses Genre einzuordnen wäre durchaus möglich. LIGNA sprechen in Zusammenhang einiger ihrer anderen Arbeiten, wie etwa vom performativen Hörspiel<sup>80</sup>. Hier könnte man das Gehen im Sinne einer performativen Praxis deuten. Um die Fragestellungen, die dieser Arbeit zu Grunde liegen, zu erhellen, wird der Begriff „Hörspiel“ jedoch nicht verwendet, da die inhaltlichen und gestalterischen Aspekte alleine in dieser Arbeit zweitrangig sind, wenn sie zweifelsohne auch von wichtigem Belang sind und ihnen in dieser Arbeit die nötige Bedeutung geschenkt wird. Diese Arbeit legt das Hauptaugenmerk auf die Rezipient\*innen, auf die Möglichkeitsräume, die sich für sie eröffnen können und auf die Mechanismen, die einem solchen Kunsterlebnis voller möglicher neuer Zugangsweisen für die Rezipient\*innen zugrunde liegen.

<sup>78</sup> Morawska-Büngeler, Marietta, in: *Musik und Raum*, hg. Marietta Morawska-Büngeler, Schott: Mainz 1989, S.82; zitiert nach Kagel Klaus, *Das Buch der Hörspiele*, hg; Schöning Klaus, Frankfurt/M: Suhrkamp 1982, S.82.

<sup>79</sup> Vgl. Moraska-Büngeler, Marietta, „Raumaspekte im neuen Hörspiel“, S.82.

<sup>80</sup> Vgl. [ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html); Zugriff am: 13.03. 2013.

Ein weiterer Begriff, der hier beleuchtet wird, ist der des „Stücks“ im Sinne von Theaterstück oder auch Hörstück: Auf der offiziellen Homepage von „Radioortung“ wird LIGNAs Projekt in der Ankündigung als „Stück“ bezeichnet:

„Die Medien- und Performancekünstler der Gruppe LIGNA eröffnen die Hörspielreihe am 9. September 2010 mit ihrem Stück [sic!] "Verwisch die Spuren!".“<sup>81</sup>

Der Begriff „Stück“ verweist hier zum einen auf die Theater- Radio und Performancetradition von LIGNA, zum anderen verweist er auf die theatralen Komponenten von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Auch dieser Begriff wäre durchaus anwendbar, wenn er auch in einem eher traditionellen Zusammenhang steht. In dieser Arbeit wird jedoch dezidiert vom Audiowalk die Rede sein. Der Audiowalk als Bezeichnung für „Verwisch die Spuren!“ wird auch vom Veranstalter ebenfalls aufgegriffen:

„Gemeinsam mit dem Koproduktionspartner [...] veranstaltete Deutschlandradio Kultur [...] mehrere Audiowalks [...].“<sup>82</sup>

Der Terminus Audiowalk bietet eine ausgezeichnete Alternative zum Hörspielbegriff und zum Begriff des Stückes. Ihn umgibt keine lange Tradition, oder eine ausgeklügelte Theoriebildung. Der Begriff, als auch die dahinter stehenden Phänomene sind verhältnismäßig jung und demnach sehr offen. Der Terminus selbst setzt sich aus der Vorsilbe „audio-“ und dem englischen Wort „walk“ zusammen. „Audio-“, kommt aus dem Lateinischen und wird Begriffen vorangestellt die etwas mit Ton, Klang und Geräusch und im weiteren Sinne mit Hören zu tun haben. „Walk“ bedeutet übersetzt *Spaziergang, Gang* oder *Weg*. In diesem Begriff scheint eine Rezipient\*innenpraxis bereits eingeschrieben zu sein. Der Terminus selbst gibt die beiden essentiellen Komponenten des Audiowalks preis: Die akustische Dimension (*audio*) und die körperliche Dimension (*walk*).

In Bezug auf die Rezipient\*innen handelt es sich hier um den Akt des Hörens, dem hier besondere Bedeutung zukommt, sowie der eigenen Leiblichkeit im Gehen. Dies zeugt von der performativen Dimension des Begriffs. Der Audiowalk markiert somit eine aktive Praxis für Rezipient\*innen, die dem Audiowalk immanent ist. Dies ist in Hinblick auf meine Arbeit von eingehenderer Bedeutung, da es die Rezipient\*innen sind, die dem Audiowalk Leben einhauchen, indem sie ihn beschreiten und aktiv daran teilnehmen.

Eine lexikalisch oder enzyklopädisch fundierte Definition muss ich – trotz umsichtiger Suche leider schuldig bleiben; vermutlich ob der verhältnismäßig jungen Popularität des Begriffs.

<sup>81</sup> [www.dradio-ortung.de/radioortung.html](http://www.dradio-ortung.de/radioortung.html); Zugriff am: 13.03.2013.

<sup>82</sup> Vgl. ebd.; Zugriff am: 13.03.2013.

Dieser Begriff bzw. dieses „Genre“ des Audiowalks existiert etwa seit Anfang der 90er Jahre.<sup>83</sup> Hat der Audiowalk als Untersuchungsgegenstand zwar noch kaum Eingang in die wissenschaftliche Publikationen gefunden, findet man ihn dafür umso mehr und umso häufiger in der Praxis vor, wie im kommenden Kapitel ersichtlich sein wird. Der Audiowalk steht hiermit umso mehr für eine Praxis der Rezipient\*innen. Eine umfassende Definition für das Phänomen „Audiowalk“ zu liefern würde hier den Rahmen sprengen, als auch die Kompetenzen dieser Arbeit überschreiten. Zudem kann man sagen, dass es sich beim Begriff „Audiowalk“ um einen „Regenschirmbegriff“ handelt, da er „viele umspannt“.<sup>84</sup> „Rosalind Krauss hat diese schöne Metapher für alle neuen Begriffe, die im 20. Jahrhundert entstanden sind, gebraucht“.<sup>85</sup> Auch auf den Audiowalk ist dieser Begriff hervorragend anwendbar, wie auch im kommenden Kapitel ersichtlich ist.

#### 2.4.1. Der Audiowalk – Begriff und Kontext

Verkürzt gesagt handelt es sich um einen Audiowalk, wenn eine Person, „hörend geht“.<sup>86</sup> Eine Umstand, der unbestreitbar auf „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zutrifft. Historisch gesehen gewinnt die Praxis vom *hörend gehen* mit R. Murray Schafer im Rahmen seiner Forschungen und Projekte zur klanglichen Umwelt an Relevanz. Im Zusammenhang mit Schafer und dem *hörend gehen* taucht der Terminus „Soundwalk“ auf.

„A soundwalk is any excursion whose main purpose is listening to the environment. It is exposing our ears to every sound around us no matter where we are. We may be at home, we may be walking across a downtown street, through a park, along the beach; we may be sitting in a doctor's office, in a hotel lobby, in a bank; we may be shopping in a supermarket, a department store, or a Chinese grocery store; we may be standing at the airport, the train station, the bus-stop. Wherever we go we will give our ears priority.“<sup>87</sup>

Es handelt es sich in diesem Zusammenhang um eine Methode des bewussten Hörens, um so *alle* Umweltgeräusche zu erfassen.<sup>88</sup> In dem Buch „Anstiftung zum Hören. Hundert Übungen zum Hören und Klänge machen“<sup>89</sup> regt Schafer zu solchen *Soundwalks* (dt. Klangspaziergang) an.

<sup>83</sup> Vgl. [www.theater.rub.de/?p=8968](http://www.theater.rub.de/?p=8968); Zugriff am: 13.03. 2013.

<sup>84</sup> De la Motte-Haber, Helga, *Konzeptionen von Klangkunst*, Berlin 2002, [www.floraberlin.de/soundbag/sbimages/motte.htm](http://www.floraberlin.de/soundbag/sbimages/motte.htm), Zugriff am: 27.Juli.2013.

<sup>85</sup> Ebd.

<sup>86</sup> Vgl. [www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm](http://www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm); Zugriff am: 04.12.2012.

<sup>87</sup> Westerkamp, Hildegard, „Soundwalking“, *Sound Heritage* 3/4, 1974, [www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html](http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html), Zugriff am: 04.12.2012.

<sup>88</sup> Vgl. [www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm](http://www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm); Zugriff am: 04.12.2012.

<sup>89</sup> Schafer, R. Murray, *Anstiftung zum Hören. Hundert Übungen zum Hören und Klänge machen*, Aarau: HBS Nepomuk 2009.

Der Begriff stammt somit ursprünglich aus dem nicht-künstlerischen Umfeld. Interessant ist jedoch, dass der *Soundwalk* einen Aspekt von Seiten der Rezipient\*innen beinhaltet, der ebenso im künstlerisch-motivierten Audiowalk als auch beim Soundwalk, der im alltäglichen Umfeld stattfindet, von großer Bedeutung ist: dem der Aufmerksamkeit gegenüber seiner Umwelt.

Mag das Praktizieren von Soundwalks zwar (noch) nicht zur popkulturellen Praxis avanciert sein, scheinen sich künstlerische Formate in denen *gehend gehört* wird, immer größerer Beliebtheit zu erfreuen. Diese Formate können theoretisch alle unter dem Begriff Audiowalk subsumiert werden. Da hier keine wissenschaftlich fundierte Definition von Audiowalk gegeben werden kann, soll hier das breite Spektrum dieses Phänomens aufgezeigt werden, um ein Bild davon zu vermitteln, was „Audiowalk“ alles sein und bedeuten kann und unter welchen Begriffen sie kursieren. Neben den bereits vorgestellten Begriffen des Audiowalks und des Soundwalks, existieren auch Begriffe wie Audioweg, Audiospaziergang, Hörparcour, „walking concerts“ etc. Diese Liste ließe sich mit Sicherheit noch um den einen oder anderen Begriff erweitern. Ein Blick in das World Wide Web gibt hier einen guten Eindruck über diese begriffliche Vielfalt, als auch die differenten Ausformungen, das Material, die Herstellung, sowie die Unterschiede im Vollzug dieser Formate. Um dies darzulegen folgen nun einige Beispiele:

So geht es im „Audioweg Gusen“ um eine künstlerische Auseinandersetzung mit den beiden Konzentrationslagern im Umreis Gusen. Das dazu notwendige technische Equipment ist ein mp3-Player. Nebst mp3-Player benötigt man eine Karte, wo der richtige Ort ist, um das Audiofile abzuspielen.<sup>90</sup>

Nach demselben Prinzip funktioniert der „Via Bretano“ in Frankfurt am Main. Mit Karte und mp3-Player lässt man via Hörraum aus den Kopfhörern die Vergangenheit neu aufleben; hier ist man auf den Spuren der Geschwister Bretano im Zeitalter der Romantik, die eine eng verwobene Geschichte mit dieser Stadt aufweisen.<sup>91</sup>

Der Klangwald in Lohn im Kanton Graubünden in der Schweiz kommt gänzlich ohne Technik aus. In malerischer Waldkulisse folgt man einer Wanderroute, die stationär mit unterschiedlichen Klangobjekten, wie Windspielen oder Windharfen, oder Klangobjekten zum selbst Bespielen bestückt ist.<sup>92</sup>

<sup>90</sup> Vgl. [audioweg.gusen.org](http://audioweg.gusen.org); Zugriff am: 04.03.2013.

<sup>91</sup> Vgl. [www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2805&\\_ffmpar\[\\_id\\_inhalt\]=9529479](http://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2805&_ffmpar[_id_inhalt]=9529479); Zugriff am: 04.03.2013.

<sup>92</sup> Vgl. [www.klangwald.lohn-gr.ch](http://www.klangwald.lohn-gr.ch); Zugriff am: 04.03.2013.

Um den dreißig minütigen Audiowalk Jena-Caspada zu beschreiten, bedarf es der mittlerweile bescheidenen Technik eines Walkmans. Die Medienkünstlerin Janet Cardiff lässt mittels einer Kassette die Vergangenheit auf dem ehemaligen Schlachtfeld wiederaufleben.<sup>93</sup>

Sind die eben beschriebenen Audiowalks sehr unterschiedlich, ist ihnen jedoch gemein, dass diese Audiowalks als Einzelperson gemacht werden können.

Für eine größere Gruppe hingegen sind die Radio-Ballett-Konzepte von LIGNA, als auch die „walking concerts“ des Wiener Medienkünstlers Oliver Hangel. Hierbei handelt es sich um eine Konzertreihe bei der man gemeinsam mit anderen Teilnehmer\*innen mittels Funkkopfhörern den von Hangel eingeladenen Musiker lauscht. Diese Veranstaltung findet in einem bestimmten „Grätzl“ (Teile von Wohnbezirken in Wien) im städtischen Raum statt, „jedes Mal [auf] neue[n] Routen durch öffentliche und vielleicht sogar private Räume Wiens [...] die Realität [...] [wird] kurzerhand zum nicht kontrollierbaren Setting für mobile Konzertbühnen erklärt.“<sup>94</sup> Der Musiker selbst trägt sein Equipment am Körper. Mit einem Laptop und einem Synthesizer und einem Mikrofon ausgerüstet – oder im Falle des „walking concerts“ mit dem Musiker Sir Tralala, auch mit einer Mundharmonika – überträgt er die live erzeugte Musik zu den Funkkopfhörern. So werden die Klänge zum Publikum übertragen.<sup>95</sup>

Ebenso für ein größeres Publikum sind die *Talk Walks* von Bertram Weißhaar im Atelier Latent in Hamburg.<sup>96</sup> Zwei geladene Gäste sprechen über ein Thema rund um Architektur, öffentlicher Raum und Baukunst, entlang einer festgelegten relevanten Route, die zugleich als Anschauungsmaterial dient. Die Intentionen sind im Sinne der Spaziergangsforschung wissenschaftlich-informativer Natur. Die Stimmen der geladenen Talker\*innen werden technisch verstärkt, damit ihnen alle Teilnehmer\*innen gleichermaßen folgen können. Wie gerade beschrieben, sind die einzelnen Audiowalks sehr unterschiedlich in ihrer Ausformung. Wie die Kriterien für die Begriffsvergabe tatsächlich erfolgten, mag zwar in vielen Fällen zwar nachvollziehbar sein, ist jedoch nicht festgelegt. Dies zu erforschen könnte nur über eine aufwendige qualitative Studie erfolgen. Dies würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Es wird jedoch vermutet, dass die begriffliche Einordnung von Seiten der Künstler\*innen und Hersteller\*innen von solchen Formaten in vielen Fällen intuitiv erfolgt. Eine Ausnahme für diese begriffliche „Beliebigkeit“ stellt der Begriff des „Audiospaziergangs“ dar. Er verweist in der Regel auf Audioführungen im öffentlichen

<sup>93</sup> Vgl. [www.jena.de/de/30529](http://www.jena.de/de/30529); Zugriff am: 04.03.2013.

<sup>94</sup> [www.ollivood.at/walkingconcerts](http://www.ollivood.at/walkingconcerts); Zugriff am: 27.07.2013.

<sup>95</sup> Diese Veranstaltung der Reihe „walking concert“ fand am 06.03.2013 in Wien statt.

<sup>96</sup> Vgl. [www.atelier-latent.de/spaziergangsforschung/talk-walks](http://www.atelier-latent.de/spaziergangsforschung/talk-walks); Zugriff am: 27.07.2013.

Raum, nach dem Vorbild von Audioguides in Museen.<sup>97</sup> In Wien gibt es so zum Beispiel die Möglichkeit das Areal rund um die Hofburg unabhängig von einer Fremdenführer\*in zu erkunden. Die Audiofiles, samt zugehöriger Karte, kann man sich gegen eine Gebühr von diversen Internetanbietern erwerben.

Um nun ein Beispiel für die begriffliche Unschärfe zu geben, dem diese Formate bei nicht-wissenschaftlicher Praxis unterliegen, soll hier der Audiowalk *Werkstadt Wedding* dienen. Im Rahmen von diesem erkunden die Teilnehmer\*innen mit einem Audioguide das neue Potential des Berliner Bezirk Wedding. Künstler\*innen beschäftigen sich mit dem ambivalenten Ruf ihres Bezirks und vermitteln ihre Sicht von Wedding.

Der künstlerisch gestaltete Audiowalk wird von der kommerziellen Anbieter\*in „rent-a-guide einfach mehr von der welt sehen“ wie folgt beschrieben:

„Werkstadt Wedding. Audiospaziergang. Ein Hörspaziergang durch die Bilder einer Stadt [...] Im gut einstündigen Hörspiel zum Mitlaufen durchforsten Sie Hauptstraßen und Hinterhöfe auf ihre kreativen Gestaltungsräume hin. Diese Audiotour ist keine Stadtführung im klassischen Sinne, sondern ein künstlerischer Hörspaziergang fernab von Sehenswürdigkeiten, die der Reiseführer beschreibt.“<sup>98</sup>

„Werkstadt Wedding“ wird mit „Audiospaziergang“, „Hörspaziergang“, „Hörspiel zum Mitlaufen“ und „Audiotour“ bezeichnet. Dies belegt den ungenauen begrifflichen Umgang mit solchen Formaten.

Abschließend kann man sagen: Es gibt Audiowalks, deren Grundlage künstlich generierte Klänge sind, andere wiederum bedienen sich Klängen und Geräuschen aus der Natur, andere wiederum leben von der analogen Herstellung von Klängen mit Hilfe von Klangobjekten. Als Schauplatz können sowohl der urbane öffentliche Raum, der natürlichen Raum, als auch der institutionalisierte Kunstraum dienen. Einige Audiowalks brauchen als Grundlage technisches Equipment, wie mp3-Player, Walkman, Mobiltelefon, Smartphone oder spezielle Audioguides.

Manche sind abhängig von einer Interpret\*in, manche sind unabhängig von einer Interpret\*in. Manche Klänge werden im Voraus aufgezeichnet und dann in akusmatischer Form wiedergegeben, andere werden live von einer anwesenden Künstler\*in oder einer Interpret\*in erzeugt. Manche Audiowalks sind für eine geschlossene Gruppe von Teilnehmer\*innen konzipiert, andere für eine zerstreute Gruppe und wieder andere Audiowalks sind für Einzelpersonen konzipiert bzw. können ohne Bedenken alleine beschritten werden. Manche Audiowalks sind touristisch motiviert, andere haben einen ausschließlich künstlerischen

<sup>97</sup> Vgl. [www.pocketvox.com/de/node/46](http://www.pocketvox.com/de/node/46); Zugriff am: 13.01.2013.

<sup>98</sup> [www.rent-a-guide.net/tour/831-werkstadt-wedding-audiospaziergang](http://www.rent-a-guide.net/tour/831-werkstadt-wedding-audiospaziergang); Zugriff am: 29.03.2013.

Anspruch, bei anderen gibt es Überschneidungen. Egal um welche Art des Audiowalks es sich handelt, ihr kleinster gemeinsamer Nenner ist das aktive Gehen und das bewusste Hören. Es handelt sich hiermit um kein formales Kriterium, sondern eines, das sich auf die Rezipient\*innen und auf ihr aktives Handeln bezieht.

## 2.5. Abschließende Betrachtung

„Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ wird im Rahmen dieser Arbeit als Audiowalk behandelt, da dieser Begriff bereits in hohem Maße auf eine Praxis für die Teilnehmer\*innen verweist, wie etwa auf das Hören und auf das Gehen der Audiowalker\*innen. Beides Praxen, die konstituierend für den Audiowalk ist. Es wäre durchaus im Rahmen des Möglichen den Hörspielbegriff oder auch den Begriff des Stücks auf „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ anzuwenden. Beide Begriffe haben jedoch im Gegensatz zum Begriff des Audiowalks eine lange Tradition. Um den Fragestellungen nach den „neuen Rezipient\*innen“ und deren Handlungsspielräumen nachzugehen ist der offene Begriff des Audiowalks hier geeigneter. Er mag möglicherweise nicht den festen Rahmen bieten und somit auch nicht die Sicherheit, die häufig erprobte Begrifflichkeiten bieten können. Was er jedoch vermag ist eine Offenheit und Freiheit, die es erlaubt den Fokus noch mehr auf das Phänomen der aktivierten Rezipient\*innen zu legen.

Der Audiowalk „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ wurde von der Künstlergruppe LIGNA konzipiert und ist eines von vier Konzepten, das im Rahmen des Projektes „Radioortung“ verwirklicht wurde. Die Auftraggeber\*in Deutschlandradio Kultur interessierte vor allem die neue Smartphone-Technologie und wie sich diese auf das alltägliche Leben auswirken kann. Vor diesem Hintergrund wurden 32 interaktive Audiofragmente *site-specific* für den städtischen Raum im Areal rund um den Alexanderplatz kreiert. Inhaltlich thematisieren die Hörspielfragmente die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dieses Areals. Dies wird etwa am Platz des ehemaligen Stadtschlusses besonders deutlich, da dieser innerhalb der letzten 70 Jahren besonders gravierenden Änderungen unterzogen war. Diese Thematisierung findet in fragmentarischer Form statt. Die Erzählstimmen der Audiofragmente sprechen oftmals nur einen Satz, bevor die nächste Stimme erklingt. Historische Fakten und phantasievolle Erzählung vermischen sich hierbei. Zwischendurch lassen LIGNA auch Zeitzeug\*innen in Form von O-Tönen zu Wort kommen. Für den Textkörper selbst haben LIGNA viele Zitate unterschiedlicher Persönlichkeiten

zusammengetragen, die in diesem Text verwoben sind, wie etwa von Aussagen von Walter Benjamin, Edgar Allen Poe, Franz Hessel oder Friedrich Engels.

Premiere des Audiowalks war am 09. September 2011. Vier Tage konnte das nötige Equipment gegen eine Gebühr ausgeliehen werden. Danach war der Audiowalk ohne Kosten für alle verfügbar. Vorausgesetzt waren der Zugang zu einem Smartphone mit dem Betriebssystem Android, sowie Kopfhörern. Mit einer App, die von der freien Plattform „radio:aporee“ zur Verfügung gestellt wurde, war es möglich den Audiowalk selbst zu erleben. Die notwendigen Informationen und Links sind auf der Homepage des Projekts abruf- und einsehbar ([www.radioortung.de](http://www.radioortung.de)). Der Audiowalk ist nun seit geraumer Zeit nicht mehr zugänglich, vermutlich da einige Bereiche am Areal, wo sich die 32 Audiofragmente befinden, aufgrund der derzeitigen Umbauten für das Humboldt-Forum für Privatpersonen nicht mehr zugänglich sind.

### **3. „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ und der erweiterte Kunstbegriff von Sabine Sanio**

Das folgende Kapitel Drei entstand zunächst aufgrund von Fragestellungen, die sich immer wieder aufdrängten. Konkret handelt es sich hierbei um Fragen der Verortung von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Diese beziehen sich vor allem auf den Status Quo von LIGNA, den Audiowalker\*innen und dem, was gemeinhin als Kunstwerk bezeichnet wird. Im Laufe dieses Kapitels wird sich der Leser\*in ebenso erschließen, warum sich der Begriff des Kunstwerks nicht mehr als ideale Begrifflichkeit für LIGNAs Audiowalk erweist.

In Kapitel *3.1 Die Fragestellungen* werden zunächst Beobachtungen und Überlegungen zu eben genannten Kategorien dargelegt, um die Fragestellungen für die Leser\*innen nachvollziehbarer zu machen. Auf der Suche nach Antworten stieß ich auf den erweiterten Kunstbegriff von Sabine Sanio. Ihr neuartiger Ansatz wird der Leser\*in nähergebracht. (Kapitel *3.2 Der erweiterte Kunstbegriff (Sanio) – eine Situation für Rezipient\*innen entsteht*). Der erweiterte Kunstbegriff eignet sich als Methode hervorragend um die Fragen nach der Verortung von „Verwisch die Spuren!“ zu klären.<sup>99</sup> Der erweiterte Kunstbegriff

---

<sup>99</sup> Sanio wendet ihren erweiterten Kunstbegriff zunächst auf Arbeiten an, die im Feld der Klangkunst angesiedelt sind. Klangkünstlerische Arbeiten bedienen sich unterschiedlichster Medien, sind jedoch vor allem Konglomerate von Bildender Kunst und Musik, und somit eine Kunst zum Sehen *und* zum Hören. Der erweiterte

bedient sich nämlich traditioneller und somit geläufiger Kategorien, diese sind jedoch mit neuen Sichtweisen und Ansätzen ergänzt.

In Kapitel 3.3 *EXKURS – Der überholte Werkbegriff und Alternativen zum erweiterten Kunstbegriff* erfolgt ein Exkurs, um weitere alternative Ansätze und Denkweisen, die die neue Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts theoretisch neu verorten, vorzustellen.

Innerhalb Punkten 3.4 *Die drei Kategorien Publikum, Künstler\*in, Material* bis 3.7 werden zunächst Sanios Analysekategorien vorgestellt: Künstler\*innen (3.5), das Material (3.6) und das Publikum (3.7). Diese werden auf „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ angewandt. Das Material wird einer genaueren Betrachtung unterzogen (3.6). Fragen nach den Anteilen und Bestandteilen des Audiowalks werden beantwortet. Hierbei wird zwischen dem Material von LIGNA (3.6.1) und dem städtischen Raum als Material unterschieden. Das städtische Material wird zunächst unter dem Fokus des „Alltäglichen“ (3.6.2) beleuchtet. Darauf folgen die gesonderte Betrachtung des optischen und haptischen Stadtraumes (3.6.3), sowie dem akustischen Stadtraum (3.6.4).

Die Sonderstellung des Publikums wird aufgezeigt: Die Teilnehmer\*innen werden als Akteur\*innen etabliert (3.7). Die Audiowalker\*innen sind Teil eines Raumes, indem auch andere Nutzer\*innen agieren. Diese werden vorgestellt (Tourist\*innen, Passant\*innen, Obdachlose) und ein Nutzer\*innenprofil wird erarbeitet. Dies dient dem Zweck um die Besonderheit des Verhaltens der Audiowalker\*innen besser erfassen zu können (3.7.1). Das Verhalten der Audiowalker\*innen wird in Anlehnung an LIGNA als Praxis des Flanierens etabliert. Neue alternative Stadtnutzungen können so angedacht werden. (3.7.2 bis 3.7.4). Desweiteren wird die Bedeutung des Körpers der für den Audiowalk aufgezeigt (3.7.5), als die spezifische Selbst- und Stadtwahrnehmung die durch „Verwisch die Spuren“ ermöglicht wird näher beleuchtet.

---

Kunstbegriff von Sanio eignet sich deshalb in besonderem Maße, da es sich bei „Verwisch die Spuren“ ebenso um eine Kunst handelt, die zum Sehen und zum Hören bestimmt ist. Weitere Parallelen ergeben sich aus der Rezeptionssituation. Ebenso wie in der Bildenden Kunst können die Rezipient\*innen selbst über den zeitlichen Verlauf ihrer Rezeption bestimmen. Wie in der Musik entfalten sich die Audiofragmente und der Audiowalk erst in der Zeit.

### 3.1. Die Fragestellungen

Dann und wann flaniert heute noch eine Passantin oder ein Passant über den Alexanderplatz, ausgerüstet mit einem Smartphone und Kopfhörern. Im Grunde ist dies in der heutigen Zeit nicht weiter ungewöhnlich. Doch wenn man die vermeintlichen Passant\*innen länger beobachtet, bemerkt man, dass sie sich vom gewöhnlichen Fußvolk auf dem Alexanderplatz abheben. Diese Passant\*innen halten sich verdächtig lange auf und um den Platz herum auf. Manchmal stehen sie einfach nur da und starren kontemplativ versunken scheinbar ins Leere. Wohin schauen sie? Manche sollen sogar dabei beobachtet worden sein, wie sie ungewöhnliche Gestiken und Bewegungen vollführten oder gar eine Mauer streichelten oder ins Leere grüßten. Gehen wir davon aus, ein besonders aufmerksamer Außenstehender bemerkt dieses durchaus ungewöhnliche Verhalten, schreitet mutig auf den Seltsamen zu und fragt:  
 „Wer sind Sie und was machen Sie hier?“<sup>100</sup>

Das Verhalten einer ganz normalen Passant\*in oder Tourist\*in wirkt bei genauerer Beobachtung äußerst ungewöhnlich. Wüsste die Außenstehende von dem Audiowalk oder könnte die Außenstehende hören, was die Audiowalker\*in hört, würde sich die irritierende Situation sofort auflösen. Die Außenstehende kann aufgrund der Kopfhörer zwar darauf schließen, dass die Audiowalker\*in etwas hört, jedoch nicht worum es sich handelt. Es weist nichts auf ein besonderes Kunstereignis hin. Die Attribute des Audiowalks, das Smartphone und die Kopfhörer sind gleichfalls Attribute des Alltags. Der Audiowalk wird somit zum „heimlichen Theater“<sup>101</sup>, einem „Geheimnis in Gestalt eines mobilen Klangs: einem offenen, öffentlichem Geheimnis.“<sup>102</sup>

Die Fragestellungen „wer sind Sie?“ und „was machen Sie da?“, sind durchaus berechtigt, da nur die Audiowalker\*in ihr Geheimnis kennt. Die Fragestellung nach dem „wer“ und dem „was“ ist jedoch nicht nur im Sinne einer irritierten Außenstehenden berechtigt, sondern auch in einem Weiteren: Im Sinne der Verortung in der Kunst. Denn welcher Umgang ist mit Rezipient\*innen gefordert, die nun plötzlich selbst aktiv sind, zu Akteur\*innen werden, ja sogar teilweise den Status von Produzent\*innen erhalten. Doch wenn die Rezipient\*innen nun produzieren, wie ist dann die Rolle der Künstler\*innen zu bewerten?

Rezipient\*in und der Audiowalk sind eins und nicht getrennt voneinander zu denken. Der Audiowalk sieht sich nämlich nur in seinem Vollzug verwirklicht. Diese ausschließliche Verwirklichung im Vollzug zeigt sich zunächst daran, dass der Audiowalk weder gekauft,

<sup>100</sup> Dieser Text wurde von der Autorin dieser Arbeit verfasst.

<sup>101</sup> Howosaka, Shuhei, „Der Walkman –Effekt“, in: Aisthesis. *Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg: Karlheinz Barck,/Peter Gente. Leipzig: Reclam 1990. S. 246 .

<sup>102</sup> Vgl. ebd. S.246f.

noch angesehen, noch ausgestellt, oder er auch nicht auf Grund von kunstsammlerischen Intentionen mit nach Hause genommen werden kann, noch ist es möglich ihn aufzeichnen. Wie unschwer zu erkennen ist, sind dies alles Dinge, die in der Regel mit Objekten der bildenden Kunst oder im Falle der Aufzeichnung ebenfalls mit der darstellenden Kunst, wie etwa einem Theaterstück, getan werden können. Genauer kann außerdem argumentiert werden, dass doch die Rezipient\*innen dabei aufgezeichnet werden könnte, wie sie den Audiowalk vollführen. Im gleichen Moment ist jedoch die Absurdität dieser Frage offensichtlich, da die Dokumentation der Rezipient\*innen, wie sie um den Fernsehturm herumlaufen und dann und wann eventuell obskure Gesten vollführen, nicht der Audiowalk im eigentlichen Sinne ist. Der Clue ist, dass sich das künstlerische Ereignis scheinbar *durch* die Rezipient\*innen und *in* ihnen vollzieht. Das bedeutet wiederum – wie auch schon der Sachverhalt der Unmöglichkeit eines Besitzes und einer Aufzeichnung von „Verwisch die Spuren“ – dass das Ereignis nicht von den Rezipient\*innen zu trennen ist. Obwohl es in der Sache selbst liegt, dass es für ein Ereignis immer zumindest eine Person braucht, die es erlebt und durchlebt, scheint hier dennoch ein Sonderfall vorzuliegen. Ein konventionelles Kunstwerk im Sinne eines ästhetischen Objektes, möglicherweise eine Büste, existiert materiell ebenso ohne ein rezipierendes Moment, man denke an all die Werke in einem Museum, nach den Öffnungszeiten. Ebenso verhält es sich bei einem Theaterstück. Man denke nur an eine Theaterprobe, ganz konsequent gedacht, sogar ohne der einer Probe sonst beiwohnenden Regisseur\*in oder Assistent\*innen und somit gänzlich ohne Beobachter\*innen, die die „interne“ Kommunikation<sup>103</sup> rezipieren würden. So können in diesen Fällen die Ereignisse vom Kunstwerk getrennt gedacht werden, bei „Verwisch die Spuren!“ scheint dies nicht der Fall zu sein, oder?

Im Folgenden werden nun Antworten, Lösungsansätze und Erklärungsversuche für diese Fragestellungen und Überlegungen dargelegt um Aufschluss über den Status Quo der Audiowalker\*innen, jenem von LIGNA und schließlich von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ selbst zu geben.

---

<sup>103</sup> Fischer-Lichte, *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*, Tübingen: Francke 1997, S.10.

### 3.2. Der erweiterte Kunstbegriff (Sanio) – eine Situation für Rezipient\*innen entsteht.

Der erweiterte Kunstbegriff nach Sabine Sanio<sup>104</sup> stellt eine Möglichkeit dar „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ adäquat zu deuten. Der Name dieser Deutungsmöglichkeit gibt bereits Aufschluss auf die sinnvolle Anwendung des Begriffes. Er erweitert den Kunstbegriff dahingehend, dass sich auch solch unkonventionelle und vielseitige Projekte und Konzepte wie der Audiowalk von LIGNA theoretisch in der Kunst verorten lassen und untersucht werden können, also auch jene, die nicht als ein Werk im konventionellen Sinn angesehen werden können. Dies tut der Begriff auf eine einfache aber wirkungsvolle Weise, indem er die Veränderungen der Kunst, die vor allem im 20. Jahrhundert das herkömmliche Kunstsystem auf den Kopf stellten, berücksichtigt. Wird zwar immer noch „etwas“ produziert und gibt es nach wie vor Künstler\*innen, als auch ein betrachtendes und zuhörendes Publikum, zeigt gerade „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“, dass sich die Grenzen zwischen Rezipient\*innen und Produzent\*innen fließend gestalten und auch neu zu bewerten sind. LIGNA selbst sind beim Vollzug des Audiowalks gar nicht anwesend. Man kann somit sagen, dass die Teilnehmer\*innen selbst den Audiowalk produzieren. Und was produzieren nun LIGNA? LIGNA produzieren nun nach Sanio eine Situation.

Statt der Produktion von Kunstwerken bildet nun die Konstruktion ästhetischer Situationen das zentrale Thema der Ästhetik.<sup>105</sup>

Die Audiowalker\*innen können dann mit ihrer Teilnahme in eine Situation eintreten, deren Grundlagen von LIGNA konzipiert wurden und von den Audiowalker\*innen in letzter Instanz performativ verwirklicht werden. Dass sich das „Produkt“ vom Werk auf einen performativen Akt verlagert, erkennt auch Dieter Mersch:

„Seine Grundfeste [Die alte Vorstellung von Kunst und dem Künstler, Anm.] sollte die Avantgarde des 20. Jahrhunderts von neuem erschüttern, um ganz andere Vorstellungen des Ästhetischen zu gebären. Sie leitet zu etwas über, was nicht mehr im traditionellen Sinne als ‚Kunst‘ oder ‚Werk‘ definiert werden kann: Es wird Vollzug, Akt, Performanz oder Ereignis.“<sup>106</sup>

Dieses „etwas“, das Mersch als „Vollzug, Akt, Performanz oder Ereignis“ definiert, äußert sich in der Deutung von Sanio als Situation, die von LIGNA konzipiert wurde. Bei „Verwisch

---

<sup>104</sup> Sanio, Sabine, „Autonomie, Intentionalität, Situation. Aspekte eines erweiterten Kunstbegriffs“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, hg: Helga de la Motte-Haber, Laaber: Laaber 1999, S. 76-118.

<sup>105</sup> Ebd. S.92.

<sup>106</sup> Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/Main: Suhrkamp<sup>2</sup> 2006, S.167.

die Spuren“ tritt man jedoch nicht in diese ein, wie in eine Installation etwa, sondern die Teilnehmer\*innen verwirklichen diese performativ. Diese hat mit der Beschaffenheit von „Verwisch die Spuren“ zu tun. Dies wird jedoch zu einem späteren Zeitpunkt im Detail behandelt.

Die Einführung der Situation als wissenschaftliche Kategorie in der Kunst legt nun wie von selbst das Augenmerk verstärkt auf die Rezipient\*innen. Denn diese erleben die Situation am eigenen Leib und bringen diese per Leib auch hervor. Hier spielt es keine Rolle, ob diese Situation eher im Bereich der Theater- und Performancekunst angesiedelt ist, wie etwa bei Happenings oder eher im Bereich der bildenden Kunst, wie Handlungsanweisungen im Museum oder gar im Grenzbereich der Musik wie bei Klangskulpturen. Es geht hier um eine neue Rezeptionssituation für Rezipient\*innen. Dies erhellt nochmals worin die eigentliche Erweiterung des erweiterten Kunstbegriffes liegt. Es geht nicht um eine neue überarbeitete Einteilung der Künste, in denen Neurungen wie Netzkunst oder multimediale Kunst als neue Gattungen ergänzt werden, sondern um eine neue fruchtende Sichtweise auf Kunst (für Theoretiker\*innen als auch Rezipient\*innen) – vor allem auf jene Kunst, die zu diesem Zeitpunkt nicht so ohne weiteres benannt und eingeordnet werden kann.

Der Begriff der ästhetischen Situation erlaubt es viele Kunstbeispiele besser zu begreifen. Es geht nun darum Beziehungen zwischen den konstituierenden Komponenten dieser Situation näher zu beleuchten. Was ebenfalls mit dem erweiterten Kunstbegriff Einzug hält, ist der Umstand, dass „die Situation des Publikums als Basis der ästhetischen Erfahrung selbst unmittelbar Thema der Kunst [werden kann]“.<sup>107</sup> Das ist insofern von besonderer Relevanz, da man nun mittels der eigenen Wahrnehmungen bezüglich seiner eigenen Subjektivität in einem bestimmten Gefüge mit seinem eigenen Sein konfrontiert wird. Besonders im städtischen Raum – gemeinhin als öffentlicher Raum bezeichnet - bekommt dies nochmals eine eigene Dimension. Wie eben diese Konfrontation mit dem eigenen Sein in „Verwisch die Spuren“ zum Ausdruck kommt wird im Kapitel 3.7 *Das Publikum* ausführlich gezeigt. Vorweg wird jedoch darauf hingewiesen, dass der Audiowalk von diesem Spiel mit der eigenen Haltung und der eigenen Rolle lebt, da man als Audiowalker\*in ganz spezifisch und besonders mit sich selbst und dem städtischen Raum verfährt.

Mit der Einführung des Situationsbegriffs können nun Fragen ganz anders gestellt werden. Die Rezeption innerhalb der ästhetischen Situation wird von Sanio – in Abgrenzung zur Rezeption eines klassischen Werkes – folgendermaßen beschrieben:

---

<sup>107</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation.“, S.93.

„War die ästhetische Rezeption ein Prozeß, bei dem der Rezipient Form und Gehalt eines Werks erfaßt, so geht es nun darum, eine komplexe Situation zu erfassen, in der bestimmte Aspekte und Elemente in spezifischer Weise thematisiert werden.“<sup>108</sup>

Bei „Verwisch die Spuren!“ lässt sich das Komplex, das es zu erfassen gilt, demnach in folgende Komponenten einteilen:

- (1) zwei sich abwechselnde Klangräume: der städtische, sowie der von LIGNA gestaltete Hör- und Klangraum,
- (2) der optische Stadtraum mit seinen Objekten, Menschen und seiner Architektur
- (3) und schließlich die Selbstwahrnehmung und der Körper der Audiowalker\*innen.

Diese zusammenspielenden Ebenen gilt es für die Audiowalker\*in in ein für sie stimmiges Ganzes zu transformieren. Der städtische Raum kann hierbei als Zufallsgenerator angesehen werden; auf dieser Ebene ist nichts vorhersehbar, alles ist möglich.

Als letzte Anmerkung zum erweiterten Kunstbegriff spricht Sanio vom hohen Stellenwert jener Phänomene, die die ganzheitliche Wahrnehmung ansprechen, also etwa Augen und Ohren gleichzeitig fordern<sup>109</sup>. Bei „Verwisch die Spuren“ sind alle Sinne beteiligt und gefordert, den Audiowalk zu einem stimmigen Gesamterlebnis werden zu lassen. Da sich der Audiowalk unter freiem Himmel im städtischen Raum befindet, sind neben Augen und Ohren alle Sinne angesprochen – selbst Geruchs- und Tastsinn werden stimuliert. Man wird etwa dazu angehalten, die Materialien der Stadt zu berühren, oder etwa darauf zu klopfen:

*„Berühren Sie die Wand beim Gehen.“<sup>110</sup>  
„Klopfen Sie gegen den Blechkasten.“<sup>111</sup>*

Bereits jetzt können die Fragestellungen nach der Verortung, die zu Beginn gestellt wurden, erhellt werden: Denn die Frage nach dem „wo?“ des Kunstwerks bzw. der Unmöglichkeit der Dokumentation beantwortet sich bereits in der Kategorie der ästhetischen Situation. Diese wurde von Künstler\*innen **für** die Rezipient\*innen geschaffen, um diese zu ästhetischen Erfahrung anzuregen. Doch wie könnten ästhetische Erfahrungen von Individuen angemessen dokumentiert werden? Es ist unmöglich, die Innenperspektive zu dokumentieren und einem

---

<sup>108</sup> Ebd.

<sup>109</sup> Vgl. ebd.

<sup>110</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz06, „City WC“.

<sup>111</sup> Ebd., Audiofile HandySz15, „Papierkorb“.

dritten unmittelbar zugänglich zu machen, da sich das Kunstwerk erst im Rahmen der Situation entfaltet.

### 3.2.1. Abschließende Betrachtung des erweiterten Kunstbegriffs

Der erweiterte Kunstbegriff stellt nicht nur eine begriffliche Ergänzung des herkömmlichen Kunstbegriffs dar, sondern rückt die Rezipient\*innen und den Rezeptionsprozess in den Fokus der Aufmerksamkeit. Dies schafft er vor allem durch die Einführung und Ergänzung des Situationsbegriffs. Bei einer von Künstler\*innen geschaffenen ästhetischen Situation sind die Rezipient\*innen bereits in hohem Maße mitgedacht. Es geht nicht mehr darum ein Werk<sup>112</sup> mittels Rezeption zu erfassen, da der Rezeptionsprozess nun situationsabhängig ist, sondern um die eigene individuelle ästhetische Erfahrung um ihrer selbst willen. Die Erfahrung ist untrennbar an eine erfahrende Rezipient\*in geknüpft. Das hat eine immense Aufwertung der Rolle der Rezipient\*innen zur Folge.

### 3.3. EXKURS – Der überholte Werkbegriff und Alternativen zum erweiterten Kunstbegriff

Wenig überraschend existieren neben Sabine Sanios erweitertem Kunstbegriff weitere Alternativen zum Werkbegriff. Viele Theoretiker\*innen, aber auch Künstler\*innen entwickelten ihre eigenen Konzepte, um angemessen auf die Veränderungen in der Kunst zu reagieren, die sich seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts abgezeichnet haben. Sanio selbst verweist in ihrer Abhandlung zum erweiterten Kunstbegriff ausführlicher auf die neuen Sichtweisen von Gernot Böhme<sup>113</sup>. Er weist bereits im Vorwort zu „Atmosphäre. Essays einer neuen Ästhetik“ darauf hin, dass die Ästhetik „durch die rasante Entwicklung der modernen Kunst längst aus dem Gleichgewicht geraten ist.“<sup>114</sup> Bei Böhme steht nun die „ästhetische Arbeit“<sup>115</sup> von Seiten der Rezipient\*innen im Vordergrund und nicht mehr das „Kunstwerk als Vergegenständlichung der ästhetischen Arbeit“<sup>116</sup> von Seiten der Künstler\*innen. Neben

---

<sup>112</sup> Dass am Werkbegriff festgehalten wird läge an fehlenden Alternativen, die gleich des Werkbegriffs „ähnlich knapp und präzise wären und zugleich allgemein, unscharf und vieldeutig genug, um auf alle Künste angewendet werden zu können“ meint Sanio; Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation.“, S.102.

<sup>113</sup> Vgl. Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation. Der erweiterte Kunstbegriff des 20. Jahrhunderts“, S.85 – S.92.

<sup>114</sup> Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Berlin: Suhrkamp 2013, S.7.

<sup>115</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation.“, S.85.

<sup>116</sup> Ebd.

dieser Hinwendung zu den Rezipient\*innen, setzt Böhme einen weiteren wichtigen Schritt, indem er alltägliche Phänomene in die Ästhetik integriert – dies tut er aufgrund der „aktuellen Tendenzen zur Ästhetisierung des Alltagslebens“<sup>117</sup>.

„Böhme begreift [...] jede [sic!] Gestaltung der Umwelt, die ihren Ausgang von der Frage des Sichbefindens in Situationen nimmt, als ästhetische Arbeit. Die Kunst ist ein Sonderfall mit eigenem Bereich innerhalb der Ästhetik.“<sup>118</sup>

Als Vertreter des „alten Gleichgewichts“ und somit für das herkömmliche Kunstsystem und somit auch für den Werkbegriff stehend, gilt Theodor W. Adorno. Diesen unterzieht Sanio ebenso wie Böhme einer näheren Betrachtung,<sup>119</sup> da ihr Situationsbegriff als Alternative zum überholten formalästhetisch geprägten Werkbegriff entwickelt wurde. Der Werkbegriff kann dieses „etwas“, das heutzutage in vielen Fällen produziert wird nicht mehr angemessen bezeichnen, so verhält es sich auch bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Ist hier zwar nicht der Raum und auch nicht die Notwendigkeit um detailgetreu die theoretischen Implikationen des Werkbegriffes nachzuzeichnen, ist es vor allem folgende Eigenschaft, die gerade in Bezug auf LIGNA unzutreffend ist und die jedoch ein essentielles Attribut für ein Werk nach Adorno darstellt: Es ist vor allem, das „in-sich-geschlossen-sein“ desselben.<sup>120</sup> Dies bedeutet nämlich vor allem in Bezug auf die Rezipient\*innen, die solche Kunstwerke rezipieren, dass diese keinen Einfluss auf diese haben. Sie können somit weder die Form, Material, noch den Gehalt oder die Anordnung des Werks bestimmen. Innerhalb dieser Sichtweise können ausschließlich die Künstler\*innen Anspruch auf eine schöpferische und kreative Tätigkeit in Anspruch nehmen, nicht jedoch die Rezipient\*innen. Für diese gilt es die Intentionen der Künstler\*in zu verstehen.<sup>121</sup> Dass diese Ansicht insbesondere unter der Betrachtung der künstlerischen Tätigkeit von LIGNA als überholt und unpassend gilt, müsste hier im Grunde nicht näher erläutert werden. Die Kunst LIGNAs verwirklicht sich gerade erst durch das Eingreifen der Rezipient\*innen.

Neben diesem neuen Fokus auf die Rezipient\*innen ist es vor allem die Überschreitung der Grenzen innerhalb der Künste, die die Kunst als Ganzes auf den Kopf stellt. Adorno nennt diesen Prozess „Verfransungsprozess“<sup>122</sup>. In seinem berühmten Vortrag „Die Kunst und die Künste“<sup>123</sup> (Vortrag, 1966/Akademie der Künste Berlin) äußert er sich sehr besorgt darüber

<sup>117</sup> Ebd.

<sup>118</sup> Ebd. S. 85f; und Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. S.15 f.

<sup>119</sup> Vgl. Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation.“, S.79 – S.85.

<sup>120</sup> Ebd. S.93.

<sup>121</sup> Vgl. ebd. S.93f.

<sup>122</sup> Adorno, Theodor W., *Die Kunst und die Künste. Parva Aesthetica*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1967, S.79.

<sup>123</sup> Der Vortrag inspirierte Adorno zum gleichnamigen Aufsatz, der in *Ohne Leitbild* (Frankfurt/M., 1967) publiziert wurde.

und zeigt sich nicht sehr erfreut über diese Entwicklung. Er untermauert den von ihm diagnostizierten Verfransungsprozess zwar vor allem anhand von Beispielen der Musik und der Malerei<sup>124</sup>, erwähnt jedoch auch Plastik und Architektur.<sup>125</sup> Diese Veränderung können jedoch durchaus für das gesamte Kunstsystem geltend gemacht werden. Denn:

„Nach einer Phase der Spezialisierung und Isolierung der einzelnen Künste im 19. Jahrhundert, in der sie ihre Besonderheiten und die innere Logik ihres jeweiligen Materials herausbilden und die Ästhetik die reinen Gattungen propagiert, läßt sich in unserem Jahrhundert eine verstärkte Annäherung zwischen den Künsten [...] beobachten“<sup>126</sup>

Diese von Sanio eben beschriebene „Annäherung zwischen den Künsten“ wird unter anderem mit dem sehr plastischen Begriff der Überlappung<sup>127</sup> oder dem der Entgrenzung<sup>128</sup> bezeichnet: Gattungsgrenzen werden überschritten, oder zwei oder mehrere Kunstgattungen durchdringen und vermischen sich im Rahmen einer künstlerischen Arbeit, wie etwa auch bei der Installationskunst. Die neuen theoretischen Ansätze, die nun notwendig geworden sind, sich dieser Kunst adäquat zu nähern und zu stellen, sollen diesen Neuerungen gerecht werden, Andere Theoretiker\*innen, die sich mit Kunst und deren Einordnung und Verortung im 20. Jahrhundert beschäftigen sind etwa Dieter Mersch, der bereits im vorhergehenden Kapitel zitiert wurde oder auch Umberto Eco. Dieser spricht etwa vom „offenen Kunstwerk“<sup>129</sup>.

„Das ‚offene‘ Kunstwerk hingegen ist nicht eindeutig, es ist mehrdeutig. Es ist nicht fertig, wenn es den Künstler verläßt. Es fordert den Rezipienten zum Auswählen und Neukombinieren von Bedeutung auf. Erst in der Rezeption vollendet sich das Werk des Künstlers.“<sup>130</sup>

Mersch hingegen weist auf die neue vertiefende performative Komponente der neuen Kunstgeneration hin, während Eco verstärkt auf die Rezipient\*innen setzt, die nun als Werkkonstituierend gelten. Beides sind Komponenten, die auch auf LIGNAS Audiowalk zutreffen.

<sup>124</sup> Vgl. Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.80.

<sup>125</sup> Adorno, *Die Kunst und die Künste*, S.158f.

<sup>126</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.69.

<sup>127</sup> Vgl. ebd. S.79.

<sup>128</sup> Vgl. De la Motte-Haber, Helga, „Klangkunst. Jenseits der Kunstgattungen. Weiterentwicklung und Neubestimmung ästhetischer Ideen, in: Klangkunst. Musik-Konzepte Sonderband, hg. Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S.8.

<sup>129</sup> In seinem Werk *Das offene Kunstwerk* legt Umberto Eco seine Überlegungen zu diesem Begriff offen; Eco, Umberto, *Das offene Kunstwerk*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1990.

<sup>130</sup> David, Sabrina, „Diskursive Formate und ihre Rolle für mediale Nachhaltigkeit – Gedanken zu einer Poetik offener Werke“, [www.slow-media.net/diskursive-formate-und-ihre-rolle-fur-mediale-nachhaltigkeit-%E2%80%93-gedanken-zu-einer-poetik-offener-werke](http://www.slow-media.net/diskursive-formate-und-ihre-rolle-fur-mediale-nachhaltigkeit-%E2%80%93-gedanken-zu-einer-poetik-offener-werke), Zugriff am: 16.09.2013; oder David, Sabrina, „Diskursive Formate und ihre Rolle für mediale Nachhaltigkeit – Gedanken zu einer Poetik offener Werke“, *UmweltWirtschaftForum* 19/2012, 2012, S. 165.

Ein weiterer Ansatz findet sich bei Erika Fischer-Lichte. Sie beschäftigt sich verstärkt mit den Bereichen Theater, Performance, sowie mit kulturellen Praxen. Fischer-Lichte räumt sowohl den Rezipient\*innen als auch den performativen Praxen einen fixen Platz in ihren Überlegungen und Theorien ein. Ihre zentrale Sichtweise auf die Zuschauer\*innen als formgebende Komponente bei einer Theateraufführung trägt maßgeblich zur Sprengung des Werkbegriffs innerhalb der darstellenden Künste bei.<sup>131</sup> Nicht mehr die „interne“ Kommunikation<sup>132</sup> auf der Bühne ist formgebend für die Theateraufführung, sondern vor allem jene Prozesse, die sich während der Aufführung zwischen Zuschauer\*innen und Schauspieler\*innen abspielen, wie die Dynamik des Beisammensein dieser beiden Gruppen.

„Eine Aufführung entsteht aus der Interaktion aller Teilnehmer, d.h. aus der Begegnung von Akteuren und Zuschauern.“<sup>133</sup>

Diese Aufführungs-konstituierenden Prozesse, die sich zwischen Zuschauer\*innen und Schauspieler\*innen ereignen, subsumiert Fischer-Lichte unter dem Terminus leibliche Kopräsenz<sup>134</sup>. Diese ist für Fischer-Lichte nicht nur maßgeblich für eine Theateraufführung im konventionellen Sinne, also für eine bestimmte Publikums-Schauspieler-Situation im Theater, sondern ist viel weit gefasster:

„Der Gang durch die Stadt ist ein Auftritt. Öffentliche und private Räume werden in ihrer Funktion hinterfragt und können hierbei zum Ort für ästhetische Erfahrungen werden. Der Transformation der Räume entspricht eine Neubefragung der zeitlichen Disposition von Kunst. Anfang und Ende, Dauer und Verlauf fallen aus dem Rahmen konventioneller Muster.“<sup>135</sup>

Bei Fischer-Lichte stellt der Aufführungs-Begriff einen Schlüsselbegriff dar, der nicht nur auf die neuen Formen und Neuerungen in der Kunst zu reagiert, sondern der sich auch auf die soziokulturellen Bereiche des Lebens ausweitet.<sup>136</sup> Das Schlagwort der „Cultural

<sup>131</sup> In *Die Entdeckung des Zuschauers* zeigt Fischer-Lichte auf, wie der Zuschauer vom (vermeintlich) passiven Anwesenden einer Theatervorstellung nun zu einer formgebenden Komponente einer Aufführung avanciert. Das geschieht vor allem dadurch, dass die Rezipient\*innen mit neuen theoretischen Ansätzen betrachtet werden; vgl.: Kapitel „Die Entdeckung des Zuschauers“ S. 9-40.

<sup>132</sup> Fischer-Lichte, *Entdeckung des Zuschauers*. S. 10.

<sup>133</sup> Fischer-Lichte, Erika, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, in: *Kunst der Aufführung - Aufführung der Kunst*, hg: Erika Fischer-Lichte/ Clemens Risi, Berlin: Theater der Zeit 2004, S. 11; Hierbei handelt es sich um die erste von vier Thesen zum Aufführungsbegriff von Fischer-Lichte.

<sup>134</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/M: Suhrkamp<sup>6</sup> 2009, S. 47.

<sup>135</sup> Erika Fischer-Lichte/Clemens Risi (hg.), *Kunst der Aufführung - Aufführung der Kunst*, S.7.

<sup>136</sup> Eine Aufführung ist nach Fischer-Lichte untrennbar mit performativen Praxen verknüpft. Mit der Ausweitung des Performance- bzw. Aufführungsbegriffs auf kulturelle Praxen und jegliche Performances erntet Fischer-Lichte jedoch nicht nur Zuspruch. (Unter performativen Praxen versteht man verkürzt gesagt die wirklichkeitsbildende und selbstreflexive Komponente von Handlungen) Ebene diese „überstrapazierte“

Performance“ greift diese Aspekte des Aufführungsbegriffs auf und meint etwa Feste, Rituale, politische Veranstaltungen, Sportwettkämpfe, Spiele, Modeschauen und Verkaufsshows.<sup>137</sup> Im Sinne von Fischer-Lichte sind die Audiowalker\*innen bei „Verwisch die Spuren“ bei ihrem „Gang durch die Stadt“ als Protagonist\*innen zu denken, ganz im Sinne des Titels dieser Arbeit: „Wir sind die Performance!“<sup>138</sup>. Allerdings ist gerade die Frage nach der Kopräsenz nicht im konventionellen Sinne zu beantworten, da es sich hier um ein „heimliches Theater“<sup>139</sup> (siehe Kapitel 3.1) handelt. Der Audiowalker ist der einzige, der um seinen Status weiß. Dies modifiziert die möglichen Interaktionen mit anderen Menschen ungemein. Wenn die Audiowalker\*in etwa mit folgender Handlungsanweisung konfrontiert ist –

„2: Wo befindet sich der größte Menschauflauf in der Nähe?  
1: Stellen Sie sich dazu.“<sup>140</sup>

– stellt das für die Audiowalker\*in eine maßgebliche Komponente für die Realität des Audiowalks dar und beeinflusst das eigene Verhalten maßgeblich. Für den „Menschauflauf“ mag das Beisein der Audiowalker\*in völlig unspektakulär sein, und wird wahrscheinlich von den meisten Personen nicht einmal bemerkt. Beide Parteien – Audiowalker\*in und Menschauflauf – haben eine differente Ausgangsbasis. Das spiegelt sich wiederum in deren unterschiedlichen körperlichen Handlungen als auch in deren Gedanken wieder. Wenn Fischer-Lichte also von einer „Interaktion aller Teilnehmer\*innen“ spricht, handelt es sich bei „Verwisch die Spuren“ nicht ausschließlich um Teilnehmer\*innen im konventionellen Sinn. Die Interaktion verlagert sich nämlich zu einem großen Teil von anderen menschlichen Teilnehmer\*innen auf eine Interaktion mit sich selbst und auf eine Interaktion mit dem Stadtgefüge.

Um diese Verlagerung der Kopräsenz zu verdeutlichen hier ein kurzer Vergleich mit den „walking concerts“ von Oliver Hangl (siehe Kapitel: 2.4.1). Bei diesen Aktionen ist für Außenstehende ersichtlich, dass es sich zum einen um eine nicht alltägliche Aktion handelt. Alle Teilnehmer\*innen tragen übergroße Schalen-Funkkopfhörer im einheitlichen Design.

---

Verwendung des Performativen in *Kulturen des Performativen* (Fischer-Lichte, 1998) führt zu Kritik, da so viele unterschiedliche Praxen unter diesem Terminus subsumiert werden, dass dieser Begriff somit in Gefahr läuft sinnentleert zu sein und „dieser Terminus einfach nur, etwas „zu tun““ bedeutet; vgl.: Angerer, Marie-Louise, „Performance und Performativität“, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, hg: Hubertus Butin, Dumont 2002, S.242.

<sup>137</sup> Fischer-Lichte, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, S.11.

<sup>138</sup> Der Begriff „Performance“ wird bei Fischer-Lichte mit dem dt. Begriff Aufführung gleichgesetzt; Fischer-Lichte, „Aufführung“, in: *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg: Erika Fischer-Lichte/Doris Kolesch, Stuttgart: Metzler 2005, S.16.

<sup>139</sup> Vgl. Howosaka, „Der Walkman –Effekt“, S. 246.

<sup>140</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz 30, „Spuren“.

Demgegenüber steht die Künstler\*in mit seinem tragbaren Laptop, Instrument und Mikrofon. Durch Verhalten, Auftreten und Attribute kann sie bei genauerer Betrachtung von seinem Publikum unterscheiden werden. Kommt ein Kontakt mit Außenstehenden zustande, ist dieser nicht heimlich, er wird von beiden Seiten freiwillig gesucht. Jeder ist sich seines Status bewusst.

Eine letzte Alternative, die im Rahmen dieses Exkurses zum erweiterten Kunstbegriff von Sanio vorgestellt wird, stellt jener Ansatz von Joseph Beuy dar. Bezeichnend ist hier, dass es sich um ein Konzept von Künstler\*innenseiten handelt, im Gegensatz zu den bisherigen Konzepten. Diese Alternative nennt sich „soziale Plastik“ und wird ebenfalls mit dem Überbegriff des „erweiterten Kunstbegriffs“ betitelt. Die Erweiterung des Kunstbegriffes bezieht sich bei Beuys auf die Erweiterung der Kunst in den Bereich des alltäglichen Lebens. Der berühmte Ausspruch „Jeder Mensch ist ein Künstler“<sup>141</sup> kann auf das Konzept der sozialen Plastik bezogen werden. Gemeint ist damit, dass jeder Mensch durch künstlerisches Handeln - im Sinne von kreativem Handeln -, seine alltägliche Realität und somit in letzter Konsequenz auch gesellschaftliche Zustände verändern kann:

„Kunst ist hier vielmehr auch und vor allem die auf die sozialen Konsequenzen hin reflektierte Handlung.“<sup>142</sup>

Die alltägliche Realität kann somit durch „plastisches Gestalten“<sup>143</sup> ebenso wie eine Plastik, gehandhabt und geformt werden. Betrachtet man „Verwisch die Spuren“ unter der Prämisse der sozialen Plastik ist die Audiowalker\*in tatsächlich Künstler\*in durch kreatives Handeln im alltäglichen städtischen Raum. Im Sinne von LIGNA kann dieses Handeln als Audiowalker\*in gesellschaftliche Zustände verändern, indem man altbekanntes neu bespielt und sich von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zu kritischen Gedanken zu den Bereichen des „Öffentlichen“ und dem „was geht und was nicht geht“ inspirieren lässt. Dieses Konzept rangiert unter den Utopien.<sup>144</sup>

---

<sup>141</sup>Zumdick, *PAN XXX tt. Joseph Beuys als Denker. Sozialphilosophie – Kunsttheorie – Anthroposophie*, Stuttgart: Mayer2008, S.12.

<sup>142</sup> Lange, Barbara, „Soziale Plastik“, in: DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst, Hg: Hubertus Butin. Köln: Dumont 2002, S. 276.

<sup>143</sup> Ebd.

<sup>144</sup> Ebd.

### 3.4. Die drei Kategorien Publikum, Künstler\*in, Material

Der erweiterte Kunstbegriff steht für jene künstlerischen Formen, die nicht ohne weiteres in das klassische System der Künste eingeordnet werden können, wie „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Gleichzeitig stellt er ein Analysewerkzeug für diese Formen dar. Dies tut er erstens, indem er den analytischen Blick insbesondere auf die Rezipient\*innen und den spezifischen Akt der Rezeption legt. Zweitens führt er die neue Kategorie der ästhetischen Situation ein, die das Werk abgelöst hat. Die Kategorien (1) Künstler\*in, (2) Publikum und (3) Material rücken in den Vordergrund<sup>145</sup>. Diese Kategorien haben eine besondere Relevanz, da diese innerhalb „einer Vielzahl von Tendenzen und Strömungen [...] als grundlegende Dimensionen einer ästhetischen Situation“ freigelegt und erforscht werden können.<sup>146</sup> Diese könnten nach Sabine Sanio gar einen höheren Stellenwert als die Unterteilung in Raum- und Zeitkünste erlangen – was sich mit der Aufwertung des Rezeptionsprozesses deuten lässt; wenn diese auch vermutlich nie ganz an Bedeutung verlieren werden. Sanio schreibt hierzu<sup>147</sup>:

„Grundsätzlich wäre es heute durchaus möglich, die Künste nicht nach Raum und Zeitkünsten oder den verwendeten Materialien zu unterscheiden, sondern danach, ob die Haltung des Publikums, die Rolle eines Akteurs oder Interpreten oder die Qualität bestimmter Objekte und Materialien Thema der ästhetischen Situation werden.“<sup>148</sup>

Diese Kategorien haben somit eine enorme Aufwertung erfahren und es gilt diese auf ihre bestimmten Qualitäten hin zu befragen. Bei „Verwisch die Spuren“ ist dies eine besonders sinnvolle Vorgehensweise, da gerade diese traditionellen Kategorien hier auf den Kopf gestellt werden. Da diese Kategorien jedoch in eine lange Tradition eingebettet sind und sich Sanio mit ihrem erweiterten Kunstbegriff begrifflichen Konstanten (Publikum, Künstler, Material) bedient, erwies sich diese Methode als besonders fruchtend, da die Fragestellungen, die zu Beginn dieses Kapitels gestellt wurden auf einer eher traditionellen Denkweise basieren. Um diese neuen Potenziale aus den traditionellen Begriffen herauszukristallisieren, werden im Folgenden die Möglichkeiten dieser Begriffe aufgezeigt, bzw. der neue Umgang der Künstler\*in mit diesen Kategorien:

<sup>145</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.94f.

<sup>146</sup> Ebd., S.96.

<sup>147</sup> Diese Unterteilung in Raum- und Zeitkünste ist vor allem für die Ästhetik der bildenden Kunst und die der Musik relevant, da es hier um die Entfaltung des Materials geht, die letztendlich zur Bildung der Kunstwerke führt. Bei Kunstwerken der bildenden Kunst ist es die Entfaltung im Raum, bei der Musik, die Entfaltung in der Zeit. Beides ist den Kunstwerken immanent und weniger eine Leistung der Rezipient\*innen. In der darstellenden Kunst ist diese Unterscheidung weniger impulsgebend für ästhetische Theorien.

<sup>148</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.96.

Zur Kategorie der Künstler\*in formuliert Sanio zunächst, dass „Formen, bei denen der Künstler selbst Thema der ästhetischen Situation wird, bei denen er als ein Interpret oder Akteur im Mittelpunkt steht, kein wirklich neues Phänomen [darstellen]“<sup>149</sup>, wenn diese auch aufgrund veränderter und auch experimentierender Produktionsweisen einen durchaus innovativen Stellenwert einnehmen können. Die eigentliche Neuerung und Thematisierung der Künstler\*in erfolgt dann, wenn die Künstler\*in „die Konzeption und Realisierung der ästhetischen Situation so weit als möglich an das Publikum“ abgibt. Als Beispiel nennt Sanio hier das berühmte Stück *silence* von John Cage. Die Publikumsgeräusche konzipieren hier das Stück. Cage gibt lediglich einen zeitlichen Rahmen vor. Er generiert somit beim Publikum eine ästhetische Haltung<sup>150</sup>, was so zu einer ästhetischen Erfahrung führt. Im Folgenden wird untersucht, inwieweit LIGNA „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ die Realisierung der Situation an die Rezipient\*innen abgeben und wie dies zu bewerten ist.

Als Beispiel für Ansätze, in denen das Publikum selbst zum Thema der ästhetischen Situation wird, nennt Sanio etwa das populäre Beispiel von Peter Handkes *Publikumsbeschimpfung*, als auch Marcel Duchamps Werk *étant donnés*, indem der Voyeurismus und die Lust am Schauen in der Kunst thematisiert wird.<sup>151</sup> **Im Folgenden wird untersucht und aufgezeigt, inwieweit das Publikum selbst bei „Verwisch die Spuren“ thematisiert wird und auf welche Weise diese geschieht.**

Zum Material hält sich Sanio eher bedeckt. Sie verweist jedoch auf die Tendenz der Kunst sich an den Alltag anzunähern, um dort ästhetische Potentiale freizulegen. Somit kann auch das Alltägliche als Material der Kunst fungieren. **Was nun als Material in „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ angesehen werden kann, ist insofern herausfordernd, als da der städtische Raum Teil dieser Situation ist, sowie die Tatsache, dass es zwei Schöpfer\*innen gibt:** Die konzipierende Künstlergruppe LIGNA und die realisierenden Rezipient\*innen mit dem Status von Akteur\*innen.

---

<sup>149</sup> Ebd. S.97.

<sup>150</sup> Vgl. ebd. S.98

<sup>151</sup> Vgl.ebd. S.97.

### 3.5. Die Künstler – Die Rolle LIGNAs

Wie kann die Rolle von LIGNA nun bewertet werden? Wie bereits angedacht gibt es bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin.“ zwei Schöpfer: Das sind zum einen LIGNA, zum anderen die ausführenden Audiowalker\*innen. LIGNA stellen mit dem erweiterten Kunstbegriff (Sanio) eine ästhetische Situation für mögliche Rezipient\*innen her. An der Situation selbst nehmen LIGNA jedoch nicht teil. Sie haben ihre Performance sowohl an die Erzähler\*innenstimmen aus den Kopfhörern abgegeben, als an die Audiowalker\*innen selbst. Ganz im Sinne von Sanio greifen sie damit eine Tendenz in der Kunstproduktion auf, die seit dem 20. Jahrhundert von vielen Künstler\*innen aufgegriffen wird:

„Die Möglichkeit, den Anteil des Künstlers auf ein Minimum zu reduzieren, zählt zu den wichtigsten Etappen der Kunst des 20. Jahrhunderts.“<sup>152</sup>

Die Rezipient\*innen – nun gleichsam als Produzent\*innen und Akteur\*innen agierend – sind gestaltgebend für „Verwisch die Spuren“. Bei „Verwisch die Spuren“ stehen die Rezipient\*innen im Mittelpunkt und nicht die Künstler\*innen, wie es etwa in den darstellenden Künsten der Fall ist, oder auch in den Bildenden Künsten, wenn man davon ausgeht, dass ursprünglich den Künstler\*innen die hauptsächliche Schöpfer\*innenrolle zukommt.

Dass die Audiowalker\*innen LIGNA ihre Position als Künstler und somit ihre Schöpferrolle streitig machen ist jedoch unwahrscheinlich. Da LIGNA ihre Rezipient\*innen ohnehin als Produzent\*innen begreifen, führen die Audiowalker\*innen den Audiowalk durch dessen Vollzug zu dessen wahrer Bestimmung. Dies tun sie, indem sie sich auf dieses kleine Abenteuer mit sich selbst und der Stadt einlassen. Die Audiowalker\*innen bespielen das Areal rund um den Alexanderplatz bis hin zum Schloßplatz auf eine neue Art und Weise. Hierbei begehen sie das Areal, indem sie den Ort bewusst ansehen und dem Hörraum der Audioblasen lauschen, ebenso dem Klang der Stadt. Die Audiowalker\*innen treten so aus einem traditionellen Rezipient\*innen-Dasein hinaus und erfahren dadurch eine Aufwertung. Der Künstler hingegen setzt den Rezipient\*innen kein vollendetes „Werk“ vor, sondern es handelt sich mehr um ein Angebot zu einer ästhetischen Erfahrung:

„Der Künstler wird vom Helden und Superstar zum Dienstleister in der Zivilgesellschaft, der Besucher zum Held und zum Star, zumindest gleichwertig mit dem Kunstwerk und dem Künstler.“<sup>153</sup>

---

<sup>152</sup> Ebd., S.100.

Man kann LIGNA somit als „fasciliators“ (Vermittler) begreifen, anstatt von „creators“ (Schöpfer).<sup>154</sup> „Der Künstler tritt in diesem Sinne nicht als ‚creator‘ – als jemand der selbst etwas herstellt – in Erscheinung, sondern als ‚faciliator‘ – als jemand der etwas [in diesem Fall Handlungen] ermöglicht.“<sup>155</sup> Den Audiowalk als schöpferischen Prozess hervorzubringen, obliegt nun den Audiowalker\*innen. Als Vermittler stellen LIGNA eine Kommunikationssituation zwischen den Rezipient\*innen und dem städtischen Raum her, für den „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ konzipiert ist. LIGNA vermitteln zwischen den Teilnehmer\*innen und der Stadt. Was LIGNA kreieren, ist im Grunde die Möglichkeit neuer Wahrnehmungs- und Sichtweisen auf einen spezifischen eigentlich alltäglich geprägten Raum. Sie schaffen zudem Voraussetzungen für Selbstbeobachtungen und Selbstwahrnehmungen. Oskar Bätschmann versteht die Künstler\*innen in einem solchen Zusammenhang als „Erfahrungsgestalter“.<sup>156</sup>

Erfahrungsgestaltung „impliziert den schwierigen Wandel des Publikums zum aktiven [...] Partner und richtet sich auf Partizipation und Einbezug durch Einladung Verlockung, Überwältigung, Schock und Gefährdung.“<sup>157</sup>

Erfahrungen werden in jedweden Situationen gemacht, auch am Schalter im Postamt. Diese sind jedoch nicht gestaltet und bieten in der Regel keinen Mehrwert oder besonders intensive Erfahrungen. Da ästhetische Erfahrungen und die Erlebnisse der Audiowalker\*innen nun im Vordergrund stehen, ist es nun Aufgabe der Künstler\*innen, den Rezipient\*innen einen Spielplatz an Eindrücken zu bieten, die eine Bereicherung für diese darstellen.

---

<sup>153</sup> [www.neuegegenwart.de/ausgabe52/weibel.htm](http://www.neuegegenwart.de/ausgabe52/weibel.htm); Zugriff am: 29.04.2013.

<sup>154</sup> Sandra Umathum übernimmt das Wortpaar „fasciliator“/„crator“ von Felix Phillip Ingold, *Der Autor am Werk. Versuche über Literarische Qualität*, München: Hanser 1992, S. 327.;vgl. auch: Umathum, Sandra/Rentsch, Stefanie,

„Vom Gehorchen. Über das Verhältnis von Handlungsanweisungen und ästhetischer Erfahrung“, o.J., [www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth\\_erfahrung/aufsaeetze/umath\\_rentsch.pdf](http://www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth_erfahrung/aufsaeetze/umath_rentsch.pdf), Absatz 4, Zugriff am: 16.09.2013 oder in: Sonderforschungsbereich 626 (hg.), *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*, Berlin 2006.

<sup>155</sup> Umathum, Sandra, „Do it yourself!“, in: *Kunst der Aufführung. Aufführung der Kunst*, hg: Erika Fischer-Lichte /Clemens Risi. Berlin: Theater der Zeit 2004, S.121.

<sup>156</sup> Vgl. Bätschmann, Oskar, *Ausstellungskünstler. Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Köln: DuMont 1997, S. 232f oder Umathum „Vom Gehorchen“, Absatz 4, Der Begriff „Erfahrungsgestalter“ wurde von Umathum, inspiriert durch Bätschmann, kreiert.

<sup>157</sup> Bätschmann, *Ausstellungskünstler*, S. 233.

### 3.6. Das Material – eine Einführung zum besseren Verständnis

Der Begriff des Materials bietet eine hervorragende Möglichkeit, die Komponenten zu betrachten, aus denen der Audiowalk gemacht ist. Bereits im vorhergehenden Kapitel „Die Künstler – Die Rolle LIGNAs“ wurde auf das Material verwiesen, wenn es auch noch nicht als solches benannt wurde: Es sind unter anderem etwa die Stimmen aus den Kopfhörern, die als Material verstanden werden können. Unter diesem Begriff kann im Grunde all jenes subsumiert werden, das konstituierend für den Audiowalk ist, jedoch außerhalb der Audiowalker\*innen liegt.<sup>158</sup> Im allgemeinen Zusammenhang wird *Material* als „Stoff, Rohstoff, Werkstoff [oder] auch [als] Gesamtheit von Hilfsmitteln, Gegenständen, Unterlagen, die man zur Herstellung von etwas, für eine Arbeit [...] o.Ä. braucht“<sup>159</sup> definiert. Auch der Materialbegriff aus der Kunstwissenschaft weicht ursprünglich nicht sonderlich von dessen nicht-künstlerischer Bedeutung ab. In Pfisters Lexikon für Kunstwissenschaft findet sich Ähnliches: Der Begriff leitet sich vom lateinischen *materia* ab und bedeutet ursprünglich Bauholz, Naturholz, Vorrat, Rohstoff.<sup>160</sup> Damit sind Materialien – natürliche und artifizielle - gemeint, die weiterverarbeitet werden.<sup>161</sup> Das Material „unterliegt also der Veränderung durch Bearbeitung.“<sup>162</sup> Ursprünglich waren dies in der Kunst hauptsächlich Werkstoffe wie etwa Holz, Steinarten, Metalle- und Edelmetalle.<sup>163</sup> Bei LIGNA sind es freilich andere „Werkstoffe“, die den Audiowalk konstituieren, Material muss hier im weitesten Sinn verstanden werden, da besonders der städtische Raum ein wesentlicher Bestandteil des Audiowalks ist.<sup>164</sup> Doch auch LIGNA bereiten bestimmte Rohstoffe auf, die dann in einem ersten Schritt zu den Audiofragmenten verarbeitet werden. Dies sind etwa die Stimmen aus den Kopfhörern. LIGNA führten Regie – sie legten fest, wann welcher Satz von welcher Schauspieler\*innenstimme (auch Klangfarbe und Emotion) gesprochen werden sollte und stellten das Textmaterial für diese zusammen. LIGNA haben somit „Rohstoffe“ ausgewählt und dann zu etwas verarbeitet, dass Grundlage des Audiowalks

---

<sup>158</sup> Gefühle und gedankliche Assoziationen sind ebenfalls Teil des Audiowalks. Diese liegen jedoch im Inneren der Rezipient\*innen begründet.

<sup>159</sup> [o.A.], Brockhaus, „Band 14“, in: *Enzyklopädie in 24 Bänden*, Mannheim: Brockhaus<sup>19</sup> 1992, S.303.

<sup>160</sup> Wagner, Monika, „Material“, in: Metzler Lexikon Kunstwissenschaften, hg. Ulrich Pfister. Stuttgart: Metzler<sup>2</sup> 2011, S.282.

<sup>161</sup> Vgl. ebd.

<sup>162</sup> Ebd.

<sup>163</sup> Ebd.

<sup>164</sup> Man sieht an „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ deutlich, dass sich der Materialbegriff mit den Jahrhunderten erweitert hat. Vor allem im 20. Jahrhundert entdeckte die Kunst Materialien für sich, die als rahmensprengend bezeichnet werden können. Das gilt nicht nur für synthetische Materialien, sondern auch für altbekannte „Materialien“, die nun völlig neu verwendet wurden.

oder Audiowalk-Baukasten genannt werden kann. Der Audiowalk selbst existiert jedoch nur im Tun, im Handeln, im performativen Akt. Erst in einem zweiten Schritt kommt es somit zur Freisetzung des tatsächlichen Audiowalks mit Smartphone und Kopfhörer. Dieser obliegt dann nicht mehr LIGNA, sondern den Rezipient\*innen, denen nun eine maßgebliche, schöpferische Rolle zukommt. Diese können aus einem Materialpool, der von LIGNA kreiert wurde, auswählen. Somit wird bereits deutlich, dass jeder Audiowalk ein ganz Individueller ist. Was noch hinzukommt ist, dass dieser Audiowalk in einem öffentlich zugänglichen Raum stattfindet.

### 3.6.1. Das Material von „Verwisch die Spuren!“

Die ursprüngliche Bedeutung von Material ist ein Stoff, der von einer Künstler\*in zur Weiterverarbeitung verwendet wird (vgl. 3.6). In Bezug auf „Verwisch die Spuren“ bedeutet dies nun eine schöpferische Arbeitsteilung zwischen LIGNA und den Audiowalker\*innen. Beide haben ein spezifisches Material zur Verfügung und beide verfahren auf ihre besondere Weise damit.

1. LIGNA liefern die Basics bzw. das Baumaterial für den Audiowalk. Die Audiowalker\*innen sind dazu angehalten diese Basics zu ihrem individuellen Kunsterlebnis weiterzuverarbeiten. Dazu dienen ihnen die 32 gestalteten Audiofiles, die von Mitglieder\*innen des Ensembles des deutschen Theaters Berlin eingesprochen wurden. LIGNA waren hier für die formale und inhaltliche Gestaltung verantwortlich.
2. Wie bereits im vorhergehenden Kapitel angeschnitten, muss Material bei „Verwisch die Spuren“ in einem breiteren Zusammenhang verstanden werden. Die Stimmen kommen nämlich nicht aus dem Äther, sondern aus Kopfhörern. Es handelt sich hier um essentielles *Trägermaterial* für diese. Der eigene Körper steht für die Stimmen nicht mehr zur Verfügung. Sie können nur mehr auf Tonträgern existieren. Handelt es sich bei diesem Hilfsmittel zwar nicht um eine gestaltete, noch künstlerisch wertvolle Komponente, ist der Audiowalk ohne Kopfhörer nicht denkbar, ebenso wenig wie ein Gemälde ohne Leinwand denkbar ist. Diese Stimmen müssen desweiteren auch beliebig abrufbar sein, also gespeichert werden können. Hierzu dient etwa die Festplatte des Smartphones. Das Trägermaterial, stellt somit die technische Entität des Audiowalks dar, ohne die „Verwisch die Spuren“ in dieser interaktiven Form nicht möglich wäre.
3. Eine weitere Komponente, die nicht unberücksichtigt bleiben darf, wenn vom Material die Rede ist, ist der städtische Raum. Sanio versteht unter dieser Komponente das Alltägliche.

Wenn in diesem alltäglichen Raum künstlerisch agiert wird, ist dieser dazu prädestiniert den Rezipient\*innen ästhetische Potentiale zu offenbaren. Dies kommt zunächst während der Rezeption der Audiofragmente zu tragen. Die 32 Audiofragmente wurden nämlich nicht für einen beliebigen städtischen Raum gestaltet, sondern *site-specific* für ganz konkrete Orte. Stellen LIGNA den städtischen Raum zwar nicht im materiellen Sinn her, verweisen sie jedoch auf diesen und stellen eine besondere Aufmerksamkeit für diesen her. Auch die Wege die zwischen den Audiofragmenten zurückgelegt werden, sind voller „Material“: die Geräusche, die Gebäude, die Wege, die Pflanzen. Somit alles, das während des Audiowalks rezipiert wird:

„Flanieren [als Praxis der Audiowalks, Anm.] ist eine Art Lektüre der Straße, wobei Menschengesichter, Auslagen, Schaufenster, Café-Terrassen, Bahnen, Autos Bäume zu lauter gleichberechtigten Buchstaben werden, die zusammen Wort, Sätze und Seiten eines immer neuen Buches ergeben.“<sup>165</sup>

Welche Anteile des städtischen Raumes nun Teil des individuellen Audiowalks werden, entscheidet sich immer erst im Moment. Das Material kann bei „Verwisch die Spuren!“ als Setzkastensystem begriffen werden. Es gibt einen Setzkasten, der vorgegeben ist (Rahmen), die Ausgestaltung und Anordnung der einzelnen Komponenten – womit und wie bestücke ich diesen Setzkasten? – verläuft jedoch ganz individuell. Zudem kommt hinzu, was die Unberechenbarkeit des öffentlichen Raumes benannt werden kann. Die Anteile, die den öffentlichen Raum als Ganzes ausmachen – Menschen, Architektur, Pflanzen, Geräusche etc. – können sich von Tag zu Tag, von Sekunde zu Sekunde neu mischen und neu in Erscheinung treten. Bereits das Wetter ist ein großer Einflussfaktor. Ist der Bereich um den Fernsehturm an einem sonnigen Tag eine Touristenhochburg, ist er an einem regnerischen Tag weniger frequentiert. Zudem beeinflusst das Wetter auch Tagesstimmungen, die eigene und die der anderen.

---

<sup>165</sup> Hessel, Franz, *Ein Flaneur in Berlin*, Berlin: Das Arsenal 1984, S.145 oder Audiofile HandySz0101, „Flaneur“.

### 3.6.2. Das Alltägliche als Material

„Verwisch die Spuren“ ist eines von vielen Kunstwerken und Kunstprojekten, die seit dem 20. Jahrhundert, hinaus aus dem institutionalisierten Kunstraum in den öffentlichen Raum gegangen sind.<sup>166</sup>

Jene Eigenschaft, die im Gegensatz zum Kunstraum im besonderen Maße für den öffentlichen Raum steht, ist das ihm anhaftende Alltägliche. Indem das Alltägliche bei „Verwisch die Spuren!“ als Material fungiert, erhält man die Chance das ästhetische Potential des Alltags freizulegen. Unter „normalen“ Umständen bleibt uns der Zugang zu diesem Potential verwehrt. Das ästhetische Potential (als Potential für etwas Besonderes) – ist jedoch bereits im Alltäglichen (im Sinne von Gewohntem) angelegt. In Anlehnung an diese beiden Qualitäten spricht Golo Föllmer von einer „Dualität des Alltäglichen und Außeralltäglichen.“<sup>167</sup> Dieses Gegensatzpaar, auf das er sich bezieht, stammt von Max Weber und bezeichnet keine Raumsituationen, sondern eine bestimmte Beschaffenheit von Handlungen.<sup>168</sup> Alltägliches Handeln ist nach Weber „durch häufige und regelmäßige Wiederholungen gewisser Handlungen“<sup>169</sup> gekennzeichnet – mit hoher Wahrscheinlichkeit sind immer dieselben Handlungen Teil unserer Morgenroutine, so entsteht Alltag. Außeralltägliches Handeln hingegen kann mit Begriffen wie Fest und Feier in Verbindung gebracht werden<sup>170</sup> und wird von Weber mit dem Terminus „Charisma“<sup>171</sup> attribuiert. Dieser wird mit den Begriffen „wirtschaftsfremd, umgestaltend und unstetig“<sup>172</sup> typisiert. Indem Weber die Aufmerksamkeit auf die Handlungen legt, verweist er hiermit gleichzeitig auf das Innewohnen einer schöpferischen Kraft von Handelnden. Die Audiowalker\*innen als Handelnde sind in der Lage mittels spezifischer alltagsfremder und somit charismatischer Handlungen ein außeralltägliches Ereignis (Audiowalk) zu generieren und somit das ästhetische Potential des Alltags freizulegen. Dies ist gerade dort von großer Bedeutung, wo normalerweise im Überschuss alltäglich gehandelt wird. Es können plötzlich Qualitäten entdeckt werden, die sich zuvor dem eigenen Bewusstsein entzogen haben.

<sup>166</sup> Anfang der 30er Jahre waren in Zürich zum ersten Mal zeitgenössische Objekte der Bildhauerei in Parks und auf Straßen zu sehen, vgl. Föllmer, Golo, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und Klingende Räume*, hg. Helga de la Motte-Haber, Laaber: Laaber 1999, S.195.

<sup>167</sup> Ebd. S. 194.

<sup>168</sup> Vgl. Gebhardt, Winfried, *Fest Feier und Alltag. Über die gesellschaftliche Wirklichkeit des Menschen und ihre Deutung*, Frankfurt/M: Peter Lang 1987, S.22.

<sup>169</sup> Föllmer, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, S. 194.

<sup>170</sup> Vgl. Gebhardt, *Fest Feier und Alltag*, S.52.

<sup>171</sup> Föllmer, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, S. 194.

<sup>172</sup> Ebd.

Dieses Alltägliche, das dem öffentlichen Raum innewohnt, wird hier als Material begriffen, da dieser ununterbrochen unterschiedlichste Reize auf die Audiowalker\*in entsendet und somit konstituieren für die ästhetische Situation des Audiowalks ist. Der von LIGNA gestaltete Hörraum (Audiofragmente) entbietet der Teilnehmer\*in einen vergleichsweise kleinen Anteil am Material. In den Folgekapiteln wird dieser alltägliche und somit künstlerisch ungestaltete Raum einer eingehenden Betrachtung unterzogen.

Zunächst wird der

- (1) optische Stadtraum,
- (2) dann der akustische Stadtraum näher beleuchtet.

Obwohl beide in der städtischen Realität untrennbar miteinander verbunden sind, werden diese hier des einfacheren Verständnisses halber getrennt behandelt. Der Schwerpunkt liegt hier insbesondere am akustischen Raum der Stadt, da sich dies aufgrund der akustischen Arbeitsweise LIGNAs angeboten hat. Der akustische Stadtraum prägt die Atmosphäre und das Gepräge der Stadt ebenso wie der optische Raum. Dem Hörsinn und mit diesem einhergehend auch der Welt der Geräusche kommt aus historischen Gründen, die noch aufgezeigt werden, eine geringere Beachtung zu, als dem Sehsinn. Diesem Defizit wird hier versucht entgegenzuhalten und somit wird der Klangraum der Stadt nicht nur in seinem Status quo, sondern auch in seinem Werden aufgezeigt. Der städtische Klangraum kann zudem nicht nur als Ergebnis eines spezifischen Umgangs mit der Stadt angesehen werden. Es können über das Verhältnis Klang – Stadt – Mensch Einblicke über menschliche innere Zustände und das gesellschaftliche Leben dargelegt werden.

### **3.6.3. Der optische und haptische Stadtraum**

Eine ausschlaggebende Komponente für „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ ist der Raum, in dem er stattfindet. Dieser Raum wird als alltäglicher Raum von den Klängen und den Geräuschen einer Stadt konstituiert, als auch von der „harten Materie“<sup>173</sup>. Während ersteres durch seinen ephemeren und flüchtigen Charakter geprägt ist, steht die harte Materie für Eigenschaften wie Beständigkeit und Undurchlässigkeit. Diese prägen die Stadt optisch und haptisch. Alles was wir in der Stadt sehen und anfassen können, kann somit als „harte Materie“ begriffen werden. Jede Mauer, jedes Gebäude, jede Straße, Parkbank und Ampel, jeder Baum und jedes Schaufenster, jedes Auto und jeder Mistkübel etc. kann unter diesem

---

<sup>173</sup> Mitscherlich, Alexander, *Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden*, Frankfurt/M: Suhkamp<sup>14</sup> 1978, S.9.

Begriff subsumiert werden. Der Zusammenklang der materiellen Elemente hat zum einen Auswirkungen auf den visuellen Eindruck, zum anderen haben diese Einfluss darauf, wie wir uns in der Stadt bewegen. Eine Mauer oder ein Zaun sagt uns: Bis hierher und nicht weiter! Wenn du an mir vorbei willst, musst du dir einen anderen Weg suchen. Ein Zebrastreifen sagt uns: Hier ist es besonders günstig die Straße zu überqueren! Eine Straße sagt uns: Ohne Auto oder passendes Vehikel solltest du lieber am Gehsteig bleiben, du bist sonst in Lebensgefahr! Pflastersteine sagen uns: Hier ist Radfahren holprig. Dieselben Pflastersteine sagen den Augen eines Fußgängers wiederum: Hier ist es pittoresk, aber mit sportlichem Schuhwerk ist es bequemer, als mit High Heels. Egal ob es sich hier um kulturelle Zeichen handelt, deren Bedeutungen erlernt wurden, wie etwa die Benutzung eines Zebrastreifens oder die eines öffentlichen Mistkübels, oder ob es sich um Verbots- oder Gebotszeichen in verschriftlichter Form handelt, wie etwa „Betreten verboten“ oder „Durchgang bis auf Widerruf erlaubt“, oder um in der Architektur eingeschriebene Möglichkeiten oder Unmöglichkeiten der Stadtnutzung – all diese Beispiele können als eine Handlungsschablone begriffen werden. Die Hausmauer als Beispiel untermauert dies: Um diese zu überwinden stellt der direkte Weg, denjenigen mit dem größten Energieaufwand dar. Man müsste eine Wand entweder einreißen oder diese durch Überklettern bezwingen. Wie anhand dieses Beispiels ersichtlich wird, bestimmt die harte Materie zu einem sehr großen Grad, wie wir uns in einer Stadt bewegen und wie wir sie nutzen (können). Die Stadt kann im Grunde als überdimensionale Handlungsanweisung begriffen werden. Der „implizite Aufforderungscharakter der Dinge“<sup>174</sup>, den Vilém Flusser auf Objekte und Gebrauchsgegenstände anwendet, kann ebenso auf das Stadtgefüge angewendet werden. Mensch und Stadt kommunizieren so zwar miteinander, dennoch muss an dieser Stelle kritisch angemerkt werden, dass die Bewohner\*innen und Nutzer\*innen auf Handlungsmöglichkeiten zumeist automatisiert, also in ähnlicher Weise reagieren, zumeist insofern sehr unkreativ. Diese Art der Stadtnutzung wurde bereits von der Situationistischen Internationalen<sup>175</sup>, kurz SI, kritisiert. Aus diesem Grund proklamierten sie

---

<sup>174</sup> Umathum, „Vom Gehorchen“, Absatz 8, Umathum beschreibt diesen impliziten Aufforderungscharakter anhand einer Flasche. Je nachdem diese voll oder leer oder halbvoll ist, möchte diese anders gehandhabt werden, vgl.: Flusser, Vilém, *Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen*. München: Hanser 1993. S. 17.

<sup>175</sup> Bei der SI handelt es sich um einen Zusammenschluss von „(anti-)künstlerischen Gruppierungen“, der in Italien in den späten 50ern stattfand. Diese Gruppierung zeichnete sich durch ihr politisches subversives Bewusstsein aus, das jedoch auf künstlerische Weise in den Raum der Gesellschaft einfließen sollte. Dies sollte in Situationen geschehen, die von mehreren Gruppen verwirklicht werden sollte und dazu anregen das bekannte Alltagsleben neu zu denken, indem neue Handlungen gesetzt werden. Vgl. Ottmann, Tanja, *Spektakel, Situation und Spiegel. Soziale Poetik und Überwindung des Gesellschaftszustandes am Beispiel der Situationistischen Internationale*. Berlin: Weidler 2012. S.12 und S.170.

den unitären Urbanismus. „Urbanismus meint hier [...] eine bestimmte Lebensweise, unabhängig von der Stadt als physischem Konstrukt.“<sup>176</sup>

„Das Fernziel war eine Lebensweise in der Kunst, Politik und Alltagspraxis nicht getrennt voneinander bestehen, sondern ‚ein Experimentierfeld‘ für den *sozialen Raum* der zukünftigen Städte‘ und damit Handlungsspielräume eröffnen.“<sup>177</sup>

Die SI übte so nicht nur Kritik an der Stadtnutzung, sondern auch an den bestehenden gesellschaftlichen Verhältnissen. Situationen sollen nun anhand des Vorgefunden spielerisch geschaffen werden (Guy Debord). Die „Trennung zwischen Spiel und alltäglichem Leben“<sup>178</sup>, sollte aufgehoben werden, sowie „das Verschwinden jeglicher, direkt aus ökonomischer Aneignung herrührender Rivalität“.<sup>179</sup> Es sollte bei der Utopie bleiben. Das äußert sich daran, dass das Alltägliche im Stadtgefüge als Spiegel der Gesellschaft vordergründig bleibt. Das ästhetische Potential muss immer erst freigelegt werden.

Das Stadtgefüge von dem hier gesprochen wird, wird im Allgemeinen als „öffentlicher Raum“ bezeichnet. Dieser Raum grenzt sich „zum einen vom Naturraum, zum zweiten sowohl vom privaten Raum als auch vom Arbeitsraum, zum dritten aber speziell vom institutionellen Kunstraum“<sup>180</sup> ab. Das Öffentliche bezieht sich in dieser Begriffskombination in der Regel auf: öffentlich und für jedermann zugänglich. Föllmer bietet in Anlehnung an Pierre Bourdieu wie folgende Definition:

„Unter dem Begriff ‚öffentlicher Raum‘ sollen hier Straßen, offene Areale und Gebäude innerhalb eines vom Menschen kultivierten Gebiete – speziell der Stadtlandschaft – verstanden werden, die Grundsätzlich jeder Person zugänglich sind, d.h. die keiner sozialen Gruppe beispielsweise durch hohes Eintrittsgeld oder die Notwendigkeit eines speziellen Wissens den Zutritt verwehren.“<sup>181</sup>

Im Raum, indem „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ stattfindet, wird in der Regel niemandem der Zutritt verwehrt. Die Einkaufspassage beim Rathaus, mag hierbei eine Ausnahme darstellen.<sup>182</sup> Obdachlose sind dabei – ausgeschlossen von Kaufkraft – nicht willkommen. Gerade auf solche Ungereimtheiten achten LIGNA jedoch in besonderem Maße.

<sup>176</sup> Ngo, Anh-Linh, „Vom unitären zum situativen Urbanismus“, Archplus 183, Mai 2007, S.20.

<sup>177</sup> Ebd.

<sup>178</sup> Perniola, Mario, *Die Situationisten. Prophetie der „Gesellschaft des Spektakels“*, Wien/Berlin: Turia + Kant 2011, S.24.

<sup>179</sup> Ebd.

<sup>180</sup> Föllmer. *Klangkunst im öffentlichen Raum*, S.193f.

<sup>181</sup> Ebd. S.193.

<sup>182</sup> Audiofile HandySz18, „Wetter Passage“; In diesem Audiofragment wird man dazu angehalten eine Einkaufspassage zu betreten und auch eine Ware in die Hand zu nehmen. Es ist anzunehmen, dass Obdachlose – ausgeschlossen von Kaufkraft – hier sonderlich willkommen sind.

Da, bei genauerem Hinsehen – „öffentlich zugänglich“ nur auf eine bestimmte Gruppe von Menschen zutrifft. Dieser Zutritt ist gleichzeitig an ein bestimmtes Verhalten gekoppelt, dass diese Unerwünschten an den Tag legen, bzw. nicht an den Tag legen. Als Paradebeispiel gilt hier das Radioballett (siehe Kapitel 1.1). Im vermeintlich öffentlichen oder zumindest halböffentlichen Raum, gibt es eine lange Liste an Verboten, die in der Hausordnung der Bahnhöfe festgesetzt wurden, wie etwa das „nicht bestimmungsgemäße Verweilen“. Aus diesem Grund scheinen LIGNA es auch bewusst zu vermeiden, das was gemeinhin unter öffentlichem Raum bezeichnet wird, als solches zu benennen. Sie bevorzugen den Ausdruck städtischer Raum. Die Verweigerung des Terminus „öffentlicher Raum“ verweist zugleich auf die politische Dimension von LIGNAs künstlerischer Arbeit. Sieht man sich den österreichischen Gesetzestext an, sieht sich die sprachliche Vorgehensweise von LIGNA bestätigt. Der Begriff „öffentlicher Raum“ ist in diesen Schriften nicht existent, stattdessen gibt es die Straßenverkehrsordnung (StVO), die den Menschen vorgibt, was sie wo zu tun und wo zu unterlassen haben.

Zwei theoretische Positionen können hier im Zusammenhang LIGNAs genannt werden. Erstere prangert vorherrschende Missstände an: Alexander Mitscherlich möchte in seinem Pamphlet zumindest theoretisch „zum Unfrieden anstiften“ und dabei die Unwirtlichkeit unserer Städte aufzeigen. Sanio spricht wiederum von einem ästhetischen Potential, das dem Alltag innewohnt.

#### **3.6.4. Der akustische Raum der Stadt**

Der Klang, das Tönen und die Geräusche einer Stadt, sind gleichsam konstituierend für eine Stadt und ihre Atmosphäre, wie jene Aspekte, die wir mit den Augen wahrnehmen können. Dieser Umstand wird selbst heute noch gerne übersehen oder um es in einer Sprache des Hörens auszudrücken, er wird immer noch gerne *überhört*.

Die Klänge, die eine Stadt aussendet oder die in ihr gehört werden können, sind in jeder Stadt anders. Die spezifischen Laute, die für eine Stadt besonders prägend sind, nennt R. Murray Schafer<sup>183</sup> Grundlaute<sup>184</sup>. Diese Grundlaute unterliegen einem historischen Wandel und stehen

---

<sup>183</sup> R. Murray Schafer erblickte in den 30er Jahren das Licht der Welt. Neben seiner Tätigkeit als Komponist und Klangforscher konnte er sich vor allem durch sein Werk „The Tuning of the World“ einen Namen machen. In den 70er Jahren rief er das „World Soundscape Project“ ins Leben. Klanglandschaften wurden aufgezeichnet um so auch von späteren Generationen nachgehört werden können. Schafer prägte Begriffe, wie „die Soundscape“ und war maßgeblich daran beteiligt, dass dem Hören, wie dem Klang wieder mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird. Um einen guten Überblick und Eindruck über Schafers Arbeit und Intention zu bekommen, eignet sich der einführende Essay von Sabine Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, in: R. Murray Schafer: *Die Ordnung der Klänge*, Mainz: Schott 2010, S. 7 bis S. 32.

in engem Zusammenhang mit den Materialien, die für den Bau der Stadt verwendet wurden und werden, sowie mit welchen anderen Materialien diese in Berührung kommen, wie etwa Pferdehufe auf Kopfsteinpflaster, wie es noch im 18. Jahrhundert üblich war.<sup>185</sup> Eine Stadt, die überwiegend aus Beton und Stahl besteht, klingt anders als eine Stadt deren Straßen, Gehsteige und Häuser aus Holz sind, wie es etwa in vorindustriellen Zeiten üblich war. Man vermag sich an dieser Stelle kurz vorzustellen, wie es sich angehört haben mag, wenn Damenschuhen mit Absatz über einen Holzgehsteig schreiten, die Räder einer Kutsche, die über eine Holzstraße poltern oder das Geräusch eines aus der Hand entglittenen Gegenstandes, das auf einen Untergrund aus Holz auftrifft. Man stelle sich nun dieselben Szenarien auf Kopfsteinpflaster vor. Diese Städte wären lautsphärisch sehr divergent. Um solche klanglichen Sphären kognitiv und begrifflich zu erfassen führt Schafer den Begriff der *Soundscape* ein.<sup>186</sup> Dieser kann als klangliches Pendant zum englischen Wort *landscape* gefasst werden. Dieser Begriff wurde im Deutschen zunächst als „Lautsphäre“ übersetzt. Dies konnte sich letztendlich nicht durchsetzen. Die Dimension des englischen Begriffes vermochte dieser nicht wiederzugeben.<sup>187</sup> Schafer verwendet den Begriff „Soundscape“ als „neutrales Wort für jede akustische Umwelt“<sup>188</sup>. Mit anderen Worten bezeichnet dieser „insbesondere die akustische Hülle, die den Menschen umgibt“<sup>189</sup>. Diese „akustische Hülle“ einer Stadt wird nicht nur durch ihre Materialien geprägt, sondern gerade durch die Menschen, die in ihr leben und in ihr agieren. Die Bewohner\*innen verständigen sich und drücken sich mit ihrem Körper aus. Vor allem die Stimme hinterlässt Spuren in der Soundscape und prägt diese. Die Stimme wird in der heutigen modernen technisierten Stadt jedoch immer mehr verdrängt. Dass diese noch Gehör findet wird zunehmend schwieriger. Neben all den Vorteilen und Angeboten einer Stadt, ist die akustische Ungestalt und Lärmbelästigung problematisch, da sie die Stimme aus der Öffentlichkeit verdrängt. Leider scheint der Prozess der Zunahme der Lautstärke in Städten fortzubestehen. Um diese Zunahme nur anhand eines Beispiels aus dem letzten Jahrhundert aufzuzeigen: Die Lautstärke von Sirenen in Vancouver ist von 88 Dezibel auf 120 Dezibel gestiegen und das innerhalb von nur 70 Jahren.<sup>190</sup>

---

<sup>184</sup> Vgl. Schafer, *Die Ordnung der Klänge*, S.114f.

<sup>185</sup> Vgl. Ebd. S.120 f.

<sup>186</sup> Vgl. Schafer, R. Murray, „Soundscape – Design für Ästhetik und Umwelt“, in: *Der Klang der Dinge. Akustik-eine Aufgabe des Design*, München: Schreiber 1993, S. 11. Ich verwende für den Begriff *Soundscape* den weiblichen Artikel, in Anlehnung an Sabine Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, vgl S. 10.

<sup>187</sup> Vgl. Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, S.14.

<sup>188</sup> Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, S.10.

<sup>189</sup> Ebd.

<sup>190</sup> Vgl. Schafer, „Soundscape – Design für Ästhetik und Umwelt“, S.14.

Diese Entwicklung steht vor allem mit der industriellen Revolution in Verbindung, die für Schafer *die* einschneidende Wende in der klanglichen Umwelt darstellt. Mit den vielen neuen Erfindungen wurden plötzlich Klänge in die Städte getragen, die zuvor noch nie erklingen waren und die zuvor noch nie jemand gehört hatte. Diese Erfindungen trugen vor allem Lärm und Dauerbeschallung in die urbane Soundscape. Von nun an wurden diese Laute Teil des menschlichen Lebens und konnten dieses durchaus dominieren:

„Große Teile der uns umgebenden Geräusch-, Ton- und Klangwelt unterliegen dem historisch-gesellschaftlichen und dem geographischen Wandel. Das Klappern von Pferdehufen und das Scheppern von Milchkanen gehören für die Städter unserer Tage zu einer vergangenen Welt. Mit der elektromechanischen und der elektronischen Revolution entstehen bis dahin unbekannte Geräusche. Industriemaschinen, Eisenbahnen, Autos, Flugzeuge, Telefon, Grammophon, Rundfunk, Fernsehen, Computer produzieren neue Ton-, Laut und Klangwelten [...]“<sup>191</sup>

Erfindungen wie die Nähmaschine, die Schreibmaschine oder Dampfmaschine, sowie auch Bohrmaschine oder mechanischer Webstuhl, brachten völlig neue Geräusche in den privaten und familiären Raum, auf den Arbeitsplatz und in den öffentlich-städtischen Raum. Die Soundscape veränderte sich zu dieser Zeit rasant und scheinbar unwiderruflich. Wie komplex dieser Veränderungsprozess sich gestaltete, wird anhand der Erfindung des mechanischen Webstuhls deutlich: Mithilfe dieser Maschine konnten Stoffe um ein vielfaches schneller gewoben werden als mit ihrer Vorgängerin. Das hatte eine Erhöhung der Nachfrage nach Baumwolle zur Folge. Eine Maschine um den Prozess der Baumwollernte zu optimieren musste her. Der kreative und assoziative Leser mag sich nun vorstellen, welchen Prozess die industrielle Revolution in Gang gesetzt haben mag und welche gravierenden Änderungen dies für den Grundlaut der Städte bedeutete.

Heute sind es andere Maschinen, die den Grundlaut der Städte ihren prägenden Stempel aufdrücken: Der Straßenverkehr ist hierbei eine der Hauptursachen. Dieser scheint nie zu versiegen. In Folge dessen sind es auch die Maschinen, die einen optimalen Verkehrsfluss gewährleisten sollen, wie Dampfwalzen und Presslufthammer. Diese urbanen Geräusche, die diese produzieren, sind wahrlich Abfallprodukte des mechanisierten, technisierten und industrialisierten Lebens. Diese Straßengeräusche und der Baustellenlärm dominieren den städtischen Alltag derart, dass Golo Föllmer in diesem Zusammenhang von einem einzigen akustischen Vordergrund, einem auditiven Nebel spricht<sup>192</sup>, ob dieser akustischen urbanen Lärmattacken.

<sup>191</sup> Wulf, Christoph, „Das mimetische Ohr“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S.9.

<sup>192</sup> Vgl. Föllmer, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, S.197.

Trotz der Bedenklichkeit dieser Entwicklung, soll hier kurz eingelenkt werden: Es soll hier nicht der Eindruck vermittelt werden, dass die Bewohner\*innen der vorindustriellen europäischen Städte keiner Lärmbelastigung ausgesetzt waren, also in einer Höridylle ohnegleichen lebten.

Bewohner\*innen, Straßenausrufer \*innen und Straßenmusiker\*innen konnten durchaus eine Belästigung für die Bewohner\*innen darstellen. Besonders das Rollen von Holzfässern auf Pflaster-Steinboden einen derartigen Radau veranstaltet haben, dass man diese Tätigkeit in Kapstadt als auch in der australischen Stadt Adelaide verboten hatte.<sup>193</sup> Auch Ausrufer konnten durchaus eine Lärmbelastigung für Bewohner\*innen darstellen.<sup>194</sup>

Der Unterschied einer Klangsphäre einer heutigen Stadt und einer mit vorindustrieller Soundscape liegt jedoch in der Möglichkeit bzw. Unmöglichkeit der Differenzierung der Klänge.

Es war früher möglich trotz lärmstarker Zonen die einzelnen Klänge und Laute zu differenzieren und zu unterscheiden. Diese Klangkulisse („Hi-Fi“-Soundscape) ist gekennzeichnet durch „eine Durchhörbarkeit der akustischen Umgebung, die das Öffnen des Wahrnehmungsraumes bewirken soll.“<sup>195</sup> Im Gegensatz dazu gestaltet sich eine heutige urbane Soundscape als „akustischer Wildwuchs“<sup>196</sup>. Diese hörfeindliche Kulisse bezeichnet Schafer als „Lo-Fi“-Soundscape, die sich folgendermaßen äußert:

„Aufgrund breitbandiger, meist maschinell erzeugter ‚Schallwände‘, wie beispielsweise des ständigen Rauschens von Klimaanlage, Straßenverkehr oder Baulärm – für das Gehör kaum zu durchdringen ist und der ein Hineinhören in die Tiefe des Raumes, die Wahrnehmung eines weiten akustischen Horizonts nicht erlaube.“<sup>197</sup>

Diese Soundscape zeichnet sich besonders durch die Dauerhaftigkeit, das Andauern der Laute aus.<sup>198</sup> Betroffen von einer solchen „Lo-Fi“-Soundscape im urbanen Raum ist vor allem die menschliche Stimme, da diese (dauerhaft) verschluckt wird. Das ist mitunter ein Grund, warum sich die Kommunikation auf ein Minimum verringert: Man denke an das Umfeld einer Baustelle im Straßenverkehr, an das Donnern, Dröhnen und permanente Rauschen. Um diese Maschinen zu übertönen, bedarf es einer stimmlichen Kraft und Anstrengung. Die Verständigung der Arbeiter\*innen oder sonstigen Anwohner\*innen beschränkt sich somit auf funktionalste Inhalte, eine Kommunikation ist hier nicht möglich. Die menschliche Stimme

<sup>193</sup> Vgl. Schafer, *Die Ordnung der Klänge*, S.115.

<sup>194</sup> Vgl. ebd. S. 123.

<sup>195</sup> Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, S.10.

<sup>196</sup> Ebd.

<sup>197</sup> Ebd.

<sup>198</sup> Vgl. Schafer, *Die Ordnung der Klänge*, S.146 f.

wurde so nach und nach aus großen Teilen der Städte verdrängt. Zuvor war diese jedoch fester Bestandteil der europäischen Städte: Vor allem fahrende Händler\*innen zählen hier als konstituierend für den Grundlaut vorindustrieller Städte. Sie boten ausrufend Waren feil. Jede Händler\*in hatte dabei sein unverwechselbares Lied und seine unverwechselbare Signatur.<sup>199</sup> Eine weitere Stimme, die nach und nach versiegte, war das Lied der Arbeiter\*innen. Diese verrichteten ihre Tätigkeiten oft singend, „weil die Rhythmen der Arbeit dem menschlichen Atemrhythmus angepasst wurden.“<sup>200</sup> Dieses Lied wurde nicht nur von der Lautstärke der Maschinen geschluckt, der Rhythmus jener Lieder wurde durch jenen (unmenschlichen) der Maschine ersetzt.

Trotz dieser widrigen Umstände und des Verlustes vieler akustischer Eigenarten innerhalb der Städte gibt es auch in großen Städten „Orte der Stimme“ im öffentlichen Raum. Ein schönes Beispiel in Wien sind etwa die 17 Märkte, die Bestandteil des optischen, als auch des akustischen Stadtbildes sind. Dieses Beispiel mag nur auf Wien anwendbar sein, da sich hier Markthallen nie durchsetzen konnten<sup>201</sup>. Das Treiben auf dem Markt ist geprägt von den Verkäufer\*innen, die auf ihre Ware aufmerksam machen wollen, den Menschen die durchflanieren und sich hierbei unterhalten oder gerade Getränke bei den zahlreichen Gastronomielokalen ordern.

Somit konnte hier die Stimme im öffentlichen Raum bewahrt werden. Dass es sich hier eben „nur“ um „Stimm-Inseln“ handelt, wird besonders anhand des Wiener Naschmarktes deutlich. Dieser ist nämlich von zwei verkehrstechnisch besonders frequentierten Straßen umschlossen, der Linken und der Rechten Wienzeile. Der Naschmarkt als „Ort der Stimme“ ist umschlossen von einem „Ort des Lärmes“. Das Verhältnis Naschmarkt und Straße soll hier metaphorisch für die Gesamtsituation der Städte stehen, die Stimmen vom Lärm umschlossen sind und nicht umgekehrt.

### **3.6.5. Der Kirchturm – eine Metapher des Verortungsproblems**

Wie kann es sein, dass die Städte derart unter Lärmverschmutzung leiden? Sind es wirklich nur technische Erfindungen, die das Leben (vermutlich) zwar erleichtern, die jedoch dummerweise zufällig zu viel Lärm produzieren? Mag dies möglicherweise eine Erklärung für den hohen Lautstärkenpegel in den neu industrialisierten Städten des 18. Jahrhunderts

---

<sup>199</sup> Vgl. ebd. S.124.

<sup>200</sup> Ebd. S.122.

<sup>201</sup> Vgl. [diepresse.com/home/panorama/oesterreich/1410899/Die-Liebe-der-Wiener-zu-ihren-Maerkten](http://diepresse.com/home/panorama/oesterreich/1410899/Die-Liebe-der-Wiener-zu-ihren-Maerkten); Zugriff am: 25.06.2013.

sein, kann dies wohl kaum für die Städte des 21. Jahrhunderts gelten. Diese Ursache ist viel tiefgreifender: sie durchzieht unsere gesamte Kultur und prägt unser Denken und unsere *Sichtweise*. Die Ursache dafür liegt viel weiter zurück, als die industrielle Revolution. Der Grundstein wurde bereits vor über 2000 Jahren gelegt, von Platon durchgesetzt und wird als „Primat des Sehens“<sup>202</sup> bezeichnet.

Aufgrund der Vorstellung, dass *geschaute[sic!]* Ideen dem Sein zugrunde liegen, und das Licht – dem Auge zugeordnet – dem Menschen die Erkenntnis bringt (Höhlengleichnis von Platon), ist es ab diesem Zeitpunkt der Sehsinn, der an höchster Stelle steht<sup>203</sup>:

„Das Sehen gilt heute als der privilegierte Sinn [...] Das Ohr hingegen – folgt man den Alltagsgewohnheiten – der Gegenwart ist in Gefahr taub zu werden.“<sup>204</sup>

Diese Hierarchie der Sinne hält bis zum heutigen Tage an. Als Folge davon kommt dem Gehörsinn nur wenig Aufmerksamkeit zu. So gestalten wir zwar unsere sichtbare architektonische Umwelt, schenken aber unserer urbanen Klangkulisse wenig bis gar keine Aufmerksamkeit. So ist es möglich, dass U-Bahn-Stationen entstehen, die zwar optisch ansprechend und zeitgemäß gestaltet sind, die jedoch auf Grund der Winkel der Wände den Schall der einfahrenden Züge genau auf die wartenden Menschen werfen.<sup>205</sup>

Klanggestalterische Maßnahmen finden verstärkt meist nur in Industriezweigen statt, um etwa das Zuschlagen einer Autotür für potentielle Käufer\*innen noch attraktiver zu machen (Akustikdesign<sup>206</sup>) oder als Mechanismen zur Abhaltung von Lärm wie etwa Lärmschutzwände oder Gebote zu Geschwindigkeitsbegrenzungen. Dies stellt jedoch nur eine Symptombekämpfung und keine echte Maßnahme dar. Mechanismen, die der Vermeidung und Verringerung von Lärm im Vorfeld dienen sollen, sind hingegen eine Seltenheit. Von einer aktiven Klanggestaltung sind wir weit entfernt.<sup>207</sup> Dass die Menschen jedoch nicht nur Probleme mit ihren Ohren bekommen, wenn dieser Aspekt des Lebens vernachlässigt wird, sondern dass der Mensch viel substantiellere Defizite dadurch erfährt, soll nun anhand des

---

<sup>202</sup> Welsch, Wolfgang, „Auf dem Weg zu einer Kultur des Hörens?“, in: *Der Klang der Dinge. Akustik – eine Aufgabe des Designs*, hg: Arnica-Verena Langenmaier, München: Schreiber 1993, S.91. und Föllmer, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, S.197.

<sup>203</sup> Vgl. Welsch, ebd.

<sup>204</sup> Schuhmacher-Chilla, Doris, „Wenn das Auge das Ohr übermannt. Erleben im künstlerischen Prozeß“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S.45.

<sup>205</sup> Vgl. Föllmer, S.199.

<sup>206</sup> Vgl. ebd.

<sup>207</sup> Maßnahmen um die Akustik der Stadt zu Verbessern wären etwa Klanggärten. Dabei handelt es sich um Gärten oder Parks, die mit akustischen Wohlklängen bespielt werden. Dies kann etwa mittels Windspielen aber auch via Lautsprecher passieren.

Beispiels des Kirchturms erläutert werden.<sup>208</sup> Die Kirche zählte früher zu den höchsten Gebäuden der Stadt bevor diese zunächst von Fabriksrauchfängen, später von Hochhäusern, Wohnkomplexen, sowie Büro- und Bankgebäude abgelöst wurden.<sup>209</sup> Stellte sie in optischer Hinsicht zwar einen wichtigen Orientierungspunkt (*landmark*<sup>210</sup>) für die Einwohner\*innen dar, verlor sie diesen im Laufe der Jahrhunderte in den europäischen Städten weitgehend. In „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ wurde dies etwa anhand der Marienkirche deutlich. Diese befindet sich in unmittelbarer Nähe des Fernsehturms. Neben dem 368 Meter<sup>211</sup> hohen Fernsehturm, wirkt die Marienkirche mit ihren 90 Höhenmetern<sup>212</sup> recht beschaulich. Ist diese Veränderung zwar auch Ausdruck des schwindenden Machtverhältnisses der Kirche als Institution, ist es jedoch eine andere Veränderung, die am Beispiel der Kirchengebäude indirekt aufgezeigt wird und die den Menschen aus meiner Sicht viel essentieller betrifft.

Diese Problematik wird speziell durch den Verlust des Klanges der Kirchenglocke als *soundmark*<sup>213</sup> aufgezeigt. Der Verlust bedeutet hier nicht, dass die Kirchenglocken ihren Betrieb eingestellt hätten. Wir können das Läuten in den meisten Fällen schlichtweg einfach nicht mehr ausmachen und nicht mehr hören, da dieses entweder übertönt wird oder der Schall sich nur mehr schlecht verbreiten kann, da der Kirchturm im urbanen Raum von Hochhäusern umzingelt ist.

Ursprünglich definierte diese neben ihrer Funktion als *soundmark* „die Gemeinde als akustischen Raum [...]“<sup>214</sup> und sie „war ein akustischer Kalender der Feste, Geburten, Todesfälle, Hochzeiten, Brände und Aufstände ankündigte“<sup>215</sup>. Die Kirchenglocke übernahm somit eine soziale Funktion, als auch eine Funktion der Orientierung. Diese Orientierung konnte sowohl räumlich als auch zeitlich (Zählen der Glockenschläge) erfolgen. Man war nicht auf einen Blickkontakt mit dem Kirchturm angewiesen. Mit seinem Gehör (1) war man somit mit der Gemeinde verbunden und mit ihren Ritualen oder auch wichtigen Nachrichten (2) konnte man sich anhand des Läutens orientieren, etwa durch ihr „unverwechselbares Gepräge“<sup>216</sup> als gewohnter Laut der „Heimat“, der Sicherheit und Beständigkeit suggerierte und (3) war der Mensch somit in der Lage sich selbst in der Stadt zu verorten (!).

---

<sup>208</sup> Dass die Kirche samt Kirchturm auch ideologisch stark an Bedeutung verloren hat wird hier nur am Rande berücksichtigt.

<sup>209</sup> Vgl. Schafer, *Die Ordnung der Klänge*, S.107.

<sup>210</sup> Vgl. Schafer, „Soundscape“, S.16.

<sup>211</sup> [www.alexanderplatz.mobi/sehenswuerdigkeiten/berlin/berliner-fernsehturm.html](http://www.alexanderplatz.mobi/sehenswuerdigkeiten/berlin/berliner-fernsehturm.html); Zugriff am 24.06.2013.

<sup>212</sup> [www.luise-berlin.de/stadtentwicklung/texte/3\\_02\\_hoehdom.htm](http://www.luise-berlin.de/stadtentwicklung/texte/3_02_hoehdom.htm); Zugriff am: 24.06.2013.

<sup>213</sup> Vgl. Schafer, *Die Ordnung der Klänge*, S.116.

<sup>214</sup> Ebd. S. 107.

<sup>215</sup> Ebd. S.109.

<sup>216</sup> Föllmer, „Klangorganisation im öffentliche Raum“, S.212.

Die Kirchenglocke, die einem homogenen Geräuschteppich anheimgefallen ist, kann diese Funktionen nicht mehr oder nur mehr bedingt erfüllen.

„Die Umgebungslaute erhalten ein solches Übergewicht, daß das Zusammenspiel zwischen Mensch und Umwelt aus der Balance gebracht ist.“<sup>217</sup>

Die Menschen können die Besonderheit ihrer Klang-Stadt nicht mehr hören. Unter dem Zeichen, dass der Hörsinn jener der Sozietät ist, hat dies zur Folge, dass der Mensch sich zunehmend entwurzelt, orientierungslos und entfremdet fühlt.

„Für die Problematik des öffentlichen Raums ist dabei von Bedeutung, daß der visuelle Sinn jener der Distanz, Abgrenzung und Individualität ist, während das Hören Innerlichkeit, Kollektivität und Sozietät vertritt.“<sup>218</sup>

In einer Umgebung wo der Mensch keine *soundmarks* mehr hört, ist die Stadt auch übersät von Spots, an denen man weder seine eigenen Schritte und Stimme, noch die der anderen hört. Seine eigene „Aktivität und Präsenz“<sup>219</sup> geht in einer solchen Klangkulisse einfach unter. Der Preis des Primats des Sehens kann in der Stadt zu Vereinsamung und Entfremdung führen. Die Menschen haben so den Bezug zu den Orten verloren, die sie begehen und sich aneignen sollen. Identifikation und damit einhergehend eine Anordnung tritt ein „wenn der Mensch ihn aktiv in Besitz genommen hat: primär durch Bewegung, visuelle Erscheinung und Lautäußerung.“<sup>220</sup>

### **3.7. Das Publikum: Eine Personalunion von Rezipient\*innen, Akteur\*innen und Protagonist\*innen**

Das Publikum bekommt eine „Hauptrolle“ bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Somit wird deutlich, dass es sich hierbei nicht um ein Publikum im klassischen Sinn handelt. Es ist vielmehr Akteur\*in, *Macher\*in*, Produzent\*in und Ausführer\*in. Interessant ist die Tatsache, dass Begriffe, die ursprünglich Schauspieler\*innen, Künstler\*innen und Performer\*innen vorbehalten waren, nun auf das Publikum angewandt werden können. Das Publikum bleibt zwar *auch* Publikum, es rezipiert etwa die verschiedenen Stimmen der Audiofragmente aus den Kopfhörern, doch gehen seine Aktionen und seine Eingriffsmöglichkeiten weit über jene eines konventionellen Publikums hinaus. Publikum

---

<sup>217</sup> Ebd. S.197.

<sup>218</sup> Ebd.

<sup>219</sup> Ebd.

<sup>220</sup> Ebd.

bleibt es insofern, da es nach wie vor etwas rezipiert, das von Künstler\*innen geschaffen wurde. Zur Protagonist\*in wird es jedoch, weil es den Audiowalk selbst produziert. Der Terminus „Publikum“ sagt im Grunde etwas über die Situation aus, in der sich eine oder mehrere Personen begeben. So bezeichnet „Publikum“ etwa „alle Anwesenden bei einem Geschehen bzw. alle Empfänger einer bestimmten Information“, sowie eine „Gruppe von Adressaten, auf die sich eine bestimmte Darbietung bezieht (z.B. die Zuhörer einer Predigt oder im modernen Sinn Theater-, Kino- oder Lesepublikum)“<sup>221</sup>. Dieser Begriff wird etwa in einem Kommunikationslexikon in einem konventionellen und traditionellen Sinn definiert. Bereits die Art der Darbietungen, die hier stellvertretend für jegliche Publikumssituation stehen sollen, sind ein Indiz für dessen traditionelle Auffassung. Die Raumsituationen, die sich anhand von Lesung, Predigt, Kino- oder Theaterpublikum eröffnen, sind traditionell sehr statisch und unflexibel. Vergleicht man hingegen die räumliche Situation der Audiowalker\*innen als Publikum, sind diese äußerst flexibel. Diese sind es, die den Raum des Audiowalks erst *machen, produzieren und entwerfen*.

Beim konventionellen Publikumsbegriff steht jedoch der aufnehmende Aspekt im Vordergrund, jenem Aspekt, der ebenso im Begriff „Rezipient\*innen“ und „rezipieren“ angelegt ist. Die Wörter kommen ursprünglich aus dem Lateinischen von „recipere“, was aufnehmen und empfangen bedeutet.<sup>222</sup>

Bei „Verwisch die Spuren“ sind sowohl der aufnehmende Aspekt, als auch der der aktivierten Rezipient\*in in gleichem Maße tragend für den Audiowalk. Stille Momente sind ebenso präsent, wie jene der aktiven Handlung der Audiowalker\*innen, als auch jene Momente, in denen die Audiowalker\*innen Entscheidungen treffen müssen, die sie als Protagonist\*innen positionieren.

Die Audiowalker\*innen können somit gleichsam als Handlungs- und Wahrnehmungsmaschinerien angesehen werden. Diese Prozesse changieren, wechseln einander in unterschiedlichen Rhythmen ab, gehen ineinander über und überlappen sich. Ein Reigen an Wahrnehmungs- und Handlungsprozessen entsteht und wird durch den Audiowalk oder besser

---

<sup>221</sup> o.A., „Band 17“, in: *Brockhaus. Enzyklopädie in 24 Bänden*, Mannheim: Brockhaus<sup>19</sup> 1992, S.607. Um auf eine möglichst kurze, einfache und allgemeine Definition von „Publikum“ zurückgreifen zu können, erwies sich das Kommunikationslexikon Brockhaus hier als passendes Nachschlagewerk.

<sup>222</sup> Um Missverständnissen vorzubeugen, soll hier angemerkt werden, dass mein Verständnis von Publikum nie ein Passives ist. Ein Publikums, auch ein traditionelles, kann nicht als Gefäß angesehen werden, in das Künstler\*innen ihre Intentionen fließen lassen. Es gibt jedoch sehr wohl Kunstrichtungen und -formen, die das Publikum mehr aktivieren und zur Selbstständigkeit animieren, als andere. Ganz im Sinne von Rudolf Arnheim verstehe ich Wahrnehmung nicht als „*passives Abbilden einer vorgängig gegebenen Außenwelt, sondern [als] ein[en] aktiv gestaltende[r]n Prozess [...]*“, Piecha, Alexander, „Die Kunst der Wahrnehmung. Wahrnehmung der Kunst“, o.A., S.2., [www.apiecha.de/philosophy/arnheim\\_damasio.pdf](http://www.apiecha.de/philosophy/arnheim_damasio.pdf); Zugriff am: 18.09.2013.

gesagt *im* Audiowalk in Gang gesetzt. Das passiert, indem die Audiowalker\*innen ein großes Areal bespielen, sich darin bewegen und somit leiblichen Tätigkeiten nachgehen: Sie mögen dabei auf Holz klopfen, den Alexanderturm bewundern, in eine imaginäre Menge grüßen, rückwärts gehen oder auch nichts von alledem machen. Sie lauschen dem vom LIGNA gestalteten Hörraum aus den Kopfhörern, switchen auf den Klangraum der Stadt, beobachten dessen Treiben, beobachten sich selbst und schaffen somit eine völlig neue Art von Publikum und bekommen dadurch eine völlig neue Art von Selbstverständnis, was als Publikum geht und was nicht.

### **3.7.1. EXKURS – Auszüge von historischen Voraussetzungen für das Publikum als Mitspieler\*in**

Die neuen Möglichkeiten in der Publikumsinteraktion, und ein damit einhergehendes neues Selbstverständnis von Publikum, sind historisch gewachsen und erst durch regelmäßiges Wiederholen solcher Publikums-aktivierenden Praktiken fester Bestandteil der Kunst geworden. Gibt es hier zwar nicht *die* eine allgemein gültige Entwicklungslinie, die dann in logischer Konsequenz zu der *einen* „neuen Rezipient\*in“ geführt hat, sollen hier dennoch kurz theoretische Sichtweisen, künstlerische Bewegungen und Praxen aufgezeigt werden, die eine aktivierte Rezipient\*in unbestreitbar begünstigt haben. Diese kurzen Erläuterungen und Hinweise sind keineswegs lückenlos oder gar vollständig, wollen jedoch aufzeigen, dass Rezipient\*innen als Mitspieler\*innen, wie auch in „Verwisch die Spuren“ ermöglicht, historische Prozesse durchlaufen haben.

Im traditionellen Theater etwa, welches auch im engen Zusammenhang mit der Guckkastenbühne steht<sup>223</sup>, war ein erster wichtiger Schritt Anfang des 20. Jahrhunderts eine veränderte theoretische Sichtweise auf das Publikum. Hat sich hier zwar zunächst nichts in der Art und Weise verändert, wie das Publikum einzelne Theaterinszenierungen rezipierte – sitzend und trotz körperlicher Präsenz in der Regel eher unauffällig – begriff der Germanist Max Herrmann das Publikum nun als Mitspieler\*in, die ebenso wie die Schauspieler\*innen auf der Bühne die Aufführung mitgestalteten.<sup>224</sup> Herrmann gab den Zuschauer\*innen somit Raum, den es zuvor nicht für sich beanspruchen konnte – Raum, den die Zuschauer\*innen in späteren Jahrzehnten auch physisch erobern sollten, wie etwa bei Theateraktionen des „Living

<sup>223</sup> Die Zuweisungen von Publikum und Schauspieler\*innen sind hier eindeutig. Die Rampe trennt die Schauspieler\*innen räumlich von den Zuschauer\*innen. Der Platz der Schauspieler\*innen ist die Bühne, der Platz der Zuschauer\*innen ist der Zuschauersaal.

<sup>224</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript 2012, S.19; Fischer-Lichte bezieht sich hier auf den Germanisten Max Herrmann.

Theatres“ in den 60ern, in denen die Zuschauer dediziert dazu aufgefordert wurden, auf die Bühne zu kommen und das Geschehen auf der Bühne selbst mitzugestalten.<sup>225</sup> Interessant ist hier ebenso wie bei „Verwisch die Spuren“, der politische Aspekt, der an dieses Mitmachen geknüpft ist, geht es doch bei Aktionen des „Living Theatre“ um gesellschaftliche Veränderungen und um gesellschaftliche Normen, die hinterfragt werden, wie etwa auch bei „Paradise Now“:

„ZuschauerInnen besetzen die Bühne, während Aktricien und Akteure des ‚Living Theatre‘ durch das Auditorium gehen und wiederholt Sätze wie ‚I don’t know how to stop wars‘, ‚I am not allowed to take my clothes off‘ und ‚I am not allowed to smoke marijuana‘ an einzelnen ZuschauerInnen gerichtet ausrufen.“<sup>226</sup>

Weitere essenzielle Impulse aus der Geschichte lieferten die historischen Avantgarde-Bewegungen.

„Nacheinander haben Futuristen, Dadaisten und Surrealisten radikal neue Vorstellungen über ihre Rolle als Künstler und Akteure, über die Rolle des Materials und des Publikums sowie ihre eigene Haltung zum Publikum entwickelt.“<sup>227</sup>

Die Futuristen setzen hier etwa einen essentiellen Schritt in Richtung „Publikum als Mitspieler\*in“. Bürgerliche Theaterstrukturen sind hier bereits aufgebrochen. Es ging ihnen darum eine gänzlich neue radikale Weltanschauung jenseits der bürgerlichen Wertevorstellungen zu präsentieren. Das spiegelte sich auch im Umgang mit dem Publikum wieder.

„Dem Publikum wurde nichts mehr vorgeführt, statt dessen wurde es direkt angesprochen und sollte an der Veranstaltung partizipieren.“<sup>228</sup>

Um diese Partizipation zu forcieren, provozierten die Futuristen ihr Publikum und beschimpften es sogar offen.<sup>229</sup> Der Tumult, der sich daraus im Publikum ergeben hat, war intendiert. Da diese Aktionen als Skandal angelegt waren, konnten diese vorprogrammierten Ausschreitungen für die Futuristen als Erfolg verbucht werden. Doch als Verbündete und Anhänger der futuristischen Ideen ließ sich dadurch kaum jemand gewinnen. Die Motivation der Teilnahme des Publikums an futuristischen Veranstaltungen resultierte hauptsächlich daraus einem Spektakel beizuwohnen, indem man die futuristischen Akteure auszupfeifen,

<sup>225</sup> Vgl. Dreher, Thomas, *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia*, München: Fink 2001. S.16.

<sup>226</sup> Ebd.

<sup>227</sup> Sanio, Sabine: „Autonomie, Intentionalität, Situation. Aspekte eines erweiterten Kunstbegriffs“, S.71.

<sup>228</sup> Günzel, Ann-Katrin: *Eine frühe Aktionskunst: Die Entwicklung der arte-azione im italienischen Futurismus zwischen 1910 und 1922. Ein Vergleich mit Happening und Fluxus*, Frankfurt/M: Peter Lang 2006. S. 18.

<sup>229</sup> Vgl. Müller, Ruth, „Die Lust ausgepfeifen zu werden“. *Wie F. T. Marinetti sein Publikum provozierte*, Diss. Univ. Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1996, S. 2.

auszubühen und die agierenden Futuristen mit Gemüse zu bewerfen konnte oder diesem Spektakel zumindest beiwohnen konnte.

„Letztendlich erhielten die Futuristen dadurch (Provokations- und Schockstrategien, Anm.) zwar ein aufgebracht und somit emotional involviertes Publikum, sie reduzierten jedoch damit auch unwillentlich ihre künstlerischen Inhalte auf den Nullpunkt der Beachtung.“<sup>230</sup>

Waren hier die Künstler auf der Bühne ebenso partizipierend, wie das Publikum, zeichnet sich im Umfeld der Neo-Avantgardist\*innen der 60er Jahre eine interessante Entwicklung ab. Einige von ihnen überließen den Rezipient\*innen nur zu gerne gänzlich das Feld; und dies im eigentlichen Sinne des Wortes, da sie ganze Räumlichkeiten für die Rezipient\*innen schufen. Man kann diese Spielplätze für die Wahrnehmung nennen, innerhalb derer die Rezipient\*innen nun gehen, sehen, hören, assoziieren, dekontextualisieren, verweilen, riechen, fühlen und sich nach Lust und Laune der eigenen Wahrnehmung hingeben konnten. Als Beispiel wäre hier etwa das Environment „Eat“ (1964) von Allan Kaprow zu nennen. Dieses fand in einem unterirdischen Kellersystem in den Bronx in New York statt und war für die Rezipient\*innen eng mit der Handlung des Essens verknüpft. In diesem Raum gab es unterschiedliche Stationen: Es hingen Äpfel von der Decke, an manchen gab es Gebilde zu erklimmen, einige der Stationen waren an Schauspieler\*innen geknüpft, die etwas kochten oder Wein ausschenkten und den Besucher\*innen etwas davon anboten.<sup>231</sup> Wesentlich für die Rezipient\*innen ist jedoch, dass dieses Environment nicht von den Akteur\*innen dominiert wird.

„Für die Dauer einer Stunde waren die Besucher frei, sich durch das gesamte Gelände zu bewegen. Sie wurden animiert zu klettern, zu essen, zu trinken, zu rauchen oder den anderen Teilnehmern nur zuzuschauen.“<sup>232</sup>

Sind zwar Schauspieler\*innen Teil dieses Environments, etwa als Köch\*innen oder um Handlungsanweisungen zu geben, können die Rezipient\*innen selbst entscheiden inwieweit sie diesen Beachtung schenken wollen oder nicht, bzw. inwieweit sie diese als konzipierend für das Environment erachten. Allan Kaprow, der Künstler, der „Eat“ kreiert und umgesetzt hat, blieb dem Environment physisch fern. Der Raum, den der Künstler hier nun nicht einnimmt, ist nun ein Raum, den die Rezipient\*innen selbst bespielen können. Viele

<sup>230</sup> Günzel, Ann-Katrin: *Eine frühe Aktionskunst: Die Entwicklung der arte-azione im italienischen Futurismus zwischen 1910 und 1922*, S.67.

<sup>231</sup> Vgl. Gronau, Barbara, „Aufgeführte Räume. Interferenzen von Theater und bildender Kunst“, in: *Ausweitung der Kunstzone*, hg: Erika Fischer-Lichte/ Kristiane Hasselmann, Bielefeld: transcript 2010. S.73f.

<sup>232</sup> Ebd., S.74.

Künstler\*innen der 60er Jahre forcieren dies ganz bewusst. Sie wollen innerhalb der Kunstaktionen ganz bewusst weniger dominant zu wirken<sup>233</sup>, wie normalerweise bei Performances, Happenings und Fluxus-Aktionen üblich. Mithilfe einer damals neuen Technik war die Basis dafür geschaffen, diesen Wunsch zu erfüllen. „Statt selbst aufzutreten, begannen Künstler [...] Ende der 1970er Jahren damit, Räume mithilfe der gerade neu entwickelten Audiokassettenrekorder akustisch zu bespielen.“<sup>234</sup> Die Rezipient\*innen treten nun in eine Kunstsituation ein, die nicht von den Künstler\*innen dominiert wird und sind nun selbst dazu angehalten etwas zu tun. „Die Aktion wurde an den Rezipienten abgegeben, lediglich die Bedingung dafür wurde noch künstlerisch hergestellt.“<sup>235</sup> Die Voraussetzung zur Tonwiedergabe, die unabhängig von den Künstler\*innen funktioniert, ist ebenso eine unabdingbare Voraussetzung für „Verwisch die Spuren“, wenn der Audiowalk in dieser Form jedoch erst mit Smartphone-Technologie und Tracking ermöglicht wird.

### 3.7.2. Audiowalker\*innen und andere Stadtnutzer\*innen am Alexanderplatz

Um sich ein Bild von dem Verhalten der *Ausnahmeerscheinung Audiowalker\*in* zu machen, ist der Vergleich zu anderen Nutzer\*innen des Raumes am und um Alexanderplatz aufschlussreich. Diese anderen Nutzertypen der Stadt sind in der Regel Passant\*innen, Tourist\*innen und Obdachlose. Teilen sich all diese Stadtnutzungs-Typen zwar architektonisch ein und denselben euklidischen Raum, sind Intention und Motivation der Nutzung jedoch verschieden. Gehen wir etwa von Michel de Certeaus Verständnis von Raum aus – „der Raum ist ein Ort, indem man etwas macht“<sup>236</sup>, dann agieren alle Nutzer\*innen zwar im selben Raum, befinden sich jedoch an unterschiedlichen Orten, da alle unterschiedliche Dinge tun. Dies beginnt bereits beim Grad der Bewusstheit<sup>237</sup> der Nutzung. Legen viele Nutzer\*innen ihre Wege in der Stadt mit einer niedrigen Bewusstheit und einem geringen Interesse für die urbane Kulisse (im optischen wie auch im akustischen Sinn) zurück, stehen die Audiowalker\*innen für einen hohen Grad der Anteilnahme an der Stadt und sich selbst. Um dies zu verdeutlichen, imaginieren wir eine durchschnittliche Städter\*in und überlegen uns, welche Gedanken, sie wohl hegen könnte, wenn sie sich in der Stadt bewegt.

<sup>233</sup> Sanio, Sabine, „Ästhetische Erfahrung als Wahrnehmungsübung“, in: *Klangkunst*, hg: Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S.51.

<sup>234</sup> Ebd.

<sup>235</sup> De la Motte-Haber, Helga, „Rückzug des ästhetischen Subjekts“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, hg: Helga de la Motte, Laaber: Laaber 1999, S.231.

<sup>236</sup> De Certeau, Michel, *Die Kunst der Handelns*, Berlin: Merve 1988, S.218.

<sup>237</sup> Mit Bewusstheit ist hier die Fähigkeit gemeint, sich der Gegenwart seines Körpers und des Raumes gewahr zu sein, indem sich der Körper gerade befindet.

Möglicherweise denkt sie an Dinge, die sie noch erledigen muss, wieviel denn wohl ein Einschreiben bei der Post kostet, denkt an den Film von gestern Abend oder an ein Kleidungsstück, das sie sich vielleicht kaufen will. Worauf ich hier hinaus will ist folgendes: Sind solche Gedanken, die in der Stadt während des Akts des Passierens gedacht werden zwar genauso vielfältig und unterschiedlich wie ihre Bewohner\*innen, haben diese jedoch eines gemeinsam. Sie lenken den Blick und das Gehör weg vom Hier und Jetzt<sup>238</sup>, weg von unseren Schritten, weg von unserem Atem, weg von den vielen unterschiedlichen Giebeln und Gesimsen, weg von der Spinne auf dem Gehsteig und weg von all den Erscheinungen, die uns nur im ephemeren Charakter des Augenblick begegnen können. Doch um diese Erscheinungen zu bemerken und selbst zu erleben, braucht es einen gewissen Grad an Offenheit und Aufmerksamkeit. Aus diesem Grund sind viele dieser Erscheinungen für die Passant\*innen und Tourist\*innen unsichtbar, unhörbar und somit unerreichbar. Als Passant\*in hat man ein konkretes Ziel vor Augen, der Weg an sich ist nicht so wichtig. Die Stadt gilt es zu *passieren*, zu *durchlaufen*. Internetportale von öffentlichen Verkehrsmitteln sind eigens dazu da, um diesem Nutzer\*innentypus, der zweifelsfrei den größten innerhalb einer Stadt darstellt, den schnellsten Weg zu zeigen. Der städtische Raum gilt somit als Hindernis, das es am Weg von A nach B zu überwinden gilt. Nicht der städtische Raum selbst ist es, der für Passant\*innen eine lohnenswerte Komponente darstellt, sondern erst dessen Überwindung.

„Auf das Dazwischen, den Weg kommt es nicht mehr an; nur noch darauf, möglichst schnell an sein Ziel zu kommen.“<sup>239</sup>

Städte-Tourist\*innen hingegen haben eine andere Beziehung zu der Stadt. Sie können bereits optisch auf Grund ihrer Verhaltensweise als auch auf Grund ihrer Attribute von Passant\*innen unterschieden und als Tourist\*innen identifiziert werden. Diese sind nämlich nicht ganz so zügig unterwegs und führen nur allzu gerne einen Fotoapparat mit sich. Zudem verweilen sie öfters, sie bleiben stehen um sich bestimmte Brunnen, Türme oder Kirchen anzusehen. Die

<sup>238</sup> Der Begriff des „Hier und Jetzt“ beschreibt eine Gegenwärtigkeit, die gerade bei ästhetischen Erfahrungen, eine unerlässliche Voraussetzung darstellt. Nur im Bewusstsein der Gegenwärtigkeit des räumlichen Hier und des zeitlichen Jetzt treten Erscheinungen im Außen zu Tage, die sich im Innen als eine ästhetische Erfahrung äußern. Bereits Walter Benjamin verwendet dieses Begriffspaar. So bezeichnet für ihn das Hier und Jetzt eines Kunstwerks

das „*einmalige[s] Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet*.“ Er schreibt dies, um auf besondere Qualität des Originals eines Kunstwerks hinzuweisen. Benjamin Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Mit einem Kommentar von Detlev Schöttker*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2007, S.12; Erika Fischer-Lichte verwendet das Begriffspaar in ihrer zweiten These zum Aufführungsbegriff. Dieses lautet: „*Was sich in einer Aufführung zeigt, tritt immer hic et nunc [sic!] in Erscheinung und wird in besonderer Weise als gegenwärtig erfahren*.“, Fischer-Lichte, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, S.14.

<sup>239</sup> Stöbe, Sylvia, *Der Flaneur und Architektur der Großstadt. Der Flaneur als Mythos und als Phantasmagorie der Moderne*, 1998, [www.uni-kassel.de/fb6/stoebe/Flaneur.pdf](http://www.uni-kassel.de/fb6/stoebe/Flaneur.pdf), S.6; Zugriff am: 16.09.2013; (Orig. Vortrag zur Erlangung der „Venia Legendi“ an der Universität Kassel, 07.12.1998)

Stadt ist hier kein Hindernis, sondern will gesehen werden. Dies zeugt bereits von einem bewussteren Umgang mit der Stadt. Tourist\*innen scheinen einen besseren Umgang mit dem Hier und Jetzt gefunden zu haben, jedoch kommt es auch hier zu Einschränkungen. Der touristische Blick kann als eine vorgefertigte Form begriffen werden, die über Augen und Ohren gestülpt wird. Die Entdeckungen, die in den betreffenden Städten gemacht werden, sind nämlich in den meisten Fällen bereits im Vorhinein festgelegt. Reiseführer geben vor, was als sehenswert gilt und was somit auf keinen Fall verpasst werden darf. In Berlin ist dies etwa der Fernsehturm oder neuerdings die große Baustelle, an der das alte Stadtschloss neu entstehen soll. Der touristische Blick kennt nur wenige Überraschungen. Interessant sind meist nur ausgewiesene Stellen, die zuvor im Internet oder über Reiseführer festgelegt wurden. Bereits Walter Benjamin diagnostizierte der Tourist\*in einen oberflächlichen Blick.<sup>240</sup> Das Besuchen dieser Orte stellt oft die geringere Befriedigung dar, als danach sagen zu können: „Ich war hier“. Das Foto dient dann als Beweis dafür. Der Blick der Tourist\*in ist zwar ein interessierter, jedoch bestätigt er eher jene Eindrücke, die der Reiseführer bereits im Vorfeld festgelegt hat. „What is sought for in a holiday is a set of photographic images, which has already been seen in tour company brochures or on TV Programm“<sup>241</sup> Der Soziologe John Urry begreift (bereits) den Besuch der Sehenswürdigkeiten als „capturing of those images“<sup>242</sup>, um sie nach der Rückkehr als Beweis der erlebten Erfahrung im Freundeskreis zu zeigen.<sup>243</sup>

Die dritte Gruppe ist die Gruppe der Obdachlosen. Diese unterscheidet sich durch folgende Umstände von Passant\*innen und Tourist\*innen: Diese leben und wohnen in der Öffentlichkeit der Städte, die die Passant\*innen passieren und dessen Sehenswürdigkeiten die Tourist\*innen ansteuern. Aus diesem Grund mag ihm die Audiowalker\*in als ungewöhnliche Zeitgenoss\*in vermutlich am Augenscheinlichsten sein. Er mag am ehesten bemerken, dass sich die Audiowalker\*in vom Rest abhebt: Denn Audiowalker\*innen nehmen sich Zeit im städtischem Raum – Zeit, die heute niemand zu haben scheint, insbesondere Passant\*innen nicht. Audiowalker\*innen lassen sich treiben. Sie scheinen jene Ressource im Überfluss zu haben, die auch den Obdachlosen im Übermaß zur Verfügung steht. Die Rede ist hier von der Zeit. Audiowalker\*innen widmen sich in aller Ruhe Orten und Stellen, die eine Tourist\*in keines Blickes würdigt. Sie blicken manchmal kontemplativ ins Leere oder Vollführen seltsame Gesten, die nicht so recht ins Bild zu passen scheinen. Auch Spaziergänger\*innen

---

<sup>240</sup> Vgl. Benjamin, Walter „Die Wiederkehr des Flaneurs“, in: Franz Hessel: Flanieren in Berlin, Berlin: Das Arsenal 1984, S. 277.

<sup>241</sup> Urry, John, *The Tourist Gaze*, London: SAGE Publications<sup>2</sup> 2002, S.129.

<sup>242</sup> Ebd. S.129.

<sup>243</sup> Speich, Daniel, „Wissenschaftlicher und touristischer Blick“, *Traverse* 99/3,1999, S.84.

sind sie nicht, denn selbst diese haben ein Ziel und meist eine bereits festgelegte Route. Spaziergänge dienen der Erholung und Entspannung.<sup>244</sup> Die Audiowalker\*innen jedoch verfolgen kein konkretes Ziel. Sie grenzen sich von den eben vorgestellten Typen durch die Zweckfreiheit ihres Tuns ab. Sie nutzen bzw. (be)nutzen den Raum nicht, sie interagieren bewusst mit dem Raum, begreifen ihn, partizipieren, nehmen Teil und Anteil und bekommen so einen Zugang zum Hier und Jetzt.

### 3.7.3. Flanieren in Berlin? Einführung in die Praxis des Flanierens

Sabine Sanio spricht im Rahmen des erweiterten Kunstbegriffs von einer Besonderheit, die bei einer ästhetischen Situation in erhöhtem Maße in Erscheinung tritt: Die ästhetische Haltung des Publikums wird selbst zum Thema der ästhetischen Situation (siehe 3.4). Die Haltung kann hierbei als ein bestimmtes Verhalten begriffen werden, das während des Audiowalks an den Tag gelegt wird. Dieses Verhalten kann bereits im Kern anhand der Definition des Audiowalks selbst festgemacht werden: Man verhält sich *gehend hörend* (siehe 2.4). *Gehend zu hören* oder auch *hörend zu gehen* stellt tatsächlich die essentielle Grundlage des Audiowalks dar. Die wesentliche Komponente wird jedoch erst mit folgenden Fragen offenbart: *wie* wird gegangen, *wie* wird gehört, und – der ganzheitlichen Wahrnehmung Tribut zollend – *wie* wird gesehen. Erste Antworten auf diese Fragen finden sich bereits im vorhergehenden Kapitel, in welchem eine Gegenüberstellung der häufigsten Stadtnutzungstypen des Alexanderplatzes in Berlin erfolgt. Hier kristallisiert sich vor allem der hohe Grad an Bewusstheit in der Stadtwahrnehmung der Audiowalker\*innen heraus, im Gegensatz zu den anderen pragmatischen Nutzer\*innen.

Die Audiowalker\*innen halten sich zu lange im selben Areal auf, um als Passant\*innen durchzugehen, um wiederum als Tourist\*innen zu gelten, beschäftigen sich die Audiowalker\*innen gerade mit Stellen und Plätzen, die nicht unbedingt das Interesse eines Touristen darstellen, wie etwa Mistkübeln etc. etwas zu intensiv.

Die Rolle, die die Akteur\*innen einnehmen, bzw. ihr spezifische Verhalten, wird von LIGNA auf der Ebene der Audiofragmente thematisiert. Dies geschieht durch die Einführung der Figur des Flaneurs, bzw. der Flaneurin<sup>245</sup>. Diese Figur ist der Schlüssel zur Thematisierung des eigenen Verhaltens als Akteur\*in des Audiowalks. Die literarische Flaneur\*in dient

<sup>244</sup> LIGNA definieren Flanieren, als ein Spazierengehen, das nicht der Erholung dient. Ergo kann man darauf schließen, dass das „gewöhnliche“ Spazierengehen der Erholung dient; vgl. LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, HandySz00Vortext01, [Begrüßungsaudiofile].

<sup>245</sup> Sind die historischen Flaneure in der Literatur meines Wissensstandes zwar ausschließlich männlich, bringt „Verwisch die Spuren“ selbstverständlich auch weibliche Flaneur\*innen hervor.

ebenso wie der Flaneur des Audiowalks dazu die „Stadt [...] wieder erfahrbar zu machen.“<sup>246</sup>

Erstere bringt uns die Sicht einer Stadt nahe, in deren Hier und Jetzt sich jemand anders – eben der literarische Flaneur – befindet, bei zweiterer handelt es sich unmittelbar um die Rezipient\*in des Audiowalks selbst – inmitten der eigenen Wahrnehmung.

Bereits der Beiname „Flanieren in Berlin“ verweist unmissverständlich auf die Praxis des Flanierens und auf dessen hohen Stellenwert. Flanieren bezeichnet eine spezielle Art und Weise sich im urbanen Raum zu bewegen und mit ihm zu interagieren. Möglicherweise ist die bewusste Interaktion mit der Stadt sogar dessen bezeichnendste Eigenschaft, da dies seit der Wende zur Moderne, einhergehend mit einem neuen Wahrnehmungsmodus, zunehmend verloren gegangen ist.

So steht der Flaneur, als Vertreter der „Schweller zur Moderne“<sup>247</sup> zwischen „zwei Formen städtischen Verhaltens, zwischen einem eher interaktiven Verhalten zu einer mehr distanzierten rein optischen Wahrnehmung der Stadt“.<sup>248</sup>

Wie bereits anhand des Zitates abgelesen werden kann, stellt der Flaneur beinahe einen Anachronismus dar. Als Edelmänner und Adelige noch die Straßen der Städte bevölkerten hatte auch die Praxis des Flanierens Hochsaison. Über diese Praxis zeigten sie, dass sie es nicht nötig hatten zu arbeiten und deshalb keine Eile zu haben bräuchten. Untermuert wurde dies (um 1840) durch das Mitführen einer Schildkröte. Diese gab hier angeblich das Tempo an.<sup>249</sup> Die flanierenden Edelmänner wurden nach und nach durch eilige Passant\*innen ersetzt. Der Flaneur ist eng mit der Großstadt verwoben und erlebte – einhergehend mit einer allgemeinen Kritik an den Großstädten in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts – zumindest in theoretischer Hinsicht – ein Revival.<sup>250</sup>

Zwei berühmte Schriftsteller, die das Motiv des Flaneurs aufgriffen, waren etwa Edgar Allan Poe<sup>251</sup> und Franz Hessel. Auch Walter Benjamin, der sich Zeit seines Lebens ebenfalls in seinen Schriften dem Flaneur widmete, findet Eingang in die Audiofragmente von LIGNA. Aus diesem Grund sind Poe, Hessel und Benjamin sind hier besonders hervorgehoben, –

---

<sup>246</sup> Keidel, Matthias, *Die Wiederkehr der Flaneure. Literarische Flanerie und flanierendes Denken zwischen Wahrnehmung und Reflexion*. Würzburg: Königshausen und Neumann 2006, S.195.

<sup>247</sup> Stöbe, *Der Flaneur und Architektur der Großstadt*, S.1.

<sup>248</sup> Ebd. S.2.

<sup>249</sup> Ebd. S.1.

<sup>250</sup> Ebd.S.1.

<sup>251</sup> Edgar Allan Poe griff dieses Motiv mit seiner Erzählung *Der Mann der Menge* auf. Ein Mann, der sich gerade von einer schweren Krankheit erholt hat, genießt nun die Zeit in einem Caféhaus und beobachtet die Menschen. Dann entdeckt er einen Mann unter dessen Mantel er einen Dolch hervorblitzen sieht: Den Mann der Menge. Er begibt sich auf die Suche, verliert ihn jedoch schließlich. Die ganze Erzählung unter: [www.zeno.org/Literatur/M/Poe,+Edgar+Allan/Erz%C3%A4hlungen/Der+Mann+der+Menge](http://www.zeno.org/Literatur/M/Poe,+Edgar+Allan/Erz%C3%A4hlungen/Der+Mann+der+Menge); Zugriff am; 28.08.2013.

obwohl auch andere Autor\*innen und Theoretiker\*innen sich des Phänomens des Flaneurs annahmen.

**Edgar Allen Poe:**

*„Der Flaneur ist der Verdächtige schlechthin.“<sup>252</sup>*

**Franz Hessel:**

*„Wenn Du unterwegs etwas ansehen willst, geh nicht zu gierig darauf los. Sonst entzieht es sich Dir.“<sup>253</sup>*

**Walter Benjamin:**

*„In der Flanerie wird simultan wahrgenommen, was alles nur in diesem Raume potenziell geschehen ist. Der Raum blinzelt den Flaneur an: Was mag sich in mir wohl zugetragen haben?“<sup>254</sup>*

Während Poes Flaneur vor der Kulisse der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts entworfen wurde, war der Flaneur Hessels ein Zeitgenosse des 20. Jahrhunderts. Mit seiner Erzählung „Spazieren in Berlin“ (1929), die unter dem Titel „Ein Flaneur in Berlin“ gemeinsam mit einem Essay Benjamins „Die Wiederkehr des Flaneurs“ 1984 neu aufgelegt wurde<sup>255</sup>. Nach Arndt Potdevin war Hessels Flaneur die literarische Antwort und Verarbeitung auf:

*„Das Schwinden charakteristischer Städtebilder und Wahrzeichen und die zunehmende Abstraktion und Unsichtbarkeit sozialer Prozesse [...] indem das Subjekt durch die ständig schneller und komplexer werdende Wirklichkeit der Gefahr der Entfremdung ausgesetzt wird.“<sup>256</sup>*

Hier soll nun aber weniger der Flaneur als literarisches Motiv für gesellschaftspolitische Prozesse im Vordergrund stehen, sondern es geht hier explizit um den Flaneur der Praxis – wie es auch die Audiowalker\*innen sind. In „Spazieren in Berlin“ zeichnet Hessel ein schönes Stimmungsbild dessen, wie es aussehen kann, sich flanierend fortzubewegen und wie die Wahrnehmung eines Flaneurs aussehen kann; ein Leitfaden zum Flanieren quasi:

*„Flanieren ist eine Art Lektüre der Straße, wobei Menschengesichter, Auslagen, Schaufenster, Café-Terrassen, Bahnen, Autos, Bäume zu lauter gleichberechtigten*

<sup>252</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz0101, „Flaneur“.

<sup>253</sup> Ebd., Audiofile HandySz21, „fernes Ziel“.

<sup>254</sup> Ebd., Audiofile HandySz29, „Entkommen“.

<sup>255</sup> Am Rande soll hier als interessantes Detail die Freundschaft von Benjamin und Hessel erwähnt sein.

<sup>256</sup> Potdevin, „Franz Hessel und die Neue Sachlichkeit“, S.101.

Buchstaben werden, die zusammen Worte, Sätze und Seiten eines immer neuen Buches ergeben.<sup>257</sup>

Es handelt sich um eine Erzählung aus der Sicht eines namenlosen Protagonisten, der bestimmt auch Züge von Hessel selbst trägt. Dieser durchstreift das sich verändernde Berlin der 20 Jahre. Mit den Leser\*innen teilt er seine ganz individuellen Eindrücke und Gedanken. Man fast den Eindruck er würde die Leser\*innen mitnehmen.

„Wir umkreisen nun den Platz vor dem [Brandenburger, Anm.] Tor. Sie bitte nicht auf die marmornen Balustraden, Bänke, Springbrunnen und fürstlichen Herrschaften, die wir wilhelminischen Architekten und Bauherren verdanken. Nimm dies grelle Weiß vor dem holden grün des Tiergartens für Blendung und Augenweh! [...] Schau auf die schönen Bäume und Büsche der Allee.“<sup>258</sup>

Walter Benjamin, der Zeit seines Lebens mit Hessel befreundet war schreibt über Hessels Erzählung: „Denn Hessel beschreibt nicht, er erzählt.“<sup>259</sup> Darum geht es auch in der Praxis der Audiowalker\*innen. So sollen ihre eigene Geschichte der Stadt zu erzählen.<sup>260</sup> (Im Idealfall ihrer eigenen Stadt). Die Stadt will in der Aktion im Hier und Jetzt neu entdeckt werden. Sie will nicht analysiert werden, wie eine theoretische Abhandlung. Flanieren kann hier durch aus als heterogenes Phänomen begriffen werden. Die berühmten Flaneure aus Literatur und Geschichte haben alle ihre spezifischen Eigenarten, ebenso wie jeder\*r von den Audiowalker\*innen diese Praxis für sich selbst entdecken muss und dann individuell ausübt. So sind die Flaneure aus der Literatur vor allem „Hilfsmittel“ um den Leser\*innen bestimmte Aspekte der Stadt und somit auch der Gesellschaft nahe zu bringen: Hessel etwa kann über diesen eine „Ästhetik des Marginalen in den Fundstücken seiner Beobachtung aufscheinen [...] lassen [...].“<sup>261</sup> Bei Benjamin ist dieser „eine Identifikationsfigur für das eigene literarischen Schaffen, die seine Texte unmittelbar strukturiert, ohne darin unmittelbar zu erscheinen.“<sup>262</sup> Was die Figur des Flaneurs bei Benjamin jedoch so ungreifbar macht, sind die Widersprüche, die ihr innewohnen. Die ist eine logische Konsequenz der drei Flaneurfiguren, die er zu einer zusammenzieht:

„Sein eigenes Verständnis (der Flaneur als Identifikationsfigur des eigenen Schaffens), der Flaneur Baudelaires (als Funktionsform der eigenen Ich-Konstitution) und der Hessels (der Flaneur als Ästhetiker des Marginalen).“<sup>263</sup>

<sup>257</sup> Hessel, *Ein Flaneur in Berlin*, S.145.

<sup>258</sup> Ebd. S.122.

<sup>259</sup> Walter Benjamin, „Die Wiederkehr des Flaneurs“, S. 277.

<sup>260</sup> „Als Einheimischer zum Bild einer Stadt zu kommen, erfordert andere, tiefere Motive“, schreibt Benjamin ebd.

<sup>261</sup> Keidel, *Die Wiederkehr der Flaneure*, S.41.

<sup>262</sup> Ebd.

<sup>263</sup> Ebd.

All diese literarischen Flaneure, egal ob von Benjamin, Baudelaire, Krakauer, Poe oder Hessel, haben jedoch einen kleinsten gemeinsamen Nenner: „Die Minimaldefinition des Flaneurs ist, daß der Flaneur richtungs- und ziellos durch die Großstadt streift.“<sup>264</sup> In einem der Audiofragmente charakterisieren LIGNA flanieren als, „zweckfreie[s] umherstreuen in der Stadt. Eine Art des Spazierengehens, das nicht der Erholung dient, sondern dem Müßiggang. Wer flaniert hinterlässt Spuren, die keinen Sinn ergeben.“<sup>265</sup> Ebenso darf sich die Audiowalker\*in im Zeitraum des Audiowalks dem Müßiggang und dem genussvollen Umherwandern ohne Ziel widmen, eben wie ihre literarischen Vorgänger. Die Audiowalker\*in wird selbst Flaneur\*in. Ecken und Kanten, Töne und Klänge, die Textur und Beschaffenheit gibt die Stadt nun preis – als sähen sie ihre Stadt zum ersten Mal.

„Ich möchte beim ersten Blick verweilen. Ich möchte den Ersten Blick auf die Stadt, in der ich lebe, gewinnen oder wiederfinden.“<sup>266</sup>

Die Praxis des Flanierens steht somit für eine äußerst ästhetische Verfahrens- und Wahrnehmungsweise. Diese erinnert beim Audiowalk am ehesten an jene von Hessel, da Banales nun in der ästhetischen Wahrnehmung bedeutsam aufgeladen wird.

#### 3.7.4. Flanieren als Rezeptionshaltung oder Flanieren als paranoide Haltung?

Flanieren wurde im letzten Kapitel als müßevolles ziel- und zweckfreies Umherstreifen etabliert. Mit dieser Grundhaltung, bzw. mit diesem Verhalten bewegen sich die Audiowalker\*innen ganz gemächlich durch Berlin-Mitte. Wie diese Haltung nun in den Audiofragmenten selbst thematisiert wird, wird innerhalb dieses Kapitel an aussagekräftigen Beispielen gezeigt. So wirts man am Gehsteig auf der Karl-Liebknecht-Straße, kurz vor dem Schloßplatz mit dem Audiofragment „Verfolgen“ konfrontiert:

*„[...] Dieser Ort ist ein Paradies für die Ziellosen und ein Alptraum für die Geschäftigen [...] Jeder Ort ist auf einer Vielzahl von Wegen zu erreichen. Der eine Weg ist so gut wie der andere. Dafür locken zahlreiche Versuchungen am Wegesrand: Verweilen, Faulenzen, Herumsitzen. Sie sind Teil einer unüberschaubaren Menge unproduktiver Menschen. Auf einer Insel der Regellosigkeit um die tausende von Autos kreisen, die alle ihren Zielen entgegen rasen. Ein utopischer Ort. Niemand ist fehl am Platze. Niemand wird vertrieben, weil sein Aussehen die Geschäfte stören könnte.*

<sup>264</sup> Harald Neumeyer, *Der Flaneur. Konzeption der Moderne*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1999, S.17.

<sup>265</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, HandySz00Vortext01, [„Begrüßungsaudiofile“]

<sup>266</sup> Hessel, Franz, *Spazieren in Berlin. Ein Lehrbuch der Kunst in Berlin spazieren zu gehen ganz nah dem Zauber der Stadt von dem sie selbst kaum weiß. Ein Bilderbuch in Worten*, Leipzig: Epstein 1929, S.7.

*[...] Was für eine Sitte oder Unart welche immer nur finden will und nicht suchen. [...] Welcher Zufall leitet Sie zum nächsten Ziel? „<sup>267</sup>*

Die Aussage, dass „Der eine Weg so gut wie der andere ist“, spielt auf die Ziel- und Zwecklosigkeit ihres Agierens an, die die Audiowalker\*innen beim Flanieren an den Tag legen. Es ist tatsächlich der Weg als Prozess und nicht das Ziel, das hier das Bestreben, das eigentliche Ziel ist. Den Weg gilt es mit Bravur zu leisten. Die Bravur ist es dabei den „zahlreichen lauernden Verlockungen“ zu widerstehen. Diese sind das Verweilen<sup>268</sup>, das Faulenzen, das Herumsitzen. Verlockungen, denen man von Zeit zu Zeit tatsächlich nur schwer widerstehen kann und mitunter eine Herausforderung für die Audiowalker\*innen darstellt.

[15 ] Zwischendurch rauche ich ab und an auch eine Zigarette. Manchmal drifte ich ab, doch ich kann selbst über den Grad meiner Bewusstheit entscheiden. Nach einer Stunde sitze ich auf einer Bank und pausiere und vergesse kurz, dass ich einen Audiowalk mache. Ich merke, ich werde langsam müde. Es kann ganz schön anstrengend sein sich ganz bewusst auf die Reize aus dem Außen, und auf die Wahrnehmungen aus dem Innen einzulassen und immer in Aktion zu bleiben.<sup>269</sup>

Dieses Faulenzen, Herumsitzen und Verweilen ist Gift für die Praxis des Audiowalks. Es handelt sich hier zum einen um eine unbewusste Tätigkeit, man ist sich selbst und seiner Umgebung nicht gewahr. Zudem handelt es sich – und dies wiegt viel schwerer für den Audiowalk – um zweckgerichtete Tätigkeiten, da sie der Erholung dienen. Im zweckvollen Tun sind die Audiowalker\*innen mit Passant\*innen und Tourist\*innen gleichzusetzen. Dies beendet den Audiowalk oder unterbricht ihn zumindest. „Diesen Ort“ von dem die Stimmen im Audiofragment „Verfolgen“ sprechen, kann man als Metapher des gesamten Audiowalks ansehen: „Dieser Ort ist ein Paradies für die Ziellosen und ein Albtraum für die Geschäftigen“. Während der Dauer des Audiowalks erledigt man keine Einkäufe, befindet man sich nicht auf einem Weg zum Meeting oder ist auf der Suche nach neuen Motiven für seinen Fotoapparat, man gibt sich ganz dem In-der-Stadt-Sein und dem Müßiggang hin. Die Aussage „ein Albtraum für die Geschäftigen“ zeigt nochmals die Abgrenzung der Audiowalker\*innen zu Passant\*innen und Tourist\*innen als Profilvermerkmal<sup>270</sup>. Das Audiofragment endet dann mit einer direkt adressierten Frage an die Audiowalker\*in, die auf

<sup>267</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz22, „Verfolgen“.

<sup>268</sup> Im gerade zitierten Audiofile HandySz22 „Verfolgen“ wird neben faulzen und herumsitzen noch das Verweilen als zu unterlassende Tätigkeit genannt. Hier kann das „Verweilen“ als Tätigkeit im Sinne von Faulenzen und Herumsitzen gedeutet werden.

<sup>269</sup> Vgl. Kapitel 2.3 Erfahrungsbericht, Absatz 15.

<sup>270</sup> Tourist\*innen haben einen konkreten Plan. Sie kennen bereits im Vorfeld ihre Route – im räumlichen, wie im zeitlichen Sinn.

die Ziellosigkeit und den Zufalls verweist: „*Welcher Zufall leitet Sie zum nächsten Ziel?*“ Der Audiowalk ist wie das Flanieren nicht durchkomponiert. Die übliche Art sich in der Stadt fortzubewegen wird im Rahmen der Audiofragmente wie folgt umschrieben:

„Hierzulande muß man müssen, sonst darf man nicht. Hier geht man nicht wo, sondern wohin.“<sup>271</sup> (Franz Hessel)

Die Audiowalker\*innen missachten diese Maxime. Dass mag für andere, als auch für sie selbst ungewöhnlich erscheinen. Zwei Deutungsmöglichkeit bieten sich hier an: Die Flaneur\*in als Detektiv\*in<sup>272</sup>, und die Flaneur\*in als Verdächtige. Der Flaneur\*in als verdächtigem Individuum wird im Rahmen der Audiofragmente mehr Raum gegeben, als der Flaneur\*in als Detektiv\*in. Gedeutet werden kann dieser Umstand der kritischen Grundhaltung von LIGNA, die in folgender Fragestellung auf den Punkt gebracht werden kann: „Wie öffentlich ist der öffentliche Raum?“. „Der Flaneur ist der Verdächtige schlechthin.“ heißt es etwa im Audiofragment 01 „Flaneur“<sup>273</sup> oder auch „In Ihrer zwecklosen Bewegung werden Sie verdächtig.“<sup>274</sup> Die Stimmen raten auch: „Verschwinden Sie!“, denn „Sie sind schon zu lange hier. Sie machen sich verdächtig.“<sup>275</sup> Ich selbst machte diesbezüglich folgende Erfahrungen:

[8] Ich beobachte aktiv, fühle mich aber teilweise auch beobachtet, obwohl gerade niemand zu mir hinüber sieht.

[6] Halten mich die anderen für komisch? Bin ich verdächtig? Ich fühle mich so anders. Ich habe das Gefühl als Audiowalkerin fällt man auf. Und wenn schon nicht den anderen, dann sich selbst.

Ich fühlte mich während des Audiowalks von Zeit zu Zeit wirklich ein wenig seltsam und anders. Ich fühlte mich außerdem beobachtet, obwohl ich mir im Grunde sicher war, dass dem nicht so gewesen war. Es stellt sich nun die Frage ob, dieses Gefühl des „Verdächtig-seins“ erst von LIGNA über die Inhalte besagter Audiofragmente hervorgerufen wird und nicht im Flanieren selbst liegt. In einer Online-Zeitungskritik steht etwa folgendes:

„Dazu gibt es von [...] Ligna noch ein bisschen Konsumkritik und ein bisschen Verschwörungstheorie. Man soll beobachten und sich zugleich beobachtet fühlen,

<sup>271</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz06, „City WC“, Aussage stammt ursprünglich von Franz Hessel, *Ein Flaneur in Berlin*, S. 145.

<sup>272</sup> Vgl. Benjamin, „Die Wiederkehr des Flaneurs“, S.279.

<sup>273</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz0101, „Flaneur“.

<sup>274</sup> Ebd.

<sup>275</sup> Ebd., Audiofile 04, „Marx-Engels-Forum“.

jemandem folgen und Verdacht erregen, ohne dass die kurzen Sequenzen eine Haltung konsequent zu Ende führten.<sup>276</sup>

Nun verhält es sich ein bisschen wie die Frage nach dem Huhn oder dem Ei, was war zuerst? Generieren die Inhalte des Audiowalks ein Gefühl des Verdächtig-seins oder wird das Gefühl des Verdächtig-seins, das beim Flanieren von Zeit zu Zeit aufkommen kann, in den Audiofragmenten thematisiert? Was wohl nicht abgestritten werden kann ist, dass jene Inhalte der Audiofragmente, die dieses Moment aufgreifen, etwaige Gefühle und Gedanken in diese Richtung verstärken können. Möglicherweise hätte ich selbst dieses latente Gefühl ein wenig seltsam zu agieren und ein wenig fehl am Platz zu sein nicht „verdächtig sein“ genannt – jedoch sehr wohl in dem Bewusstsein agiert, mich vom Rest der Personen zwischen Alexanderplatz und Schloßplatz abzuheben.

Was ebenfalls gegen das „Paranoia-Argument“ spricht, ist, dass bereits Franz Hessel dieses Moment in der Flanierbibel „Spazieren in Berlin“ aufgriff. Er widmet sich diesem bezeichnenderweise im Kapitel „Der Verdächtige“<sup>277</sup>. So schreibt er von der Witwe Kohlmann, der Besitzerin eines Gemischtwarenladens mit allerlei Produkten, die ihm „böse Blicke zuwirft“<sup>278</sup>, wenn er diese Waren mit Neugierde – jedoch ohne Intentionen diese zu kaufen – betrachtet. Den kleinen Terrier einer Freundin gelegentlich auszuführen, bereitet ihm eine besondere Freude, da dieser ihm „Anlaß [gibt], öfter stehenzubleiben, als es sonst einem so verdächtigen Menschen wie mir erlaubt wäre.“<sup>279</sup> Die Flaneur\*in ist also immer auch gleichzeitig ein Stück weit eine Verdächtige, es ist ihr immanent sich aus der Sicht „der Geschäftigen“ verdächtig zu verhalten.

Folgendes Audiofragment thematisiert dies nochmals auf bezeichnende Weise:

*„Sie da hey Sie da! Ja Sie da! Drehen Sie sich mal um! Können Sie sich ausweisen? Holen sie mal ihre Papiere heraus. Was haben Sie hier zu suchen? Nehmen Sie sich in Acht. Nicht jeder gehört hierher. Gehen Sie zügig weiter.“<sup>280</sup>*

Die Audiowalker\*in wird hierbei mit ihrem ungewöhnlichen Dasein konfrontiert, indem sie als jemand angesprochen wird, der verdächtig ist. Zumindest verhält sich die Audiowalker\*in verdächtig genug, um von einer scheinbar befugten Person angehalten zu werden. Diese Situation mutet sehr real an. Die Hintergrundatmosphäre greift die Atmosphäre der dort

<sup>276</sup> Klopp, Tina, *Erzählexperiment per GPS*, 2010, [www.zeit.de/digital/mobil/2010-09/radioortung-dradio-hoerspiel-gps/seite-2](http://www.zeit.de/digital/mobil/2010-09/radioortung-dradio-hoerspiel-gps/seite-2), Zugriff am: 01. 08. 2013.

<sup>277</sup> Hessel, *Spazieren in Berlin*, S.7 – 12.

<sup>278</sup> Ebd. S.7.

<sup>279</sup> Ebd. S.11.

<sup>280</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile 27, „Rathaus“.

herrschenden Umgebung auf. Die Audiowalker\*in wird unmissverständlich angesprochen, sie ist es, die gemeint ist. „*Sie da! Hey Sie da!*“ Die Tonspur der Stimme wurde so aufgenommen, dass man tatsächlich glauben könnte, es stehe jemand hinter einem. Man wird sofort in diese Situation hineingezogen, durch die direkte Ansprache und den autoritären Sprachduktus, ist eine Distanz zu der Stimme schwer möglich. Auch hier ist es das ungewöhnliche Verhalten, das den Verdacht erweckt. Da man durch sein Verhalten kein Gesetz bricht, bekommt man dann die Erlaubnis „zügig“ weiterzugehen. Insofern man sich geschäftig verhält und die Stadt als Durchzugsort nutzt und sich somit auch nicht von den anderen Nutzer\*innen abhebt, gibt es demnach kein Problem. Die Audiowalker\*in zählt jedoch nicht zu den üblichen Verdächtigen und stellt somit ein Problem dar. Anhand dieser Beispiele wurde die Thematisierung der Haltung der Audiowalker\*innen ersichtlich: Zum einen diese gegenwärtige Haltung in der Stadt<sup>281</sup>, die kein Ziel hat außer das Flanieren selbst; zum anderen jedoch das Moment des „Verdächtig-seins“, da man sich allzu sehr von der Lebenswelt der Städter\*innen abhebt: Sie verfahren nicht pragmatisch, sondern ästhetische mit ihre Umgebung: „Es ist nicht leicht für unsereinen“, schreibt Hessel.<sup>282</sup>

### 3.7.5. Audiowalker\*innen vs. Flaneur\*innen

Die Akteur\*innen streunen selbstverständlich nicht ganz so ziel- und richtungslos umher, wie ihre literarischen Vorgänger. Wären sie kompromisslose Flaneur\*innen, würde sich die Katze hier in selbst den Schwanz beißen. Denn kompromissloses Flanieren und gleichzeitig Audiowalker\*in zu sein schließen sich gegenseitig aus. Es müssen immer wieder Audioblasen angesteuert werden, „*sonst endet der Audiowalk*“. Es einen künstlerischen Rahmen gibt, der das Flanieren strukturiert. Diesen braucht es auch, da

„eine ästhetische Situation dann [entsteht], wenn jemand sie konzipiert und realisiert. Außerdem muss eine Person anwesend sein, die in der Lage und gewillt ist, sie als Ästhetische zu begreifen und wahrzunehmen, und schließlich muß die ästhetische Situation sich auch in irgendeiner Form präsentieren, dh. es muß die Möglichkeit geben sie irgendwie wahrzunehmen und zu erfahren.“<sup>283</sup>

Hier treffen sich (zumindest in der Theorie) zwei unüberwindbare Widersprüche. Dies erklärt auch die Ungereimtheit, wenn die männliche Stimme im Begrüßungs-File folgendes behauptet:

<sup>281</sup> Obwohl das Flanieren im allgemeinen Diskurs an den urbanen Raum geknüpft ist, verstehe ich den Wahrnehmungsmodus der Flaneur\*in auch auf nicht urbane Räume anwendbar.

<sup>282</sup> Hessel, *Ein Flaneur in Berlin*, S.145.

<sup>283</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.96.

„[...] 32 Hörspielfragmente sind zwischen dem Raum Bahnhof Alexanderplatz und dem Schlossplatz verteilt. Sie warten darauf von Ihnen entdeckt, gespielt und dabei in eine nur von Ihnen gehörte Reihenfolge gebracht zu werden. Es kann Ihnen keine [sic!] Karte helfen sondern allein Intuition und der Zufall.[...]“<sup>284</sup>

Es existiert jedoch sehr wohl eine Karte<sup>285</sup>. In dieser sind sowohl die Audiofragmente verzeichnet, als auch der Standort der Akteur\*innen selbst. Sie können sich selbst verorten. Ohne diese Karte, die Hinweise auf die nächste Audioblase bieten, wäre der Audiowalk, wohl allzu offen und allzu zufällig. Und die wertvolle Aufmerksamkeit würde in die Suche der Audioblasen fließen und sich nicht im Hier und Jetzt entfalten.

### 3.7.6. Der Körper der Audiowalker\*in

Der wahrnehmende und Aktionen setzende Körper der Audiowalker\*innen stellt eine essentielle Entität bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ dar. Der Körper kann zum einen als Vehikel betrachtet werden, das den Audiowalk-konstituiert, zum anderen existieren die Stimmen der Audiofragmente ausschließlich als von den Rezipient\*innen gehörte Stimme, da die Stimmen selbst keinen Körper besitzen. Aus diesem Grund bekommt der Körper als Wahrnehmender und hier vor allem als Hörender nochmals an Bedeutung. Zudem scheint der Körper ganz automatisch in einen größeren Fokus der Aufmerksamkeit zu rücken, begreift man das Publikum nun stärker als Akteur\*innen, denn als Rezipient\*innen. Der Umstand der Verquickung von der im höheren Maße aktivierten Rezipient\*in und der neuen Aufmerksamkeit ihrem Körper gegenüber lässt sich auch anhand von Erika Fischer-Lichtes Zugangsweise zur Theatergeschichte ablesen: Waren die Zuschauer\*innen einmal als formgebende und wirklichkeits-konstituierende Teilnehmende einer Theatervorstellung entdeckt<sup>286</sup>, erschöpfte sich die Teilnahme nicht nur anhand einer „inneren“ kreativen Beteiligten über die kognitive Wahrnehmung und Phantasie, sondern „vielmehr handelt es sich um körperliche Prozesse“<sup>287</sup>. „Die Zuschauer lachen, juchzen, seufzen [...] scharren mit den

<sup>284</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, HandySzVortext01, [„Begrüßungsaudiofile“].

<sup>285</sup> Diese Karte ist Teil der „radio:aporee“-App, sowie die Grundvoraussetzung um als Audiowalker\*in zu agieren.

<sup>286</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript 2012, S.19; Fischer-Lichte bezieht sich hier auf den Germanisten Max Herrmann. Er betrachtet die Aufführung nun mit beginnendem 20. Jh. als eine soziale Interaktion zwischen allen Beteiligten und beschränkte sich nicht mehr nur auf einen zur Aufführung gebrachten Theatertext auf der Bühne.

<sup>287</sup> Ebd. S.20.

Füßen, rutschen unruhig auf dem Stuhl [...]“<sup>288</sup>. Natürlich sind solche körperlichen Prozesse äußerst vielseitig und unterschiedlich. Unter körperlichen Prozessen können sowohl äußere sichtbare Handlungen begriffen werden, wie eine Bewegung etwa oder eine bestimmte Mimik; als auch Prozesse, die sich im Inneren abspielen – jenen Prozessen und Regungen, die für andere Personen kaum bis gar nicht wahrnehmbar sind.

Jener Körper, der für bestimmte innere Gefühlsregungen stehen kann, ist etwa der „spürbare Leib“ (Hermann Schmitz). Dieser „spürbare Leib“ grenzt sich vom „festen Menschenkörper“<sup>289</sup> ab, der in seinen Eigenschaften „flächig begrenzt und schneidbar“<sup>290</sup> ist. Der spürbare Leib ist „flächenlos mit unscharf abgegrenzter Ausdehnung ähnlich dem Schall“<sup>291</sup>. Dieser steht im Zentrum der Phänomenologie der Wahrnehmung von Hermann Schmitz und definiert sich über alles, dass man „in der Gegend seines Körpers [...] spüren kann, ohne sich der fünf Sinne und des aus Erfahrungen des Sehens und Tastens gewonnen perzeptiven Körperschemas [...] zu bedienen.“<sup>292</sup> Damit meint Schmitz im Besonderen „leibliche Regungen“ wie etwa „Durst, Schmerz, Angst und Wollust“.<sup>293</sup> Wenn einer Audiowalker\*in etwa ein Schauer über den Nacken klettert, wenn eine der Stimmen folgendes sagt: *„Drehen sie sich nicht um, hinter ihrem Rücken klafft eine entsetzliche Lücke“*<sup>294</sup> oder wenn wir angewidert von einer der Stimmen sind, die den Einsatz eines Kirris beschreibt – einer Waffe, die wie *„ein Stock mit einem faustgroßen Kopfstück [...]“* aussieht, dann tritt man mit dem „spürbaren Leib“ in Verbindung.

*„[...] Schon mehr als einmal hat der Kirri im Kampfe gegen die Hottentotten den Ausschlag gegeben. Von kräftiger Hand geschleudert zerschmettert er unfehlbar den Schädel des Getroffenen.[...]“*<sup>295</sup>

Auch das Unbehagen, das man eventuell latent verspürt, ausgelöst durch das Gefühl des Verdächtig-seins (siehe: Kapitel 3.7.3), drückt sich über den spürbaren Leib aus. Wie und vor allem wann sich dieser Gehör verschaffen will, äußert sich individuell und je nach Audiowalker\*in unterschiedlich.

Der physische Körper als substantieller Leib ist hingegen zum spürbaren Leib mit einer viel pragmatischeren Aufgabe betraut: Er muss sich bewegen, um im Sinne des Audiowalks zu

<sup>288</sup> Fischer-Lichte, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, S. 16.

<sup>289</sup> Schmitz, Hermann, „Leibliche Kommunikation im Medium des Schalls“, in: *Acoustic Turn*. hg: Petra Maria Meyer, S. 77.

<sup>290</sup> Ebd.

<sup>291</sup> Ebd.

<sup>292</sup> Ebd.

<sup>293</sup> Ebd.

<sup>294</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz02, „Lustgarten“.

<sup>295</sup> Ebd. Audiofile HandySz07, „Fernsehturm Kolonial“.

agieren. Schritt für Schritt wird aus den spezifischen körperlichen Fußbewegungen des Gehens letztendlich ein vollendeter Audiowalk. Denn das Areal des Audiowalks erschließt sich ausschließlich über die Fortbewegung der Audiowalker\*innen. Obwohl sich die Audiowalker\*innen weder in einer alltäglichen Situation befinden noch alltäglich handeln, vollführen sie diese Handlungen jedoch mit ihrem alltäglich vertrauten Körper: Ich als Privatperson Rebecca Eder beschreite den Audiowalk, nicht Rebecca Eder, die eine Audiowalker\*in spielt, agiert als Audiowalkerin. Dieser Umstand verweist auf den Körper als phänomenalen Leib. Diese Bezeichnung wurde von Erika Fischer-Lichte geprägt. Gemeint ist damit der organische Körper, der für das leibliche In-der-Welt-sein steht<sup>296</sup>. Demgegenüber prägt sie den Begriff des semiotischen Körpers, Dieser steht für die Zeichen und Bedeutungen, die er tragen kann. Der semiotische Körper ist unweigerlich an den phänomenalen Körper gekoppelt und kann ohne diesen nicht existieren.<sup>297</sup> Wenn Schauspieler\*innen etwas – etwa eine Rolle, einen Affekt etc. – verkörpern, dann tritt dieser zu Tage. Obwohl die Audiowalker\*innen gleichsam als Akteur\*innen agieren (siehe: Kapitel 3.7) und im Rahmen von „Verwisch die Spuren!“ auch Gesten vollführen, die nicht zu ihrem alltäglichen Repertoire gehört, agieren sie dennoch ausschließlich mit ihrem phänomenalen Körper.

### **3.7.7. Die Selbst- (und Stadt)wahrnehmung der Audiowalker\*in**

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel beschrieben wurde, agieren die Audiowalker\*innen trotz ihres neuen Status als Akteur\*innen als sie selbst. Sie agieren somit mit ihrem phänomenalen Körper (Fischer-Lichte). Aufgrund der außeralltäglichen Situation und den spezifischen Rahmenbedingungen, die die Aufmerksamkeit der Audiowalker\*innen auf das Hier und Jetzt lenken, kommt es ganz automatisch zu einer erhöhten Körperwahrnehmung bei der Audiowalker\*innen. Dieser „Überschuss an Aufmerksamkeit“<sup>298</sup> bekommt bei „Verwisch die Spuren!“ ein Ventil – den phänomenalen Körper. Aufgrund der hohen Bedeutungen des phänomenalen Körpers fließt die Aufmerksamkeit in den eigenen leiblichen Körper, man wird sich wieder des „Körper-Habens“ bewusst. Bei Theateraufführungen etwa fließt die

---

<sup>296</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika, „Verkörperung/Embodiment. Zum Wandel einer alten theaterwissenschaftlichen in eine neue kulturwissenschaftliche Kategorie“, in: *Verkörperung*, Tübingen: Francke 2001, S. 13.

<sup>297</sup> Vgl. Fischer-Lichte, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, S. 16.

<sup>298</sup> Vgl. ebd. S.23.

Aufmerksamkeit weniger in die eigenen Körperbewegungen (des phänomenalen Körpers), als auf die Schauspielerkörper und die eigenen Empfindungen (spürbare Leib) und Reflexionen. Bei „Verwisch die Spuren!“ wird auf den phänomenalen Leib im Rahmen des Audiofragments „Flaneur“ verwiesen:

„1: Verlangsamen Sie Ihren Schritt.  
 [...]
 1: Achten Sie darauf, wie Sie gehen.  
 [...]
 5: Spazierengehen ist wie jedes Gehen und mehr als jedes andre Gehen zugleich ein Sichgehenlassen:  
 1: Werden Sie noch langsamer.  
 5: Man fällt von einem Fuß auf den andern und balanciert diesen Vorgang.  
 2: Spüren Sie ihre Zehen, wenn Sie den Fuß heben?  
 3: Die Ferse, wie sie als erstes auf den Boden aufkommt?  
 1: Versuchen Sie, noch langsamer zu werden, aber bleiben Sie in Bewegung.  
 [...]
 1: Werden Sie wieder schneller.  
 [...]
 1: Wechseln Sie die Richtung!  
 8: Verwisch die Spuren.  
 [...]
 2: Können Sie Spuren entdecken, den andere an diesem Ort hinterlassen haben?  
 1: Gehen Sie schneller.  
 [...]
 1: Werden Sie noch schneller! So schnell, dass Sie fast schon laufen. [...]“<sup>299</sup>

Wie hier gezeigt wird, wird hier ganz konkret auf den phänomenalen Körper verwiesen: Der Fuß, die Zehen und die Fersen. Die Aufmerksamkeit, die hier generiert wird, bezieht sich jedoch nicht nur auf den statischen Körper, sondern auf den Körper, der sich bewegt. Essentiell ist, dass hier der eigene Körper im wahrsten Sinne des Wortes *angesprochen* wird; erreicht wird das durch die direkte Anrede, die unmittelbar aus den Kopfhörern an das Trommelfell der Audiowalker\*in trifft.

Aus der *site-specificity* wird so zu sagen eine *body-specificity*. Der Körper wird hier auf eine ganz besondere Art und Weise wieder erlebbar gemacht. Etwas das unter normalen Umständen völlig automatisiert passiert – wie die Bewegung des Gehens – wird hier wieder bewusst gemacht. Mit den Füßen halten wir auch Kontakt zum Boden, eine Grundvoraussetzung für das Leibliche-In-der-Welt-Sein. Am Bewegungsablauf selbst sind jedoch nicht nur die Füße beteiligt, sondern es ist tatsächlich der ganze Körper, der sich an diesem beteiligt und sich über diesen ausdrückt. Die Füße können als *pars pro toto* für den gesamten Körper angesehen werden.

<sup>299</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofragment HandySz0101, „Flaneur“.

Das gelebte Bewusstsein für den eigenen Körper im Hier und Jetzt führt nun im weiteren Sinne dazu, dass auch die körperlichen Wahrnehmungsprozesse, die über die Sinne ablaufen, ebenfalls ins Zentrum der Wahrnehmung geraten. Das Hören – das Rauschen der Autos, das Tönen der Schritte, das Sehen – das Fenster der Kirche, ein Detail im Kopfsteinpflaster, das Riechen – der Regen am Busch, das Spüren – das Metall des Mistkübels, all diese Wahrnehmungsprozesse (die im Grunde auch nie wirklich getrennt voneinander zu denken sind), werden zu einer Oase des Seins. Man nimmt sich selbst nun nicht mehr als Punkt auf einem Display wahr, sondern sieht sich selbst an dem Ort, an dem man sich gerade befindet, als agierender, spürender und wahrnehmbarer Körper verortet – und somit in sich selbst.

Heute ist ein grauer Tag. Es riecht nach Regen. Es macht mir nichts aus. Es ist groß artig. Ich bin total im Hier und Jetzt. Ich habe ganz viel Zeit für mich. Darf wahrnehmen, darf schlendern, mich spüren. Auch einfach nur hören und sehen ohne Bedeutung suchen zu müssen. Die Bedeutung findet mich und liegt oft einfach nur in der Wahrnehmung selbst. Ich kann mich in Ruhe umsehen und umhören. Ohne Ziel und ohne Zweck. Der Weg ist das Ziel. Es macht Spaß einfach sein zu können, die Muße dafür haben dürfen.<sup>300</sup>

Durch die hohe Konzentration auf sich selbst und das Hier und Jetzt wird die sinnliche Wahrnehmung frei für eigene gegenwärtige Wahrnehmungen. Dieses „Eigene“ bezieht sich gerade auch auf die Zeitabschnitte zwischen den gehörten Audiofragmenten, und wird insbesondere am Akt des Hörens deutlich. Das Hören ist während der Audiofragmente „gerichtet“ und pointiert. Es handelt sich somit um ein *Zuhören*, um einen „physiologischen Akt“<sup>301</sup>. Zwischen den Audiofragmenten ist das Ohr frei, das Hören als solches, als physiologisches Phänomen<sup>302</sup>, kommt hier stärker zum Zug. Die Geräusche der Stadt können nun unselektiv und offen gehört werden. Man kann die akustische Kulisse der Stadt nun auf eine gänzlich neue Art erleben. Die Aussage Franz Hessels „Man geht nicht wo, man geht wohin“ (siehe: Kapitel 3.7.3), kann nun analog ebenso auf die Gesamtwahrnehmung der Audiowalker\*innen bezogen werden.

### **3.8. Abschließende Betrachtung**

Aufgrund des speziellen Verhältnisses von LIGNA, den Audiowalker\*innen, sowie den einzelnen Komponenten des Audiowalks, bedurfte es einer angemessenen Methode um dieses Verhältnis aufschlussreich zu beleuchten. Diese Methode fand ich im erweiterten Kunstbegriff von Sabine Sanio, da dieser eigens für künstlerische Schaffensweisen und Arbeiten konzipiert

<sup>300</sup> Vgl. Kapitel 2.3 Erfahrungsbericht, Absatz 8.

<sup>301</sup> Barthes, Roland, „Der Körper der Musik“, in: Roland Barthes: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1990, S. 249.

<sup>302</sup> Ebd.

wurde, die sich nicht im traditionellen Sinn beschreiben und erklären lassen, wie auch „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“. Der Audiowalk kann nun unter dem Gesichtspunkt einer von LIGNA konzipierten ästhetischen Situation betrachtet werden, die von den Audiowalker\*innen bespielt und somit von ihnen selbst verwirklicht und ausgestaltet wird. Im Rahmen des erweiterten Kunstbegriffes bemisst Sanio den Kategorien Künstler\*in, Material und Publikum einen besonderen Stellenwert mit neuen Wertigkeiten. LIGNA können somit als Vermittler oder Gestalter von Erfahrungen begriffen werden (siehe: Kapitel: 3.5), während hingegen die Audiowalker\*innen als Schöpfer\*innen fungieren und somit einen Akteur\*innenstatus erlangen, der lange Zeit ausschließlich den Künstler\*innen vorbehalten war. Der Audiowalk verwirklicht sich nun auf Grund performativer Handlungen. LIGNA können zwar nach wie vor als Gestalter angesehen werden, jedoch nicht als anwesende Künstlerpersonen. Die Audiofiles müssen zudem wahrgenommen werden um ihren Zweck zu erfüllen und sind sonst auf eine bestimmte Art immateriell. Aufgrund dieser Umstände gestaltet sich die Frage nach den Bestandteilen des Audiowalk als Herausforderung (das Material). Grundlegend sind das hier zunächst das Smartphone, die Kopfhörer, aber auch das Speichermaterial der Audiodateien (Festplatte des Smartphones, Server etc.). Als materiale Entität sind diese ebenso Teil des Materials wie die Stimmen, die durch das Speichermaterial erst abrufbar sind. Man kann nun desweiteren von zwei Schöpfer\*innen sprechen: LIGNA kreierten die Audiofragmente und waren das gleichzeitig für bestimmte Orte (*site-specificity*) – sie stellen somit den Baukasten für die Situation zur Verfügung. Die Rezipient\*innen können dann durch ihre persönlichen Entscheidungen in einem bestimmten Rahmen so mit dem Material von LIGNA verfahren, wie es ihnen obliegt. Die Audiowalker\*innen haben somit keinen Anteil an der Schaffung des Materials, jedoch an dessen Zusammensetzung. Diese Feststellung führt sogleich zum letzten Bestandteil des Materials des Audiowalks: dem öffentlichen Raum als unberechenbarer Zufallsgenerator. Personen, Objekte, Architekturen, Geräusche etc. dieses Raumes sind ebenfalls Teils des Materials, da diese den Audiowalk mit konzipieren. Der öffentliche Raum als Material bekommt unter den Blickpunkt des Alltäglichen nochmals eine bezeichnende Bedeutung für die Audiowalker\*in. Als außeralltäglich Handelnde sind sie nun in der Lage ästhetisches Potential des öffentlichen Raumes freizulegen. Diese Art des Verhaltens während des Audiowalks kann im Vergleich mit den anderen Nutzer\*innentypen von Berlin-Mitte nochmals geschärft werden: Passant\*innen, Tourist\*innen und Obdachlose. Die Audiowalker\*in steht hierbei für eine ästhetische Verfahrensweise, während hingegen die anderen Nutzer\*innen pragmatisch mit diesem Raum verfahren. Im Rahmen des Audiowalks selbst wird diese Haltung den

Audiowalker\*innen über die Praxis des Flanierens vor Augen geführt, welches bereits eine lange Tradition in früheren Gesellschaften, wie in der Literatur hat. War es früher eine Art zur Schauellung des eigenen Lifestyles, wirkt man heutzutage als Flanierende eher verdächtig, wie auch Franz Hessel in „Spazieren in Berlin“ hinweist. Der Körper bekommt im Rahmen des Audiowalks eine spezielle Bedeutung, da der Audiowalk ausschließlich über diesen ermöglicht wird. Da keine physisch anwesenden Schauspieler\*innen das Geschehen dominieren und die Erzähler\*innenstimmen vom Körper entkoppelt sind läuft der Audiowalk im Körper der Audiowalker\*innen zusammen. Da die Stimmen die Botschaften an die Audiowalker\*innen direkt adressieren und selbst nochmals auf deren Körper verweisen, kommt es zudem zu einer erhöhten Wahrnehmung des eigenen Körpers und des Selbst. Dieser Wahrnehmungsmodus steht in Wechselwirkung zu einer Stadtwahrnehmung, die als aufmerksam, bewusst und gegenwärtig beschrieben werden kann und ganz im Zeichen des Flanierens als nicht-kapitalistische Wahrnehmung aufgeht. Der Stadtraum in seinem So-Sein wird nun tatsächlich wahrgenommen; eine Wahrnehmung, die den meisten anderen Nutzer\*innen, verschlossen bleibt. Das wird insbesondere am akustischen Stadtraum deutlich. Aufgrund der unwirtlichen Geräuschwelt, deren Ursache etwa die Typik des Sehens ist, verschließen die Städter\*innen ihre Ohren bzw. haben kein Bewusstsein dafür, dass die Klang- und Geräuschwelt ebenso formbar ist. Ein erneutes Bewusstsein in diese Richtung hin bewirkte R. Murray Schafer.

## 4. Die Handlungsspielräume der Audiowalker\*innen ?

Innerhalb des dritten Kapitels wurde „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ mithilfe von Sabine Sanios erweitertem Kunstbegriff als ästhetische Situation verortet und mittels der Kategorien Künstler\*in, Material und Publikum konnte die Spezifik von „Verwisch die Spuren“ als eine Rezipient\*innenpraxis herausgearbeitet werden. Das Kapitel Vier steht nun im Zeichen der Handlungsspielräume die sich aus dieser Rezipient\*innenpraxis ergeben. Innerhalb dieses Rahmens wird der Audiowalk nach den Voraussetzungen für die Handlungsspielräume der Akteur\*innen befragt und diese werden konkret aufgezeigt. Der Titel ist hier ganz bewusst als Frage gestaltet, da die Handlungsspielräume zum einen nicht von allen Teilnehmer\*innen als solche betrachtet werden müssen, zum anderen bedarf es einer spezifischen Grundhaltung, die in Kapitel 4.1 *Die Haltung der Audiowalker\*in als Grundlage der Handlungsspielräume* thematisiert wird, um die Handlungsspielräume auch auszuloten. Im Kapitel 4.2 wird die Mobilität als eine weitere Voraussetzung der Handlungsspielräume etabliert. Der sogenannte Walkman-Effekt (Shushei Hosokawa) bietet hier eine aufschlussreiche Sichtweise.

Die Handlungsanweisungen können als *das* Partizipationstool von „Verwisch die Spuren“ angesehen werden. Warum diese besonders prädestiniert sind Handlungsräume zu eröffnen und wie diese im Einzelnen aussehen können und welche Auswirkungen diese auf die Selbst-, als auch auf die Stadtwahrnehmung haben, wird in Kapitel 4.3 dargelegt.

In 4.4 wird die Rezeption des Audiowalks unter dem Aspekt der Aneignung betrachtet. Im Rahmen der Praxis von „Verwisch die Spuren“, konzipiert für den städtischen Raum, durchdringen die Akteur\*innen mit ihren außeralltäglichen Handlungen und Wahrnehmungspraxen diesen Raum auf eine Weise, die gleichzeitig als Aneignung betrachtet angesehen werden können.

### 4.1. Die Haltung als Grundlage der Handlungsspielräume

Um „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zu einem gelungenen Erlebnis<sup>303</sup> zu machen, braucht es neben der funktionierenden Technik (siehe Kapitel: 2.2.2), dem von LIGNA für Rezipient\*innen (siehe Kapitel: 3.6.1) ansprechend gestalteten Material, noch eine dritte

---

<sup>303</sup> Unter einem gelungenen Kunsterlebnis wird hier eine ästhetische Erfahrung verstanden, die die Kunstrezipient\*innen für sich selbst als außeralltägliches Ereignis verbuchen können und die sie zudem nicht gelangweilt hat. Bei jeder Rezipient\*in kommen gewiss noch andere individuelle Faktoren hinzu, die die Gelingensbedingungen bestimmen. Diese können hier jedoch nicht im Einzelnen berücksichtigt werden.

Voraussetzung<sup>304</sup>. Diese stellt eine essentielle Gelingensbedingung für den Audiowalk dar. Es handelt sich um die eigene Haltung der Audiowalker\*in. Diese Haltung impliziert zunächst die „Absicht zur Kunsterfahrung“.<sup>305</sup> Die Audiowalker\*innen müssen sich beabsichtigt und gewollt auf „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ einlassen (Verhalten), sonst ist eine ästhetische Erfahrung<sup>306</sup> nicht möglich.<sup>307</sup>

„Grundsätzliche Voraussetzung bleibt die Bereitschaft des Rezipienten zur Haltung ästhetischer Interesselosigkeit“.<sup>308</sup>

Jene Haltung, die Sanio hier als „Interesselosigkeit“ bezeichnet, bezieht sich selbstverständlich nicht auf ein Desinteresse. Gemeint ist hier vielmehr eine Offenheit, die nicht an eine bestimmte Erwartungshaltung von Seiten der Rezipient\*innen geknüpft ist. Dennoch handelt es sich bei ästhetischen Erfahrungen, um bewusst Vollzogene, da es sich sonst nicht um Erfahrungen handeln würde.<sup>309</sup> Die Kategorie der Interesselosigkeit wurde unter anderem stark von Immanuel Kant geprägt und gilt als „eine zentrale ästhetische Kategorie“<sup>310</sup>.

Wie gezeigt wurde, ist die Haltung essentiell für jede Kunsterfahrung. Warum ist diese im Rahmen dieser Arbeit jedoch bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ besonders ausschlaggebend? Dies hängt mit den Rahmenbedingungen zusammen, in denen sich die Teilnehmer\*innen befinden. Diese können es ihnen erheblich erschweren in der Situation zu bleiben.

Zwischendurch rauche ich ab und an auch eine Zigarette. Manchmal drifte ich ab, doch ich kann selbst über den Grad meiner Bewusstheit entscheiden. Nach einer Stunde sitze ich auf einer Bank und pausiere und vergesse kurz, dass ich einen Audiowalk mache. Ich merke, ich werde langsam müde. Es kann ganz schön anstrengend sein sich ganz bewusst auf die Reize aus dem Außen, und auf die Wahrnehmungen aus dem Innen einzulassen.<sup>311</sup>

Die Audiowalker\*in ist alleine unterwegs und erkundet Berlin-Mitte auf sich alleine gestellt: sie ist mit keinen Gleichgesinnten unterwegs (1).<sup>312</sup> Eine weitere Rahmenbedingung, die es

<sup>304</sup> Dass ein gewisses Maß an Interesse bei den Teilnehmer\*innen vorherrscht, kann hier vorausgesetzt werden.

<sup>305</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.89.

<sup>306</sup> Ästhetische Erfahrungen sind nach Sabine Sanio Erfahrungen um ihrer selbst willen und somit als nicht instrumentalisierte zu betrachten.

<sup>307</sup> Vgl. Sanio, Sabine, *Alternativen zur Werkästhetik. John Cage und Helmut Heißenbüttel*, Saarbrücken: Pfau 1999, S.13.

<sup>308</sup> Sanio, „Autonomie, Intentionalität, Situation“, S.93.

<sup>309</sup> Ebd. S.89.

<sup>310</sup> Ebd.

<sup>311</sup> Vgl. Kapitel 2.3 Erfahrungsbericht, Absatz 15.

<sup>312</sup> Im Rahmen der offiziellen Premieretagen von „Verwisch die Spuren!“, waren mehrere Audiowalker\*innen gleichzeitig unterwegs. Doch galt auch hier die Maxime „Trennen Sie sich von ihren Kameraden!“. Diese

ihr erschwert ein ästhetisches Verhalten aufrecht zu erhalten, ist der Raum, indem sie sich aufhält. Sie befindet sich nicht im geschützten Kunstraum - der gleichsam ein bestimmtes Verhalten, eine bestimmte Einstellung wie von selbst hervorruft – sondern im städtischen Raum. Die Atmosphäre, die hier im Überfluss vorherrscht ist grundsätzlich eine Alltägliche (2).

(1) Die Audiowalker\*innen sind nicht mit anderen Gleichgesinnten unterwegs. Die besondere Dynamik, die ansonsten entsteht (auch Kopräsenz, Fischer-Lichte) fällt somit weg.<sup>313</sup> Beim „walking concert“, kuratiert von Oliver Hangl, agiert man in einer geschützten Gruppe. Dies ist insbesondere im städtischen Raum – als unberechenbarem Raum – von Vorteil.

(2) Die Audiowalker\*in ist umgeben von einer Welt des Alltags. Diese alltäglichen Einflüsse können sie potentiell recht schnell aus dem Kunsterlebnis reißen. Hinzu kommt, dass die menschliche Aufmerksamkeitsspanne nicht unbegrenzt anhält. Je müder man wird, desto leichter ist die Wahrscheinlichkeit gegeben, dass man „aussteigt.“ Man hört zwar die Audiofragmente, kann sie jedoch nicht mehr als ästhetisches Erlebnis erfahren. Die notwendige Haltung ist weg. Dies kann auf Ebene des Audiofragments „Begegnung“ anschaulich gemacht werden:

*„Du verkehrst du kommunizierst mit lauter fremden Schicksalen. Das merkt der Spaziergänger an den merkwürdigen Erschrecken, dass er verspürt wenn ihm in der Traumstadt seines Flanierens, plötzlich ein Bekannter begegnet und der dann mit jehem Ruck wieder ganz einfach ein feststellbares Individuum ist.“<sup>314</sup>*

Eine einzige, störende Komponente, in diesem Fall ein bekanntes Gesicht, von dem man angesprochen wird und man wird unweigerlich in zurück in der Alltag geholt. Dies zeigt auf, wie fragil so eine ästhetische Erfahrung sein kann. Störende Faktoren, die dem Kunsterlebnis abträglich sind, müssen jedoch nicht zwangsweise im Außen liegen. Auch die persönliche Tagesstimmung, die eigene Gestimmtheit, kann einen bedeuteten Ausschlag geben.<sup>315</sup> Die Audiowalker\*in hat jedoch immer die freie Entscheidung sich wieder eine ästhetische Haltung anzueignen.

---

Aussage tätigte eine Erzählstimme innerhalb des Audiofragments zur Begrüßung und Einführung der Audiowalker\*innen.

<sup>313</sup> Ist eine Gruppe gleichgesinnter Audiowalker\*innen zwar kein Garant für ein gelungenes Kunsterlebnis, kann eine solche Gruppe dies jedoch erheblich erleichtern.

<sup>314</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz20, „Begegnung“.

<sup>315</sup> Vgl. Rüth, Uwe, „Atmosphäre – Stimmung - Aura“, in: *Klangkunst*, hg: Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S.76.

Uwe R uth spricht etwa von der Erlebnisf ahigkeit<sup>316</sup> von Rezipient\*innen. Konkret schreibt er vom k unstlerisch gestalteten Raum (Rauminstallation), der „auf den Besucher und seine Erlebnisf ahigkeit abgestimmt ist.“<sup>317</sup> Geht R uth zwar nicht n her auf die von ihm verwendete Wortwahl ein, offenbart dieser Begriff jedoch eine interessante Einsicht zur Haltung der Rezipient\*innen. Sie m ssen ihr Erleben aktiv herbeirufen und gestalten. Bei einer F ahigkeit handelt es sich zugleich um eine Kompetenz im Sinne von Handlungsf ahigkeit, denn diese „bezeichnet die Verf ugbarkeit von Handlungen, die darauf abgestimmt sind, Anforderungen [...] in der Umwelt zu bew ltigen.“<sup>318</sup> Die Aktivit t, und Eigenst ndigkeit wird hierdurch nochmals deutlich. Und mit diesem aktiven Verhalten – der Erlebnisf ahigkeit – wird ein weiterer Sachverhalt nochmals deutlich. Gemeint ist hier die Eigenverantwortung der Teilnehmer\*innen f ur ihr Kunsterlebnis, f ur ihre individuelle  sthetische Erfahrung.

#### **4.2. Kopfh ren bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ – Die Mobilit t als Handlungsspielraum**

Die Kopfh rer wurden in dieser Arbeit bereits als „Attribute des Alltags“ (siehe: Kapitel 3.6.1) und als Teil der materiellen Entit t des Audiowalk (siehe Kapitel: 3.6.1) etabliert. In den folgenden Kapiteln werden die Kopfh rer einer eingehenderen Beleuchtung unterzogen, da diese hier eine essentielle Grundvoraussetzung f ur die „neuen Rezipient\*innen“ bieten: Mobilit t und die Grundlage f ur freie Entscheidungen in der Ausgestaltung des Audiowalks. Die Praxis des Kopfh rens<sup>319</sup> als Alltagspraxis wird besonders unter den St dter\*innen immer popul rer. Wie dies gedeutet werden kann, wird im ersten Unterkapitel erl utert (4.2.1). Die M glichkeiten, die sich durch diese Praxis als Au erallt gliche in „Verwisch die Spuren!“ er ffnen, k nnen mit dem Walkman-Effekt (Hosokawa) aufgezeigt werden (4.2.2). Welchen Mehrwert dies bei den Audiowalker\*innen unmittelbar generieren kann, wird im Kapitel „portable Klangr ume“ behandelt (4.2.3). Daraufhin wird eine Sichtweise aufgezeigt, in dem der Walkman-Effekt in einen umfassenderen Wahrnehmungszusammenhang gestellt wird (4.2.4).

---

<sup>316</sup> Ebd. S.67.

<sup>317</sup> Ebd.

<sup>318</sup> Bierhoff, Hans Werner (Hg.), *Begriffsw rterbuch Sozialpsychologie*, Stuttgart: Kohlhammer 2002, S.121.

<sup>319</sup> Unter Kopfh ren wird hier das H ren von Inhalten aus Kopfh rern verstanden.

Als Abschluss wird in einem Exkurs das Modell der Klangökologie von R. Murray Schafer vorgestellt, da „Verwisch die Spuren“ in weiterem Sinne als Anleitung in einem solchen Zusammenhang gesehen werden kann (4.2.5).

#### 4.2.1. Hören und Kopf-Hören im urbanen Raum

Physisch ist Hören ein Dauerzustand, da wir unsere Ohrmuschel nicht verschließen können. Selbst wenn wir das Ohr auf unnatürlichem Wege verschließen würden, würde es seine Tätigkeit nicht einstellen. Das Ohr würde nun beginnen auf das Innenleben des Körpers zu hören, auf das

„das Eigenrauschen des Körpers, der Blutgefäße und Zellen im Inneren des Ohres [...] Wir hören immer.“<sup>320</sup> Doch auch wenn wir immer hören. Hören wir wirklich hin? Hören wir wirklich zu? Betrachtet man die vielen Menschen, die den urbanen Raum „eingestöpselt“ durchwandern, dann lautet die Antwort „Nein“.

„Eingestöpselt. Immer häufiger macht sich jüngst ein bemerkenswertes Verhalten breit. In der U-Bahn. Auf dem Fahrrad. Beim Einkaufen. Beim Autofahren. Beim Joggen. Im Flugzeug. Bei der Arbeit. Beim Sonnenbaden. Beim Lesen. Beim Warten auf dem Bus. Im Foyer vom Theater oder Kino – endlos weiter könnte man Situationen aufzählen, die immer mehr Menschen nur noch mit Knopf im Ohr verbringen, mit eingestöpselten Ohrhörern, welche an einen ipod oder mp3-playerangeschlossen sind.“<sup>321</sup>

Doris Kolesch nennt als mögliche Ursache für diese um sich breitere urbane Praxis hierbei (1) das Hören der Lieblingsmusik. In einer individualisierten Gesellschaft ist es Usus sich selbst in seiner Einzigartigkeit darzustellen und zu zeigen – man möchte seine Umwelt als Ganzes selbst gestalten, (2) die Unzufriedenheit mit der vorgefunden Akustik in Form von Muzak<sup>322</sup> und „Dudelmusik“ und (3) als dritte Ursache nennt Kolesch, die Flucht vor der Wirklichkeit bzw. auch die Kopfhörer- und Walkman-Musik als Rückzugsort – quasi eine der Hörenden bekannte Komfortzone.<sup>323</sup>

Die Ursachen, die Kolesch aufzeigt, können in zwei Theorien eingeordnet werden. Erstere sieht im Eskapismus die Hauptursache für das „Einstöpseln“. Dies leitet Golo Föllmer aus Shuhei Hosokawas Abhandlung „Der Walkman-Effekt“ ab. „der Walkman-Hörer [erzeugt]

<sup>320</sup> Mixner, „Der Aufstand des Ohres“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S. 32.

<sup>321</sup> Kolesch, Doris, „Zwischenzonen. zur Einführung in das Kapitel“, in: *Stimm-Welten. Philosophische, medientheoretische und ästhetische Perspektiven*, Bielefeld: Transcript 2009, S. 13.

<sup>322</sup> Bei dem Begriff Muzak handelt es sich um einen Neologismus aus den 30er Jahren, der sich aus den Worten Musik und Kodak zusammensetzt. Er bezeichnet kommerzielle Hintergrundmusik, die etwa in Kaufhäusern üblich ist; vgl. Föllmer, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, S.205 f.

<sup>323</sup> Vgl. Kolesch, „Zwischenzonen. Zur Einführung in das Kapitel“, S.13.

mobile Innenräume, um sich einerseits vor fremden Außenräumen, andererseits auch vor Angriffen aus dem Inneren, vor eigenen Ängsten zu schützen<sup>324</sup> Bei der zweiten Theorie gibt die Individualität den Ausschlag um kopf-hörend durch das Leben zu gehen. „Die positive Deutung dieses Phänomens versteht den Walkman-Hörer als jemanden, der die Gestaltung seiner Lebenswelt in die eigene Hand nimmt.“<sup>325</sup>

„Dieser Hörer scheint die akustische Verbindung mit der Außenwelt, in der er in Wirklichkeit lebt, unterbrochen zu haben, indem er die Perfektion seines individuellen akustischen Bereichs anstrebt [...]“<sup>326</sup>

Die Ursachen und Gründe der einzelnen Individuen liegen vermutlich in einer Durchdringung aus bei Theorien. Doch egal welcher Deutung der Vorzug gegeben wird, das Hören mit Kopfhörern in der Stadt bleibt ein Weghören. Doch wer kann es den Kopf-Hörer\*innen verdenken in solch einer Hörer-unfreundlichen urbanen Kulisse, sich ihre klangliche Umwelt selbst zu erschaffen?

#### **4.2.2. Der Walkman-Effekt (Hosokawa)– eine Voraussetzung für die Mobilität**

Ein ausschlaggebender Faktor für die Handlungsspielräume, die sich in „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ eröffnen, verdankt sich der hohen Mobilität der Rezipient\*innen. Diese Mobilität äußert sich in ihrer hohen Bewegungsfreiheit und ist mitunter ein Grund, warum diese zu Akteur\*innen eines solchen Ausmaßes avancieren können. Denn, wenn wir uns nach Belieben im Raum bewegen können, sind wir frei.

Diese Mobilität verdankt sich nicht unbedingt in der Größe des Areals, sondern vor allem in der „Verkleinerung“<sup>327</sup> der Technik, die benötigt wird, um Töne und Klänge abzuspielen. Klangräume können so zu portablen Klangräumen werden. Da ein Smartphone in der Regel gerade einmal einen Durchmesser von zehn Zentimetern hat, passt dieses bequem in jede Hosentasche. Die Bezeichnung *Tonträger* ist hier wirklich in ihrem ursprünglichsten Sinn zu verstehen; sowohl auf die Technik als auch auf die Audiowalker\*in bezogen. Somit ist der Klangraum immer dort, wo auch die Audiowalker\*in hingeht. „Je kompakter, desto beweglicher“<sup>328</sup>. Das Smartphone als Tonträger und „laufendes Gadget“<sup>329</sup> verbindet die Audiowalker\*in mit den Klangräumen. Diese sind an deren Bewegungen gebunden und nicht

---

<sup>324</sup> Föllmer, S. 208.

<sup>325</sup> Ebd.

<sup>326</sup> Hosokawa, „Der Walkman-Effekt“, S.232.

<sup>327</sup> Hosokawa, „Der Walkman-Effekt“, S.234.

<sup>328</sup> Ebd.

<sup>329</sup> Ebd.

umgekehrt. Das Smartphone funktioniert kabellos (Vgl. Radiopraxis), ist somit standort-unabhängig und kann sich somit den Bedürfnissen und Intentionen der Akteur\*innen anpassen.

Die Mobilität und gleichzeitige Flexibilität, die sich dadurch für die Akteur\*innen eröffnet, stellt beinahe eine kleine Revolution dar. Die Möglichkeit als Publikum ein zirka ein Kilometer langes Areal nach eigenen Intentionen selbst zu bespielen, kann durchaus eine große Chance für die Akteur\*innen bedeuten. Zum Vergleich: Im Rahmen der darstellenden Künste bekommt man üblicherweise einen Sitzplatz zur Verfügung gestellt. Diesen kann man dann mit seinen Regungen, Affektionen, Assoziationen bespielen. Dieser Raum in dem der Rezipient agieren kann, ist im Theater gerade einmal so groß, dass er dort bequem sitzen kann.

Die Rezeptionssituation im musealen Kunstraum bietet hier eine orts- und zeitabhängige Art der Rezeption, da diese nicht an Performer\*innen, sondern an Werke gebunden ist. Hier sind durchaus Ähnlichkeiten zur Rezeptionssituation bei „Verwisch die Spuren!“ gegeben, da Tempo als auch Verweilen nach eigener Vorliebe stattfinden kann. Die Interaktivität und die Anreicherung des Alltäglichen mit kreativem Potential kann jedoch in keinsten Weise mit einem Museumsbesuch verglichen werden. Bereits der Akteur\*innen-Status der Audiowalker\*innen steht für einen gänzlich interaktiveren und schöpferischeren Umgang. Diese neue Art der Wahrnehmung des urbanen Raumes, die sich über das Kopfhören ergibt, eröffnete sich erstmals durch den Walkman, eine Erfindung der 80er Jahre. Shushei Hosokawa bezeichnete dies als den Walkman-Effekt.<sup>330</sup> Diesem Effekt liegt die *musica mobilis* zu Grunde, „einer Musik, deren Quelle sich willkürlich oder unwillkürlich von einem Punkt zum anderen bewegt und von der körperlichen Fortbewegung der Tonträger koordiniert wird“.<sup>331</sup> Der Walkman-Hörer befindet sich hierbei in „einer Welt des ‚Alleine Musik Hörens‘“<sup>332</sup>. Er schafft sich somit eine akustische Welt, die sich nicht aus der realen Klangwelt speist und somit auch einen privaten Raum, den er nicht mit den anderen Städter\*innen teilt.<sup>333</sup> Schätzlein bezeichnet den Walkman – dies kann auf jedes Gerät, das portabel ist und Musik abspielen kann umgemünzt werden – als eine Maschine, „die dem Nutzer bzw. Hörer neue Dimensionen der auditiven und visuellen Wahrnehmung erschließen kann.“<sup>334</sup> In dieser Möglichkeit liegt viel Potential für die Nutzer\*innen. Diese neue akustische Welt der *musica*

<sup>330</sup> Hosokawa, „Der Walkman-Effekt“, S.229-251.

<sup>331</sup> Ebd., S.230.

<sup>332</sup> Ebd. S.232.

<sup>333</sup> Vgl. S. 232 f.

<sup>334</sup> Schätzlein, Frank, „Mobile Klangkunst. Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, in: *Radio-Kultur und Hörkunst. Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923 -2001*, hg: Andreas Stuhlmann, Würzburg: Königshausen und Neumann 2001, S.176.

mobilis aus den Kopfhörern ist bei Hosokawa jedoch eine urbane und vor allem jedoch um eine alltägliche Praxis. Bei „Verwisch die Spuren!“ handelt es sich jedoch um einen ausschlaggebenden Bestandteil einer außeralltäglichen Praxis. Was der Walkman-Effekt für die Akteur\*innen als außeralltägliche Praxis bedeutet, dem wird nun im folgenden Kapitel nachgegangen.

#### 4.2.3. Mobile Klangräume – beständige Architektur

Die Mobilität – einhergehend mit einer hohen räumlichen Flexibilität – wurde im vorhergehenden Kapitel als eine essentielle Voraussetzung für die besondere Art der Rezeption der Audiowalker\*innen bei „Verwisch die Spuren!“ etabliert. Neben dem Umstand einer hohen Mobilität im Allgemeinen, die besonders an die Rezeptionssituation im Museum oder in der Galerie erinnert, sind es im Besonderen die mobilen Klangräume, die den Audiowalker\*innen ein ganz spezifisches Kunsterlebnis ermöglichen. Die mobilen Klangräume treten in Form von Audiofragmenten in Erscheinung. Diese können jedoch nicht nach Belieben gehört und erlebt werden, sondern sind an ganz bestimmte Orte gekoppelt und somit nicht austauschbar. Das Audiofragment „Marx-Engels-Forum“ ist für den Ort des Marx-Engels-Forums konzipiert und somit *site-specific*. Es geht dabei immer auch darum, „Die innere Struktur des Ortes freizulegen, seinen Charakter zu erspüren und eine wie auch immer geartete Beziehung dazu herzustellen [...]“.<sup>335</sup> Das gilt nicht nur für das Audiofragment am „Marx-Engels-Forum“, sondern auch für die anderen 31 Audiofragmente, die für ganz bestimmte Stellen produziert wurden. Betritt man einen dieser Orte, wird das dazugehörige Audiofragment zum Klingen gebracht. Ist dieses erst einmal aktiviert, umgeben die akustischen Informationen die Audiowalker\*in wie eine Blase. Egal in welche Richtung sie sich dreht und wendet, ob sie läuft oder verharrt, in den Himmel sieht oder auf den Boden, der Ton des Audiofragments ist für dessen Dauer ihre unmittelbare Begleiter\*in. Dabei sind die Kopfhörer nun das Bindeglied zwischen dem urbanen Klangraum und dem von LIGNA produzierten. Konnte die Audiowalker\*in zuvor noch die Umgebungsgeräusche von Berlin-Mitte wahrnehmen, sind es plötzlich andere akustische Reize, die ihre Quelle nicht im sichtbaren urbanen Raum haben. „Der Kopfhörer wird zwischen Mensch und Umwelt geschaltet und modifiziert dadurch die subjektive Wahrnehmung.“<sup>336</sup> Somit fungiert der

<sup>335</sup> Siegfried, Walter, „same time – same place. orts- und zeitabhängige Kunstformen“, in: Klangforschung '98. Symposium zur elektronischen Musik, hg: Jörg Stelkens, Saarbrücken: Pfau 1999, S. 182.

<sup>336</sup> Schätzlein, „Mobile Klangkunst. Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, S.176.

Kopfhörer nicht nur als Schnittstelle zwischen urbanem und gestaltetem Klangraum, sondern auch zwischen Alltäglichem und Neuem.

„Der Walkman isoliert seinen Nutzer nicht nur mehr oder minder von der Umwelt und ihrer Wahrnehmung, er kann sie durch sinnlich-ästhetische Wechselbeziehungen auch neu bewusst machen. Zudem ermöglicht die mobile Rezeptionssituation einen spielerischen Umgang mit der subjektiven Umweltwahrnehmung.“<sup>337</sup>

Genau hier knüpfen die Audiofragmente von „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ an. Alltäglich konnotierte Orte bekommen plötzlich über die künstlich gestaltete Tonspur ganz neue Dimensionen. Aus einem funktionalen Gebrauchsgegenstand wird plötzlich eine objekthafte Geschichtenerzähler\*in. Der Mistkübel bedeutet für uns im alltäglichen Kontext: „Hier werfe ich meinen Abfall hinein“. In „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ wird mittels des Klangraums aus den Kopfhörern der Audiowalker\*in spielerisch eine andere Schicht der Stadt zugänglich gemacht, wie etwa mittels des Audiofragments „Papierkorb“:

*1: Schauen Sie sich nach einem Mülleimer um und gehen Sie dorthin.  
 2: Vielleicht haben Sie etwas, das Sie wegwerfen wollen?  
 3: Täglich wird dieser Mülleimer geleert, leer wartet er an jedem Morgen von neuem darauf, gefüllt zu werden.  
 2: Der Blechkasten hat kein Gedächtnis und bewahrt nichts auf.  
 3: Die vielen Aufkleber an ihm sind unlesbar geworden. Verwaschen und überklebt erinnern sie an den Müll, der durch ihn hindurchgegangen ist und den er nicht festhalten konnte.  
 1: Klopfen Sie gegen den Blechkasten.  
 3: Er schweigt, der tote Briefkasten.  
 2: Dabei könnte er davon reden, dass der Boden, auf dem Sie stehen, selbst nur eine große Müllhalde ist.  
 3: Eine Stadt erbaut auf den Resten der großen Brände.  
 2: 1348, 1380, 1581.  
 [...]
 3: Nicht auferstanden, sondern selbst Ruine, ihre riesigen Mengen ließen sich nicht abfahren. Sie wurden festgestampft.  
 [...]
 2: Wenn Sie zur Marienkirche hinübersehen, erkennen Sie unschwer, dass sie ein wenig tiefer liegt. Dabei wurde sie einst auf der Mariendüne gebaut.  
 3: Der Brandschutt erhob sich höher als die Sanddüne. [...]“<sup>338</sup>*

Man wird durch das Audiofragment zunächst daran erinnert, dass ein Mistkübel dazu da ist etwas wegzuwerfen: „Vielleicht haben Sie etwas, das Sie wegwerfen wollen?“ und es wird darauf aufmerksam gemacht, dass er augenscheinlich kein Gedächtnis hat, es handelt sich

<sup>337</sup> Ebd. S.177f.

<sup>338</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz15, „Papierkorb“.

schließlich um ein Objekt. Es ist so konzipiert, dass es nichts aufbewahrt – er wird regelmäßig geleert, damit er seinen Zweck erfüllen kann. Doch aufgrund der Tonspur können die Stimmen dem Mistkübel ein Sprachrohr sein. Die Stadt, so wie uns sie uns durch die Augen vermittelt wird, gibt nicht alles preis. Die Stimmen erzählen es: Berlin ist auf dem Schutt drei großer Brände erbaut und fungiert somit selbst in gewisser Weise als Mistkübel. Aufgrund des Klangraums, gepaart mit dem eigenen Blick auf die Stadt, und weil die Audiowalker\*innen sich unmittelbar in ihr befinden, eröffnet sich auch diese historische Dimension auf unmittelbare Weise. Plötzlich bekommen wir eine Ahnung davon, wie es unterhalb unserer Füße aussieht. Die Stadt ist mehr als das, was wir sehen. Das Audiofragment „City WC“ eröffnet uns ebenso ein überraschendes, kreatives Potential der Stadt:

*„2: Eine geheimnisvolle Anziehungskraft geht von dem Gebäude aus.  
3: Viele Schritte lenkt es auf sich.  
2: Können Sie ihm noch widerstehen?  
1: Geben Sie nach! Bewegen Sie sich auf das City WC zu. Aber treten Sie nicht ein.  
[...]  
2: Jeder Ort braucht einen Abort.  
1: Machen sie große, ausladende Schritte.  
3: Kein Treten ohne Austreten.  
[...]  
3: Die City Toilette ist ein utopischer Ort: in ihr ist man in aller Öffentlichkeit allein.  
2: Für 50 Cent kann hier jeder für ein paar Minuten einen privaten Raum erwerben. [...]“<sup>339</sup>*

Diese Orte sind ebenfalls funktional und gehören zur Infrastruktur einer Stadt. Ihre Nutzung ist von Zeit zu Zeit unvermeidlich. Um dieses in seinen angetrauten Sinn zu verwenden, braucht es keine sonderliche Anstrengung, noch eine besonders kreative Denkleistung. Die Nutzung ist uns in Fleisch und Blut übergegangen. Der neue Klangraum, der für diesen Ort geschaffen wurde, birgt das Potential, plötzlich über privaten und öffentlichen Raum zu reflektieren. Wie diese Reflexionen nun im Einzelfall aussehen, ist zwar je nach Mensch unterschiedlich, doch das Audiofragment kann in jedem Menschen etwas auslösen, das zuvor noch nicht über diesen speziellen Ort gedacht wurde.

Besonders Vergangenes kann über die Unmittelbarkeit des Klanges wieder ins Bewusstsein gerufen werden. Steht der Klang in einer Weise zum Originalschauplatz ist das Erleben umso intensiver.<sup>340</sup> Im Grunde wird nichts Neues im Sinne von – noch nie da gewesen – geschaffen, sondern eine unbekannte Schicht wird freigelegt. Ein Raum voller Vorstellungen, die

<sup>339</sup> Ebd. Audiofile HandySz06, „City WC“.

<sup>340</sup> Der Audiowalk in Jena, sowie der „Audioweg Gusen“ zeigen dies ebenfalls deutlich. Siehe: Kapitel 2.4.1.

Vergangenheit aber auch die Zukunft betreffend, wird eröffnet. Der Schloßplatz steht hier besonders für die Veränderlichkeit von vermeintlich Beständigem. Über die Tonspur kann jedoch das einstige Schloss nochmals in den Gedanken der Audiowalker\*innen Form annehmen.

*„[...] 1: Halten Sie ein! Knien Sie sich nieder und schauen Sie sich die Grashalme einzeln an.  
 2: Eine grüne Wiese mitten in der Stadt. Was wird hier wohl wachsen und gedeihen?  
 3: Der Rasen lädt zum Ruhen ein.  
 1: Legen Sie sich hin. Schauen Sie in den Himmel.  
 2: Das Gras singt Sie in den Schlaf und flüstert in Ihren Träumen.  
 1: Schließen Sie die Augen.  
 3: Es trägt Sie fort in einen anderen Raum, einen anderen Traum.  
 2: Um Sie herum klettern Wände in den Himmel.  
 4: Riesige Treppenhäuser schrauben sich in die Höhe, so groß, so stark, dass Reiter auf ihren Rössern sie emporreiten können. Blumen aus Stuck sprießen über Türen, die in zwölfhundert Räume führen.  
 3: Da rennt ein Diener eine endlose Galerie herunter. Er klopft an eine Tür:  
 [...]“<sup>341</sup>*

Vor dem geistigen Auge lassen die Stimmen das längst verschwundene Stadtschloss wieder entstehen. Vor dem Auge einer nun gebüdelosen Fläche, wird einem die Vergänglichkeit und Wandelbarkeit des städtischen Raumes vor Augen geführt. Auch einer möglichen fernen Zukunft wird im Rahmen des Audiowalks Raum gegeben:

*„ [...] 2: Wie wird diese Landschaft den Archäologen in viertausend Jahren erscheinen?  
 3: Vielleicht wie den Berlinern Kairo erschien, als es 1896 in der Gewerbeausstellung mit einem Nachbau der Cheops-Pyramide und Beduinen imaginiert wurde?  
 [...]  
 3: Niemand mag sich vorstellen, was von Berlin in viertausend Jahren ausgestellt wird.  
 2: Vielleicht werden in einer anderen Metropole die Reste des Marx-Engels-Forums gezeigt – in einem Museum, das entfernt der archaischen Form des Fernsehturm-Pavillons nachempfunden ist. [...]“<sup>342</sup>*

Auch potentielle Ideen, die letztendlich doch nicht verwirklicht wurden, bekommen nochmals Raum bevor sie vielleicht endgültig in Vergessenheit geraten.

*„[...] 6: Als vertikale Stadt kann Berlin nur eine Hochhausstadt sein. Aufbauen der einzelnen Stadtelemente, funktionell voneinander geschieden, der Höhe nach.*

<sup>341</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz11, „Schlosstraum“.

<sup>342</sup> Ebd. Audiofile HandySz16, „Fernsehturm“.

*1: Stellen Sie sich auf die Bank und schauen Sie sich um.*

*6: Gewissermaßen zwei Städte übereinander. Unten die Geschäftsstadt mit dem Autoverkehr. Darüber die Wohnstadt mit ihrem Fußgängerverkehr.*

*3: Zehn Jahre später will Albert Speer gegenüber der Marienkirche die Industrie- und Handelskammer als monolithischen Gebäudekomplex errichten.*

*2: Die Neubauten sollen einen neuen städtebaulichen Maßstab in die Altstadt einführen.*

*1: Spazieren sie auf der Bank hin und her.*

*2: 1957 gewinnen Alison und Peter Smithson den West-Berliner Wettbewerb zur Umgestaltung der Innenstadt. In ihrer Vision zieht sich über alles, was sie sehen, in zehn Meter Höhe eine löcherige Plattform. Sie bildet ein Netz über ganz Alt-Berlin. [...]“<sup>343</sup>*

Die unterschiedlichen Schichten einer Stadt werden hier über die Stimmen, welche die tatsächliche Situation aus dem Kontext heben, offen gelegt. Dabei handelt es sich etwa um historische Schichten, wie jene das ehemalige Stadtschloss betreffend. Dabei ist die „Zersplitterung der Erzählungen bereits ein Hinweis auf die Zersplitterung des Erinnerungswürdigen“.<sup>344</sup> Was bei de Certeau für das menschliche Gedächtnis gilt (er bezieht sich mit dieser Aussage auf dieses), kann ebenso auf das Fragmentarische der Audiofiles angewendet werden. Das „Erinnerungswürdige“ wird hier jedoch nicht vom individuellen menschlichen Gedächtnis generiert, sondern über die Stimmen der Audiofragmente. Nicht nur tatsächlich Geschehenes wird über die Audiofragmente in Erinnerung gerufen, sondern auch um potentiell einmal möglich gewesene Schichten. Jene Schichten, die einmal möglich waren, sind etwa der Entwurf des Ehepaars Smithsons für die Berliner Innenstadt. Trotz eines Sieges wurde ihr Entwurf nie verwirklicht. Andere Schichten betreffen wiederum die Zukunft des Platzes.

Egal welche dieser Szenarien hier über die Stimmen entworfen werden, jedes einzelne ist eingefärbt vom individuellen Charakter der Audiowalker\*in. Diese Szenarien fungieren alle auf ihre Art als ein kognitiver Handlungsspielraum. Die Gedanken lassen Gebäude und mögliche Architekturen in der Umgebung entstehen, die waren, sein werden oder auch nie sein werden. Der Handlungsspielraum betrifft hier vor allem den Raum für eigene Ideen und Vorstellungen wie die Stadt aussehen kann und, wie veränderliche diese dennoch ist. Desweiteren wird das Gedächtnis der Stadt wieder ins Bewusstsein gerückt. Eine Stadt entsteht nicht von heute auf morgen, jeder Stein jeder Platz hat immer noch eine unbekannte Schicht inne. Die Stadt kann hier ganz im Sinne eines Ready Mades begriffen werden. Aus dem alltäglichen Kontext losgelöst ergeben sich neue Sichtweisen für die Audiowalker\*innen.

<sup>343</sup> Ebd. Audiofile HandySz10, „Neuer Markt“.

<sup>344</sup> De Certeau, *Die Kunst des Handelns*, S.205.

Für den Situationisten Guy Debord sollten genau diese kognitiven Handlungsspielräume so ausgelebt und genutzt werden, dass diese tatsächlich ausprobiert und ausgelotet werden sollten, und tatsächlich gelebte Welt – und somit der neue Alltag – werden.<sup>345</sup>

„Denn Debord meinte, dass die bestehende Stadt und die Architektur genügend Spielräume bieten. Es komme nur auf eine Umfunktionierung des Bestehenden an, das durch ein kollektiv-kreatives Eingreifen durch *Dérive* (Umherschweifen), *Psychogeographie* (Erforschung der unmittelbaren Wirkung der geographischen Umwelt auf das Gefühlsleben) und *Détournement* (Zweckentfremdung) verändert werden sollte – als Strategien zur Rückeroberung eines Raumes, in dem der Kampf um das *Alltagsleben* geführt wird.“<sup>346</sup>

Einen eben solchen Umgang mit der Stadt ermöglichen LIGNA mit „Verwisch die Spuren!“ durch ihre Handlungsanweisungen, da ein solcher im Alltagsbewusstsein der Stadtnutzer\*innen so gut wie nicht vorhanden ist.

#### 4.2.4. EXKURS: Das Modell der Klangökologie von R.Murray Schafer

R. Murray Schafer plädiert für eine Ordnung der Klänge, um eine Soundscape zu kreieren, die als human angesehen werden kann, in der sich Menschen wohlfühlen und sich verorten können:

„Das hässliche, ungestalte akustische Erscheinungsbild der Welt soll so gestimmt werden, dass es nicht nur Wirrwarr und Getöse produziert, sondern für Wohlbefinden, Sinnhaftigkeit und anspruchsvolle Ästhetik steht.“<sup>347</sup>

Das klingt zunächst sehr utopisch, hält man sich doch vor Augen, wie schwer es sein muss eine Veränderung eines solchen Ausmaßes durchzusetzen. Zudem ist es schwer vollstellbar, so etwas Flüchtiges und Ephemeres wie Klänge zu ordnen. Dieses „Ordnen“ muss man sich zunächst als ein Anordnen vorstellen. Es geht nicht darum eine romantische Vorstellung von Klangwelt im urbanen Raum durchzusetzen, indem man etwa industrielle Klänge gänzlich aus der Soundscape verbannt. Es geht um ein balancieren des „Verhältnisses zwischen Hörer, Lauten und Umwelt“<sup>348</sup>. In der Praxis heißt das bestimmte Geräusche zu minimieren, wie etwa den Baustellenlärm räumlich zu reduzieren, das permanente Dröhnen der Linienbusse in leisere Modelle mit Elektromotoren zu ersetzen oder mehr Ruhezone zu schaffen, möglicherweise in Form von Klanggärten. Diese Aufgabe würde einem neuen Berufsbildes,

<sup>345</sup> Ngo, Anh-Linh, „Vom unitären zum situativen Urbanismus“, Mai, S.20.

<sup>346</sup> Ebd.

<sup>347</sup> Breitsameter, „Hörgestalt und Denkfigur“, S. 9.

<sup>348</sup> Ebd. S.11.

ähnlich dem des Akustikdesigners, obliegen. Dieser würde sich um eine humane differenzierte und vielfältige Soundscape kümmern:

„Ich stelle mir jemanden vor, der technische Fähigkeiten und soziales Interesse mit der ästhetischen Sensibilität eines Komponisten vereint und als Berater – entweder privat oder in einer öffentlichen Verwaltung – für alle Belange akustischer Gestaltung künftiger Gemeinschaften zuständig ist.“<sup>349</sup>

Eine weitere Möglichkeit der aktiven Klanggestaltung im urbanen Raum obliegt uns selbst und betrifft die Art und Weise, wie wird unsere Klangwelt wahrnehmen. Schafer möchte uns ein Tool in die Hand geben bzw. auf eine neue Sicht- und Hörweise hinweisen, die es ermöglicht die urbane Soundcape selbst zu gestalten. Dies geschieht einzig und alleine durch Änderung unserer Sichtweise und unserer Erwartungshaltungen. Inspiriert durch eine Aussage von John Cage „Alles Geräusch sind interessant, wenn man ihnen nur richtig zuhört.“<sup>350</sup> entwickelte er eine Methode für seine Student\*innen, um ihnen fruchtende und bereichernde Zugänge zur klanglichen Umwelt zu geben. Dafür entwickelt er ein Modell von *ear cleaning exercises*, das dem Gehör neue Perspektiven bietet und „nun für die Kunst der Hörens sensibilisiert“.<sup>351</sup> Dies sind ganz simple aber dennoch effektive Aufgabenstellungen, wie etwa:

1. „Bringen Sie einen interessanten Klang in die Schule.“<sup>352</sup>
2. „Bringen Sie einen Klang, der in totalem Gegensatz zum ersten steht.“<sup>353</sup>
3. „Bringen Sie einen Summton, ein Klingelgeräusch, einen pochenden Ton, ein kratzendes Geräusch u.s.w. in die Schule.“<sup>354</sup>
4. „Lassen Sie über eine Dauer von vier Minuten vier Klänge erklingen.“<sup>355</sup>

Über das Ohr als aktives Organ wird es nun möglich sich selbst als aktives und gestaltendes Wesen zu begreifen, das der Klangwelt nicht ausgeliefert ist, sondern, dass über die Möglichkeit verfügt durch seine Kognition in seine Umwelt einzugreifen. Wenn es schon nicht möglich ist belastende Geräusche zu verbannen, kann man diese nun umwandeln und ihnen eine positive Richtung geben. Es geht hier darum, „das ganze klingende Universum als Komposition aufzufassen, in der wir alle Komponisten und Ausführende sind.“<sup>356</sup> Über das

---

<sup>349</sup> Schafer, „Soundscape“, S.13.

<sup>350</sup> Schafer, ebd. S.11.

<sup>351</sup> Ebd. S.13.

<sup>352</sup> Ebd.

<sup>353</sup> Ebd.

<sup>354</sup> Ebd.

<sup>355</sup> Ebd. S.14.

<sup>356</sup> Ebd. S.11.

Zuhören wird dies möglich, denn „Solange man nicht anfängt zuzuhören, passiert auch nichts.“<sup>357</sup>

#### 4.2.5. Abschließende Bemerkung

Die Mobilität ist ein eine wesentliche Komponente für den Handlungsspielraum in „Verwisch die Spuren!“. Diese bezieht sich in Kapitel 4.2 nicht bloß auf die Größe des Areals, die die Audiowalker\*innen bespielen können, sondern vor allem auf die Mobilität der Audiofragmente. Diese sind – weil kopfhörend und via mobilen Smartphone rezipiert – nur für die Audiowalker\*innen zugänglich und wahrnehmbar. Dies schirmt sie zwar einerseits von der realen Klangwelt ab, bietet jedoch einen neuen Klangraum an. Dieser, in Form von gestalteten Audiofragmente von LIGNA, verweist auf Schichten der Stadt, die von den Audiowalker\*innen auf ihre individuelle Weise wieder zu Tage getragen oder auch neu generiert werden können. Diese Phänomene können unter dem Begriff „Walkman-Effekt“ von Shushei Hosokawa subsumiert werden, mit dem Unterschied, dass die Klangräume sich jedoch auf ganz spezifische Orte beziehen. Im Falle vom privaten Walkman-hören ist es nämlich sekundär welche Musik an welchem Ort der Stadt gehört wird. Bei „Verwisch die Spuren!“ hingegen ergeben sind bestimmte Aussagen der Erzähler\*innen nur Sinn, wenn sie am rechten Platz gehört werden.

Das private Kopfhören kann zudem auch als ein Weghören begriffen werden; ein Weghören bezüglich auf die eigentlichen städtischen Klangwelt. Das Kopfhören bei „Verwisch die Spuren!“ veranlasst die Hörer\*innen außerdem nicht nur während der Audiofragmente den Klangraum aufmerksam zu rezipieren, sondern auch den städtischen Klangraum zwischen den Audiofragmenten.

### 4.3. Handlungsspielräume durch Handlungsanweisungen

Mit über 100 Handlungsanweisungen können die Audiowalker\*innen im Rahmen „Von Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ konfrontiert werden. Manche dieser Anweisungen sind dabei ein wenig abstrakt, wie die Anweisung aus dem Titel „Verwisch die Spuren!“.

Andere regen wiederum zu einer ganz konkreten Handlung an: „Setzen Sie sich auf die Bank [am Neptunbrunnen, Anm.]!“<sup>358</sup>. Kaum ein Audiofragment kommt ohne dieses Partizipationstool aus. Es lädt zum Teilnehmen, zum Tun, zum Mitmachen ein.

<sup>357</sup> Ebd. S.12.

<sup>358</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz10, „Neuer Markt“.

Handlungsanweisungen sind somit „Angebote, Einladungen, Vorschläge, Spielregeln, Vorschriften, die dem Publikum Handlungen gebieten, nahe legen, abverlangen etc.“<sup>359</sup>. Diese aktivieren die Audiowalker\*innen dazu bestimmte Dinge zu tun, und lassen die Audiowalker\*innen ganz im Verständnis von LIGNA als Produzent\*innen auftreten, und eröffnen ihnen Handlungsspielräume.

Der Bereich der Handlungsanweisungen ist zunächst breiter, als man auf den ersten Blick annehmen könnte. Der weitaus größere Teil der Handlungsanweisungen tritt äußerst subtil in Erscheinung:<sup>360</sup> „Bilder weisen Betrachterstandpunkte zu, Installationen setzen das Publikum in Bewegung, Medienkunst will ihrerseits von einem Publikum in Bewegung gesetzt werden.“<sup>361</sup> Wie hier deutlich wird, sind solche Handlungsanweisungen die Grundlage einer jeden Kunstform. Umatham vergleicht dies mit einem „Faß ohne Boden“<sup>362</sup>, da sich die Liste vermutlich endlos fortsetzen ließe. Diese innewohnende Art der Handlungsanweisungen bezeichnet Umatham als implizite Handlungsanweisungen. Die Handlungsanweisungen, die hier im Fokus der Aufmerksamkeit stehen, sind direkt adressiert und meist als Imperativ formuliert. Sie treten ausdrücklich als Handlungsanweisungen in Erscheinung und sind sofort als solche zu erkennen. Sandra Umatham bezeichnet diese deshalb als explizite Handlungsanweisungen. Beide, explizite wie implizite Handlungsanweisungen sind Instruktionen, die „zu Handlungen, oder zu einem Tun, sondern auch zu Verhaltensweisen auffordern können.“<sup>363</sup> Doch nur bei der expliziten Handlungsanweisung schwingt vor allem folgende Botschaft deutlich mit: „Verwisch *du* die Spuren!“, „Bewege *du* dich!“, Nicht wir LIGNA tun es für dich: Tue *du* es selbst! Die Audiowalker\*innen bekommen mit der Handlungsanweisung ein Tool in die Hand, um den Audiowalk zu einem ganz individuellen zu gestalten und umzusetzen. Wie diese Handlungsspielräume im Konkreten bei „Verwisch die Spuren!“ aussehen können, was die Audiowalker\*innen produzieren, und welche Prozesse dadurch in Gang gesetzt werden können, dem widmet sich das folgende Kapitel.

---

<sup>359</sup> Vgl. Umatham, Sandra, „Das konjugierte Publikum? Oder wenn Handlungsanweisungen in Widerstreit geraten“, in: *Diskurse des Theatralen*, hg: Erika Fischer-Lichte, Tübingen: Francke 2005, S.110.

<sup>360</sup> Nach den *Phänomenologischen Skizzen* von Vilém Flusser unterliegen Gegenstände des Alltags einer impliziten favorisierten Handhabungsweise. Bereits eine Flasche weist den Nutzer an auf eine ganz bestimmte Weise mit ihr zu verfahren; vgl. Vilém Flusser, *Dinge und Undinge, Phänomenologische Skizzen*, München, Wien 1933 und Umatham, „Vom Gehorchen“, Absatz 8.

<sup>361</sup> Umatham, „Vom Gehorchen“, Absatz 2.

<sup>362</sup> Ebd.

<sup>363</sup> Ebd.

### 4.3.1. Ortsspezifische Handlungsanweisungen

Eine Audiowalker\*in befindet sich gerade in der Umgebung des Lustgartens, kurz vor der Humboldt-Box, plötzlich öffnet sich ein Audiofragment, die Stimmen beginnen zu sprechen:

#### BEISPIEL 1 [Lustgarten]

**1:** *Bleiben Sie bitte stehen- Wenden Sie sich der Straße zu.*

**2:** *Hinter Ihrem Rücken klafft eine entsetzliche Lücke.*

**1:** *Drehen Sie sich nicht um.*

**3:** *Was ist geschehen?*

**4:** *Das für das Über-Ich dieser Stadt unersetzliche Schloss ist weg.*

**2:** *(flüstern) Spüren Sie den kalten Atem des Nichts, das von der Brache hinter ihnen ausgeht?*

**3:** *Längst ist es über die Stadtgrenzen gekrochen und bedroht ganz Europa.*

**6:** *Wenn heute Europa wieder als Einheit zu denken ist, dann muss zwischen der Eremitage*

**1:** *Schauen Sie nach rechts.*

**6:** *und dem Louvre,*

**1:** *Schauen Sie nach links,*

**6:** *mehr sein als nur Respekt, Glas und Beton. Dann muss das Stadtschloss verdeutlichen, dass ohne Deutschland Europas Kultur in Vergangenheit und Zukunft nicht zu bestimmen ist. [...]“<sup>364</sup>*

Diese Handlungsanweisungen zu befolgen ist einfach: Stehen bleiben – sich umdrehen – nach rechts und dann nach links schauen. Mit dieser Art Handlungsanweisungen wird man im Rahmen des Audiowalks häufig konfrontiert. Man wird dazu angewiesen an einer bestimmten Stelle stehen zu bleiben, weiterzugehen oder sich einer bestimmten Richtung zu zuwenden.

#### BEISPIEL 2 [Hausmann]

*„Stellen Sie sich an die Karl-Liebknechtstraße mit Blick auf den*

*Alexanderplatz.[...]“<sup>365</sup>*

#### BEISPIEL 3 [Gruppe Baum Lustgarten]

*„Schauen Sie hinüber zur anderen Straßenseite, Gedenkstein der Gruppe*

*Baum [...]“<sup>366</sup>*

Diese Handlungsanweisungen fordern einen ganz bestimmten Betrachter\*innenstandpunkt von der Audiowalker\*in ein. Im ersteren Fall wird man dazu angehalten, nicht in Richtung des Schloßplatzes zu schauen: „Bleiben Sie bitte stehen. Wenden Sie sich der Straße zu.“ Dies zu befolgen macht durchaus Sinn, da sich die „Klaffende Lücke“ auf die Leerstelle des

<sup>364</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz02, „Lustgarten“.

<sup>365</sup> Ebd. Audiofragment HandySz08, „Hausmann“.

<sup>366</sup> Ebd. Audiofile HandySz25, „Gruppe Baum Lustgarten“.

ehemaligen Stadtschlusses bezieht. Nur wenn man die eingeforderte Position einnimmt ergibt die Lücke bzw. die Anweisung einen Sinn. Selbiges trifft auf die Anweisung zu, sich dem Gedenkstein der Gruppe Baum zuzuwenden. Nachdem sich die Blickrichtung etwa auf die Gedenkgruppe Baum gewandt hat, wird die Geschichte der Gedenkgruppe Baum erzählt: „Am 18. Mai 1942 verübte sie einen Anschlag auf die NS-Propaganda-Ausstellung „Das Sowjet-Paradies“, erzählt eine Stimme. Die narrativen Fragmente, die darauf folgen, referenzieren auf einen Ort, auf den sich die Aufmerksamkeit der Audiowalker\*innen richten soll. Diese Handlungsanweisungen agieren somit *site-specific*. Wäre man mit dem Gesicht dem ehemaligen Schloss zugewandt, würden die Aussagen keinen Sinn ergeben, denn die Lücke bezieht sich auf das Stadtschloss. Ebenso wenig würde es Sinn machen, wenn die Anweisung lautet: „Suchen Sie den schmalen Durchgang auf, der unter dem Fernsehturm hindurch führt“<sup>367</sup> und stattdessen würden die Audiowalker\*innen zur Marien-Kirche gehen, da sich das, was folgt auf eben besagten Durchgang bezieht und nicht auf die Kirche. Diese Spielregeln sollte man befolgen: Indem man diese befolgt, ergeben die Anweisungen nicht nur Sinn, sondern es werden damit auch „unsichtbare Identitäten des Sichtbaren“<sup>368</sup> freigelegt. Damit wird auch ersichtlich, dass die Vergangenheit des Ortes ebenso präsent ist, wie dessen Gegenwart.

„Der Ort wird gerade dadurch definiert, daß er aus den Reihen dieser Verschiebungen und Wechselwirkungen [ergebend aus Erinnerungen an den selben Ort, jedoch aus unterschiedlichen Zeiten, Anm.] zwischen den zerstückelten Schichten, aus denen er zusammengesetzt ist, gebildet wird und daß er mit diesen sich veränderlichen Dichten spielt.“<sup>369</sup>

Diese Handlungsanweisungen, die auf nicht nur auf bestimmte Orte, sondern auch auf vergangene Zeiten beziehen, sind leicht zu bewältigen. Man kann davon ausgehen, dass diesen in der Regel Folge geleistet wird. Das eigene Verhalten hebt sich hier nicht merkbar vom Verhalten der anderen Passant\*innen ab, da es sich um kein exponiertes Verhalten handelt. Aus diesem Grund ist es auch einfach diesen Folge zu leisten.

### **4.3.2. Tue es! Die Handlungsanweisung als Intervention**

Die Handlungsanweisungen, die im vorhergehenden Kapitel erläutert wurden, sind von LIGNA in Hinblick auf bestimmte Örtlichkeiten, Plätze und Stellen in Berlin-Mitte kreiert worden.

<sup>367</sup> Audiofile HandySz13 „Kalandsgasse“.

<sup>368</sup> De Certeau, *Kunst des Handelns*, S.205.

<sup>369</sup> Ebd.

Die Stimmen weisen die Audiowalker\*innen an ganz bestimmte Blickrichtungen einzunehmen. Indem diesen Handlungsanweisungen Folge geleistet wird, fügen sich der Text der Stimmen und der instruierte Bildausschnitt der Stadt für die Audiowalker\*in zu einem stimmigen Ganzen zusammen. Den Aufforderungen nachzukommen, erweist sich für die Audiowalker\*innen nicht nur als sinnvoll, sondern darüber hinaus als ausgesprochen mühelos bewältigbar. Die Audiowalker\*innen sind nämlich im Laufe ihres Audiowalks mit Handlungsanweisungen konfrontiert, die weitaus mehr von ihnen abverlangen, als an einer bestimmten Stelle stehen zu bleiben oder zu einem festgelegten Zeitpunkt nach links und dann nach rechts zu schauen. Die Handlungsweisung verlangen zwar nach keinen komplizierten Handlungen, jedoch kosten diese mehr Überwindung:

### BEISPIEL 1 [Krieger]

„[...] **2:** Über die Wiese führen Stege - ganz als wäre sie ein See.  
**3:** Fürchtet man sich davor, dass der Fluss über die Ufer treten und das ganze Gelände überfluten könnte?  
**1:** Steigen Sie auf einen der Holzstege  
**2:** Was liegt darunter verborgen?  
**1:** Treten Sie einmal laut mit dem Fuß auf.  
**7:** Es ist der 9. November 1918, ein Sonnabend. Dr. Bogdan Krieger, Oberbibliothekar im Dienste des Kaisers, rüstet sich für das Wochenende. Schon in der Nacht zuvor wurde das Schloss in den Verteidigungszustand versetzt.  
**1:** Treten Sie ein weiteres Mal auf.  
**4:** In der Hausbibliothek arbeiteten meine Mitarbeiter und ich in gewohnter Weise, wenn auch in begreiflicher Spannung und Erregung weiter.  
**1:** Stampfen Sie noch einmal auf. [...] <sup>370</sup>

### BEISPIEL 2 [Papierkorb]

„[...] **1:** Schauen Sie sich nach einem Mülleimer um und gehen Sie dorthin.  
**2:** Vielleicht haben Sie etwas, das Sie wegwerfen wollen?  
**3:** Täglich wird dieser Mülleimer geleert, leer wartet er an jedem Morgen von neuem darauf, gefüllt zu werden.  
**2:** Der Blechkasten hat kein Gedächtnis und bewahrt nichts auf.  
**3:** Die vielen Aufkleber an ihm sind unlesbar geworden. Verwaschen und überklebt erinnern sie an den Müll, der durch ihn hindurchgegangen ist und den er nicht festhalten konnte.  
**1:** Klopfen Sie gegen den Blechkasten.  
**3:** Er schweigt, der tote Briefkasten.  
**2:** Dabei könnte er davon reden, dass der Boden, auf dem Sie stehen, selbst nur eine große Müllhalde ist.  
 [...] **1:** Klopfen Sie noch einmal lauter gegen den Briefkasten. [...] <sup>371</sup>

<sup>370</sup> LIGNA, *Verisch die Spuren!*, Audiofile HandySz05, „Krieger“.

<sup>371</sup> Ebd. Audiofile HandySz15, „Papierkorb“.

**BEISPIEL 3 [Neuer Markt]**

„[...]Stellen Sie sich auf die Bank und schauen Sie sich um.[...]“<sup>372</sup>

**BEISPIEL 4 [Treppe des Fernsehturms]**

„[...] Schreiten Sie die Treppe [des Fernsehturms, Anm.] an ihrer Spitze langsam und würdig, mit erhobenem Haupt wieder hinunter. Grüßen Sie die Menschen unter ihnen.“<sup>373</sup>

**BEISPIEL 5 [Humboldtforum/Spree]**

„[...] Breiten Sie die Arme aus. Schließen Sie Ihre Arme ganz langsam um sich selbst.“

2: Wer sich selbst in den Arm zu nehmen gelernt hat, der umarmt die ganze Welt.[...]“<sup>374</sup>

Bei all diesen Beispielen wird man explizit dazu angehalten etwas tun, das man unter normalen Umständen im städtischen Rahmen so nie tun würde. Man würde vermutlich nicht einmal auf die Idee kommen auf einen Holzsteg zu stampfen, auf einen Mistkübel zu trommeln, fremde Menschen pathetisch von einer Anhöhe zu grüßen, sich mit seinen Straßenschuhen auf eine öffentliche Parkbank zu stellen oder sich selbst zu umarmen. Kommt es zu einer Ausführung der Handlungsanweisung, kann hier durchaus von einer Mini-Intervention gesprochen werden. Der alltägliche Rahmen wird eindeutig gesprengt. Nach Sandra Umathum handelt es sich bei einer ausgeführten Handlung um eine für andere sichtbare und beobachtbare körperliche Handlung.<sup>375</sup> Die Reaktionen auf diese Handlungsanweisungen können jedoch je nach Audiowalker\*in sehr unterschiedlich ausfallen und müssen nicht immer für andere sichtbar sein. Im Idealfall kommt es zur Ausführung der Handlungsanweisung. Es kann jedoch durchaus auch zu Empörung und Verärgerung führen, dass ein solches Verhalten überhaupt vorgeschlagen bzw. angeleitet wird:

„Dafür darf man sich gelegentlich zum Deppen machen, soll man doch auf Bänken tanzen oder bis zum Gleichgewichtsverlust von rechts nach links wanken.“<sup>376</sup>

<sup>372</sup> Ebd. Audiofile HandySz10, „Neuer Markt“.

<sup>373</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz16, „Fernsehturm“.

<sup>374</sup> Ebd. Audiofile HandySz12, „Humboldtforum“.

<sup>375</sup> Vgl. Umathum, „Das konjugierte Publikum“, S.110.

<sup>376</sup> Klopp, *Erzählexperiment per GPS*, Zugriff am: 01. 08. 2013.

Letztendlich entscheidet jede Teilnehmer\*in selbst, ob und welcher Anweisung sie nachkommt und welche sie verweigert. Doch bereits beim Entscheiden finden Prozesse statt, die Aufschluss über das eigene Verhalten und den Prozess der Entscheidungsfindung selbst geben können, denn

„Bereits beim Lesen [Hier beim Hören, Anm.] setzt sich gleichsam eine situative Neubestimmung in Gang: Es wird sowohl eine Transformation der eigenen Verhaltensweisen provoziert als auch eine Transformation der Wahrnehmung, die sich einerseits auf die eigenen Verhaltens- und Wahrnehmungsweisen bzw. auf die der anderen richtet und andererseits auf die veränderten Bedingungen des Parks [hier: des Areals des Audiowalks, Anm.] als einem mit spezifischen Eigenheiten und Konnotationen besetzten Ort.“<sup>377</sup>

Bereits der Gedanke an die Ausführung einer instruierten Handlung, also nicht die tatsächliche Ausführung selbst, mag bei vielen den inneren Zensor erwecken. Denn die Ausführung einer solchen von den Stimmen erbetenen Handlung bedeutet, dass diese von den anderen Stadtnutzer\*innen nicht unentdeckt bleiben würden. Dies nicht nur, weil es sich hier um Verhalten handelt, das aus dem alltäglichen Rahmen fällt, sondern weil es für hypothetische und tatsächliche Beobachter\*innen völlig unmotiviert erscheinen muss. Stampfen im öffentlichen Raum entspricht nicht der Norm, geschieht dies jedoch im Streit, ist diese Geste in einen für jedermann verständlichen Kontext eingebettet. Gesten oder Verhalten, das für andere auf eine bestimmte Situation angewendet nicht nachvollziehbar ist, lässt die Audiowalker\*innen merkwürdig erscheinen. Dessen ist sich jede Audiowalker\*in bewusst. Man kommt nun mit der eigenen Hemmschwelle und den eigenen Peinlichkeits- und Anstandsempfinden in Kontakt – *welche der Handlungsanweisungen führe ich aus, welche lasse ich sein* – sondern gleichzeitig mit den gängigen Normen einer Gesellschaft. *Was darf man als sozialisierter und eingegliedert Mensch tun und was nicht?* Dabei sind die Hemmschwellen auch je nach Person unterschiedlich. Für manche mag es kein Problem sein sich in der Öffentlichkeit selbst zu umarmen, sie würden sich jedoch aus Anstandsgründen nie auf eine *Sitzbank* stellen. Für andere wiederum ist es ein Leichtes sich auf eine Bank zu stellen, sie würden allerdings nie Menschen grüßen, die sie nicht kennen. Die bereits vorgestellten Handlungsanweisungen stellen eine vergleichsweise leichte Aufgabe dar im Vergleich mit Folgender:

---

<sup>377</sup> Umathum, „Do it yourself“, S.119. Diese Beobachtung bezieht sich bei Umathum auf den Kunstpfad (Kunsthalle Wien) im Wiener Resselpark. Die Umgebung war dort mit schriftlichen Handlungsanweisungen unterschiedlicher Künstler\*innen versehen. Diese Beobachtung kann ebenso auf die Handlungsanweisungen von „Verwisch die Spuren“ angewendet werden. Der einzige Unterschied liegt im Ort des Geschehens, sowie in der Art der Vermittlung der Handlungsanweisungen.

## BEISPIEL 7 [Palast]

„[...] **O-Ton:** *Oben an der Decke sind bizarre Leuchten angebracht.*

**3:** *Schauen Sie in die Sterne.*

*Tanzen Sie.*

[**Musik:** *Toni Christi von der Eröffnung: Amerillo*]

**O-Ton:** *Es ist unvorstellbar, was da auf uns zukommt.*<sup>378</sup>“

[12] [...]Eine der Handlungsanweisung werde ich auch bewusst verweigern: „Tanzen Sie!“ Fordert mich eine Stimme auf. Ich stehe am breiten Gehsteig zwischen Schloss und Lustgarten, kurz vor dem Humboldtforum. Es sind wirklich viele Menschen um mich herum. Es fällt hier schwer sein eigenes Tempo zu gehen. Never, ever! Ich tanze einfach innerlich und freue mich über die Musik und ärgere mich über die vielen Menschen, die sich gegenseitig um herschieben.

Bei dieser Handlungsanweisung kann man davon ausgehen, dass diese nicht unbedingt dazu intendiert ist wirklich befolgt zu werden, zumal sie auch auf dem hochfrequentierten Gehsteig auf einen trifft. Man kann es niemandem verdenken, da man hier nicht in einer Gruppe geschützt agiert, wie etwa bei den Radiokonzerten, sondern alleine ist.

Es gibt jedoch mehr Reaktionen, als das Vollführen von angewiesenen Gesten und der absoluten Verweigerung. Es gibt durchaus Reaktionen, die im Zwischenbereich angesiedelt sind. Man kann auch innerlich tanzen oder sich einfach an der Musik erfreuen (spürbarer Leib) oder sich ganz leicht, für andere kaum merklich, rhythmisch zur Musik bewegen. Die Audiowalker\*innen haben die Möglichkeit den Mistkübel nur ganz leicht zu berühren, anstatt darauf zu klopfen, ganz verhalten und lautlos zu stampfen oder mit einer ganz kleinen Geste zu grüßen. Man kann hier von der *low version* einer Intervention durch Handlungsanweisungen sprechen.

### 4.3.3. Die implizite Handlungsanweisung: Produziert „Verwisch die Spuren“ emanzipierte Rezipient\*innen?

Bereits das Konzept von „Verwisch die Spuren. Flanieren in Berlin“ – also nicht der Audiowalk als ästhetische Erfahrung im Vollzug – trägt Mechanismen in sich, die es vermögen die teilnehmenden Rezipient\*innen auf eine besondere Art und Weise zu aktivieren. Bereits die Vorbereitungen für den Audiowalk erfordern ein gewisses Maß an Aktivität, sowie eine Eigenständigkeit, die sonst eher unüblich ist. Gemeint sind hier die (vorbereiteten) Tätigkeiten, wie etwa der Installationsprozess der App, der Download der Audiofiles (siehe: Kapitel 2.2.2) als auch die Beschäftigung mit dem Leitfaden für die

<sup>378</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz03, „Palast“.

Vorbereitungen selbst. Einfach nur bei einem Ticketservice anrufen, eine Karte reservieren und sich dann im Falle einer konventionellen Theatervorführung etwa ins „gemachte Nest setzen“, ist hier definitiv nicht möglich.

Der Zugang zum Material des Audiowalks erweist sich als äußerst demokratisch und barrierefrei<sup>379</sup>: Zum einen ist das Material völlig kostenlos erhältlich und zum anderen ist – und das stellt in den heutigen Zeiten fast schon eine kleine Revolution dar – ist das Material auch ohne Registrierung zugänglich. „Verwisch die Spuren“ hält somit auch formal an die Thematiken, die inhaltlich kritisch im Rahmen der Audiofragmente thematisiert werden.

*„[...] 3: Als die Straßen gepflastert wurden, hinterließ der Spaziergänger keine sichtbaren Spuren mehr. Dafür wurden andere Instanzen der Kontrolle entwickelt:  
2: die Adresse,  
3: der Ausweis,  
2: die Unterschrift.  
8: Wer seine Unterschrift nicht gegeben hat, wer kein Bild hinterließ, wer nicht dabei war, wer nichts gesagt hat, wie soll der zu fassen sein! [...]“<sup>380</sup>*

Bei dem Ort des Audiowalks handelt es sich um ein ca. 1km langes Areal. Die Außengrenzen des Areals fungieren als Rahmen. Wie die Teilnehmer\*innen das Areal innerhalb dieser Grenzen bespielen, obliegt ausschließlich ihnen. Diese entscheiden bereits an welchem Punkt der Audiowalk startet – sie betreten die Audioblase ihrer Wahl. Auch danach bestimmen sie ihre Route selbst, denn „die Audiofragmente warten darauf von Ihnen entdeckt, gespielt und dabei in eine nur von Ihnen gehörte Reihenfolge gebracht zu werden.“ Die Audiofragmente als Gesamtes sind so konzipiert, dass zwar alle durch einen roten Faden miteinander verbunden sind, die einzelnen Fragmente sind jedoch narrativ und dramaturgisch in sich abgeschlossen. Desweiteren obliegt jedem selbst, nach wie vielen Audioblasen die Teilnehmer\*innen den Audiowalk als beendet erklären. Neben der örtlichen Selbstbestimmung können die Audiowalker\*innen den Faktor Zeit ebenfalls nach ihren Bedürfnissen gestalten. Der Tag als auch die Uhrzeit sind frei wählbar.<sup>381</sup> Da man nicht an eine gekaufte Karte gebunden ist, ist es auch möglich den Audiowalk spontan zu verschieben; eventuell auf Grund von Schlechtwetter. Die Pausen zwischen den Audiofiles, sofern man die Karte mit den verzeichneten Audiofragmenten benutzt, liegen ebenfalls im Ermessen des einzelnen, ebenso wie die Gesamtdauer des Walks. Theoretisch wäre es sogar möglich den

<sup>379</sup> Eine kleine Hürde stellt die Voraussetzung der Verfügbarkeit eines Android-Smartphones dar. Doch bereits in der Wahl des Android-Systems als Open-Source Software spiegelt sich zumindest der Gedanke der freien Zugänglichkeit wieder.

<sup>380</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile SzHandy0101, „Flaneur“.

<sup>381</sup> Theoretisch wäre es sogar möglich den Audiowalk in der Nacht zu machen. Wie sinnvoll das ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Doch es wäre bestimmt ein spannendes Experiment.

Audiowalk zu unterbrechen und etwa ein Caféhaus zu besuchen, um danach den Audiowalk wieder aufzunehmen.<sup>382</sup>

Eine weitere Form der Selbstbestimmung liegt – auch wenn es im ersten Moment ein wenig überzogen klingen mag – in der Wahl der Kleidung. Obwohl (implizite)

Kleidungs Vorschriften im Kunstbetrieb in der heutigen Zeit immer lockerer werden, soll hier dennoch darauf hingewiesen werden, dass die Rezipient\*innen bei „Verwisch die Spuren!“ keinem unausgesprochenen Dresscode unterworfen sind. Auch die Jogginghose ist gut genug für den Audiowalk, sie „walken“ schließlich alleine im städtischen Raum. Auch eine mögliche Beeinflussung durch andere Teilnehmer\*innen bleibt aus. Die Audiowalker\*innen tragen somit alleine an der individuellen Ausformung ihres Audiowalks bei. Dabei sind sie auf sich alleine gestellt, was auch an gewissen Punkten des Audiowalks ein gewisses Maß an Selbstmotivation erfordert. Dies wird hier als Indiz dafür gewertet, dass LIGNA ihre Rezipient\*innen als mündige und eigenverantwortliche Persönlichkeiten wahrnehmen. Die impliziten Handlungsanweisungen entwerfen die Rezipient\*innen als emanzipierte Akteur\*innen. Bereits das Konzept von „Verwisch die Spuren“ erlaubt den Rezipient\*innen ein ungewöhnlich hohes Maß an Entscheidungsfreiheiten.

#### 4.3.4. Abschließende Bemerkung

Die Handlungsanweisungen können als das Partizipationstool schlechthin bei „Verwisch die Spuren!“ angesehen werden. Diese können in zwei Hauptgruppen unterteilt werden. Jene, die sich auf ortsspezifische Begebenheiten beziehen (*site-specific*), und jene, die ganz bestimmte Gesten aus den Audiowalker\*innen heraus kitzeln möchten, die so im städtischen Kontext nicht zu finden sind. Bei diesen kann man in einigen Fällen davon ausgehen, dass diese nur von ganz mutigen Teilnehmer\*innen ausgeführt werden, oder nicht in vollem Umfang, wie etwa bei „Tanzen Sie!“ oder „Schauen Sie den Leuten in die Augen!“. Die eigenen Hemmungen, gepaart mit gesellschaftlichen Normen und dem inneren Zensor, verhindern oft die Ausführung von Handlungsanweisungen. Kommt es jedoch zu einer Ausführung, kann man von kleinen Interventionen sprechen. Durch bestimmte Gesten und Handlungen, wird in das alltägliche Stadtgefüge interveniert und *stattdessen* werden neue (alternative) Strukturen in dieses Gefüge eingepflanzt. Hier wird erneut deutlich, dass es sich bei der Audiowalker\*in

---

<sup>382</sup> Dies ist natürlich nicht empfohlen, da dies meiner Meinung dem ästhetischen Ereignis als Ganzes schaden könnte. Möglich ist es jedoch.

um eine Schnittstelle zwischen zwei Räumen, dem alltäglichen und dem außeralltäglichen Raum, handelt.

Auch wenn es zu keiner körperlich veräußerten Intervention kommt, ist es im Grunde völlig ausreichend, angeregt von den Anweisungen, über sich selbst und sein eigenes Verhalten zu reflektieren. Zu merken, was für einen geht und was nicht, und welche Mechanismen dafür verantwortlich sind (oder sein könnten), kann bereits eine Bereicherung darstellen. Es ist also letztendlich unerheblich, ob man eine Handlungsanweisung ausführt oder nicht, es obliegt jedem selbst, das Beste für sich herauszuholen; es geht schließlich auch nicht darum einfach blind zu gehorchen. Doch bereits die impliziten Handlungsanweisungen entwerfen die Audiowalker\*innen als äußerst eigenständig, frei und eigenverantwortlich. In diesem Zusammenhang sind auch die expliziten Handlungsanweisungen zu bewerten.

#### **4.4. Die Rezeption von „Verwisch die Spuren“ als Stadtaneignung**

In diesem Kapitel werden bereits thematisierte Aspekte von „Verwisch die Spuren!“ unter dem Blickwinkel der Stadtaneignung betrachtet. Wie eng diese mit der besonderen Rezeption in „Verwisch die Spuren“ verbunden ist, wurde mir im Rahmen des Schreib- und Denkprozesses immer wieder bewusst. Man vermag diesen vielleicht nicht explizit zu erwähnen, er schwingt jedoch immer mit. So wäre es möglich gewesen ihn direkt in die einzelnen Kapitel einzuarbeiten. Da es sich jedoch um einen sehr wesentlichen Aspekt von „Verwisch die Spuren!“ handelt, lag die Entscheidung nahe, ihn gesondert – und somit auch in struktureller Hinsicht sichtbar – zu behandeln.

Unter Stadtaneignung wird hier „ein spezifisches Verhältnis zwischen Selbst und der Welt“<sup>383</sup> verstanden, bei dem „etwas nicht nur - passiv - übernommen, sondern - aktiv - durchdrungen und eigenständig verarbeitet wird.“<sup>384</sup> In Bezug auf den Audiowalk von LIGNA, kann hier von einem außeralltäglichen Verhältnis gesprochen werden (siehe Kapitel: 3.2.6). Unter „Welt“ kann hier das Areal des Audiowalks, also Berlin-Mitte verstanden, werden, aber auch gleichzeitig die eigene (Welt-)Sicht auf dieses Areal. Ein Areal, das bei alltäglicher Nutzung einfach nur „passiv übernommen“ und durchlaufen wird, wird aufgrund des spezifischen Rahmens von LIGNA „aktiv durchdrungen“.

---

<sup>383</sup> Jaeggi, Rahel, „Aneignung braucht Fremdheit“, Juni 2002, o.A.; [www.textezurkunst.de/46/aneignung-braucht-fremdheit](http://www.textezurkunst.de/46/aneignung-braucht-fremdheit); Zugriff am 17.09.2013.

<sup>384</sup> Ebd.

Die Voraussetzung dieser Stadtaneignung sind bezeichnender Weise dieselben, die es auch braucht, um den Audiowalk erfolgreich zu meistern. Dies beginnt bereits bei der Haltung (siehe Kapitel: 4.1). Nur eine solche Haltung erlaubt es, sich wirklich auf „Verwisch die Spuren!“ einzulassen, sonst läuft man Gefahr, dass die Audiofragmente, als auch die Eindrücke der Stadt, einfach nur an den Audiowalker\*innen vorüberziehen. Die Haltung sorgt somit dafür, dass sich die Audiowalker\*in „mittendrin statt nur dabei“ – im Hier und Jetzt – befindet. Dies ist ebenso eine Voraussetzung für die spezifische Art und Weise, wie sich die Audiowalker\*in durch die Stadt bewegt – nämlich flanierend (siehe Kapitel: 3.7.3). Mit dieser Praxis sich „ziel- und zwecklos im Raum zu bewegen“, agiert man gleichzeitig in einem detektivischen Wahrnehmungsmodus (siehe: Kapitel 3.7.3). Aufmerksamkeit die sonst in Gedanken münden würde, die sich nicht auf das Hier und Jetzt beziehen, werden nun aufgrund des spezifischen Rahmens bei „Verwisch die Spuren!“ frei. Aspekte der Stadt können nun entdeckt werden, die nur im Hier und Jetzt in Erscheinung treten. Man kommt also nicht umhin Dinge wahrzunehmen, die sonst spurlos an einem vorübergezogen wären, weil man etwa telefoniert hätte oder sich Gedanken über das Abendessen gemacht hätte. Ein weiterer Wahrnehmungsmodus, der durch das Flanieren eröffnet wird, ist jener, den ich verkürzt nicht-kapitalistische-Wahrnehmung nenne. Durch diesen „Bewegungsmodus und [diese] Wahrnehmung setzt der Flaneur sich in Opposition zu seiner Umgebung und ihren kapitalistischen Prinzipien“.<sup>385</sup> Gerade die besondere Art des Schauens, kann als ein nicht-kapitalistisches Schauen angesehen werden, da es sich den kapitalistischen Prinzipien entzieht.<sup>386</sup> Denn kapitalistisches Schauen will „etwas“, es begehrt etwas. Hier geht es jedoch ausschließlich um die phänomenale Körperwahrnehmung. Dieses Prinzip kann ebenso auf die akustische Wahrnehmung umgelegt werden. Geht man davon aus, dass es den Zusammenhang des kapitalistischen Hörens nicht gibt, mag die Begründung wohl darin liegen, dass das kapitalistische Begehren über den Sehsinn zum Ausdruck kommt (Auslagen ansehen). Im kapitalistischen Handeln ist der Hörsinn somit von geringerer Bedeutung. Indem die kapitalistische Art der Wahrnehmung als Alltägliche, nun durch eine Außeralltägliche abgelöst wird, bekommt das Hören und all die Geräusche und Töne wieder eine ganz neue Stellung. Es sind somit neue alternative Wahrnehmungsmodi, die eine Aneignung des öffentlichen Raumes ermöglichen, sowie dessen andere Nutzung:

„[Aneignung] bedeutet z.B. eine "Aneignung" öffentlicher Räume mehr, als dass man sie bloß benutzt. "Zu Eigen" macht man sie sich, sofern diese von dem, was man in ihnen

<sup>385</sup> Arndt Potdevin, „Franz Hessel und die neue Sachlichkeit“, S.106.

<sup>386</sup> Vgl. ebd., Potdevin leitet diese Schlussfolgerung aus dem Umstand her, dass der Flaneur Hessels, die Waren im Schaufenster zwar betrachtet, jedoch ohne Ambitionen sie zu kaufen.

und mit ihnen tut, geprägt werden, sich durch die aneignende Benutzung verändern und durch sie erst eine bestimmte Gestalt - wenn auch nicht notwendig im materiellen Sinne - gewinnen.<sup>387</sup>

Diese neue Gestalt kann bei „Verwisch die Spuren!“ insbesondere durch die zahlreichen Handlungsanweisungen, die zu kleinen Interventionen anregen (siehe: Kapitel: 4.3.2). Gerade durch unübliche und ungewohnte Gesten und Handlungen, kann man das Stadtgefüge aufbrechen und neue alternative Handlungen und Gesten in dieses Gefüge einspeisen. Es kann nämlich durchaus Spaß machen, zur Abwechslung einmal auf einer Bank zu stehen, anstatt nur auf ihr zu sitzen. Man kann die Stadt bereits so aus einem anderen Blickwinkel betrachten, indem man nun größer ist als alle anderen; man hat so die Gestalt der Stadt bereits verändert.

Einmal wird man von einer Stimme aufgefordert zu tanzen. Daraufhin folgt ein O-Ton: „Es ist kaum vorstellbar was da auf uns zukommt“.<sup>388</sup> Diese Aussage bezieht sich eigentlich auf die Erbauung des Palastes der Republik der DDR. Im Rahmen einer weiteren Interpretation kann sich diese Aussage durchaus auf eine Stadt beziehen, in der Menschen nun plötzlich aus unerfindlichen Gründen im öffentlichen Raum tanzen. Dies steht für Menschen, die über gewohnte Nutzungen hinwegsehen, sich gänzlich neu und lebendig einbringen und somit für eine ganz neue Art zu Leben stehen, deren Spiegel der Umgang mit Raum ist. Es wäre hier tatsächlich *unvorstellbar, was da auf uns zukommt*. Kommt es jedoch nicht zu dem Tanz in der Öffentlichkeit oder zu anderen körperlichen Interventionen, ist es auch in Ordnung sich auf eine reflektierte Sichtweise und Denkweise einzulassen, die einem neue Erkenntnisse im Inneren ermöglicht.

„Etwas, das man sich aneignet, bleibt einem also nicht äußerlich. Indem man es sich ‚zu Eigen‘ macht, wird es in gewisser Hinsicht Teil von einem selbst. [...] Die Aneignung lässt das Angeeignete nicht unverändert.“<sup>389</sup>

#### 4.5. Abschließende Betrachtung

Die Handlungsspielräume stellen eine grundlegende Komponente für die neue Rezipient\*in bei „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ dar. Um diese auch bespielen oder eröffnen zu können braucht es zunächst eine „offene“ Grundhaltung der Audiowalker\*in. Die

<sup>387</sup> Jaeggi, Rahel, „Aneignung braucht Fremdheit“. o.A.

<sup>388</sup> LIGNA, *Verwisch die Spuren!*, Audiofile HandySz03, „Palast“, siehe auch: Kapitel 4.3.2, Beispiel 7.

<sup>389</sup> Jaeggi, Rahel, „Aneignung braucht Fremdheit“. o.A.

Audiowalker\*in muss in der Lage und willens sein, sich auf den Audiowalk einzulassen, da dieser sonst zu einem Spaziergang mit teilweise Hintergrundbeschallung verkommen kann. Das künstlerische Erlebnis jedoch braucht hier Rezipient\*innen, die bereit sind, Verantwortung für ihr Kunsterlebnis zu übernehmen. Das ist bei „Verwisch die Spuren!“ deshalb besonders essenziell, da dieser zum einen im öffentlichen Raum stattfindet und zum anderen alleine bewerkstelligt werden muss. Die Gefahr, dass die alltägliche Atmosphäre die Audiowalker\*in einholt und das Kunsterlebnis banalisiert, ist hier viel größer, als im institutionalisierten Kunstraum. Ist diese Voraussetzung erfüllt steht dem selbstgestalteten Kunsterlebnis, im Rahmen dessen sich Handlungsspielräume für die Rezipient\*innen eröffnen, nichts mehr im Weg. Diese ergeben sich etwa aus der Mobilität der Akteur\*in, das sich aus der Mobilität des Smartphone ergibt. Mit diesem ist die Audiowalker\*in mit den Audiofragmenten verbunden. Dieses ist jedoch in ihrem Besitz und somit kann sie frei agieren und sich frei bewegen. Bemerkenswerte Auswirkungen können hier unter dem Aspekt des Walkman-Effekts (Shushei Hosokawa) beleuchtet werden. Bekannte Orte können somit mit völlig neuen Tonspuren versehen werden woraufhin neue Schichten dieser Orte freigelegt werden können, die der Audiowalker\*in bis dato unbekannt waren. Weitere Handlungsräume können sich aufgrund von Handlungsanweisungen eröffnen. Diese werden von den Erzähler\*innenstimmen direkt und somit explizit an die Audiowalker\*innen geäußert. Dies sind ganz einfach zu bewerkstellende Handlungen, wie sich einem bestimmten Ort zuzuwenden; diese können jedoch durchaus auch exponierte Handlungen von den Audiowalker\*innen einfordern. Ob diese dann tatsächlich ausgeführt werden, bleibt fraglich. Es geht jedoch nicht darum unreflektiert irgendwelche Handlungen zu vollführen. Bereits Reflexions- und Denkprozesse, die ausgelöst werden und sich auf das eigene Verhalten in der Stadt und dessen Hintergründe beziehen, sind wünschenswert. Sollte es idealerweise doch zu einer solchen Handlung kommen (Intervention), dann konnte die Audiowalker\*in eine außeralltägliche Geste in den alltäglichen Raum einspeisen und somit Änderungspotential aufzeigen. Hiermit wird bereits ein Potential angedeutet, dass sich von der Kunst hinein in die alltägliche Realität bewegt. Die Rezeption als bewusster Akt kann hier gleichzeitig unter dem Gesichtspunkt der Stadtaneignung beleuchtet werden. Ein normalerweise durchlaufener und unbeachteter Raum bekommt wieder an kognitiver und physischer Aufmerksamkeit, eine aktive Verfahrensweise mit diesem Raum wird wieder möglich. Dies alles wird nicht nur durch den Ort des Geschehens – dem städtischen Raum – ermöglicht, sondern ist bereits im Rahmen des Audiowalks selbst angelegt. Die Handlungen, die ermöglicht werden und auch erwünscht sind, können als implizite Handlungsanweisungen begriffen werden. Diese

suggestieren der Audiowalker\*in: Entscheide selbst, wohin du gehst und wie du diesen Audiowalk letztendlich in Erscheinung bringst!

## 5. Conclusio

Über den Audiowalk von LIGNA „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ zu sprechen, heißt vor allem über die Rezipient\*innen des Audiowalks zu sprechen. Ohne ihren Einsatz und ihre Handlungen wäre der Audiowalk eine Ansammlung von Dateien auf einem Server. Erst indem eine Audiowalker\*in das Areal zwischen dem Alexanderplatz und dem Schloßplatz in Berlin-Mitte, als physisch Anwesende bespielt, nimmt der Audiowalk Schritt für Schritt Gestalt an; einem Areal das fast einen Kilometer lang ist. Bereits bei den Vorbereitungen zum Audiowalk zeigt sich die Sonderstellung der Rezipient\*innen von „Verwisch die Spuren!“. Selbstständig muss das eigene Smartphone im Vorfeld so präpariert werden, dass die Daten für den Audiowalk in Berlin-Mitte abrufbar sind. Wer sich ins „gemachte Nest“ setzen will, in dem das Kunstereignis mehr vorhersehbar ist, dem seien andere Kunstformen empfohlen. Im Feld des Audiowalks entscheiden die Audiowalker\*innen selbst, welche Wege sie einschlagen um die Audioblases, die am Gelände verteilt sind, zum Klingen zu bringen. Dabei bestimmen sie selbstständig etwa über ihr Tempo, die Reihenfolge, als auch die Anzahl der rezipierten Audiofragmente und somit auch über Anfang und Ende oder auch über etwaige Pausen des Audiowalks. Zudem sind die Audiowalker\*innen alleine unterwegs und somit auch alleine für sich und ihr Kunsterlebnis verantwortlich. Sie sind nur sich selbst Rechenschaft schuldig. Dieses hohe Maß an Entscheidungsfreiheit und Mitbestimmungsrecht in der Ausgestaltung des Audiowalks, gepaart mit einer Eigenverantwortung bezüglich dem eigenen Kunsterlebnis, bedarf hier einer neuen Interpretation der Rolle der Rezipient\*innen. Der Terminus Rezipient\*in oder Publikum wird ihnen nicht mehr gerecht, da er allzu sehr auf einen traditionellen Kontext hindeutet. Sind diese Termini zwar grundsätzlich nicht falsch, sondern ebenso bei „Verwisch die Spuren!“ anwendbar – die Audiowalker\*innen rezipieren die von LIGNA gestalteten Audiofragmente mit ihren Klängen und Stimmen und agieren somit als deren Publikum – erachte ich andere Begriffe nun als adäquater: Die Bezeichnung Akteur\*innen etwa erweist sich hier als passender. LIGNA selbst typisieren ihre Rezipient\*innen etwa als Produzent\*innen, was nicht nur auf einen aktivierteren Status verweist, sondern ebenso auf den schöpferischen Status der Rezipient\*innen. Dieses neu ermöglichte Agieren auf Seiten der Audiowalker\*innen spiegelt sich nun auch in der Rolle LIGNAs bei „Verwisch die Spuren!“ wieder. Produzieren LIGNA zwar nach wie vor etwas, ist es jedoch nicht der performativ verwirklichte Audiowalk. Sie produzieren dessen Basis, den Bau- oder Setzkasten des Audiowalks in Berlin-Mitte. Dazu zählen etwa die ortsspezifischen Audiofragmente. Um diese neuen Rollen, als auch den

Sachverhalt des Audiowalks selbst zu erfassen, erwies sich mir der erweiterte Kunstbegriff von Sabine Sanio als äußerst hilf- und aufschlussreich. Der Audiowalk konnte so unter dem Aspekt der ästhetischen Situation betrachtet werden. Die Audiowalker\*innen rezipieren nun kein Werk im traditionellen Sinne mehr, sondern werden Teil einer ästhetischen Situation. Diese Situationen sind bereits im Vorfeld *für* Rezipient\*innen kreiert. Dies zeugt bereits allgemein von einer veränderten Sichtweise in Bezug auf die Rezipient\*innen und einer neuen Gewichtung.

Die selbst wählbare Route des Audiowalks in all ihren Facetten, bietet den Rezipient\*innen bereits einen erheblichen Handlungsspielraum und lässt diese auf äußerst emanzipierte Weise agieren. Dieser Handlungsspielraum ergibt sich aus der Mobilität der Audiowalker\*innen und wird durch die neuartige Smartphone-Technologie mit GPS-Ortung ermöglicht. Das Smartphone fungiert als Schnittstelle zwischen Audiowalker\*in und den Audiofragmenten des Audiowalks: Es verfügt über ein Display, das über den eigenen Standort und sowie das Befinden der Audioblase Aufschluss gibt, und es ist in der Lage die Audiofragmente akustisch wiederzugeben. Indem die Audiowalker\*innen über das Smartphone verfügen, können sie alleine ihr Erlebnis steuern. Diese Mobilität hat noch einen weiteren Aspekt: Das Kopfhören. Die Audiofragmente werden unmittelbar via Kopfhörer rezipiert und sind somit bei Betreten einer Audioblase integrativer Teil des eigenen Hörraumes. Der reale Stadtraum wird im Rahmen dieses Handlungsspielraums in einen neuen Kontext gesetzt (Walkman-Effekt/Shushei Hosokawa). Neue unbekannte Schichten und somit gleichzeitig Potentiale der Stadt können so freigelegt werden.

Die Stimmen aus den Kopfhörern heben den vorgefunden Stadtraum jedoch nicht nur aus dem gewohnten Kontext, sondern konfrontieren die Audiowalker\*innen mit zahlreichen expliziten Handlungsanweisungen (Sandra Umathum). Bereits der Titel erweist sich als solche: „Verwisch die Spuren!“ wird einem hier angetragen. Dies zeigt bereits den hohen Stellenwert von Handlungsanweisungen in „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“ auf. Desweiteren zeigt dies erneut das gewünschte Verhältnis zu den Rezipient\*innen LIGNAs auf: Tut ihr es! Nicht wir machen es für euch! Ihr seid die Macher\*innen des Audiowalks. Manche dieser Handlungsanweisungen können nun als „Wegweiser“ fungieren, da sich die akustischen Aussagen auf den bestimmte Stellen des Stadtraumes referenzieren (*site-specificity*). Entzieht man sich diesen Anweisungen, würden die akustischen Inhalte nicht den erwünschten Sinn ergeben. Die weitaus raffiniertere Art der Handlungsanweisungen konfrontiert die Audiowalker\*innen jedoch damit bestimmte Gesten oder Handlungen zu vollführen, die exponiert sind, wie grüßen, tanzen, auf einen Mistkübel klopfen und eine Parkbank besteigen.

In der Regel tut man das nicht im öffentlichen Raum, man verhält sich als sozialisierter Mensch anders; Nach einer solchen Handlungsanweisung meldet sich somit der innere Zensor: *Soll ich das? Darf ich das? Will ich das?* Genau dieser Umstand kann die Audiowalker\*in zu Reflexionen bezüglich Selbst- und Fremdwahrnehmung, wie auch Selbst- und Fremdbestimmung, sowie über gesellschaftlich etablierte Normen anregen. Bereits diese Reflexionen stellen eine Bereicherung für die Audiowalker\*in dar, auch wenn es nicht zur Ausführung der Anweisung kommt.

Wäre dieser Audiowalk für einen geschützten institutionalisierten Kunstraum konzipiert, wäre hier die Beweisführung für neu agierende Rezipient\*innen möglicherweise abgeschlossen. Da der Audiowalk jedoch in jenem Raum stattfindet der gemeinhin als öffentlicher Raum bezeichnet wird, eröffnen sich den Rezipient\*innen Zugänge, die auf keinen Fall unberücksichtigt bleiben dürfen. Viele Aspekte können nicht als von diesem Raum entkoppelt betrachtet werden. Gerade bei den gerade erwähnten Handlungsanweisungen wird dies ersichtlich. Kommt es nämlich tatsächlich zur Ausführung von den gewünschten Gesten und Handlungen, wird in das alltägliche Stadtgefüge interveniert und neue alternative Strukturen werden in dieses Gefüge eingespeist. Ein Raum, indem normalerweise alltäglich agiert wird, wird nun mit außeralltäglichen Handlungen versetzt (Max Weber): Veränderung wird möglich. Diese spezifische Art des Verhaltens wird in den Audiofragmenten des Audiowalks in dieser Arbeit vor allem über die Praxis des Flanierens thematisiert. Mit dem ziel- und zwecklosen und gleichsam bewussten und gegenwärtigen Verhalten, setzen sich die Audiowalker\*innen deutlich von den anderen Stadtnutzer\*innen (Passant\*innen, Tourist\*innen, Obdachlose) ab.

Kunst- und Stadtrezeption gehen aufgrund des Schauplatzes bei „Verwisch die Spuren!“ Hand in Hand. Dies setzt besondere ästhetische Maßstäbe bei der Stadtwahrnehmung. Durch den Überschuss an Aufmerksamkeit (Erika Fischer-Lichte) wird die Wahrnehmung zwischen Audiofragmenten frei für den gegenwärtigen optischen und akustischen Stadtraum, der oft ausgeblendet wird. Klänge und andere Eindrücke, die sich normalerweise unserer Wahrnehmung entziehen, werden nun bewusst wahrgenommen. Besonders auf den akustischen Raum bezogen, stellt dies eine kleine Revolution dar, da dieser weder stadtplanerisch, noch von den Bewohner\*innen sonderlich berücksichtigt wird. Aufgrund des Lärmpotentials, des akustischen Mülls, kann es jedoch niemand den Städter\*innen verdenken. Über die Interaktion, die durch „Verwisch die Spuren!“ mit der Stadt und aber auch mit sich selbst möglich wird, kann nun eine An

Stadtaneignung stattfinden: Die politische Dimension wird jetzt ersichtlich. Neben dem ästhetischen Potential, kann ebenso ein Veränderungspotential aufgezeigt werden. Regen die Inhalte der Audiofragmente zwar auch zu Reflexionen über momentan noch zunehmende Überwachungen an oder zu Fragenstellungen wie etwa „wem gehört der öffentliche Raum?“ oder „wer bestimmt über die Nutzung?“, nehmen jedoch vor allem die (möglichen) körperlichen Handlung tatsächlich reale Veränderungen in den Blick. Durch die Veränderung des eigenen Verhaltens, der eignen Haltung, können weitere Veränderungen folgen, die dann letztendlich über Wiederholung vom Außeralltäglichen zum Alltäglichen werden können (auch wenn dies vielleicht zunächst in der Praxis utopisch anmutet).

Wie aufgezeigt wurde gestaltet sich die Thematik der neuen, interaktiv handelnden und eingreifenden, Rezipient\*innen anhand des Audiowalks von LIGNA als äußerst komplex; nicht zuletzt aufgrund der Arbeitsweise von LIGNA und dem „öffentlichen“ Raum als Ort des Geschehens, der den abgeschirmten Kunstraum hier ersetzt hat. Es sind nun also Rezipient\*innen, die sich als äußerst selbst- und eigenständige Wesen, erweisen, die selbst ihr Kunsterlebnis bestimmten können. Sind diese nicht nur bereits im Vorfeld als solche von LIGNA intendiert, müssen sich die neuen Rezipient\*innen auch auf diese Abmachung einlassen: LIGNA liefern ihnen einen Baukasten, für das Erlebnis sind die Rezipient\*innen selbst verantwortlich. Auch die sich immer weiter entwickelnde Technik trägt bei „Verwisch die Spuren!“ dazu bei. Vor zehn Jahren wäre ein solcher Audiowalk nicht denkbar gewesen. Neben LIGNA schaffen immer mehr Künstler\*innen den Rezipient\*innen neue Handlungsräume. Der Musiker Beck etwa veröffentlichte 2012 sein Album *Song Reader*. Dieses umfasste jedoch ausschließlich Notenblätter. Wer die Songs hören wollte, musste diese also selbst spielen.<sup>390</sup> Grenzen zwischen Kunstrezipient\*in und Kunstschaffenden verschwimmen auch hier. Das Prinzip der „neuen Rezipient\*innen“ ist somit auch für Kunstschaffende aller Sparten interessant und eröffnet sowohl für Künstler\*innen als auch für Rezipient\*innen ein neues Selbstverständnis in der Kunst: Die neuen Rezipient\*innen sind dabei die Kunst für sich zu erobern!

---

<sup>390</sup> [www.zeit.de/kultur/musik/2012-12/beck-song-reader-album](http://www.zeit.de/kultur/musik/2012-12/beck-song-reader-album); Zugriff am: 01.10.2013.

## Abstract

Die Rezipient\*innen des Audiowalks „Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin“, konzipiert von der Performancegruppe LIGNA, erweisen sich als äußerst selbstbestimmte und selbstständige Rezipient\*innen, worauf bereits der Titel „Wir sind die Performance!“ verweist. Dieser neue Status, der den Rezipient\*innen neue Möglichkeiten der Rezeption offen legt, wird zunächst anhand der Arbeitsweise und Intentionen von LIGNA erklärt. Radio-Übertragungstechniken oder wie im Falle von „Verwisch die Spuren“ die Smartphone-Technik mit Möglichkeit zur GPS-Ortung geben ihnen die Möglichkeit ihre Kunst aus der Hand zu geben und die Rezipient\*innen als handelnde Produzent\*innen auftreten zu lassen. Zahlreiche Projekte LIGNAs finden im öffentlichen Raum statt. Die politische Dimension ihrer Arbeiten wird hier sichtbar: Fragen nach der Nutzung im öffentlichen Raum und nach denjenigen, die über die Nutzung im öffentlichen Raum bestimmen und über die eigene Selbstbestimmung, eröffnen sich.

Danach wird das Verhältnis zwischen den Rezipient\*innen des Audiowalks und LIGNA mittels des erweiterten Kunstbegriffes von Sabine Sanio beleuchtet. Dieser liefert maßgebliche Impulse für neue Sichtweisen dieser beiden Rollen. Weitere Schlüsselbegriffe des erweiterten Kunstbegriffes, wie jener des „Materials“ und jener der „ästhetischen Situation“, werden ebenfalls auf den Audiowalk angewendet. Mittels des Materialbegriffs etwa werden die „Bestandteile“ des Audiowalks vorgestellt. Hierbei wird auch der klanglichen Dimension der Stadt Raum gegeben, ein Aspekt der gemeinhin vernachlässigt wird (R. Murray Schafer). Da der Audiowalk im öffentlichen Raum stattfindet, wird hier untersucht, wie sich dies im Aufbau des Audiowalks zeigt und wie sich das ästhetische Potential des Alltags über ein spezifisches Handeln im und durch den Audiowalk eröffnet (Max Weber).

Die Rezipient\*innen werden als Akteur\*innen etabliert, die sich auf spezifische Weise durch die Stadt bewegen und auf spezifische Weise wahrnehmen (Flaneur). Die Praxis des Flanierens wird untersucht, sowie die damit verbundene Körper- und Stadtwahrnehmung (Erika Fischer-Lichte/Hermann Schmitz).

Mit der performativen Verwirklichung des Audiowalks durch die Rezipient\*innen eröffnen sich Handlungsspielräume, die über Begriffe wie Mobilität und Dekontextualisierung (Shuhei Hosokawa, Walkman-Effekt), dem der Haltung, dem der impliziten und expliziten Handlungsanweisungen (Sandra Umathum), sowie dem der Stadtaneignung erläutert werden. Alternative Handlungen in der Stadt werden so möglich und aufgezeigt.

## Curriculum Vitae

Rebecca Eder

- 2003** AHS-Matura, BG und BRG Frauengasse Baden
- 2005** Beginn des Diplomstudiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien; Schwerpunkte im Rahmen der Wahlpflichtfächer: Kunstkommunikation, Visuelle Kulturen.
- 2008-2010** Regieassistentin des Verein Immoment |Spielstätten: Dschungel Wien, Theaterfestival Horn.
- 2011** Kuratorin der Europäischen Theaternacht
- 2012** Praktikantin der IG Kultur Wien
- 2012** Projektassistentin | Innovationspreis der freien Kulturszene Wiens
- 2013** Kuratorin der Europäischen Theaternacht

## Mediographie

### Primärquellen:

LIGNA, *Verwisch die Spuren! Flanieren in Berlin*, 33 Audiofiles des Audiowalks (inklusive einem Begrüßungstext), 2010.

Verfügbar unter:

[www.dradio-ortung.de/ligna.html](http://www.dradio-ortung.de/ligna.html) (online), oder unter Appdownload, auch als mp3 verfügbar.

Verwendete Audiofiles dieser Arbeit:

HandySz00Vortext01, [„Begrüßungsaudiofile“]

Audiofile HandySz01, „Flaneur“

Audiofile HandySz02, „Lustgarten“

Audiofile HandySz03, „Palast“

Audiofile HandySz05, „Krieger“

Audiofile HandySz06, „City WC“

Audiofile HandySz07, „Fernsehturm Kolonial“

Audiofile HandySz10, „Neuer Markt“

Audiofile HandySz11 „Schlosstraum“

Audiofile HandySz12, „Humboldtforum“

Audiofile HandySz13, „Kalandsgasse“

Audiofile HandySz15, „Papierkorb“

Audiofile HandySz16, „Fernsehturm“

Audiofile HandySz18, „Wetter Passage“

Audiofile HandySz20, „Begegnung“

Audiofile HandySz21, „fernes Ziel“

Audiofile HandySz22, „Verfolgen“

Audiofile HandySz25, „Gruppe Baum Lustgarten“

Audiofile HandySz26, „Zitat Gespenster“

Audiofile HandySz28, „Geste“

Audiofile HandySz29, „Entkommen“

Audiofile HandySz30, „Spuren“

www.dradio-ortung.de; Zugriff am: 22.04.2013.

www.dradio-ortung.de/ligna.html; Zugriff am: 27.Juni.2013.

www.dradio-

ortung.de/sendung.html?keepThis=true&TB\_iframe=true&height=300&width=500; Zugriff am: 22.04.2013.

www.dradio-ortung.de/radioortung.html; Zugriff am: 27.05.2013.

www.dradio-ortung.de/ligna.html; Zugriff am:

### **Sekundärquellen:**

Adorno, Theodor W., *Die Kunst und die Künste. Parva Aestetica*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1967.

Angerer, Marie-Louise, „Performance und Performativität“, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, hg: Hubertus Butin, Dumont 2002. S.241-245.

Arndt Potdevin, „Franz Hessel und die neue Sachlichkeit“, in: Berlin-Flaneure. Stadt-Lektüren in Roman und Feuilleton 1910-1930, hg: Peter Sprengel. Berlin: Weidler 1998.

Arnheim, Rudolf, *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. Berlin: de Gruyter 1978.

Barthes, Roland, „Der Körper der Musik“, in: Roland Barthes: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1990.

Bätschmann, Oskar, *Ausstellungskünstler. Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Köln: DuMont 1997.

Benjamin Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Mit einem Kommentar von Detlev Schöttker*, Frankfurt/M: Suhrkamp 2007.

Benjamin, Walter „Die Wiederkehr des Flaneurs“, in: Franz Hessel: *Flanieren in Berlin*, Berlin: Das Arsenal 1984, S. 227 bis S. 281.

Bierhoff, Hans Werner (hg.), *Begriffswörterbuch Sozialpsychologie*, Stuttgart: Kohlhammer 2002.

Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Berlin: Suhrkamp 2013.

Breitsameter, Sabine, „Hörgestalt und Denkfigur“, in: R. Murray Schafer: *Die Ordnung der Klänge*, Mainz: Schott 2010, S. 7 bis S. 32.

[o.A], Brockhaus, „Band 14“, in: *Brockhaus. Enzyklopädie in 24 Bänden*, Mannheim: Brockhaus<sup>19</sup> 1992.

De Certeau, *Die Kunst der Handelns*, Berlin: Merve 1988.

De la Motte-Haber, Helga, „Rückzug des ästhetischen Subjekts“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, hg: Helga de la Motte, Laaber: Laaber 1999, S.231 -232.

De la Motte-Haber, Helga, „Klangkunst. Jenseits der Kunstgattungen. Weiterentwicklung und Neubestimmung ästhetischer Ideen, in: *Klangkunst. Musik-Konzepte Sonderband*, hg. Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S. 5 bis S. 23.

Dreher,Thomas, *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia*, München: Fink 2001.

Eco, Umberto, *Das offene Kunstwerk*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1990.

Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/M: Suhrkamp<sup>6</sup> 2009.

Fischer-Lichte, „Aufführung“, in: *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg: Erika Fischer-Lichte/Doris Kolesch, Stuttgart: Metzler 2005, S.16 – S. 26.

Fischer-Lichte, *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*, Tübingen: Francke 1997.

Fischer-Lichte, Erika, „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff“, in: *Kunst der Aufführung - Aufführung der Kunst*, hg: Erika Fischer-Lichte/ Clemens Risi, Berlin: Theater der Zeit 2004, S.11 - S.26.

Fischer-Lichte, Erika, „Verkörperung/Embodiment. Zum Wandel einer alten theaterwissenschaftlichen in eine neue kulturwissenschaftliche Kategorie“, in: *Verkörperung*, hg: Erika Fischer-Lichte/ Christian Horn, Tübingen: Francke 2001. S.11 bis S. 25.

Flusser, Vilém, *Dinge und Undinge. Phänomeologische Skizzen*. München: Hanser 1993.

Föllmer, Golo, „Klangorganisation im öffentlichen Raum“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und Klingende Räume*, hg. Helga de la Motte-Haber, Laaber: Laaber 1999, S. 191 bis S. 227.

Gebhardt, Winfried, *Fest Feier und Alltag. Über die gesellschaftliche Wirklichkeit des Menschen und ihre Deutung*, Frankfurt/M: Peter Lang 1987.

Gronau, Barbara, „Aufgeführte Räume. Interferenzen von Theater und bildender Kunst“, in: *Ausweitung der Kunstzone*, hg: Erika Fischer-Lichte/ Kristiane Hasselmann, Bielefeld: transcript 2010, S. 73 – S. 88.

Günzel, Ann-Katrin, *Eine frühe Aktionskunst: Die Entwicklung der arte-azione im italienischen Futurismus zwischen 1910 und 1922. Ein Vergleich mit Happening und Fluxus*, Frankfurt/M: Peter Lang 2006.

Harald Neumeyer, *Der Flaneur. Konzeption der Moderne*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1999.

Hessel, Franz, *Ein Flaneur in Berlin*, Berlin: Das Arsenal 1984.

Hessel, Franz, *Spazieren in Berlin. Ein Lehrbuch der Kunst in Berlin spazieren zu gehen ganz nah dem Zauber der Stadt von dem sie selbst kaum weiß. Ein Bilderbuch in Worten*, Leipzig: Epstein 1929.

Howosaka, „Der Walkman –Effekt“, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg: Karlheinz Barck,/Peter Gente. Leipzig: Reclam 1990.

Ingold, Felix Phillip, *Der Autor am Werk. Versuche über Literarische Qualität*, München: Hanser 1992.

Keidel, Matthias, *Die Wiederkehr der Flaneure. Literarische Flanerie und flanierendes Denken zwischen Wahrnehmung und Reflexion*. Würzburg: Königshausen und Neumann 2006.

Kleinsteuber, *Radio. Eine Einführung*, VS Verlag: Wiesbaden 2012.

Kolesch, Doris, „Zwischenzonen. zur Einführung in das Kapitel“, in: *Stimm-Welten. Philosophische, medientheoretische und ästhetische Perspektiven*, Bielefeld: Transcript 2009, S. 13 – S. 22.

König, Anna / Feigelweld, Paul (Hg.), *Ligna: An Alle!*, Leipzig: Spector Books 2011.

Lange, Barbara, „Soziale Plastik“, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Hg: Hubertus Butin. Köln: Dumont 2002, S. 276 bis S.279.

Lewitzky, Uwe, *Kunst im öffentlichen Raum zwischen Partizipation, Intervention und Neuer Urbanität*, Bielefeld: transcript 2005.

Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/Main: Suhrkamp<sup>2</sup> 2006.

Mitscherlich, Alexander, *Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden*, Frankfurt/M: Suhkamp<sup>14</sup> 1978.

Mixner, „Der Aufstand des Ohres“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S. 29 bis S. 39.

Morawska-Büngeler, Marietta, in: *Musik und Raum*, hg. Marietta Morawska-Büngeler, Schott: Mainz 1989, S.82 bis S.94.

Müller, Ruth, „*Die Lust ausgepiffen zu werden*“. *Wie F. T. Marinetti sein Publikum provozierte*, Diss. Univ. Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1996

Ngo, Anh-Linh, „Vom unitären zum situativen Urbanismus“, *Archplus* 183, Mai 2007, S.20 - 21.

Ottmann, Tanja, *Spektakel, Situation und Spiegel. Soziale Poetik und Überwindung des Gesellschaftszustandes am Beispiel der Situationistischen Internationale*. Berlin: Weidler 2012.

Perniola, Mario, *Die Situationisten. Prophetie der „Gesellschaft des Spektakels“*, Wien/Berlin: Turia + Kant 2011

Primavesi, „LIGNA. Freies Radio und öffentlicher Raum“, in: *Ligna: An Alle!*, hg: Anne König / Paul Feigelfeld, Leipzig: Spector Books 2011, , S. 7 – 16.

Rüth, Uwe, „Atmosphäre – Stimmung - Aura“, in: *Klangkunst*, hg: Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S. 67 – S. 84.

Sanio, Sabine, *Alternativen zur Werkästhetik. John Cage und Helmut Heißenbüttel*, Saarbrücken: Pfau 1999.

Sanio, Sabine, „Autonomie, Intentionalität, Situation. Aspekte eines erweiterten Kunstbegriffs“, in: *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, hg: Helga de la Motte, Laaber: Laaber 1999, S. 76-118.

Sanio, Sabine, „Ästhetische Erfahrung als Wahrnehmungsübung“, in: *Klangkunst*, hg: Ulrich Tadday, München: Text + Kritik 2008, S.47-66.

Schafer, R. Murray, *Anstiftung zum Hören. Hundert Übungen zum Hören und Klänge machen*, Aarau: HBS Nepomuk 2009.

Schafer, R. Murray, „Soundscape – Design für Ästhetik und Umwelt“, in: *Der Klang der Dinge. Akustik- eine Aufgabe des Design*, München: Schreiber 1993. S. 10 - S. 27.

Schätzlein, Frank, „Mobile Klangkunst. Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, in: *Radio-Kultur und Hörkunst. Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923 -2001*, hg: Andreas Stuhlmann, Würzburg: Königshausen und Neumann 2001. S.117 – S. 134.

Schmitz, Hermann, „Leibliche Kommunikation im Medium des Schalls“, in: *Acoustic Turn*. hg: Petra Maria Meyer, S.74 – S.88.

Siegfried, Walter, „same time – same place. orts- und zeitabhängige Kunstformen“, in: *Klangforschung ´98. Symposium zur elektronischen Musik*, hg: Jörg Stelkens, Saarbrücken: Pfau 1999, S. 181 – S. 190.

Schöning, Klaus, „Konturen der Akustischen Kunst“, in: *Bestandsaufnahme Gegenwartsliteratur*, München: Text + Kritik 1988, hg. Heinz Ludwig, S.67 - 86.

Schuhmacher-Chilla, Doris, „Wenn das Auge das Ohr übermannt. Erleben im künstlerischen Prozeß“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S. 45 bis S. 55.

Speich, Daniel, „Wissenschaftlicher und touristischer Blick“, *Traverse* 99/3,o.A. 1999, S.83-99.

Umatham, Sandra, „Das konjugierte Publikum? Oder wenn Handlungsanweisungen in Widerstreit geraten“, in: *Diskurse des Theatralen*, hg: Erika Fischer-Lichte, Tübingen: Francke 2005, S. 107 bis S. 122.

Umathum, Sandra, „Do it yourself!“, in: *Kunst der Aufführung. Aufführung der Kunst*, hg: Erika Fischer-Lichte /Clemens Risi. Berlin: Theater der Zeit 2004, S.119 – S. 130.

John Urry, *The Tourist Gaze*, London: SAGE Publications<sup>2</sup> 2002, S.129.

Wagner, Monika, „Material“, in: *Metzler Lexikon Kunstwissenschaften*, hg. Ulrich Pfister. Stuttgart: Metzler<sup>2</sup> 2011, S. 282 – S. 284.

Welsch, Wolfgang, „Auf dem Weg zu einer Kultur des Hörens?“, in: *Der Klang der Dinge. Akustik – eine Aufgabe des Designs*, hg: Arnica-Verena Langenmaier, München: Schreiber 1993, S. 86 bis S.11.

Wulf, Christoph, „Das mimetische Ohr“, in: *Das Ohr als Erkenntnisorgan*, hg: Colpe Carsten, Berlin: Akademie Verlag 1993, S.9 bis S.14.

Zumdick, PAN XXX ttt. *Joseph Beuys als Denker. Sozialphilosophie – Kunsttheorie – Anthroposophie*, Stuttgart: Mayer2008.

## Internetquellen:

### Internetpublikationen und -artikel

David, Sabrina, „Diskursive Formate und ihre Rolle für mediale Nachhaltigkeit – Gedanken zu einer Poetik offener Werke“, [www.slow-media.net/diskursive-formate-und-ihre-rolle-fur-mediale-nachhaltigkeit-%E2%80%93-gedanken-zu-einer-poetik-offener-werke](http://www.slow-media.net/diskursive-formate-und-ihre-rolle-fur-mediale-nachhaltigkeit-%E2%80%93-gedanken-zu-einer-poetik-offener-werke), Zugriff am: 16.09.2013.

De la Motte, Helga, *Konzeptionen von Klangkunst*, Berlin 2002, [www.floraberlin.de/soundbag/sbimages/motte.htm](http://www.floraberlin.de/soundbag/sbimages/motte.htm), Zugriff am: 27.Juli.2013.

Jaeggi, Rahel, „Aneignung braucht Fremdheit“, Juni 2002, o.A.; [www.textezurkunst.de/46/aneignung-braucht-fremdheit](http://www.textezurkunst.de/46/aneignung-braucht-fremdheit); Zugriff am 17.09.2013.

Klopp, Tina, *Erzählexperiment per GPS*, 2010, [www.zeit.de/digital/mobil/2010-09/radioortung-dradio-hoerspiel-gps/seite-2](http://www.zeit.de/digital/mobil/2010-09/radioortung-dradio-hoerspiel-gps/seite-2), Zugriff am: 01. 08. 2013.

Stöbe, Sylvia, *Der Flaneur und Architektur der Großstadt. Der Flaneur als Mythos und als Phantasmagorie der Moderne*, 1998, [www.uni-kassel.de/fb6/stoebe/Flaneur.pdf](http://www.uni-kassel.de/fb6/stoebe/Flaneur.pdf), S.6; Zugriff am: 16.09.2013

Piecha, Alexander, „Die Kunst der Wahrnehmung. Wahrnehmung der Kunst“, o.A., [www.apiecha.de/philosophy/arnheim\\_damasio.pdf](http://www.apiecha.de/philosophy/arnheim_damasio.pdf); Zugriff am: 18.09.2013.

Umathum, Sandra/ Rentsch, Stefanie,  
„Vom Gehorchen. Über das Verhältnis von Handlungsanweisungen und ästhetischer Erfahrung“, o.J.,  
[www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth\\_erfahrung/aufsaeetze/umath\\_rentsch.pdf](http://www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth_erfahrung/aufsaeetze/umath_rentsch.pdf),  
Zugriff am: 16.09.2013.

Westerkamp, Hildegard, "Soundwalking", *Sound Heritage* 3/4, 1974,  
[www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html](http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html), Zugriff am:  
 04.12.2012.

### **Webadressen:**

[audioweg.gusen.org](http://audioweg.gusen.org); Zugriff am: 04.03.2013.

[aporee.org/mfm/app\\_de.html](http://aporee.org/mfm/app_de.html); Zugriff am: 24.04.2013.

[berliner-schloss.de/das-historische-schloss/baugeschichte](http://berliner-schloss.de/das-historische-schloss/baugeschichte); Zugriff am: 21. Juni 2013.

[diepresse.com/home/panorama/oesterreich/1410899/Die-Liebe-der-Wiener-zu-ihren-Maerkten](http://diepresse.com/home/panorama/oesterreich/1410899/Die-Liebe-der-Wiener-zu-ihren-Maerkten); Zugriff am: 25.06.2013.

[encyclopedia2.thefreedictionary.com/Google+Maps](http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Google+Maps); Zugriff am: 27.Juni.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html](http://ligna.blogspot.co.at/2007/11/die-gruppe-ligna-existiert-seit-1995.html); Zugriff am:  
 22.03.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2008/05/die-zukunft-der-bewegungsfreiheit-auf.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/05/die-zukunft-der-bewegungsfreiheit-auf.html); Zugriff am:  
 22.03.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/09/der-neue-mensch.html); Zugriff am: 07.06.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2008/10/ligna-labor-fr-unkontrollierbare.html](http://ligna.blogspot.co.at/2008/10/ligna-labor-fr-unkontrollierbare.html); Zugriff am: 18.04.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2009/12/radioballett.html](http://ligna.blogspot.co.at/2009/12/radioballett.html); Zugriff am: 22.04.2013.

[ligna.blogspot.co.at/2011/07/demnachst-first-international-of.html](http://ligna.blogspot.co.at/2011/07/demnachst-first-international-of.html); Zugriff am 22.03.2013.

[source.android.com/source/licenses.html](http://source.android.com/source/licenses.html); Zugriff am: 22.03.2013.

[wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/569824/smartphone-v1.html](http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/569824/smartphone-v1.html); Zugriff am: 27.06.2013.

[www.akweb.de/ak\\_s/ak475/07.htm](http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm); Zugriff am 02.06.2013.

[www.atelier-latent.de/spaziergangsforschung/talk-walks](http://www.atelier-latent.de/spaziergangsforschung/talk-walks); Zugriff am: 27.07. 2013.

[www.alexanderplatz.mobi/sehenswuerdigkeiten/berlin/berliner-fernsehturm.html](http://www.alexanderplatz.mobi/sehenswuerdigkeiten/berlin/berliner-fernsehturm.html); Zugriff am  
 24.06.2013.

[www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2805&\\_ffmpar\[\\_id\\_inhalt\]=9529479](http://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2805&_ffmpar[_id_inhalt]=9529479); Zugriff am:  
 04.03.2013.

[www.fsk-hh.org/transmitter/lignas\\_music\\_box\\_da\\_ist\\_ein\\_moment\\_der\\_uns\\_zusammenhaelt/53592](http://www.fsk-hh.org/transmitter/lignas_music_box_da_ist_ein_moment_der_uns_zusammenhaelt/53592);  
 Zugriff am: 18.04.2013.

[www.goethe.de/kue/the/pur/lig/deindex.htm](http://www.goethe.de/kue/the/pur/lig/deindex.htm); Zugriff am: 13.06. 2013.

[www.grimme-institut.de/html/index.php?id=33](http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=33); Zugriff am: 24.04.2013.

[www.jena.de/de/30529](http://www.jena.de/de/30529); Zugriff am: 04.03.2013.

[www.klangwald.lohn-gr.ch](http://www.klangwald.lohn-gr.ch); Zugriff am: 04.03.2013.

[www.luise-berlin.de/stadtentwicklung/texte/3\\_02\\_hoehdom.htm](http://www.luise-berlin.de/stadtentwicklung/texte/3_02_hoehdom.htm); Zugriff am: 24.06.2013.

[www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm](http://www.musik-for.uni-oldenburg.de/soundscape/blatt6.htm); Zugriff am: 04.12.2012.

[www.neuegegenwart.de/ausgabe52/weibel.htm](http://www.neuegegenwart.de/ausgabe52/weibel.htm); Zugriff am: 29.04.2013.

[www.oliwood.at/walkingconcerts](http://www.oliwood.at/walkingconcerts); Zugriff am: 27.07.2013.

[www.paradisartificiels.at](http://www.paradisartificiels.at); Zugriff am 06.06.2013.

[www.pcmag.com/encyclopedia/term/37865/app](http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/37865/app); Zugriff am: 07.06.2013.

[www.pcmag.com/encyclopedia/term/61424/qr-code](http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/61424/qr-code); Zugriff am: 07.06.2013.

[www.pocketvox.com/de/node/46](http://www.pocketvox.com/de/node/46); Zugriff am: 13.01.2013.

[www.rent-a-guide.net/tour/831-werkstatt-wedding-audiospaziergang](http://www.rent-a-guide.net/tour/831-werkstatt-wedding-audiospaziergang); Zugriff am: 29.03.2013.

[www.republicart.net/disc/aap/ligna01\\_de.htm](http://www.republicart.net/disc/aap/ligna01_de.htm); Zugriff am: 18.09.2013.

[www.theater.rub.de/?p=8968](http://www.theater.rub.de/?p=8968); Zugriff am: 13.03. 2013.

[www.zeit.de/kultur/musik/2012-12/beck-song-reader-album](http://www.zeit.de/kultur/musik/2012-12/beck-song-reader-album); Zugriff am: 01.10.2013.

[www.zeno.org/Literatur/M/Poe,+Edgar+Allan/Erz%C3%A4hlungen/Der+Mann+der+Menge](http://www.zeno.org/Literatur/M/Poe,+Edgar+Allan/Erz%C3%A4hlungen/Der+Mann+der+Menge);  
Zugriff am; 28.08.2013.

### **Abbildungen:**

Abbildung 1: [www.dradio-ortung.de/ligna.html](http://www.dradio-ortung.de/ligna.html); Zugriff am: 01.10.2011.