

STEAN ISTIDA

Flanierbüro

Eine mobile Arbeitsweise

Stefano Pibiri, Basel 25.07.2017

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
HyperWerk Institute for Postindustrial Design
Freilager-Platz 1, CH-4023 Basel

Flanierbüro

Mit dem Flanierbüro wollte ich eine Einrichtung schaffen, welche sich dem Flanieren als gestalterische Praxis widmet. Letztlich ist es natürlich diskussionsbedürftig, das Flanierbüro eine Einrichtung zu nennen – treffender wäre vermutlich die Metapher des Gefäßes: Den Inhalt (noch) nicht implizierend, das Herzstück für methodische (Selbst-) Versuche, Beobachtungen und zwischenmenschliche Begegnungen, Visionen, Sehnsüchte und nicht zuletzt auch Wirrungen. Dieses Gefäß ist «heterogen» befüllt – dennoch zog sich eine Frage durch:

Wie lässt sich der Aspekt der Ziellosigkeit im Flanieren mit einer gestalterischen Praxis als Ideen- und Entwurfsmethodik vereinbaren?

Nicht davon zu trennen ist die Frage, welche meine eigene Rolle dabei ist und wie ich diese angemessen reflektieren kann.

Inhalt

| | | | |
|---|----------------|-------------------------|-------------|
| 1 — Einleitung | S. 6-13 | 4 — Autor | S.37 |
| 1.1 — Warum Flanieren? | | – Photo des Autors | |
| 1.2 — Kontextualisierung | | – Kurzbeschrieb Vita | |
| 1.3 — Bist du auf REC oder PLAY? | | | |
| 5 — Literaturliste / Quellen S.38 | | | |
| 2 — Prozess | S.14-31 | 6 — Danksagung | S.39 |
| 2.1 — Selbstversuch I | | 7 — Impressum & Kontakt | S.40 |
| <i>Laufend auf der Suche nach Sinn</i> | | | |
| 2.2 — Selbstversuch II | | | |
| <i>Laufend Welt gestalten</i> | | | |
| 2.3 — Umsetzung | | | |
| <i>Vom ungerichteten Flanieren zum dialogischen Spaziergang</i> | | | |
| Beilagen | | | |
| — <i>Bist du auf REC oder PLAY?</i> | | | |
| <i>Flanieren und Transzendenz</i> | | | |
| — <i>Konzeptdossier Flâné</i> | | | |
| 3 — Fazit | S.32-36 | | |
| 3.1 — Reflexion und Erkenntnisse | | | |
| 3.2 — Schlusswort | | | |

01

Einleitung

1.1 Warum Flanieren?

Von Gefässen und Sehnsüchten

Das Flanieren begleitete mich als Konstante in allen meinen Arbeiten am HyperWerk. Dessen Weiterführung in Form des Flanierbüros gründete auf dem Wunsch, eine Basis an Werkzeugen zu entwickeln, mit denen ich nach meinem Studium weiterarbeiten kann. Letztlich ging es um eine Herangehensweise, die mich handlungsfähig machen soll, indem sie meine Interessen und Sehnsüchte integriert. Bewegung, Begegnung, Flüchtigkeit und Neugier vereinen sich dabei in Form einer mobilen Arbeitsweise. Der für das Gefäss gewählte Term des «Büros» stammt aus der Konnotation mit Arbeit: Ein konzipierter Arbeitsraum, der ein alternatives Verständnis von Arbeit und Beruf impliziert.

1.2 Kontextualisierung

Das Flanierbüro verbindet eigene methodische Versuche mit Überlegungen zu ebendiesen, welche eher auf einer Metaebene zu verorten sind. Dabei habe ich unbewusst auf autoethnographische Herangehensweisen zurückgegriffen. Die Autoethnographie ist ein Untersuchungskonzept aus der Ethnologie, bei dem Forschende und Erforschtes nicht isoliert voneinander betrachtet werden. Stattdessen wird die Involvierung und das subjektive Wissen der forschenden Person verwendet und analytisch oder ästhetisch verarbeitet.

Meine Versuche orientieren sich am Flaneur, jedoch nur mit einem groben historischen Bezug zur literarischen Figur. Sie beziehen sich vorgründig auf die in der Etymologie überlieferten Charakteristika der flanierenden Person: Dem ziellos, jedoch amüsiert umherschweifenden Individuum, welches das Leben (und/oder Gedanken) und seine Umgebungen beobachtet. Selbstverständlich gibt es bereits unzählige Un-

tersuchungen und Projekte, die sich mit dem Flanieren und Spazieren beschäftigen. An dieser Stelle kann ich nur auf einige wenige verweisen, die mir jedoch umso wichtiger erscheinen: Einerseits ist das Karsten Michael Drohsel, der mit dem *Souveneur* eine Figur schaffte, die meiner Rolle als Flaneur in einigen Punkten sehr nahe zu kommen scheint: «Ein Souveneur ist ein sich selbst und andere erinnernder Flaneur, der durch die Stadt streift, Erinnerungsspuren sucht und diese beschreibt, der anschließend Ereignisse und Geschichte(n) recherchiert, Gespräche führt und dazu einlädt, mit ihm zu spazieren»¹. Der Souveneur unterscheidet sich von der Figur des Flaneurs dadurch, dass er oder sie sich während des Flanierens auf Spurensuche befindet und das Flanieren stark geprägt ist von Begegnungen und Gesprächen². Dieser Aspekt hat das Potenzial, insbesondere das erarbeitete Konzept *Flâné* zu bereichern.

Auf einem Spaziergang mit Markus Ritter – einem Freund und Herausgeber diverser Werke von Lucius und Annemarie Burckhardt sowie Stiftungsrat in deren Stiftung – konnte ich mich ausgiebig über die Methode des Stifterpaars unterhalten. Es gibt Überschneidungen in Bezug auf die definierten Funktionen im Konzept *Flâné*, das im Kapitel 2.3 und im beiliegenden Dossier ausgeführt wird.

Lucius Burckhardt führte reflexive Spaziergänge mit spezifischen Fragestellungen als kulturwissenschaftlich-ästhetische Methode durch. Ziel davon war unter anderem, die Umwelt bewusster und konzentrierter wahrzunehmen³. Im Gegensatz dazu stützt sich meine Flanierpraxis auf ein Verständnis davon als gestalterische Praxis, deren kreatives Moment sich auf das Serendipitätsprinzip bezieht: Eine zufällige Beobachtung von etwas ursprünglich nicht Gesuchten, welches sich als neue und überraschende Entdeckung erweist. In meinem Fall äußerte sich dies jeweils in einer Idee eines zukünftigen Szenarios anhand einer Beobachtung oder einer unmittelbaren Begegnung.

¹ Karsten Michael Drohsel: *Der Souveneur* (2016), S. 24

² Vgl. Karsten Michael Drohsel: *Der Souveneur* (2016), S. 24

³ Vgl. Lucius Burckhardt (2006): *Warum ist Landschaft schön?*, S. 257

1.3 Bist du auf REC oder PLAY?

Die Frage nach REC und PLAY bezieht sich auf zwei Zustände der Wahrnehmung, die von der Funktion eines Speichermediums abgeleitet und auf das Subjekt übertragen wurden. Mit der Audio-Installation *Déjà-perçu* am Guck mal Günther Kunst Festival zu Beginn des Diplomjahres versuchte ich mit Beat Geier, einem Freund und Philosophen, diese Zustände in eine (Audio-) Installation zu übersetzen:

Der RECorder nimmt fortlaufend auf; die Aufnahme wird zehn Sekunden später, wenn das Tonband beim PLAYer angekommen ist, wiedergegeben und danach vor dem Schreibkopf des Aufnahmegeräts gelöscht. Die Rezipient_innen gehen durch den Kunstadapter, betrachten die Installation (wobei er_sie ungemerkt aufgenommen wird) und hören sich zeitlich versetzt. Sie hören nur die Vergangenheit und werden sich erst in der Zukunft durch die Wiederbegegnung mit der Vergangenheit der Gegenwärtigkeit bewusst.

Die Verhandlung von REC&PLAY in Form der Installation war hilfreich, weil mir der Übersetzungsprozess verdeutlichte, wie die bisher nur grob und eher assoziativ angedachte Unterscheidung in REC&PLAY theoretisch definiert werden könnte: REC&PLAY beschreiben für mich zwei elementare Modi beim Flanieren. Es spielt eine Rolle, ob ich entweder gedankenverloren in der Vergangenheit (Erinnerungen) oder in der Zukunft (Projektionen) umherschweife (PLAY, Wiedergabe von Vorstellungen) oder aber gegenwärtig konzentriert beobachte (REC, Aufnahme von oder Beinahe-Verschmelzen mit Umwelt). Zuweilen vermischen sich diese zwei Modi beim Umherschweifen im direkten körperlichen Kontakt mit dem realen Raum und der Zeit. Das Flanieren findet gleichzeitig in der Welt und im eigenen Kopf statt.



«Déjà-perçu – auf Kunstadapter»
Bild: Peter Heusler, 2016



«Déjà-perçu – auf Kunstadapter»
Bild: Peter Heusler, 2016

02

Prozess

2.1 Selbstversuch I

Laufend¹ auf der Suche nach Sinn

Der erste Selbstversuch im Oktober 2016 war eine künstlerische Auseinandersetzung und zugleich eine Sammlung von Aspekten, insbesondere bezüglich der Wahrnehmungszustände beim Flanieren.

Mit dem performativen Experiment *Flanieren im leeren Raum* in Senones (FR) im Oktober 2016 konnte ich mein Verständnis der Selbstwahrnehmung im Raum beim Gehen erweitern. Ich durchquerte während zwei Stunden in stets verändertem Verlauf einen leeren Dachstock. Durch das Ausbleiben von externen Reizen konzentrierte ich mich ausschliesslich auf meine Gedanken – ihr Auftauchen und Verschwinden:

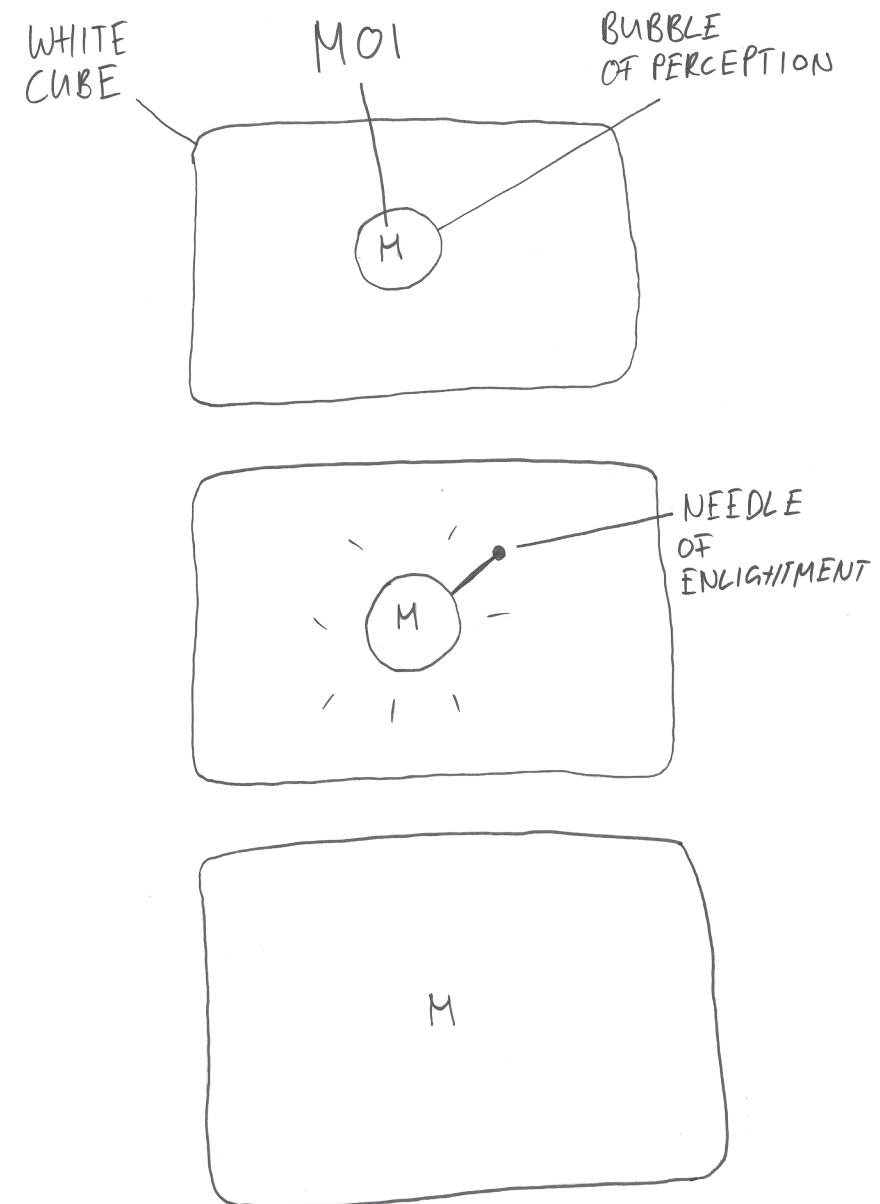
«Der Raum war nie leer, weil ich mich darin befand. Die einzige Ausnahme muss zwingend die eigene Auflösung bzw. ein Zustand sein, in dem ich mich selber vergesse. Ein Zustand «reiner» Aufnahme von Umwelt (Raum) ohne kognitive Verarbeitung, ein transzendentes Moment. Die Schwelle zwischen dem Sein – und Nichtsein.» (eigene Notiz zum Spaziergang, 22.10.2016).

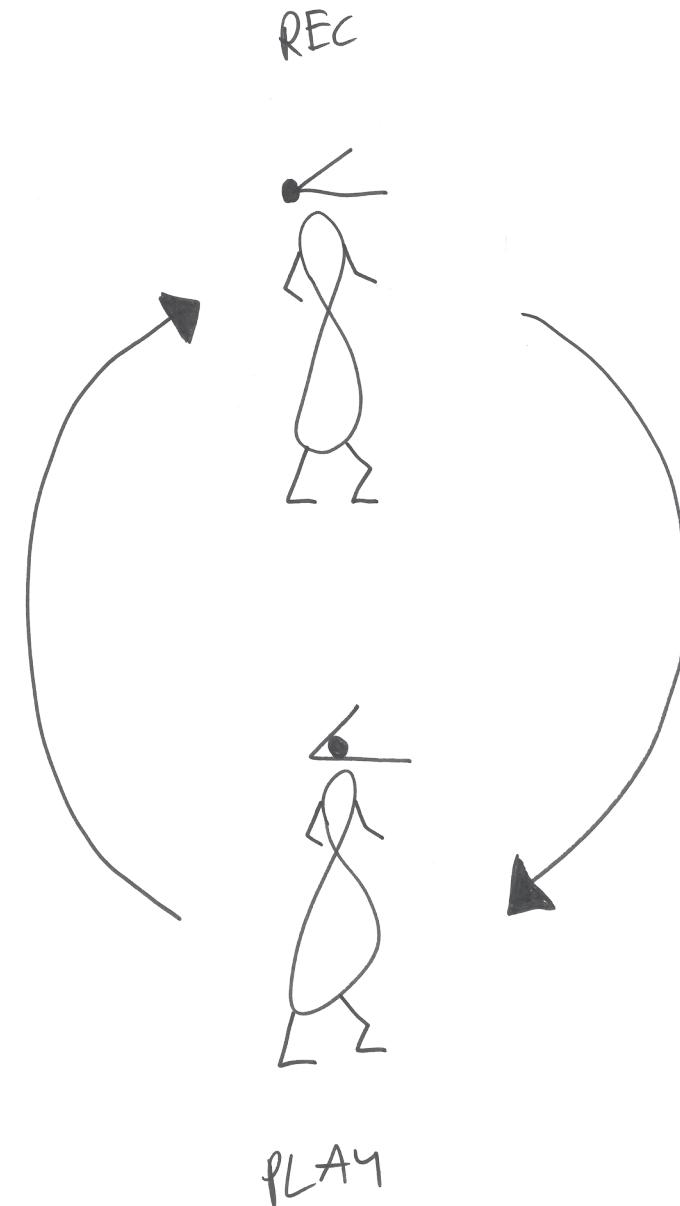
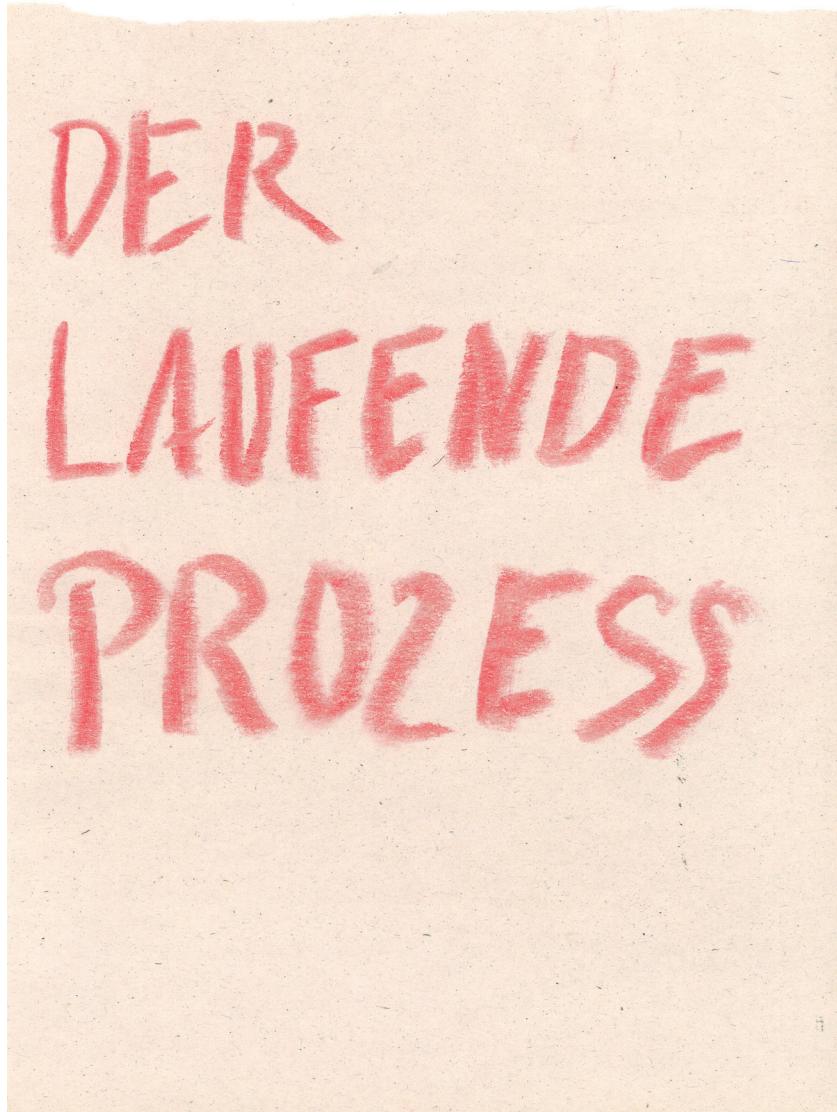
Dieses Experiment kann als eine Weiterführung der Audioinstallation *Déjà-Perçu* verstanden werden. Es ging darin letztlich um die Frage nach der Subjektivität in der Wahrnehmung der Umwelt. Gleichzeitig griff es am trefflichsten den Aspekt der Ziellosigkeit im Flanieren auf. Als Antwort darauf entstand mit Fabian Ritzi der zeichnerische Beitrag als Publikation für die *I Never Read*, Basel: *Bist du auf REC oder PLAY? Flanieren und Transzendenz.*

Ein kurzer Exkurs: Die Ausführungen und zeichnerischen Beiträge zu REC und PLAY liessen sich in Verbindung bringen mit der Subjekt-Objekt-Spaltung, die Karl Jaspers einst als «Urphänomen» bezeichnete, die allen Denkprozessen (insbesondere auch über «uns selber») innewohnt.¹ Dennoch verweist Jaspers auf die Hoffnung, diese Spaltung zu überwinden: «Der Mensch vermag die Subjekt-Objekt-Spaltung zu überschreiten zu einem völligen Einswerden von Subjekt und Objekt, unter Verschwinden aller Gegenständlichkeiten und unter Erlöschen des Ich.»² Dieses von Jaspers beschriebene «Erlöschen des Ich» und der Modus «REC» nähern sich an ein ähnliches, wenn auch nicht an das selbe Phänomen einer transzendenten Erfahrung an.

¹ Ich verwende den Begriff *laufend* natürlich nicht nur als Synonym für ständig/dauernd, sondern auch als Verweis auf den schweizerdeutschen Begriff laufen, der dem deutschen Termem gehen/spazieren entspricht.

¹ Vgl. Karl Jaspers (2012): *Der philosophische Glaube*, S. 31
² Vgl. Karl Jaspers (2012): *Der philosophische Glaube*, S. 36





«Bist du auf REC oder PLAY? – Flanieren und Transzendenz»

Zeichnung: Stefano Pibiri, 2017

2.2 Selbstversuch II

Laufend Welt gestalten

In der Selbstversuchsphase Nr. 2 vom Oktober 2016 bis Januar 2017 versuchte ich, im Akt des Flanierens eine Idee vom Entwurf bis zum förderungswürdigen Konzeptdossier als Gesuch für finanzielle Mittel zu entwickeln.

In einer ersten Phase flanierte ich 3-4 Stunden am Tag ziellos umher und ließ mich treiben von der Stadt. Der Freiraum, welcher für mich das Flanieren impliziert, löste eine Art Rausch aus. Ich spürte wie nie zuvor meine eigene Handlungsfähigkeit – der sonstige innere Leistungsdruck war ausgeschaltet. Ich notierte wichtige Eindrücke und Ideen, fragte spontan verschiedene Menschen, vom Buchhalter in der Mittagspause bis zur Sexarbeiterin im Rotlichtviertel, ob sie ein Stück mitgehen möchten.

Ich habe in der Kontextualisierung auf das Serendipitätsprinzip hingewiesen und diese «Entdeckungen» beim Flanieren auf Ideen oder Begegnungen bezogen. Dafür möchte ich auf den folgenden zwei Seiten je ein Beispiel anfügen.

BEGEGNUNG als «Entdeckung»

Gedächtnisprotokoll Spaziergang

Nina

Sexarbeiterin

04.11.2016 / Basel

Themen:

- Spaziergänge
- Sexarbeit

Das Flanieren mit Nina entstand aus einem spontanen Impuls aufgrund eines Blickkontakte im Rotlichtquartier. Ich bezahlte sie für einen Spaziergang. Wir unterhielten uns über ihren Beruf, ihren Hintergrund und über meine ungewöhnliche Anfrage. Sie ermöglichte mir einen Einblick in das Rotlichtmilieu. Nach dem Spaziergang verbrachte ich einige Stunden an ihrem Arbeitsort. Es war eine gewöhnliche Wohnung, die zum Bordell umfunktioniert wurde. Am Küchentisch unterhielt ich mich mit Freiern, Mitarbeiter_innen und befreundeten Personen, die diesen Betrieb am Leben erhalten. Eine kleine Reise in eine fremde Welt, die ja doch geographisch so nahe ist. Die Neugier war stärker als das anfängliche Unbehagen, mich in dieser tabuisierten Szene aufzuhalten und so fühlte ich mich zusehends wohler bis zum Zeitpunkt, in dem ich diese «Fremde» nicht mehr als solche wahrnahm.

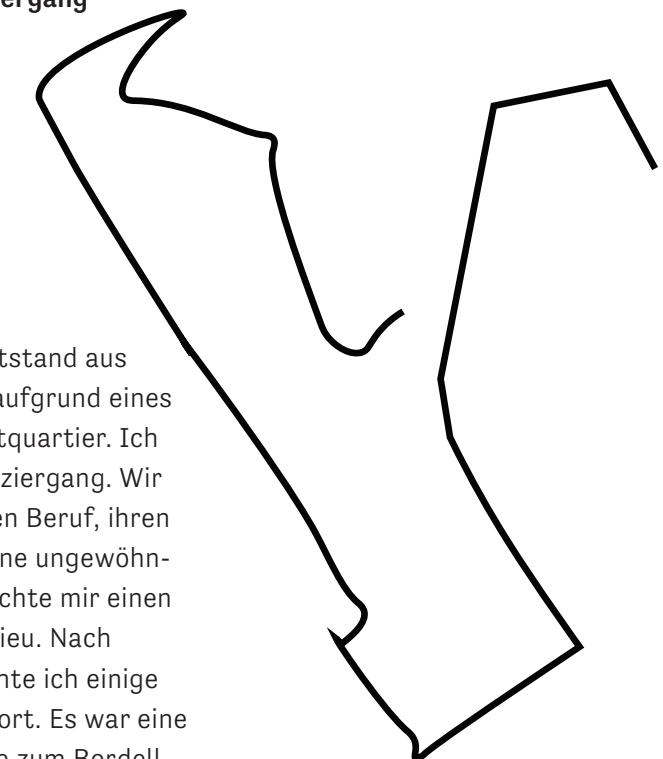


Illustration Laufspur (GPS-Track)

IDEE als «Entdeckung»**Gedächtnisprotokoll Spaziergang**

Stefano Pibiri

05.11.2016 / Basel

Themen:

- Riesenrad
- Kunstplattform
- Konzeptskizze

An diesem Tag lief ich in der Abenddämmerung von Zuhause los. Ich war angezogen vom Wasser und liess mich an der Kleinbasler Rheinpromenade in Flussrichtung treiben. Bei der Mittleren Brücke blieb ich stehen und bestaunte die zitternden Spiegelungen des leuchtenden Riesenrads im Wasser. Nach einer Weile bemerkte ich neben mir weitere starrende Gestalten im selben Blickfeld. Ich beobachtete über eine Stunde diverse Passant_innen, die gleichermassen vom Riesenrad fasziniert stehen blieben und für einen kurzen Moment vor diesem Spektakel innehielten. Ich lief weiter Richtung Tinguely Museum und verarbeitete diese Eindrücke zu einer Konzeptskizze. Durch die Faszination, die dieses Objekt auf verschiedenartige Menschen ausübt, entstand die Idee, das Riesenrad als Kunstplattform zu inszenieren und die Anziehung und Präsenz dieses Objekt im urbanen Raum zu nutzen um kulturelle Inhalte zu transportieren.

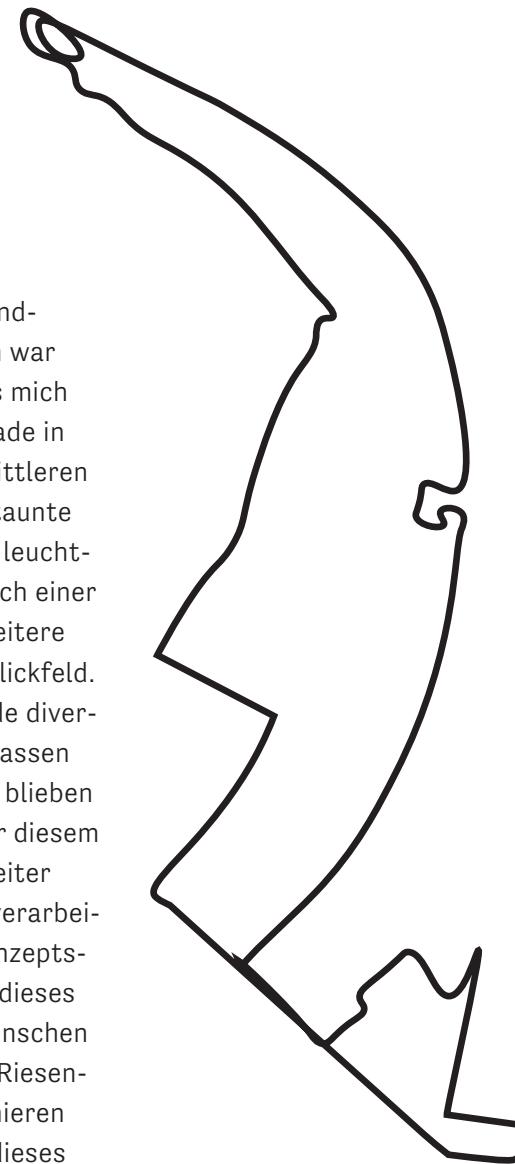


Illustration Laufspur (GPS-Track)

DreamCircle

Ziel dieser Idee ist die Trennung eines Riesenrades vom Jahrmarktkontext – die Auseinandersetzung mit der Stadt wird so in die einzelnen Gondeln getragen. Eine sich im Kreis drehende Ausstellung, in der zwischen 20 und 40 kleine «Welten» (Gondeln) entstehen, die von Künstler_innen bespielt werden und die sich einfügen in eine große Welt bzw. in eine Konstellation ein und desselben Objekts: dem Riesenrad.

Trigger:

- Kreis als Symbol (Zyklus)
- permanente Bewegung
- Intimität in einer Gondel mit Kunstwerk
- Interaktion mit urbanem Raum
- Unmöglichkeit vorzeitig zu fliehen (Gelassenheit)
- Entschleunigung in der Auseinandersetzung
- Unmöglichkeit, alle Gondeln zu sehen (Mystifizierung)
- Anziehungskraft auf Menschen (Gesamtkonstruktion)
- Interesse bei Künstler_innen für diese unkonventionelle Plattform

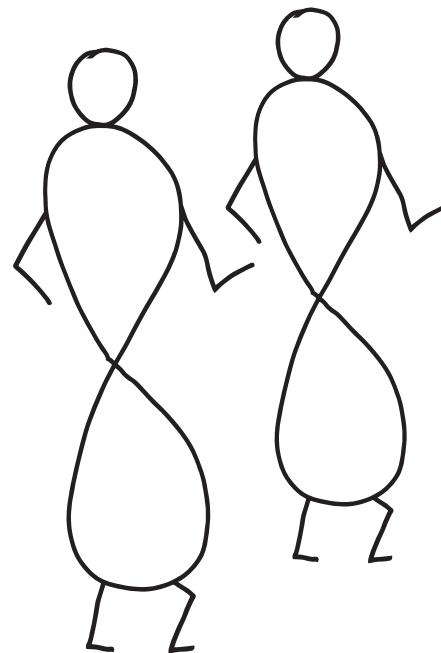


Illustration: Peter Heusler, 2016

2.3 Umsetzung

Vom ungerichteten Flanieren zum dialogischen Spaziergang

Nachdem die Ideen, die ich aufgrund von Beobachtungen beim Flanieren ableitete, Form annahmen, fing ich an Spaziergangsanfragen zu verschicken, welche zu meiner Überraschung auf große Resonanz stießen. Dies ermöglichte mir, selbst mit vielbeschäftigte Personen wie Antonio Latella (Direktor der Biennale von Venedig), oder Claes Lennmann (Leiter APP-Entwicklung bei Liip) zu sprechen und meine Ideen zu reflektieren, zu elaborieren und zu schärfen.



Gedächtnisprotokoll Spaziergang

Antonio Latella
Direttore Biennale di Venezia
08.01.2016 / Mailand

Themen:

- Spaziergänge
- Rolle der Kunst
- flanierbüro

Antonio Latella hielt sich im vergangenen Herbst in Basel für das Theaterstück *Caligula* von Albert Camus in Basel auf. Durch eine Bekannte konnte ich die Hauptprobe des Stücks sehen. Die Art von Antonio faszinierte mich, sodass ich ihn per Mail anfragte ob er mit mir flanieren wolle. Er lud mich später nach Mailand ein. Wir flanierten von seinem Wohnort zum Theater von Mailand und unterhielten uns über sein neues Stück, das Flanierbüro und über die Rolle der Kunst. Der morgendliche Spaziergang sei für sein Schaffen unverzichtbar. Wir waren uns einig darüber, dass der Aspekt des *Sich-Verlierens* geographisch wie gedanklich beim Flanieren etwas vom Schwierigsten und Fruchtbaren zugleich sein könnte. Zur Frage nach dem Wirken in den Künsten meinte er, Kohärenz und Beständigkeit seien die wichtigsten Voraussetzungen für Veränderungen. Das Resultat des eigenen Wirkens werde erst im Rückblick auf einen längeren Lebensabschnitts sichtbar. Die Begegnung mit ihm war sehr intensiv.

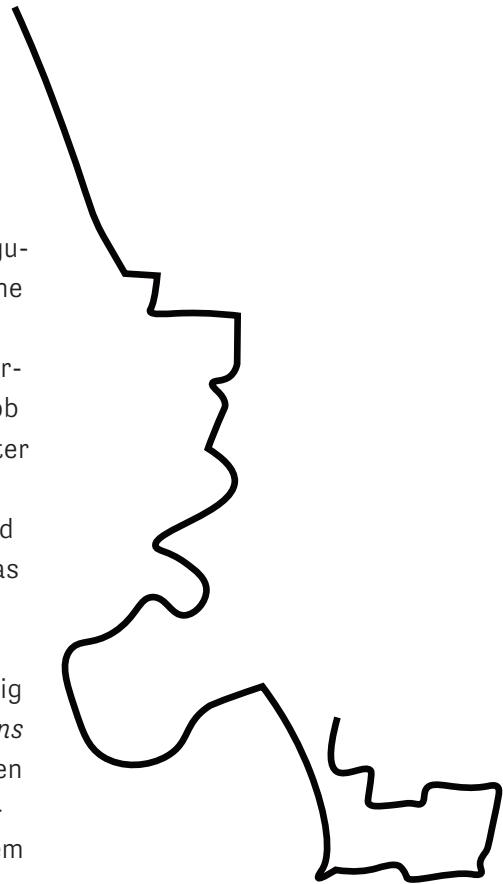


Illustration Laufspur (GPS-Track)

Konkretisierung

Aus dem Bedürfnis, Beobachtungen, Entdeckungen oder Erkenntnisse aus Gesprächen als Informationen an die jeweiligen Schauplätze zu binden entstand die Idee, dies in einer Mobile App zu verwirklichen. Der Spaziergang mit Claes Lennmann war ein Schlüsselmoment, aufgrund dessen ich mich für die Erarbeitung des Konzeptdossiers *Flâné* entschied.

Gedächtnisprotokoll Spaziergang

Claes Lennmann

Product Owner App, liip.ch

10.12.2016 / Zürich

Themen:

- Spaziergänge
- flanierbüro
- App Entwicklung

Claes und ich flanierten mehrere Stunden quer durch Zürich und besprachen verschiedene technische Lösungen des Mediums Mobile App bis ins Detail. Er stellte sehr gute Fragen zu möglichen Realisierungsweisen, die mir das Potenzial dieser Technologie in Bezug auf meine Vorstellung aufzeigten.

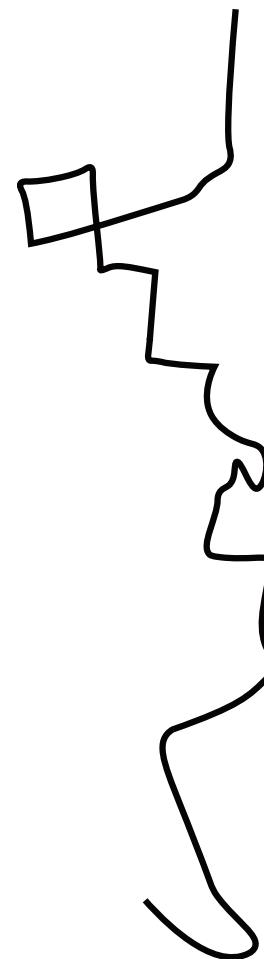


Illustration Laufspur (GPS-Track)

Nach dieser Entscheidung folgten weitere spezifische Begegnungen, die alle auf die Formung des Konzepts *Flâné* abzielten. Die wichtigsten Akteur_innen, die ich auf dialogischen Spaziergängen für das Konzept *Flâné* getroffen habe waren mögliche Nutzer_innen bzw. Programmpartner_innen: Künstler_innen, Schriftsteller_innen, Architekten_innen sowie Entwicklungspartner_innen und potenzielle Geldgeber_innen, insbesondere die Spaziergänge mit Alex Silber (Künstler, sowie externer Coach), Fabian Frei (Kunst- und Kulturschaffender), Beat Geier (Philosoph), Laura Pregger (interner Coach), Matthias Maurer (Alumni HyperWerk), Markus Ritter (Lucius Burckhardt Stiftung) und Christoph Meneghetti (Christoph Merian Stiftung) waren für das Konzept von Bedeutung.

Gedächtnisprotokoll Spaziergang

Christoph Meneghetti

Projektleiter Christoph Merian Stiftung,

Abteilung Kultur

29.06.2017 / Basel

Themen:

- Christoph Merian Stiftung
- Konzept *Flâné*
- Finanzierung

Beim Spaziergang mit Christoph ging es hauptsächlich um die Chancen des Konzepts *Flâné* auf eine externe Finanzierung durch die Christoph Merian Stiftung im Bereich der Kulturförderung. Wir flanierten vom Basler Münster durch das St. Alban Quartier. Er machte mich aufmerksam auf alle formellen Bedingungen eines Gesuches und stellte vergleichbare Projekte vor, die durch die Stiftung unterstützt wurden. Weiter unterhielten wir uns über mögliche Anwendungsbereiche und Funktionen von *Flâné*.

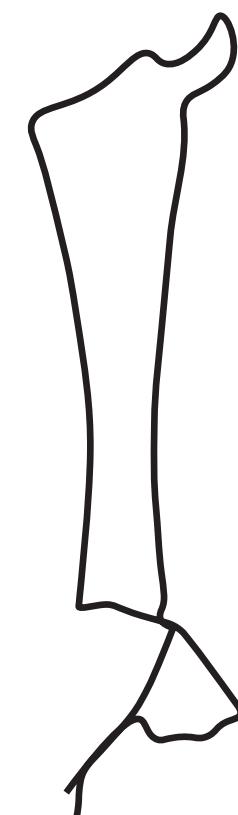


Illustration Laufspur (GPS-Track)

Im Folgenden die Kurzbeschreibung von *Flâné* als vorläufiges Resultat

Mit dem Pilotprojekt *Flâné* möchten wir ein Flanierwerkzeug und zugleich eine Plattform schaffen: Dies soll in Form einer IOS/Android Applikation realisiert werden, in der diskursive und poetische Momente beim Spazieren als Tonaufnahme, Text oder Bild an Orte gebunden und später von Drittpersonen ausschliesslich an ebendiesen Orten abgerufen werden können. *Flâné* ermöglicht eine virtuelle Anreicherung des urbanen Raumes mit Beobachtungen, Kommentaren und Geschichten – ein dynamisches Archiv des städtischen Alltags.

Die Hauptkategorien des kuratierten Bereichs von *Flâné* sind Literatur, Kunst und Architektur. Im freien Teil sind alle Nutzer ermächtigt, ihre Momente zu teilen. *Flâné* soll jede und jeden dazu einladen, sich durch den urbanen Raum zu bewegen und ihn sich dabei anzueignen. Kulturelle Inhalte können auf eine neue Art und Weise transportiert und an geographische Orte und physische Erfahrungen gebunden werden. Das Pilotprojekt konzentriert sich auf den Grossraum Basel. Die Applikation trägt das Potential, langfristig und ortsspezifisch auch auf weitere Städte im In- und Ausland erweitert zu werden.

Zitat von Markus Ritter (Lucius Burckhardt Stiftung) zum Konzept *Flâné*:

«Künstlerisch- subjektivistische Momente sind mit rationalen Erfahrungs- inhalten im Gleichgewicht des Interesses. Stefano lehnt sich stark an Lucis Spaziergänge an und er greift (unbewusst) seine 3 «spaziergangswissen- schaftlichen» Themenfelder (Bild, Literatur und gestalteter Raum) auf. Alles wird „ein App“»

(Mailverkehr zwischen Markus Ritter und Martin Schmitz, 22.12.2016).

Person A schreibt ein Gedicht auf seiner Lieblingsbank und zeichnet dies mit Flâné direkt auf.

Person B beschäftigt sich mit Architektur und spricht in einem Spaziergang über seine Lieblingsgebäude.

Person C hat schon diverse Kunstprojekte im öffentlichen Raum realisiert und kommentiert diese auf Flâné.

Person D hört hört ein Gedicht im kuratierten Teil von Flâné und reagiert mit einem Kommentar.

Person E dokumentiert eine künstlerische Intervention mit Flâné.

03

FAZIT

3.1 Reflexion und Erkenntisse

In einem ersten Schritt möchte ich kurz auf den Aspekt der Ziellosigkeit eingehen. Der Begriff kann im Kontext des Spaziergangs auf zwei Arten verstanden werden: Einerseits als rein geographische Unbestimmtheit, andererseits als allgemeine Haltung (indessen in diesem Fall die Begriffe Absichtslosigkeit oder Unvoreingenommenheit passender wären). Diese in der Haltung sich manifestierende Absichtslosigkeit förderte die Fruchtbarmachung des scheinbar Nebensächlichen. Dies konnte ich unter anderem durch den Selbstversuch Nr. 2 mit den in der Prozessbeschreibung erläuterten Beispielen erfahren.

In der von Effizienz geprägten Arbeitsmoral sind Umwege zu vermeiden; wir haben uns geradlinig durch das Leben zu bewegen - so oder ähnlich klingen die Imperative unseres Lebensalltags. Selbstverständlich können auch die Umwege vereinnahmt und zur Norm werden. Vielleicht ist es dennoch gerade die Verweigerung gegenüber dieser Geradlinigkeit und zuletzt die Unvorhersehbarkeit dieser Umwege, die mir den Aspekt der Ziellosigkeit als Freiraum erscheinen ließ. Der Versuch, diese Eigenschaft in ein Gefäß (das Flanierbüro) zu integrieren, löste vielleicht gar den im Selbstversuch Nr. 2 beschriebenen, rauschhaften Zustand aus. Dieser äusserte sich im Erfahren von «Selbstwirksamkeit» und Handlungsfähigkeit. Darunter verstehe ich das Gefühl gesteigerter Energie und die Überzeugung, auch schwierige Situationen bewältigen zu können. Die zwischenmenschliche Resonanz in allen Begegnungen und zufälligen Bekanntschaften während der Projektphase hatte grossen Einfluss auf dieses Gefühl der Handlungsfähigkeit.

Begegnungen beim Flanieren können ziellos sein, wenn sie spontan entstehen oder wenn zwischen den Akteur_innen keine gegenseitigen

Erwartungen bestehen. Ich habe zwar immer versucht, bei geplanten Spaziergängen keine Absichten zu hegen, mir war jedoch durchaus bewusst, dass ich immer gewisse Erwartungen in mir trug. Aus diesem Grund kann bei den dialogischen Spaziergängen nicht die Rede sein von einer vollkommenen Unvoreingenommenheit, zumindest nicht in Bezug auf die Inhalte der Gespräche. Die geographische Ziellosigkeit bzw. das «sich gemeinsam im Raum treiben lassen» mit oder ohne Erwartung begünstigte einen lockeren und ungezwungenen Umgang. Ich stellte auch oft eine gedankliche Annäherung fest, die so glaube ich, durch eine beinahe Synchronisation der Wahrnehmung ermöglicht wurde – im Austausch und Teilen von Beobachtungen. Insbesondere jene ausersprachlichen Aspekte führten zu einer qualitativen Veränderung. Im Gegensatz zur klassischen Haltung wie etwa bei einer Sitzung, konnte sich die Körpersprache in einer grösseren Variation äussern: Im Rhythmus des Ganges, in der Betonung der Aufmerksamkeit durch gegenseitige Zuwendung, im Suchen des Augenkontaktes, im Innehalten, in stillen Momenten. Damit entstand eine permanente verbale und nonverbale Verhandlung über den Gesprächsverlauf und den Weg, den man geht. Eine weitere Besonderheit der dialogischen Spaziergänge war die egalisierende Wirkung im gemeinsamen Fortbewegen – was vielleicht daran lag, dass die Begegnungen mit Fremden, in einem unkonventionellen, mir jedoch vertrauten Format stattfanden. Die soziale Stellung der jeweiligen Person konnte sich beim Zusammentreffen nicht wie üblich im ihr zugehörigen Raum entfalten: Es gab kein prunkvolles Sitzungszimmer einer mächtigen Institution oder als Gegenstück die roten Räume eines Bordells, sondern die Spaziergänge fanden auf neutralerem Boden statt – was eine Begegnung auf Augenhöhe begünstigte.

3.2 Schlusswort

Das Flanieren als gestalterische Praxis eignete sich besonders in Phasen der Inspiration. Bei der Konkretisierung einer Idee, wie in meinem Fall mit *Flâné* im Teilprojekt *laufend Welt* gestalten, wurde es jedoch schwieriger, dieser Unvoreingenommenheit beim Flanieren treu zu bleiben, da sich mit der Konkretisierung einer Idee automatisch ein Ziel aufdrängt. Letztlich entstand jedoch mehr als nur eine Ideen- oder Selbstfindungsmethode: Aus den Begegnungen im Akt des Gehens ergab sich ein mir vertrautes Format der Rückmeldung (Resonanz) und der kooperativen Gestaltung, durch die ein Konzept wie *Flâné* mit den jeweiligen Personen im Gespräch geformt werden konnte.

Das Flanierbüro läuft nicht auf Grund!

Der Start des Pilotprojekts *Flâné* ist für November 2017 geplant. Die ersten Antworten aufs Konzeptdossier, in Form eines Gesuchs für finanzielle Mittel, werden im Oktober erwarten.

4. Autor Stefano Pibiri



Nach einer kaufmännischen Eskapade hat Stefano Pibiri durch seinträumerisches Dasein zum HyperWerk gefunden. Die analoge Fotografie als sein primäres Medium der Vermittlung gab ihm als Gestalter erstmals das Selbstvertrauen in die eigene Schöpfung. Eine wichtige Konstante in seinem Studium ist das Flanieren, was im Projekt *take a tape and walk, man!* erstmals umgesetzt wurde.

5. Literaturliste / Quellen

-**Drohsel, Karsten Michael:** Der Souveneur – Ein Handlungsbezogenes Konzept für urbane Erinnerungsdiskurse. Das Erbe des Flanierens.

Bielefeld: Transcript Verlag, 2016.

-**Jaspers, Karl:** Der philosophische Glaube. München: Piper Verlag, 2012 (1947).

-**Burckhardt, Lucius:** Warum ist Landschaft schön? – Die Spaziergangswissenschaft. Martin Schmitz Verlag: Berlin 2006.

Dialogische Spaziergänge

| | | |
|---|--|---|
| Markus Ritter Basel, 23.12.2016 | Claes Lennmann Zürich, 10.12.2016 | Fabian Ritzi Basel, 25.05.2017 Mulhouse, 27.05.2017 |
| Antonio Latella Mailand, 08.01.2017 | Patrick Warnking Zürich, 05.03.2017 | Anja Graber Basel, 10.07.2017 |
| Alex Silber Dornach, 30.11.2016 Basel, 10.03.2017 | Pius Ziswiler Lenzburg, 05.01.2017 | Judith Rehmann Zürich, 12.06.2017 |
| Beat Geier Basel, 12.04.2017 | David Simon Zürich, 20.05.2017 | Gabriela Mighali Aarau, 23.05.2017 |
| Fabian Frei Basel, 05.05.2017 | Christoph Meneghetti Basel, 29.06.2017 | 25.03/10.04/15.05.2017 |
| Nina Basel, 04.11.2016 | Matthias Maurer Basel, 25.03/10.04/ 15.05.2017 | Laura Pregger Basel, 10.10.2016 14.11./09.12.2017 22.01/05.04.2017 |

Danksagung

Coach: Laura Pregger / Alex Silber

Matthias Maurer, Fabian Ritzi, Gabriella Mighali, Beat Geier, Fabian Frei, Markus Ritter, Jan Knopp, David Simon, Antonio Latella, Claes Lennmann, Nina, Patrick Warnking, Pius Ziswiler, Lukas Popp, Oli Rossel, Judith Rehmann, David Simon Katharina Good, Christoph Meneghetti

Flanierbüro

Stefano Pibiri

stefano.pibiri@hyperwerk.ch

www.flanierbüro.ch

Fachhochschule Nordwestschweiz

Hochschule für Gestaltung und Kunst

Institut HyperWerk

Freilager-Platz 1

Postfach

4002 Basel