

Seite 1 von 3 **Atlantikwalk** – ein Projekt für die europäische Kulturhauptstadt Stavanger 2008

‘Atlantikwalk’ basiert auf der Aktivierung von kaum wahrgenommenen Orten an der norwegischen Küste, den Bunkern des Atlantikwalls, die nun als Räume für kulturelle Aktionen in Erscheinung treten.

Die Bunker

Nahezu unbegrenzt sind die Möglichkeiten der Nutzung, Bespielung, Aneignung, die die zugleich abweisend und geheimnisvoll wirkenden Bauten bieten. Als Raum, Sockel, Skulptur, Labyrinth, Projektionsfläche können sie eine neue Gestalt annehmen, Aktionen beherbergen oder untersucht werden. Ortsspezifisch werden für die einzelnen Räume Projekte oder KünstlerInnen kuratiert. So werden die gewöhnlich übersehenen Betonbauten zu mannigfaltig genutzten, lebendigen Räumen und einer Kunststrecke besonderer Art. Von subtilen Aktionen wie dem Beleuchten einzelner Bunker, Lesungen im Innern, bis hin zu architektonischen Interventionen, Theater, Performances oder spektakulären, multimedialen Installationen reicht das breite Spektrum.

Entsprechend facettenreich erschließen sich die Bunker dem Besucher, der sich auf den Weg entlang der populären Strände um Stavanger macht.

Die Walks

Die ausgehend von den bei Stavanger gelegenen Bunkern geplanten ‘Walks’ unterscheiden sich hinsichtlich der Aktivität der Besucher und der Art der Ereignisse am Weg und erhalten dadurch einen jeweils spezifischen Charakter. Der Typ ‘Special Event Tour’, der sich nach bestimmten Ereignisketten richtet, kommt ebenso zum Einsatz wie ‘Guided Tour’, eine klassische Führung, oder ‘Minimal Walks’, bei denen das eigene Suchen und Finden im Vordergrund stehen und in deren Verlauf die Bunker mit einfachen Mitteln genutzt werden.

Aus dem Zusammenspiel der ungewöhnlichen Orte mit einer eigens entwickelten Szenographie entsteht ein einzigartiges Kunstprojekt mit internationaler Ausstrahlung, großer medialer Präsenz und Signalwirkung. Nicht-Orte werden zu Attraktionen und entwickeln aus ihrer unbeachteten Fülle eine Ereigniskette in europäischem Maßstab, die sich von der Stavanger-Region ausgehend beliebig erweitern lässt.

Über ein in dieser Form agierendes, ausdifferenziertes Programm entdeckt der forschende Besucher die historischen und politischen Dimensionen der überraschend vielfältigen und individuellen Architekturen als Fundstücke europäischer Geschichte.

Geschichte des Projekts

Erkundungsgänge entlang der Strände in der Stavanger-Region waren auch für die norwegische Architektin Maria Nome Doyle seit 1996 Auslöser für ihre anhaltende Faszination und intensive Beschäftigung mit den Bunkern des Atlantikwalls.

Durch das Begehen dieser Landschaft als ‘Walk’ lassen sich die unzugänglichen Orte aufsuchen und ihre besondere Atmosphäre erleben. Es sind Grenzgänge entlang verschiedener Grenzen: zwischen Meer und Festland, zwischen Natur und Kultur, zwischen Vergangenheit und Gegenwart.

Neben den fortgesetzten Wanderungen eignete sich Maria Nome Doyle durch Archivbesuche, Zeitzeugenbefragungen, Lektüre und eigene Dokumentation ein breites Wissen zu diesem Thema an (s. Materialverzeichnis).

Auf der Basis dieser umfassenden langjährigen Recherche entwickeln wir ein Projekt, das sich des komplexen Phänomens des ‘Atlantikwalls’ in Norwegen aus einer europäischen Perspektive annimmt.

Seite 2 von 3 **Europäischer Brückenschlag**

‘Atlantikwalk’ soll im Kontext des Ereignisses ‘Europäische Kulturhauptstadt’ zu einem Ausgangspunkt werden, europäische Geschichte und Gegenwart neu und positiv zu erfahren, indem der Atlantikwall suchend, sehend und hörend begangen wird.

Exemplarisch wird gezeigt, wie mit der schwierigen Last des Krieges, die sich hier in architektonischer Form manifestiert, so umgegangen werden kann, dass sie statt Abriss und Verdrängung, zu einem Ort der Auseinandersetzung gewandelt wird. Durch eine komplexe Szenographie und künstlerische Aneignung werden historische, kriegerische Räume zu einem Symbol europäischer Verständigung, ohne ihre wertvolle Bedeutung als Orte der Erinnerung zu verlieren.

Die Ereignisse und Installationen haben ihre jeweilige Zeitlichkeit und Reichweite: Auf geographisch politischer Ebene lässt sich der Aktionsradius des Projekts lokal, national und international verfolgen. Die Bunker sind ein Phänomen mit lokaler Relevanz für Anwohner und Touristen, die sich die ruinenhaften Gebäude teilweise bereits zweckentfremdend aneignen (z.B. als Kletterburg oder Kiosk). Darüber hinaus gehören die Bunker in ganz Norwegen zum Erscheinungsbild der Küste. Schließlich ist die norwegische Küstenbefestigung Teil des ‘Atlantikwalls’, der sich in Dänemark, den Niederlanden, Frankreich und Spanien fortsetzt, also Landesgrenzen unterläuft - er ist ein europäisches Phänomen, eine europäische Verbindung, Transversale und neu zu definierende Grenze.

Regional - National - International

Den geographischen Maßstäben entsprechend sollen sich auch die einzelnen künstlerischen Ereignisse auf allen drei Ebenen verorten lassen: von Kulturschaffenden aus der Region, über norwegische Künstler, zu international kuratierten Projekten findet sich ein breites Spektrum von Beteiligten.

Wie die drei geographischen Ebenen einander ergänzen, so sind auch unterschiedliche Zeitlichkeiten grundlegend für das geplante Programm. Zu konzipieren sind singuläre Aktionen wie Performances oder Lesungen, temporäre Programmpunkte wie Ausstellungen und dauerhafte Installationen wie den ‘Sculpture Path’.

Durch die Kombination von spektakulären Einzelereignissen während des Jahres 2008 und der Einrichtung permanenter Installationen bewirkt ‘Atlantikwalk’ eine nachhaltige Aufwertung der Region Stavanger.

chezweitz Szenographen

Grenzüberschreitungen sind die Basis des Szenographieteams chezweitz. Dies spiegelt sich in seiner Zusammensetzung ebenso wieder wie in den Projekten. In wechselnden interdisziplinären Konstellationen werden Projekte konzipiert, realisiert und kuratiert, die sich meist in den Zwischenbereichen von Architektur, Kunst und Gestaltung bewegen.

Aus unserer eingehenden Beschäftigung mit dem Weltkulturerbe Museumsinsel (Berlin) wurde ein differenziertes, ortsspezifisches Bespielungskonzept entwickelt. Es verfolgt das Ziel, Orte (wieder) zu entdecken und / oder deren Transformierung zu Theaterbühnen, temporären Ausstellungsräumen, Kino- oder Konzertsälen zu betreiben. Als ‘Museumsinselfestival’ erfährt dieses Konzept eine jährliche Neuauflage.

Stadtrauminszenierungen, wie die für 2006 geplante Textprojektion ‘Writing the City’ oder der jüngst im Zusammenhang mit der Internationalen Bauausstellung realisierte ‘Hybridwall’, eine vielfältig bespielbare Wandinstallation, fallen in den Bereich der urbanen Szenographie; ein weiteres wichtiges Feld unserer Beschäftigung mit inhaltlich gestalteter Kommunikation.

Seite 3 von 3 Internationale Ausstellungen im großen Maßstab, wie die Ausstellung 'Mensch' im Rahmen der EXPO 2000 zählen ebenso zu unseren Projekten wie hochwertige Kunstaustellungen, e.g. die von chezweitz kuratierte und szenographierte Medienkunstaustellung 'pOe1s. Aesthetics of Digital Poetry' (Kulturforum Berlin, 2004). Daneben entstehen Projekte aus der Kuratierung von und der Zusammenarbeit mit Künstlern wie Jenny Holzer, John Bock, Martin Hohnert, Tazro Niscino, Micha Kuball.

Zur Wiedereröffnung der Alten Nationalgalerie wurde das Projekt SCAN von Stefan Sous mit dem Künstler konzipiert und realisiert (2001). Für die Lange Nacht der Museen wurde der Ehrenhof des Pergamonmuseums mit den Stücken 'Mythen draußen' und 'Amphytrion in Concert' als interaktives Ereignis mit 20.000 Besuchern bespielt. Im Theaterbereich wurde mit Einrichtungen wie dem Schauspiel Stuttgart, der Schaubühne Berlin und dem Dramatischen Theater kooperiert.

Die Auseinandersetzung mit der jüngeren Geschichte steht immer wieder im Zentrum unserer Arbeit. Erfolgreich haben wir uns an Wettbewerben zur Mauergedenkstätte in Berlin oder zur Neugestaltung der Gedenkstätte des KZ Hinzert beteiligt.

Im Auftrag der Shoah-Foundation wurde auf der Grundlage von Interviewmaterial von Überlebenden die 28-teilige Videoinstallation 'Tolerance' konzipiert und realisiert.

Projekte entstehen ebenso aus dem regen Dialog mit universitären Institutionen wie den Hochschulen für Gestaltung und Kunst in Basel und Zürich, dem Kolleg am Bauhaus Dessau, dem Nordropa-Institut der Humboldt Universität Berlin und der Hochschule für Bildende Künste Dresden.

Die Szenographien von chezweitz, außergewöhnliche Symbiosen aus seriöser inhaltlicher Fundierung und sinnlich erlebbaren Inszenierungen, entstehen im Team aus unserer interdisziplinären Zusammenarbeit. Neben unserer Erfahrung und Kompetenz bringen wir in jedes Projekt unser weitreichendes, im Laufe der Jahre gewachsenes internationales Netzwerk ein.

Maria Nome Doyle

Project Director

Detlef Weitz

Scenographer

Benjamin Meyer-Krahmer

Curator

Rose Apple

Art Director