

Nina Fischer und Maroan el Sani – Klub 2000

Wie ein gewaltiger fahrender Zirkus zieht der Zug der Gentrifikation – der erst kulturellen dann ökonomischen „Aufwertung“ von Stadtteilen – in Berlin von Viertel zu Viertel. In ständiger Bewegung gehalten durch die nie-enden-wollende Flucht der Spitze der Zuges, der „Subkultur“ vor dem Schwanzende, dem Geld bzw. den hohen Mieten und der kulturellen Etabliertheit, dem Mainstream. In Fischers und el Sanis Projekt „Klub 2000“ treibt die Langeweile zwei Mitte-Hipsters nach einer in einem Mitte-Club durchtanzten Nacht nach Marzahn. Eigentlich eine ideale neue Location für die Underground-Clubszene – ein schneller Nachzug von Geld und Mainstream ist hier, anders als in Mitte, kaum zu befürchten. Leerstand und der Reiz des Neuen, Anderen – frei von Gentrifizierungsgefahr. Nur wie soll man hier Subkultur machen, wenn der nächste Cappuccino 20 U-Bahnminuten entfernt ist? Ein Video folgt den Protagonisten auf ihrer erfolglosen Erkundungstour nach Marzahn, das Buch Klub 2000 zeigt Fotos von Clubs in Mitte, die dank steigender Mieten Ende der 90er Jahre schließen mussten.

Interview mit den Regisseuren Nina Fischer und Maroan el Sani:

Was hat Sie veranlasst, sich mit dem Thema „Platte“/moderne Architektur und ihren Bewohnern zu beschäftigen? Und konkreter: Was bedeutet es, wenn in Klub2000 die Clubszene ausgerechnet Marzahn entdeckt? Ist Marzahn exotisch?

Ende der 90er Jahre mussten in Berlin Mitte viele der kleinen Clubs und Bars, die oft von Künstlern, Musikern etc. gemacht wurden, schließen, da Mitte vollsanziert wurde. Dadurch wurde es auch langweilig. Es gab immer weniger neue Läden, weniger interessante Locations. Die Clubszene ist schnelllebig und immer auf der Suche nach etwas Neuem. Die Macher wollen immer die Ersten sein, die dort einen Laden eröffnen, wo es andere noch abwegig finden, bis sie bald dem neuen Trend folgen. Die Clubs sind Wegbereiter. Ende der 90er kam das Gespräch oft auf Marzahn, Hellersdorf, etc. Auch dort stand viel leer, kleine Gruppen von Leuten machten sich auf, das Gelände zu erkunden, es gab vereinzelte Vorstöße, aber alles in allem waren die Plattenbaugebiete doch zu weit entfernt, als dass sich ernsthaft ein neuer Trend daraus hätte entwickeln können.

Die Exotik liegt vielleicht in dem Abwegigen: monotone Gebäude, Monolithen im Matsch, drum herum Felder, Inselcharakter, unbekannte Bewohner, Gefahrenpotenzial. Alles zusammen macht es zu einer absurden Idee, dort einen Laden für die Städter aufzumachen, aber das Unbekannte, Abwegige macht es auch interessant.

In Klub2000 versuchen die drei, sich dem neuen Terrain zu nähern, bleiben aber unter sich, und am Ende des Nachmittags bleibt einer alleine an der Wurstbude hängen, während die beiden anderen irgendetwas essen wollen, was „wie in Mitte“ schmeckt. Der Standortwechsel scheitert wahrscheinlich schon am Imbiss.