

# GRAFFOLUTION

## Hintergrund

In ganz Europa geben Stadtverwaltungen, öffentliche Verkehrsunternehmen, Strafverfolgungsbehörden und andere Stakeholder enorme Summen aus, um Graffitiandalismus in den Griff zu bekommen. Zweifelsohne besteht ein großer Bedarf an effektiven und umfassenden Ansätzen die diese Form des Vandalismus bekämpfen und einschränken. Entscheidend dabei erscheint, dass alle relevanten gesellschaftlichen Ressourcen zum besseren Verständnis der Problematik aus den unterschiedlichsten Perspektiven herangezogen und zugleich innovative Handlungsstrategien entworfen und den Betroffenen zur Verfügung gestellt werden. Das Graffolution-Projekt versucht Graffitiandalismus im öffentlichen Raum und im öffentlichen Transportsystem entgegenzuwirken, indem es auf gegenseitige Sensibilisierung und positive Präventionsmaßnahmen bei allen beteiligten Akteuren setzt. Hierbei sollen auch jene Akteure einbezogen werden, die die Anfertigung von Graffiti unterstützen und Street Art als Bestandteil von Strategien der Stadtregeneration, von Raumgestaltung und als Einbindung der Bevölkerung in der Entwicklung des öffentlichen Raums verstehen.

Nach wie vor ist Graffitiandalismus in bestimmten Settings, wie etwa dem Umfeld von öffentlichem Verkehr, natürlich auch ein ernstes Sicherheitsproblem. Im europäischen Kontext unterliegt es dabei auch einem allgemeinen Wandel und erfordert einen ganzheitlicheren Ansatz, der über die "Broken-Windows-Theorie" (Kelling und Wilson, 1982) hinaus reicht. Diese Theorie wurde jüngst wieder aufgegriffen (Gladwell) und in verschiedener Hinsicht mit neuen Erkenntnissen angereichert. Taylor und Kahn (2014) berichten über Erfahrungen aus Australien, wo trotz der Einführung schärferer Strafen (erhöhte Geld- und Haftstrafen) für wiederholte Vergehen durch Graffitiandalismus nach zwei Jahren keine signifikante Reduktion der Verstöße festgestellt werden konnte. Solche Ergebnisse belegen den Bedarf an weiteren Analysen, aber auch den Bedarf an Dialog und innovativen Ansätzen, durch welche die Bemühungen, Ressourcen und die Wirksamkeit der Maßnahmen optimiert werden können. Verschiedene Interessenvertreter weisen außerdem auf einen Wandel in der Bewertung bestimmter illegaler Graffiti Praktiken hin, wonach einige tatsächlich zu einer positiven Umgestaltung anstatt zu einer Verunstaltung beitragen. (Young, 2014; Iveson, 2007).



Awareness and responsive solutions to graffiti vandalism among public areas and transport

## Projekt Daten

Duration

03/2014 – 02/2016

Theme

FP7-SEC-2013-1

Project reference

608152

## Kontakt

office@graffolution.eu

Website

www.graffolution.eu

## Konsortium

SYNYO GmbH – Austria  
(Coordinator)

University of Barcelona - Spain

University of Arts London - UK

Sine -Institute gGmbH - Germany

Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya - Spain

London Borough of Islington - UK

Union Internationale des

Chemins de Fer - France

**Das Projekt** Das Graffolution-Projekt entwickelt ein umfangreiches Set von „gemeinschaftlich nutzbaren Instrumenten und Quellen“ und stellt diese als Online-Plattform zur Verfügung: Dabei soll (a) ein geschützter Raum geschaffen werden, in dem sich die jeweiligen Entscheidungsträger beispielsweise von Stadtverwaltungen, öffentlichen Beförderungsdiensten und Strafverfolgungsbehörden über die erfolgreiche Praktiken und Methoden, z. B. mit Hilfe von Fallstudien, informieren und austauschen können. Im Hinblick auf lokale Gemeinschaften, die Bevölkerung und Graffiti-Writer, entwickelt Graffolution außerdem (b) einen interaktiven „Open Information Hub“, durch den die Öffentlichkeit für die Thematik sensibilisiert, konstruktive Lösungsansätze kommuniziert und Präventionsmaßnahmen für problematische Praktiken dargestellt werden. Dabei sollen auch Social Media Kanäle gezielt mit als Verbreitungsmedien einbezogen werden, um Jugendliche, Graffiti-Writer und andere Interessierte besser zu erreichen.

Der erste Schritt in diesem Projekt war eine umfangreiche Literaturlauswertung, bei der auf das Ausmaß von Graffitivandalismus in Europa, insbesondere im öffentlichen Raum und öffentlichen Verkehrsmitteln fokussiert wurde. Graffolution überprüfte dabei die bisher vorgeschlagenen Kategorisierungen zu Graffitivandalismus und entwickelte daraus ein einheitliches Modell mit dessen Hilfe bestehende Daten systematisch recherchiert und strukturiert werden können. Diese wurden dann wiederum ihrerseits in die Graffolution-Plattform integriert. Unsere Forschung förderte einige bemerkenswerte Erkenntnisse zu Tage, die zu einem Umdenken in der Einstellung zu Graffiti führen können und die dazu beitragen, den unterschiedlichen Herausforderungen mit Blick auf Graffiti besser zu begegnen und einen effizienteren Umgang mit Ressourcen zu ermöglichen. Diese Erkenntnisse zeigen auch den gegenwärtig hohen Bedarf an einem vertieften Verständnis, an einer Verbesserung des Dialogs der betroffenen Akteure sowie an Innovationen, die eine adäquatere Reaktion auf die Herausforderungen durch Graffitivandalismus erlauben.

**Erste Ergebnisse** Die Auffassung von Graffiti hat sich im Laufe der Zeit bei den Akteuren stark gewandelt. Drei Meilensteine der Entwicklung können ausgemacht werden: Das soziale Phänomen entstand in den 1970er Jahren in New York City und hat sich vor allem über die Medien in andere Länder verbreitet. Seit den späten 1980er Jahre wurde Graffiti von der öffentlichen Verwaltung zunehmend als Problem angesehen. Um die Jahrtausendwende fand Graffiti jedoch wachsende Beachtung in der Kunstwelt, begünstigt durch den Aufstieg einiger Straßenkünstler. Konzepte wie Street Art entwickelten sich und wurden mit Interesse aufgenommen. Zum Teil fanden Street Art Künstler sogar Eingang in die Ausstellungen renommierter Galerien und Museen. Offensichtlich erforderte diese neue Phase ein Umdenken sowohl hinsichtlich der Präventionsstrategien als auch der Bewusstwerdungsstrategien von Graffiti als Kunst. Um hier den Blick zu schärfen, wurde von Graffolution zunächst eine Analyse der Fakten vorgenommen.

In der Anfangsphase des Projekts wurden daher Informationen vor allem auch mit Hilfe von Interviews mit den relevanten Stakeholdern (von den Behörden bis zu den Graffiti-Writeern) gesammelt und ausgewertet. Dabei wurde festgestellt, dass Graffiti ein soziales Phänomen ist, das gewöhnlich zuerst im Jugendalter auftritt und dann Jahre, z.T. sogar Jahrzehnte andauern kann. Außerdem ist Graffiti ein Phänomen, das überwiegend in Städten vorkommt und international weit verbreitet ist. Graffiti-Writer sind in der Regel männlich, auch wenn derzeit der weibliche Anteil schnell ansteigt.

Während das sogenannte „Tagging“ (also bloße Schriftzeichen) künstlerisch sicherlich die niedrigste Qualität von Graffiti aufweist, gibt es darüber hinaus eine große Bandbreite verschiedener anspruchsvoller Techniken und Formen. Die Formenvielfalt reicht dabei von einfarbigen Signaturen an einer Wand bis hin zu fein ausgearbeiteten Kunstwerken, denen man einen Platz in einer angesehenen Galerie jederzeit zugesteht. Alle diese verschiedenen Formen sind jedoch künstlerischer Ausdruck des jeweiligen Graffiti Writers.

Aufgrund der wachsenden Verbreitung von Informations- und Kommunikationstechnologien, einschließlich der sozialen Netzwerke, avancierte

Graffiti zu einem internationalen Phänomen. So gibt es Netzwerke von Graffiti-Künstlern, die grenzüberschreitend operieren und ihre Netzwerke ausbauen. Social Media wurde auch zu einem hilfreichen Instrument, um der sogenannten Rapid-Removal Strategie, also der schnellen Entfernung des Graffiti und damit dem Vergessen des Werkes, entgegenzuwirken. Das Schaufenster zur Welt ist nicht mehr länger nur ein Zug, ein Waggon oder eine Wand, sondern das Foto eines Graffiti-Werkes, das um die ganze Welt reisen kann und zugleich immer nur wenige Klicks entfernt ist.

Was unter Graffiti verstanden wird, hängt stark von den verschiedenen Akteuren ab, die auf unterschiedliche Art und Weise von Graffiti betroffen sind. Zumeist kreisen die Definitionen um die beiden Fragen nach dem künstlerischen Wert und der Legalität des Werkes. Im Allgemeinen betrachten Graffiti-Writer ihr Werk als eine Form künstlerischen Ausdrucks, wohingegen andere Stakeholder, wie z.B. öffentliche Verkehrsunternehmen und Strafverfolgungsbehörden, Graffiti eher als asoziale, destruktive Verhaltensweise wahrnehmen. Dementsprechend schwierig ist es auch, Daten über das Auftreten von Graffiti zu erhalten, da es offenbar einen Mangel an geeigneten Kategorisierungen und Systematisierungen gibt, die es erlauben würden, zweifellos zu bestimmen, was genau Vandalismus und was Kunst ist. Für Verkehrsunternehmen stellt Graffiti i.d.R. Vandalismus dar, weil es für sie hohe Kosten generiert, aber auch zur Verunsicherung ihrer Fahrgäste beitragen kann. Entsprechend stellt Graffiti für öffentliche und private Verkehrsunternehmen Graffiti meist ein Problem dar, das es zu verhindern gilt. Diese Auffassungsweise führt entsprechend eher zu repressiven Präventionsstrategien als zur Suche und der Entwicklung legaler Alternativen, wie z. B. legaler Wände.

Hier zeigt sich auch der Mangel an Kommunikation zwischen den betroffenen Stakeholdern. Es scheint hier entscheidend zu sein, die jeweils andere Sicht der Dinge wahrzunehmen und zu verstehen und somit auf bestimmte Personen zurückgreifen zu können, die mit beiden Seiten in Dialog treten können. Genau dies möchte Graffolution mit Hilfe einer Internetplattform ermöglichen.

**Eine Antwort übers Internet** Im Rahmen des Graffolution-Projekts soll eine Internetplattform entstehen, die die vielen verschiedenen Akteure mit ihren jeweiligen Sachkenntnissen und Spezialgebieten zusammenbringt. Neben staatlichen und regionalen Behörden, öffentlichen Verkehrsunternehmen und Strafverfolgungsbehörden sollen auch soziale und kulturelle Projekte, Hersteller und Verkäufer, Street-Art-Netzwerke, Graffiti-Writer und Forscher und nicht zuletzt auch verschiedene Arten von Partnerschaften, Allianzen und Initiativen, in denen die genannten Akteure vertreten sind, auf der Plattform zusammenzuführen. Relevante Stakeholder zu identifizieren, deren Sichtweisen kennenzulernen und zu verstehen, ist der Schlüssel zum Aufbau einer erfolgreichen Plattform. Daher wurde eine umfangreiche Sammlung verschiedener Stakeholder angelegt, die während des Projekts helfen soll, die Erfahrungen, Herausforderungen und Bedürfnisse der jeweiligen Akteure zu berücksichtigen und adäquat einzubeziehen. Für die weitere Analyse und Evaluation bestehender Präventionsstrategien und guter Verfahren sowie neuer Methoden im Umgang mit Graffiti, wurde eine Datenbank mit Fallstudien durch das Projekt angelegt. Dabei zeigte sich bereits, dass die Ansätze sehr unterschiedlich sind und von Maßnahmen zur Überwachung und Strafverfolgung bis zu Community Engagement und zur Förderung bestimmter Aktionen reichen.

Das grundlegende Konzept der Graffolution-Plattform wird ständig erweitert und auf den aktuellen Stand der Forschung gebracht. Hinzu kommt ein sogenannter Ideen-Pool, das es den Teilnehmern des Projekts ermöglicht, Informationen auf die Plattform zu stellen und solche dort zu bekommen, diese für den jeweiligen Bedarf zu strukturieren und mit anderen zu diskutieren. Oberstes Ziel dabei ist es, neue Wege zu finden, die Entwicklung von Graffiti-Vandalismus in Europa einzuschränken. Einschlägige Erkenntnisse aus dem Forschungsprozess und den Interviews werden nach und

nach um Fallstudien ergänzt, die diskutiert, ausgewertet und zur Verfügung gestellt werden. Auf diese Weise wird die Plattform systematisch ausgebaut und erweitert und immer weiter mit Wissen angereichert.

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt arbeitet unser Design- und Entwicklungsteam an der Gestaltung des Konzepts der Plattform. Starten wird die Graffolution-Plattform mit ersten Forschungsergebnissen aus dem Projekt und der Darstellung der Sammlung der bislang vorliegenden Fallstudien. Wenn Sie an weiteren Informationen und Details zu den Ergebnissen interessiert sind, können Sie alle öffentlich zugänglichen Unterlagen als PDF-Datei unter <http://project.graffolution.eu> finden. Besuchen Sie unsere Internetseite und halten Sie sich und uns auf dem Laufenden!

## Referenzen

\_BBC, (2013): *David & Goliath*. In *The Culture Show 2013/14*, Jon Ronson meets Malcolm Gladwell - Beware the Underdog. Documentary at <http://www.bbc.co.uk/programmes/p01hykzf>.

\_Gladwell, M. (2000): *The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference*. New York: Little Brown.

\_Iveson, K. (2007) *Publics and the City*. Oxford: Wiley- Blackwell.

\_Taylor, M. F., & Khan, U. (2014) What works and what does not work in reducing juvenile graffiti offending? A comparison of changes that occurred in the frequency of persistent graffitiists' patterns of offending following the announcement of two successive initiatives aimed at reducing graffiti proliferation. *Crime Prevention and Community Safety*, 16(2), 128–145.

\_Wilson, J., and Kelling, G. (1982): *Broken Windows: The Police and Neighborhood Safety*. Atlantic Monthly.

\_Young, A. (2014) *Street art, public city: law, crime and the urban imagination*. Illustrated Ed. Abingdon, Oxon Routledge.

Affected Stakeholders and Experts  
(city administrations, public transport services, law enforcement agencies, etc.)

Collaboration Navigator  
and News Board

Best Practice Measure  
and Case Library

Data Collection and  
Document Pool

Collaborative Knowledge Base

# GRAFFOLUTION

Open Information Hub

Damage Visualisation  
and Statistics

Free Wall Finder and  
Social Media Widgets

Reporting Guide and  
Citizen Support



March 2015

Dieses Projekt (Projektnummer: 608152) wird im Rahmen des Europäischen Forschungsprogrammes (FP7) gefördert.