

# CO-/ INTER-/ TRANS- AKTION

GKG-Symposium 2024 | Formen der Zusammenarbeit  
09. - 11. September 2024 | Hochschule RheinMain Wiesbaden

## PROCEEDINGS

Dieses Heft ist die Dokumentation der Ausschreibung und des Ablaufs des GKG-Symposiums 2024 zu Formen der Zusammenarbeit, sowie aller als schriftlichen Ausarbeitung eingereichten Beiträge.

### Planungsteam

Prof. Karin Damrau, Gestaltungslehre Entwerfen, HS Rhein-Main Wiesbaden

Prof. Henning Haupt, Gestaltungslehre, TU Dresden

Benno Hinkes, Fachgebiet Bildende Kunst, BTU Cottbus

Prof. Eva Kollischan, Campus Gestaltung, HS Trier

Prof. Stefan Lausch, FB 4, Folkwang UdK, Essen

Pia Obermeyer, Institut für Darstellen und Gestalten, Uni Stuttgart

Pirmin Wollensak, Institut für Darstellen und Gestalten, Uni Stuttgart

### Gastgeberin

Prof. Karin Damrau

Fachbereich Architektur Bauingenieurwesen

Gestaltungslehre, Entwerfen

Hochschule RheinMain, University of Applied Sciences

## **EINLEITUNG**

*wie vor Ort vorgetragen*

Co-operation, Inter-aktion, Trans-aktion.

Ein Symposium zu unterschiedlichen Formen des Zusammenarbeitens und Überwindens von Grenzen in der Gestaltungslehre, Kunst und Wissenschaft.

Das Thema „Zusammenarbeit“ begegnet uns allerorts: Die ökologische Krise kann von keinem Individuum oder Staat alleine gelöst werden; auch internationale politische Krisen, Kriege und Migrationsbewegungen weisen darauf hin, wie fatal es sich auswirkt, wenn Einzelne ihre persönlichen Interessen über das Wohl der Gemeinschaft stellen; und wie wichtig es hingegen wäre, nicht gegeneinander, sondern miteinander zu agieren. Zusammenarbeit, Kooperation und Interaktion sind in diesem Sinne Schlüsselbegriffe unserer Zeit.

Auch die Bildende Kunst hat diesen Gedanken für sich (neu) entdeckt. So trat die *Documenta Fifteen* im Jahr 2022 mit dem Anspruch an, kollektivistischen Ansätzen Raum zu bieten. Interaktion und Partizipation sollten die Ausstellung prägen. Statt des künstlerischen „Werks“ sollte die Gemeinschaft, das „get together“ – oder in den Worten des Kurator\*innen-Kollektivs *ruangrupa* ausgedrückt – das sogenannte „lumbung“ ins Zentrum rücken. Leider geriet dieser interessante und diskussionswürdige Ansatz angesichts der antisemitischen Werke, die sich in die Ausstellung mischten, schnell in den Hintergrund. Die gut gemeinte Intention, das kollektive Handeln in den Mittelpunkt zu stellen, verkehrte sich in sein Gegenteil: Niemand wollte letztlich für die Entgleisung verantwortlich sein.

Doch auch andere große Ausstellungen zeigen derzeit, dass es einen erkennbaren Trend, vielleicht sogar: einen Wandel im Ausstellungsmachen gibt: fort vom „Einzelkurator“ und hin zum Kollektiv. So wurde vor wenigen Wochen bekannt gegeben, dass es auch bei den Skulptur-Projekten Münster einen Wendepunkt in der 50-jährigen Geschichte der Ausstellung geben soll: Die neue künstlerische Leitung übernimmt das internationale Kuratorinnen-kollektiv „What, How and For Whom“ das den erst kürzlich verstorbenen Leiter Kasper König ablösen wird. Inhaltlich, so heißt es in einer offiziellen Mitteilung (bei der Kulturstiftung des Bundes), *„plant das Kollektiv, sich mit sozialen und politischen Spannungen der Gegenwart, mit transnationalen Räumen sowie Themen wie Demokratie, Ökologie und Zusammenleben auseinanderzusetzen.“*

Derartige Tendenzen, hin zum Kollektivistischen, sind dabei nicht neu in der Kunstgeschichte. Über lange Phasen war das 20. Jahrhundert geprägt vom Gedanken der „-ismen“, der Stile und Strömungen, die von mehr oder weniger eng kollaborierenden und interagierenden Künstler\*innengruppen vorangetrieben wurden. Und selbst ein Blick in die weitere Vergangenheit zeigt, dass sich hinter den Namen berühmter Meister letztlich ganze Werkstätten voller künstlerisch tätigen Menschen befanden, so dass wir diese im Grunde weniger verklärend als „Genies“ bezeichnen sollten.

Auch heute begegnen wir solchen Phänomenen: Sei es in Gestalt von Stars der Kunstwelt, in deren Ateliers unzählige weniger bekannte Künstler\*innen hinter den Kulissen arbeiten, um die vermeintlich von Zauberhand entsprungenen Werke zu produzieren. Oder, am anderen Ende der Skala, in Gestalt von Künstler\*innenkollektiven, die sich bewusst dem gut verkäuflichen Geniekult des Kunstmarkts entziehen und dabei den eigenen Namen hinter jenem des Kollektives zurücktreten lassen.

Sicher muss man die Manufakturen eines Jeff Koons oder Olafur Eliasson nicht kurzerhand als kommerziell abkanzeln um sie gegen die kollektivistischen Ansätze von Kunst- Aktivist\*innen-Gruppen wie Gorilla girls oder Pussy Riot (Reit) auszuspielen. Auch griffe es zu kurz, erstere allein mit Männern und zweite mit Frauen in der Kunstwelt gleich zu setzen. Dennoch stellt sich die Frage, ob der Slogan „Time’s up“, der im Zuge der Me-Too- Bewegung die Selbstverständlichkeit all zu autokratisch agierender Männer ins historische Off zu befördern sucht, nicht auch in der Kunstwelt nachhaltige Wirkungen zeitigen könnte bzw. sollte.

Dies bringt uns zum Bereich der Gestaltungslehre und der Vermittlung von Kunst an Hochschulen, Universitäten und Akademien. Auch hier spielt der Gedanke des „Gemeinsamen“ in all seinen Facetten eine wichtige Rolle: Anders als in vielen anderen universitären Bereichen lernen Studierende in Fächern wie Architektur, Design oder Bildender Kunst weniger oft allein im Stillen, als vielmehr in Gruppenateliers.

Welchen Einfluss hat dieses kollektive Lernen in einem Raum - das zu Corona-Zeiten so abrupt unterbrochen wurde - auf die Studierenden? Und wie könnte man es eventuell besser und gezielter in der Lehre einsetzen? Welche Möglichkeiten bietet darüber hinaus das Lehren, angefangen beim Zweierteam - das gemeinsam ein Seminar leitet -, über den Lehrstuhl - als Gemeinschaft von Professor\*in, Mitarbeiter\*innen und Tutor\*innen -, bis hin zum Institut oder der Fakultät - als größte Organisationsform, die unterschiedliche Individuen und Fachbereiche versammelt?

Wie steht es darüber hinaus mit den Gedanken des interdisziplinären und transdisziplinären Arbeitens? Welche Vorteile, die die Wirtschaft als „Synergieeffekt“ oder die Philosophie als „Emergenz“ bezeichnen würde, ergeben sich aus dem Zusammenwirken unterschiedlicher Disziplinen? Und schließlich: Wie verhält es sich im Bereich der künstlerischen Forschung mit dem Gedanken der Grenzüberschreitung; oder anders ausgedrückt: Basiert der Gedanke, dass „Kunst“ so etwas wie „forschen“ kann, nicht auf jenem einer Überwindung tradierter Grenzen und einer fächerübergreifenden Zusammenarbeit?

Das Symposium „Co-/Inter-/Trans“ möchte sich Fragen wie den genannten widmen. Im Zentrum wird dabei die Gestaltungslehre und Vermittlung von Kunst an Hochschulen und vergleichbaren Bildungseinrichtungen stehen. Zugleich möchte das Symposium aber, ganz im Sinn des titelgebenden Namens, selbst eine Plattform für Interaktion und Kollaboration darstellen.

In diesem Sinn freuen wir uns sehr über das zahlreiche Erscheinen von Ihnen, unseren Gästen! Sowie über die vielschichtigen Beiträge unserer Referent\*innen, die uns heute und morgen erwarten werden. Danke fürs Kommen an Alle - und: wir sind gespannt!

**Pia Obermeyer und Benno Hinkes**

Wiesbaden, 10.9.2024

## PROGRAMM

### MONTAG 09.09.2024

#### **Anreise**

Hotels: Hotel Klemm, Motel one am Hbf, Jugendherberge nahe HS, Schwarzer Bock

#### **16.00 – 19.00 Uhr /**

##### **Stadtrundgang Wiesbaden**

Treffpunkt vor dem Museum Reinhardt Ernst

#### **19.00 - 22.00 Uhr /**

##### **Austausch bei Pizza und Wein**

HS Rhein Main, Kurt-Schumacher-Ring 18, 65197 Wiesbaden

### DIENSTAG 10.09.2024

#### **08.30 – 09.00 Uhr /**

##### **Anmeldung Teilnahme**

30,- Euro für Catering an 2 Tagen

#### **09.00 – 09.30 Uhr / Begrüßung**

Präsidentin GkG Heike Kern, Gastgeberin Karin Damrau, Vertretung der HS

#### **09.30 - 11.00 Uhr /**

##### **Keynote Vortrag**

Joep van Lieshout

#### **11.00 - 12.00 Uhr / Co- / Inter- /**

##### **Trans- Stimmen aus der Orga-Gruppe**

Karin für die Resonanz Gr. Forschung HS Wiesbaden

#### **12.00 - 13.00 Uhr / Mittagspause**

**Mensa** (Selbstzahler)

#### **13.00 - 15.30 Uhr / Panel 01**

##### **CO-operative & INTER-disziplinäre Projekte**

1. KONFRONTATION UND VERPFLANZUNG IN KUNST UND STÄDTEBAU /  
Riccarda Cappeller und Kathrin Jobczyk
2. WHO THE FREEDOM - THEATRALE LEHRMETHODEN IM PRODUKTDESIGN /  
Natalie Weinmann
3. CAMPUSGEFLÜSTER IN BEWEGUNG /  
Susanne Vogel

#### **16.00 - 18.00 Uhr / Panel 02**

##### **TRANS- disziplinäre Medien & Methoden**

1. QUERVERBINDEN: VON 3D-GRAFIKSOFTWARE ÜBER KÜNSTLICHE INTELLIGENZ BIS HIN ZUR PROGRAMMIERUNG /  
Hanna Griepentrog
2. LABOR FÜR INTERMATERIALITÄT /  
Valerian Bloss
3. SPACE UNTOLD /  
Christian Schmitt

#### **20.00 Uhr / Abendessen im Restaurant**

Lumen, Marktplatz Wiesbaden

### MITTWOCH 11.09.2024

#### **8.30 Uhr / Sammeln bei Café**

#### **09.00 - 11.30 Uhr / Panel 03**

##### **FORMEN der künstlerischen Lehre und Forschung**

1. KOLLEKTIVER DRIVE IM INSTITUTIONELLEN RAHMEN /  
Markus Zimmermann
2. LANDSCHAFTSKOMMUNIKATION MITTELS KÜNSTLERISCHER FORSCHUNG /  
Barbara Standke
3. MATTERS OF ACTIVITY /  
Anna Kubelík
4. MIT DER WELT VERBUNDEN SEIN /  
Stefan Lausch

#### **11.30 - 12.30 Uhr /**

##### **Abschlussdiskussion**

Kooperation in der GKG / Ausklang

#### **13.30 - 15.30 Uhr /**

##### **Mitgliederversammlung GKG e.V.**

#### **Ausstellung**

Christina Klug / Fotografie Tonobjekte  
Christian Schmitt / Filme  
Barbara Standke / Textilcollagen  
Susanne Vogel / Zeichnungen

## „ICH BIN KÜNSTLER – ICH BIN KEIN KÜNSTLER.“ (JOEP VAN LIESHOUT, 2024)

Primin Wollensak  
Mitschrift zum Vortrag

*„To be or not be that is the Question:“*  
– Shakespeare (1612)

*„Marry, and you will regret it; don't marry, you will also regret it; marry or don't marry, you will regret it either way. Laugh at the world's foolishness, you will regret it; weep over it, you will regret that too; laugh at the world's foolishness or weep over it, you will regret both. Believe a woman, you will regret it; believe her not, you will also regret it... Hang yourself, you will regret it; do not hang yourself, and you will regret that too; hang yourself or don't hang yourself, you'll regret it either way; whether you hang yourself or do not hang yourself, you will regret both. This, gentlemen, is the essence of all philosophy.“*  
– Søren Kierkegaard (1843)

Ich denke Joep ist ein Gentleman der Kunst.  
Vor seiner Zeit von Atelier van Lieshout studierte Joep von 1980-85 an der Willem de Kooning Academie in Rotterdam. Einige Stipendien und Aufträge bewegten ihn dazu das Atelier van Lieshout zu gründen, maßgeblich war der Innenaußbau des Congrexpo-Gebäude in Lille von OMA (Rem Koolhaas).

### Early Works:

Die Studienarbeit sind konzeptionell und archaisch zugleich: Forge, Grinding Stone, Boat und Operating Table sind Arbeiten, welche sich schon 1984 für materiellen Ausdruck und Funktionalität/Technik/Konzept aussprechen.

### Beer Crates:

Es sind frühe Arbeiten, welche durch ein Computerprogramm in verschiedenen Arrangements aufgestellt werden können. Die Offenbarung, wenn man abends im Atelier sitzt und rausfindet, dass Bierkästen und Betonplatten im gleichen Maßsystem sind, eine schöne neue minimalistische Welt.

### AVL-Ville:

Die Surrealisten haben ihren tiefen Respekt den Futuristen ausgesprochen, weil Gabriele D'Annunzio am 8. September 1920 die Italienische Regenschaft am Quarnero in Fiume ausgerufen hat. Ich bin mir sicher sie wären auch erfreut über die Gründung von AVL und dessen Freistaat 2001 AVL-Ville, im neuen Jahrtausende eine neue Kunstdiktatur?

Eher eine Kollektivdiktatur mit Joep als Laufpferd, an den beiden Zügeln sind Harm Verhagen und Yolanda Witlox, und dann gab es da noch hunderte Mitarbeiter und Praktikanten über 40 Jahre. Ich selbst bin mit Joep schon gelaufen... das klingt dann in etwa so: ‚Are your hands out?‘ – ‚Almost...‘ – ‚Ok, let's go!‘

Das Atelier ist ein Manifest für Zusammenarbeit, die Regeln kommen aus einem Handbuch, welches man vor seinem Arbeitsbeginn liest. Dort stehen schlaue Sätze drin wie ‚better care than cure‘ oder ‚better safe than sorry‘, also am Besten redet man über seine Ideen, denn viele Wege führen nach Rom, aber bei manchen kommt man ohne Hand an.

AVLs A Manual (1997) ist ein Pars pro toto, denn in der künstlerischen Arbeit liegt schon die Aussage, dass mit der richtigen Idee und dem gewissen Know-How große Dinge entstehen:

### 1. SLAUGHTERING A PIG AT HOME

*Utensils required*

*stun mask or stun gun*

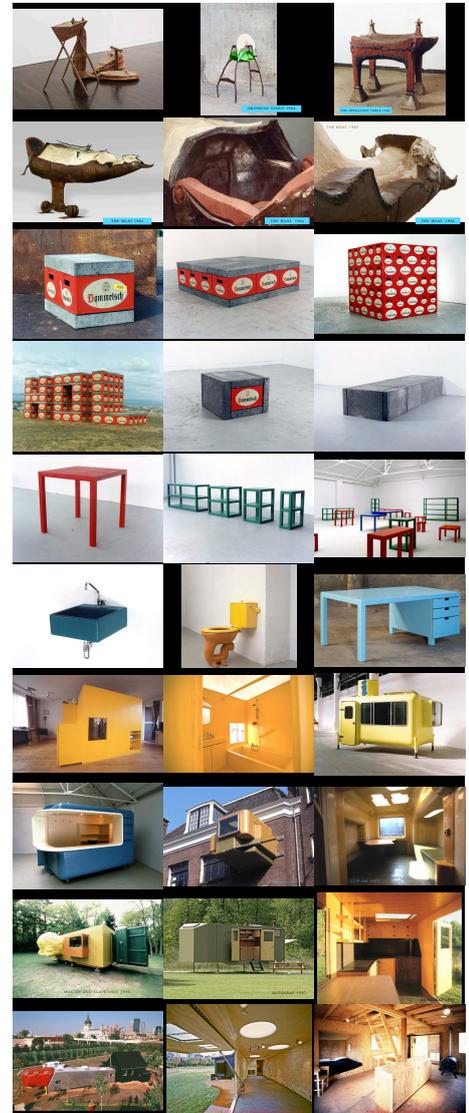
*various knives and sharpeners*

*saw*

*cleaver*

*meat hooks*

– A Manual (1997) Atelier van Lieshout



Die Liste geht noch weiter, untermalt ist sie von technisch-illustrativen Zeichnungen und ‚Prozessbildern‘. Es wird aber auch erklärt, wie man Glasfaser, den Werkstoff der ersten Furnitures, verarbeitet. Joep zeichnet die Möbel auf seinem Computer, sie sind aus Stahl, Sperrholz und einem Glasfaserüberzug, die Maße sind auch in A Manual notiert. Die Anleitung zum Künstler wird hier sozusagen auf den Punkt gebracht. Doch die Kunstwerke sind Gebrauchsobjekte, teilweise Auftragsarbeiten von Freunden und Sammlern. Meist sind es die Anforderung der Kunden, welche zu unkonventionellen Lösungen führen.

Später übernimmt die Idee einfach alles mit Glasfaser zu verkleiden/verstärken, so entstanden auch die ersten Built-Ins, Clip-Ons, Trucks und Sheds. The Good, the Bad and the Ugly (1998) ist ein Anhänger mit Ausbildungsstätten für Workshops und einem Nachbau des Hauses des Unabombers (welcher als die Idee entstand noch gesucht wurde). Fun Fact: Ursprünglich wollte ich bei meiner Praktikumsbewerbung für AVL ein Bild des jungen Ted Kaczynskis in meinen Lebenslauf einfügen, soweit meine Haltung zum Kollektiv.

Das Potential des Wissens kann in beide Richtungen (gut und/oder schlecht) ausgeschlagen und/oder eben in das Hässliche, es folgen Sculptural Buildings, New Tribal Labyrinth und Crypto Futurism/End of Everything. Die Geschichte mit des Wombhouse (2003) ist bekannt: Auf der Suche nach komplexen Organismen bildet AVL vergrößerte Organe in Glasfaser nach. Ein Gynäkologe fragt Joep, ob er ihm einen vergrößerten Uterus bauen kann, in welchem man schlafen kann.

Die Sculptural Buildings sind die logische Fortsetzung dessen, in der Arschbar oder Bar-Rectum (2005) wird der Darm so groß aufgeblasen, dass man darin Partys feiern kann. Vielleicht sogar so wie die Bakterien im Darm, welche unerlässlich für unser Überleben und unser Wohlbefinden sind.

In New Tribal Labyrinth geht es direkt um Fragen der Kooperation, diesmal nicht im Körper, sondern als Menschen auf der Welt. Es denkt eine neue Zukunft, unterstrichen von künstlerischen Totalitäten, Werkzeugen und technischen Prozessen. Beispielsweise zeigt Pappamamma Lamp (2009) das Entstehen eines Fetus in dem Uterus während ein Phalus von einer Vagina umschlossen ist. Eine perverse Metapher des entstehenden Lebens.

Ist das noch Kunst?

Crypto Futurism/End of Everything, die letzte Utopie von AVL ist ein anderer Versuch: Hier geht es um die Perversionen unserer Gesellschaft, angefangen mit Domestikator (2015), eine anzügliche Arbeit über die Domestizierung von Tieren. Das Louvre wollte ‚doggy style‘ nicht in seinem Park, aber das Centre Pompidou stellte die Arbeit darauf hin aus, Amtshilfe.

Die Werkserie besteht hauptsächlich aus Müll, the „End of Everything“ sozusagen. Es ist ja interessant, dass wir so wenig darüber nachdenken, ob unser Müll mal Kunst werden kann. Vor allem nicht als Warnung, wie heute auf dem Kunstmarkt beliebt, sondern als Vision, freier Vision, die sich von der Gesellschaft löst, so wie ihr eigener Untergang.

Bin ich ein Künstler?

Ja, ich bin kein Künstler.

Für mich ist Joep ein großer Künstler, seit 2007 ist er mit BRUTUS (ursp. AVL Mundo) auch Kunstförderer. Die Perspektive für die Zukunft ist nicht schlecht, das BRUTUS Projekt in Rotterdam sieht ein Museum, Artists Residencies, ein Hotel und einen Kunstpark vor.

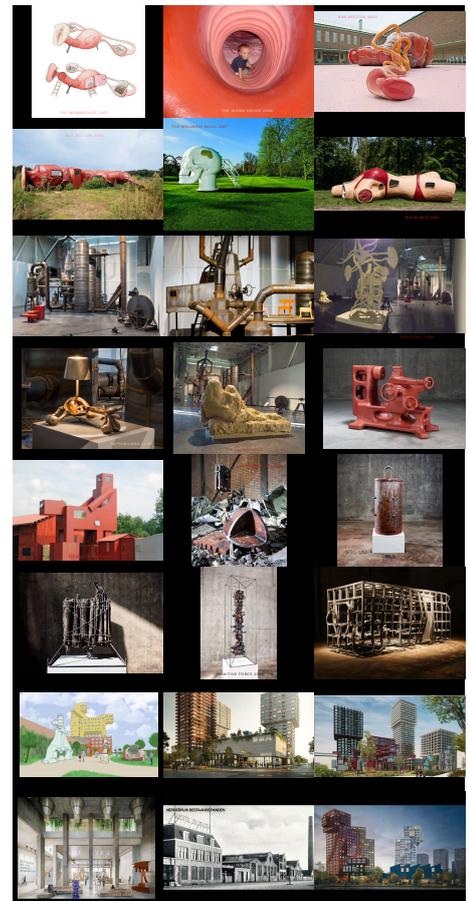
Den Kunstpark gibt es schon (4,5/5 Sternen bei Google, 71 Bewertungen, (5/5 von mir vor 7 Jahren)), dort zeichnete ich schon eine Postkarte von Le Foot (2015), einem übergroßen Fuß in Referenz zu Konstantins Kolossalstatue in Rom, Teil von Crypto Futurism.

Die wahre Kraft von Atelier van Lieshout liegt in der Kooperation.

Auch hier nochmal meinen Dank an Joep van Lieshout für seinen Vortrag ‚Ich bin kein Künstler‘, den er am 10.09.2024 in Wiesbaden an der Hochschule RheinMain für uns gehalten hat, dies ist auch ein Zeichen der Kooperation.

Ich erinnere mich noch, wie ich Harm damals fragte, ob ich die Arbeit aus dem Praktikum bei AVL auch in meinem Portfolio zeigen dürfte.

Er antwortete mir frei: ‚Natürlich, du bist ja Koautor.‘



## **KEYNOTE VORTRAG ICH BIN KÜNSTLER – ICH BIN KEIN KÜNSTLER**

Biography Joep van Lieshout / Atelier Van Lieshout

Atelier Van Lieshout is the studio founded by sculptor, painter and visionary Joep van Lieshout. After graduating at the Rotterdam Art Academy Van Lieshout quickly rose to fame with projects that travelled between the world of easy-clean design and the non-functional area of art: sculpture and installations, buildings and furniture, utopias and dystopias.

In 1995, Van Lieshout founded his studio and has been working solely under the studio's name ever since. The studio moniker exists in Van Lieshout's practice as a methodology toward undermining the myth of the artistic genius. Over the past three decades, Van Lieshout has established a multidisciplinary practice that produces works on the borders between art, design, and architecture. By investigating the thin line between manufacturing art and mass-producing functional objects, he seeks to find the boundaries between fantasy and function, between fertility and destruction.

Van Lieshout dissects systems, be it society as a whole or the human body; he experiments, looks for alternatives, takes exhibitions as experiments for recycling, and has even declared an independent state in the port of Rotterdam AVL-Ville (2001)—a free state in the Rotterdam harbour, with a minimum of rules, a maximum of liberties, and the highest degree of autarky. All of these activities are conducted within Van Lieshout's signature style of provocation—be it political or material.

Van Lieshout combines an imaginative aesthetic and ethic with a spirit of entrepreneurship; his work has motivated movements in the fields of architecture and ecology, and has been internationally celebrated, exhibited, and published. His works share a number of recurring themes, motives, and obsessions: systems, power, autarky, life, sex, and death—each of these trace the human individual in the face of a greater whole such as his well-known work the Domestikator (2015). This sculpture caused controversy before even being placed at the Louvre in Jardin de Tuilleries, but was adopted by Centre Pompidou where it was shown during FiAC (2017).

Quelle: [www.ateliervanlieshout.com](http://www.ateliervanlieshout.com)

## **„1+1 = MEHR ALS 2“ KONFRONTATION + VERPFLANZUNG IN KUNST + STÄDTEBAU**

01 - CO-operative &  
INTER-disziplinäre Projekte

Kathrin Jobczyk und Riccarda Cappeller

Wir haben dieses Symposium zum Anlass genommen, unsere Zusammenarbeit zu reflektieren. Es geht dabei weniger um die genauen Inhalte unseres gemeinsamen Seminars „Konfrontation und Verpflanzung“, bei dem sich die Studierenden filmisch und installativ mit dem Stadtraum Hannover auseinandergesetzt haben, als vielmehr darum die These „1+1 ist mehr als 2“ auf ihren Wahrheitsgehalt befragen. Dazu bewegen wir uns an der Struktur des Seminars entlang.

Zu den Rahmendaten: Es hat im Sommersemester 2024 mit einer kleinen Gruppe aus nur sechs Studierenden im Master Architektur und Städtebau stattgefunden. Begonnen haben wir Anfang April und abgeschlossen mit einer Ausstellung Mitte Juni – also insgesamt sehr sportlich. Im Rahmen des Seminars gab es mehrere Formen der Zusammenarbeit; Zusammenarbeit in Kunst und Städtebau, als Künstlerin und Architektin (?), zwischen Lehrenden und Studierenden, den Fakultäten der Leibniz Universität Hannover und der Städtischen Galerie KUBUS. Mit dieser Form der Zusammenarbeit und den uns direkt zur Verfügung stehenden Perspektiven, möchten wir uns beschäftigen – die der Architektin und die der Künstlerin.

Um überhaupt in eine Reflektion zu kommen, haben wir uns mit einer Art „Ping-Pong-Methode“ über acht Momente oder Situationen aus der Seminarzeit ausgetauscht, die prägnant waren oder an denen uns die Wahrnehmung der anderen interessiert hat. Jede von uns hat davon vier bearbeitet – abwechselnd schreibend und in Bildern. Diese haben wir anschließend ausgetauscht und wiederum auf die jeweils andere reagiert.

Weil es eher ungewöhnlich ist, dass es eine Zusammenarbeit zwischen unseren Instituten gibt, haben wir als erste der Stationen auch den Weg dorthin, das Kennenlernen und Vertrauen entwickeln, in Augenschein genommen – mit einer vielleicht eher unchronologischen gastronomischen Chronologie.

Hier folgt nun ein Dialog:

Cappuccino (vermutlich) – Interesse!

Kathrin: lunch time lectures? - ein Format an unserer Fakultät, bei dem Wimis, bzw. Promovierende in acht Minuten vorstellen, womit sich beschäftigen - vielleicht hast du hier den Rest meines Vortrags über meine Video Installation verfolgt?

Riccarda: Ich erinnere mich an... Blau. Film ab. Raum gestalten. Bewegung verräumlichen. Verschiedene Materialien. Durchlässigkeit... Was entsteht eigentlich an der Schnittstelle von Installation und Projektion? Damit hatte ich mich bis dahin noch nicht beschäftigt.

Weißwein – Kennen lernen + Freiwilligkeit

Kathrin: Eröffnung der kug Sommerausstellung, Prof. Anette Haas stellt uns vor. Durch deine Bewerbung für das GKG Symposium im letzten Jahr, habe ich einen kleinen Einblick in deine Forschung erhalten.

Riccarda: Andere Welt – der Werkhof – Menschen, die man zwar schon oft gesehen, nie aber wirklich gesprochen hat. Wie werden wir eine Sprache finden? Installation und Film. Film und Installation. Wie genau kann man das zusammenbringen? Und – was genau kann da als Spannungsfeld entstehen?

Cappuccino – Gegenseitige Inspiration / Offenheit

Kathrin: Im Café in der Nähe der Städtischen Galerie KUBUS – wir haben uns diese

Galerie angesehen, die Ausgangspunkt oder auch Endpunkt für ein gemeinsames Seminar sein könnte und werfen unsere Ideen zusammen. Was sind unsere Interessen und Schnittstellen?

Riccarda: Wie findet man gemeinsame Themen? Wann geht das Ping Pong los? Gedanken, Referenzen, vorherige Arbeiten, Assoziationen – auch per Nachrichten fliegen sie durch die Luft!

Ab ungefähr hier hat das Seminar konkrete Formen angenommen und auch wenn wir weiterhin gegessen und getrunken haben, soll das von nun an im Hintergrund bleiben.

### 1. „KONFRONTATION UND VERPFLANZUNG“ (Bild 1-3)

Auftakt: Seminarbeginn. Gemeinsame Begehung – mehr Vertrauen / Experimentierfreude

Riccarda: Der Titel steht. Wir starten mit Vertrauen und auf Augenhöhe. Es soll um Raumerfahrung und Atmosphäre gehen. Wie lässt sich so etwas mit Mitteln der Medien, Film und Installation angehen? Eine Situation in Hannover soll ausgewählt, dokumentiert, kontrastiert und über Konfrontation im Stadtraum bzw. das Verpflanzen dieser Erfahrung nachgedacht werden.

Kathrin: Ich erinnere mich, dass wir noch kurz vor Beginn dieses ersten Treffens mit den Studierenden eine Aufgabe geändert haben...Riccarda hat eine Aufgabe mitgebracht und ich habe sie spontan ergänzt, unsere Ideen sind zusammengewachsen und wir haben uns gemeinsam auf ein Experiment eingelassen.

Exploration: Sprengel Museum – Führung wechselseitig abgeben / sich einlassen

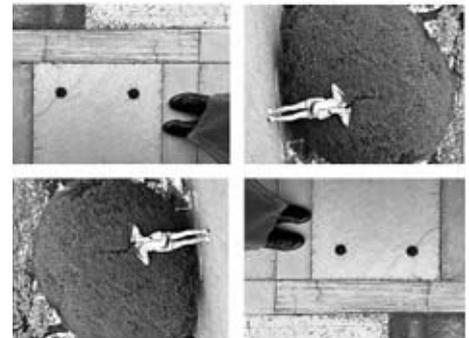
Riccarda: Gedankenknäuel - Von den verschiedenen Videoinstallationen ist mir vor allem eine in Erinnerung geblieben, weil Kathrin hier das Gemeinsam-sehen oder Zusammen Entdecken angeleitet hst. Und, weil die Arbeit einen direkten Bezug zum Kurs hat: Wolfgang Tillman´s – „book for architects“. Beim Betrachten habe ich festgestellt, dass ich es nicht mehr gewohnt bin, den Gedanken zu Bildern freien Lauf zu lassen und Zeit zu haben, mich auf etwas einzulassen und mich mit anderen auszutauschen. Kurz darf ich die Lehrperspektive verlassen und mich wirklich in die Arbeit vor mir vertiefen – mit den Studierenden zusammen.

Mittendrin: Künstlerische Positionen – Wissensaustausch

Kathrin: Rückblickend ist der Versuch, verschiedene künstlerische Positionen zu Film, Performance und Installation zu vermitteln, in ein gewisses „Durchrauschen“ verwaschen. Gut und bereichernd was, dass wir die Auswahl und Vorbereitung von Referatsthemen und Texten unter uns aufteilen konnten und gleichzeitig viel von den Referenzen der anderen gelernt haben.

Immer weiter: Filmabend – Führung abgeben und sich einlassen

Kathrin: Aus Terminnot geht der Rausch mit einem Filmabend noch am gleichen Tag weiter. Riccarda stellt mehr Filme zusammen. Es gibt viel zu sehen, bevor die Studierenden selbst ins Arbeiten kommen. Ich darf mich kurz interessiert zurücklehnen. Trotz des langen Tages, läuft die Ideen Maschine beim Schauen der Filme im Kopf wieder an.



„Konfrontation und Verpflanzung“



Besuch Sprengelmuseum, W. Tillmans: „Book for architects“



Dokumentarischer Kurzfilmabend

## 2. PERSPEKTIVWECHSEL DURCH INSTALLATION (Bild 4-6)

Versuchsaufbau – Zusammenhänge herstellen

Riccarda: Nun geht es um das Haptisch-werden-lassen der Filme. Ihre Verräumlichung. Klingt architektonisch und erstmal nicht so fremd, darin aber sehr überlegt zu handeln, genau hinzusehen und WIRKLICH darüber nachdenken, was es denn nun bedeutet, das Bild durch eine Stoffbahn von der Wand abzutrennen ist doch irgendwie eine größere Aufgabe.

Kathrin leitet das Experimentieren mit Beamern und verschiedenen Materialien als Projektionsfläche an. Die Studierenden begeben sich in ihre Versuche...Wie lässt sich die jeweilige Filmidee besonders hervorheben? Was passiert im Verdoppeln, Erweitern und Weglassen? Was, in der Beobachtung und dem "immer wieder etwas auf sich wirken lassen"? Langsam entstehen neue Situationen. Wohin sie dann führen und was der Mehrwert, anstelle eines "Nur-Films" ist, ist mir noch nicht ganz klar. Es bleibt eine Ahnung.

Verortung und Umsetzung – Erfahrungsaustausch / Perspektivwechsel

Kathrin: Die Ausstellung steht bevor, ich sehe das Resultat der Zusammenarbeit - nicht nur zwischen uns, sondern natürlich auch mit den Studierenden und bin erstaunt, dass ich mich frage - wie sind wir da nochmal hingekommen? Plötzlich waren wir in der Rolle der Kuratorinnen, haben mit unserem Feedback die entstehenden Arbeiten mitgeformt, beim letzten Schliff unterstützt.

Was wäre passiert, wenn man hier weniger eingegriffen hätte? Mir erschien es kaum möglich, diese Kontrolle abzugeben, zu sehr hatte ich ein Bild davon, wie eine Ausstellung auszusehen hat und dass der Weg dorthin nicht immer einfach ist...

Riccarda: Ohne die Stunden und Tage, die du mit den Studierenden vor Ort verbracht hast, wäre das SO auch nicht geworden. Man sieht einfach, dass da jemand mit einem Auge für Details da war, die am Ende alles zusammengehalten und die richtigen Fragen zur richtigen Zeit gestellt hat!

Kathrin: Aber dann gab es diesen Moment, kurz vor Ende des Ausstellungsaufbaus, in dem mein Anspruch an eine gute Ausstellung, bzw. Arbeit, vermutlich fast zu einer Überforderung der Studierenden geführt hätte. Du hast schnell signalisiert, dass es ok ist, alles so zu lassen, das war sehr hilfreich für die Energie von allen Beteiligten!



Projektions- und Installationsworkshop



Ausstellungsaufbau in der Städtischen Galerie KUBUS Hannover



Filminstallation „Zeitzeuge“

### 3. VERSUCH EINES FAZITS

Wozu war dieses Ping Pong gut? Zum Erinnern? Zum „in-den Austausch-kommen“ und Reflektieren – über Prozess und Outcome, bzw. darüber, was die einzelnen Schritte eigentlich mit uns gemacht haben, wie sie unsere Zusammenarbeit verändert oder beeinflusst haben? Also, um herauszufinden, was das „1+1“ und dann im nächsten Schritt auch das „mehr als 2“ ist...

Dafür haben wir die Begriffe gesammelt, die als Gedanken und Notizen bereits in den Überschriften des Dialogs zu lesen waren. Im Nachhinein lässt sich daran erkennen,, welche Aspekte für uns die Grundlage zu dieser angenehmen Zusammenarbeit waren:

- Der Wille zusammenzuarbeiten – aus einem Interesse aneinander und einer Offenheit für den Versuch Essay Film und Videoinstallation in einem Seminar zusammen zu bringen. Wir waren uns sicher: daraus muss etwas Neues entstehen.
- Freiwilligkeit – wir hatten die Wahl und wurden nicht gezwungen zusammenzuarbeiten
- Das Kennenlernen vor der Seminarplanung, das Hinweise auf Gemeinsamkeiten gegeben hat
- Eine Begegnung auf Augenhöhe und mit Vertrauen oder sogar einem „Vertrauensvorschuss“ hat viel Freiheit bei der Gestaltung des Seminars ermöglicht.
- Das gegenseitige Entgegenkommen, vor allem in der Terminfindung. Wenn wir beide darauf bestanden hätten, nur an unseren offiziellen Arbeitstagen zu arbeiten, wären wir schon allein zeitlich nicht zusammengekommen.

Abschließend, gibt es viele Aspekte, die sowohl Grundlage, aber auch Resultat dieser Zusammenarbeit sind. So zum Beispiel:

- Gegenseitige Inspiration, also von der Arbeit der anderen inspiriert zu werden
- Experimentierfreude
- Das Führung übernehmen – und sich einlassen als Gegenpart dazu
- Austausch von Wissen, Erfahrungen und Perspektiven

Neben all diesen Aspekten bleibt nun die Frage: Kann man den „Mehrwert“ dieser Zusammenarbeit auch an den Resultaten erkennen? Wenn Kathrin den Kurs alleine gegeben hätte: es hätte nicht die Annäherung über den Essayfilm an den Stadtraum gegeben und all das zugehörige Input. Wenn Riccarda den Kurs alleine gegeben hätte, wären die Filme nicht in Videoinstallationen überführt, bzw. mitgedacht worden?

Wir halten fest:

„1+1 =mehr als 2“ ist keine mathematische Formel, sondern ein Raum, der sich öffnet, ein Denkraum, Möglichkeitsraum, Dialograum, Experiment. Es ist nicht einfach das zu greifen und vor allem ist das "mehr als 2" fast nicht definierbar, weil es zwischen den Erfahrungen liegt, die wir gemacht haben.

Zwischen unseren Perspektiven und inhaltlichen Schwerpunkten  
Zwischen Lernen, Verstehen und Anwenden  
Zwischen Austausch in der Gruppe und eigener Reflexion  
Zwischen Mut zur Lücke und Pragmatismus  
Zwischen Zeitrahmen und Offenheit

Es liegt in der Verknüpfung von künstlerischen Positionen, Theorie und Filmreferenz  
In der Art des Denkens, die entsteht, wenn man Ideen von Anderen mit- und weiter  
denkt. Im "sich zutrauen" Neues auszuprobieren und sich zu (über)schätzen  
Im Nachdenken darüber, was man selbst eigentlich zu einer Zusammenarbeit  
beiträgt.

Deshalb ist das hier zwar das Ende unseres Beitrags und ein Ende dieser konkreten  
Zusammenarbeit, aber eher ein Zwischenstopp im Nachdenken über Zusammenarbeit  
und sind dankbar für weitere Gedanken, Fragen und Hinweise dazu. Auch weil wir mit  
dieser Reflektion ein Feld betreten, in dem es bereits viel Forschung über  
Zusammenarbeit gibt, die wir hier gar nicht berücksichtigen können.

Zum Einblick was aus dieser Zusammenarbeit entstanden ist, hier die Verknüpfung zu  
den studentischen Film- und Installationsprojekten: <https://vimeo.com/showcase/11339596> [PW: films2024]

**Riccarda Cappeller**  
wissenschaftliche Mitarbeiterin,  
Dozentin und Doktorandin am Institut für  
Städtebau und Entwerfen der  
Leibniz Universität Hannover

**Kathrin Jobczyk**  
bildende Künstlerin / Live-Szenografin /  
Videokünstlerin / Studium der Freien  
Kunst / Studium Kommunikationsdesign

## QUERVERBINDEN: VON 3D-GRAFIKSOFTWARE ÜBER KÜNSTLICHE INTELLIGENZ BIS HIN ZUR PROGRAMMIERUNG

Hanna Griepentrog

Eine Kartierung des digitalen Werkzeugraums als Voraussetzung für neue kreative Verknüpfungen

Die digitale Transformation hat den Gestaltungsprozess revolutioniert, indem sie neue Werkzeuge zur Verfügung stellt, kollektive Kreativität ermöglicht und die Art und Weise beeinflusst, wie Gestalter\*innen mit der Natur und mit Rechenprozessen interagieren. Im Sommersemester 2024 begleitete unser Team der Darstellungslehre an der TU Dresden in dem Seminar „Kunst und Kommunikation“ Studierende der Architektur und Landschaftsarchitektur dabei, ein Künstlerportfolio mit einem frei gewählten Thema und auf Basis einer großen Bandbreite an Medien und Darstellungsformen zu entwickeln. Gerade im Hinblick auf digitale Gestaltungswerkzeuge scheint es dabei endlos viele Möglichkeiten zu geben. Allein im Bereich des digitalen dreidimensionalen Gestaltens ließen sich neben der exakten, manuellen Konstruktion viele weitere Optionen nennen: 3D-Scans, generative Algorithmen, Text-to-3D KIs, kostenfreie 3D-Modelle, im VR gezeichnete oder designte Modelle, GIS-Daten, u.v.m.

Um im digitalen Feld originelle und passende Lösungen zu finden, benötigen Gestalter\*innen einen weitreichenden Überblick und bestenfalls auch die Fähigkeit zu einem gewissen Grad in fachfremde Fachbereiche wie IT, Mathematik oder Geografie einzusteigen. Als Lehrende können wir diese Prozesse unterstützen, indem wir eine Art Kartierung des digitalen Werkzeugraums vornehmen und den Studierenden zur Orientierung an die Hand geben. Gerade eine solche Übersicht über die Welt der digitalen Werkzeuge fehlt jedoch bislang weitestgehend, sodass jede Lehrperson und jede gestalterisch tätige Person gewissermaßen bei null anfangen müsste, wenn sie denn interessiert daran ist eine umfassende Orientierung zu erlangen. Außerdem zeigt sich bei den Ergebnissen, auf die ich bei meiner Recherche gestoßen bin, dass die Kartierung für die praktisch-künstlerische Anwendung bestimmten Anforderungen genügen muss. In wissenschaftlichen Artikeln finden sich beispielsweise Klassifikationsschemata für digitale Werkzeuge, doch die Unterfütterung der Kategorien mit existenten digitalen Werkzeugen bleibt offen.<sup>(1)</sup> In Tutorials und Online-Workshops andererseits werden zwar konkrete Tools besprochen, doch wenn ein Überblick gegeben wird, dann häufig nur zu einem bestimmten Themenbereich. Außerdem promoten Beiträge unter Titeln wie „The 8 Best AI Tools for Graphic Designers“ tendenziell proprietäre Werkzeuge, die Benutzerfreundlichkeit über Gestaltungsspielraum stellen. Für die kreative Praxis und die Lehre braucht es meines Erachtens sowohl einen weitreichenden Überblick zu möglichst niedrigschwellig verfügbaren digitalen Tools, als auch zusätzliche Informationen und Querverbindungen dazu: Was sind technische bzw. inhaltliche Voraussetzungen zur Benutzung? Fallen Kosten an oder gibt es vielleicht kostenfreie Alternativen? Wie lassen sich Tools kombinieren? Gibt es Best Practices oder erprobte Aufgabenstellungen?

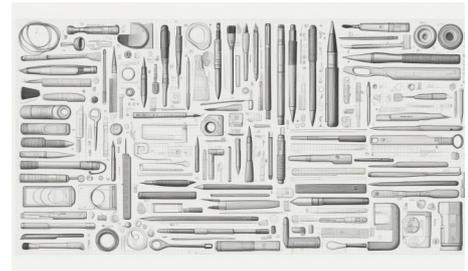
Mindestens genauso entscheidend wie die gesammelten Informationen an sich ist auch ihre Darstellung. Der Philosoph und Informationstechnikpionier Ted Nelson legt hierzu die Überlegung nahe, dass die Darstellungsform die komplexe Struktur von Wissen wiederspiegeln sollte: „Wissen [...] ist ein riesiges Gewirr von Ideen und Beweismaterialien, keine Pyramide der Wahrheit. Daher ist es für uns alle wichtig, seine Struktur zu erhalten und seine Zugänglichkeit zu verbessern“.<sup>(2)</sup>

Meine Wahl ist aus den folgenden Gründen auf das Format einer Mindmap gefallen: Zunächst fördert sie die visuelle Darstellung von Informationen, was das Gehirn dabei unterstützt, Zusammenhänge schneller zu erkennen und komplexe Inhalte leichter zu verarbeiten. Durch die Verwendung von Farben, Bildern und Schlüsselwörtern erleichtert die Mindmap das Merken und Verstehen von Informationen. Zudem ermöglicht sie eine flexible und kreative Herangehensweise, da Gedanken nicht linear, sondern in verschiedenen Verzweigungen strukturiert werden können. Diese Flexibilität fördert das assoziative Denken und erleichtert es, neue Ideen zu generieren oder bestehende Themen aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Ein weiterer Vorteil ist, dass Mindmaps sowohl im Einzel- als auch im Gruppenarbeitskontext hilfreich sind, da sie es ermöglichen, Informationen klar und übersichtlich darzustellen und so eine gemeinsame Basis für Diskussionen und Problemlösungen zu schaffen.<sup>(3)</sup>

## 02 TRANS- disziplinäre Medien & Methoden



KI-generiertes Bild, Prompt: „Mapping of digital design tools“, Stable Diffusion Online, 03.09.2024



KI-generiertes Bild, Prompt: „Illustration of digital design tools“, Stable Diffusion Online, 03.09.2024

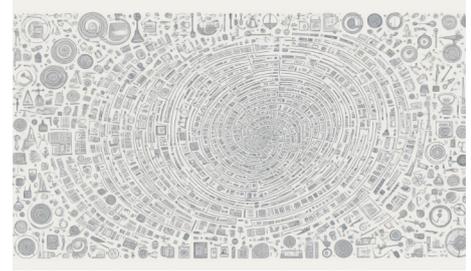
1 | Vgl. Frich, 2019 und Mrass, 2017

2 | Nelson, 1974

3 | Vgl. Z.B. Eppler, 2006, Farrand, 2002, Al-Jarf, 2009 oder Liu, 2014

Kritisiert wird unter anderem, dass Mindmaps stark von der individuellen Herangehensweise und Denkweise des Erstellers abhängen.<sup>(4)</sup> Im Fall meines Kartierungsvorschlags bedeutet das, dass er keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt: Sowohl zufällige Entdeckungen, als auch mein persönlicher Erfahrungs- und Denkhorizont liegen ihm zugrunde.

An dieser Stelle kommt die Idee der kollaborativen Weiterentwicklung ins Spiel, einer Art „Open Map“ für den digitalen Werkzeugraum. Ähnlich der „Open Street Map“ nähert man sich durch die Beteiligung vieler Menschen einem umfassenden und vollständigen Überblick immer weiter an, wobei individuelle Verzerrungen oder blinde Flecken ausgeglichen werden können. Vielleicht nicht ohne Zufall funktionieren auch gerade andere digitale Plattformen wie Wikipedia oder GitHub nach einem ähnlichen Prinzip. Der Architekturhistoriker Mario Carpo nennt das den partizipatorischen, aggregatorischen und evolutionären Charakter des digitalen Stils und stellt eine Verbindung zu Galtons Theorie und der Weisheit der Vielen her.<sup>(5)</sup> Damit auch im Bereich des Gestaltungswerkzeugraums die kollektive Intelligenz walten kann, wurde die Mindmap auf der Online-Kollaborationsplattform Miro umgesetzt.



KI-generiertes Bild, Prompt: „Drawing of a mind map of digital design tools“, Stable Diffusion Online, 03.09.2024

An dieser Stelle möchte ich nun meinen initialen Kartierungsvorschlag zum Thema „Digitale Gestaltungswerkzeuge“ vorstellen und zur kollaborativen Weiterentwicklung einladen. Die Map ist über den folgenden Link zugänglich: [https://miro.com/app/board/uXjVKtrCYD0=/?share\\_link\\_id=595763330416](https://miro.com/app/board/uXjVKtrCYD0=/?share_link_id=595763330416). Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll als Ausgangspunkt für eine gemeinsame Exploration und Diskussion dienen. Ich lade alle Interessierten herzlich ein, die Mindmap zu erkunden, zu kommentieren und aktiv zu erweitern. Mögliche Beiträge könnten sein:

- Ergänzung fehlender Tools
- Veränderung oder Ergänzung der Kategorien
- Verknüpfung von Konzepten oder Werkzeugen
- Hinzufügen von Erfahrungsberichten oder Best Practices
- Diskussion kontroverser Aspekte in den Kommentaren
- Formale oder inhaltliche Fragen in den Kommentaren

Um die Kollaboration zu strukturieren, bitte ich darum, Änderungen oder Ergänzungen kurz zu kommentieren und mit dem eigenen Namen zu versehen. So bleibt der Entstehungsprozess nachvollziehbar und es können sich Diskussionen zu einzelnen Punkten entwickeln. Die kollaborative Weiterentwicklung der Mindmap verfolgt mehrere Ziele: Zum einen die Schaffung einer möglichst umfassenden und aktuellen Übersicht zum Thema digitale Gestaltungswerkzeuge, zum anderen die Förderung des Austauschs und der Vernetzung zwischen Lehrenden und zu guter Letzt kann die Mindmap auch als Lehrmittel eingesetzt werden.

Lassen Sie uns gemeinsam die Potenziale digitaler Werkzeuge erkunden und zugleich einen kritischen Blick auf ihre Grenzen und Herausforderungen werfen. Nur so können wir Studierende bestmöglich auf eine Zukunft vorbereiten, in der digitale Kompetenzen und kreatives Denken Hand in Hand gehen. Ich bin gespannt auf Ihre Beiträge und freue mich auf einen fruchtbaren Austausch zur Zukunft digitaler Gestaltung in der künstlerischen Lehre!

4 | Vgl. Eppler, 2006. S. 206  
5 | Vgl. Carpo, 2011

## LITERATUR

Al-Jarf, R. (2009). Enhancing Freshman Students' Writing Skills with a Mind-mapping Software. Presented at 5th International Scientific Conference, eLearning and Software for Education, Bukarest.

Carpo, M. (2011). Digitaler Stil. Log, no. 23, 2011, S. 41-52. Eppler, M. J. (2006). A Comparison between Concept Maps, Mind Maps, Conceptual Diagrams, and Visual Metaphors as Complementary Tools for Knowledge Construction and Sharing. Information Visualization, 5.

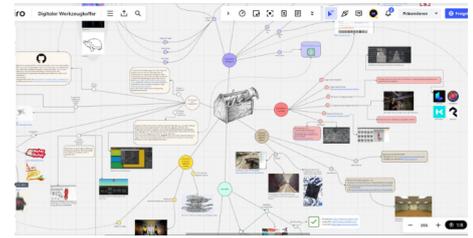
Farrand, P., Hussain, F., Hennessy, E. (2002). The efficacy of the 'mind map' study technique. Medical Education, 36(5).

Jonas Frich, Lindsay MacDonald Vermeulen, Christian Remy, Michael Mose Biskjaer, Peter Dalsgaard. (2019). Mapping the Landscape of Creativity Support Tools in HCI. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19). ACM, New York, NY, USA, 389:1-389:18.

Liu, Y., Zhao, G., Ma, G., Bo, Y. (2014). The effect of mind mapping on teaching and learning: A meta-analysis. Standard Journal of Education and Essay, 2(1).

Mrass, V., Li, M. M., Peters, C. (2017). Towards a Taxonomy of Digital Work. In ECIS 2017 Proceedings.

Nelson, Ted (1974): Computer Lib/ Dream Machines. Im Selbstverlag, USA. Zugriff unter [https://worrydream.com/refs/Nelson\\_T\\_1974\\_-\\_Computer\\_Lib,\\_Dream\\_Machines.pdf](https://worrydream.com/refs/Nelson_T_1974_-_Computer_Lib,_Dream_Machines.pdf) [abgerufen am 10.10.2024]



Screenshot von Miro-Board „Digitaler Werkzeugkoffer“ in miro, Hanna Griepentrog, 2024



KI-generiertes Bild, Prompt: „Drawing of a mind map“, Stable Diffusion Online, 03.09.2024

### Hanna Griepentrog

Diplom in Mathematik in Berlin / Studium der Bildenden Kunst in Dresden / wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Darstellungslehre, Fakultät Architektur, Technische Universität Dresden

Valerian Blos

Mit dem „Labor für Intermaterialität“ entsteht an der Universität der Künste Berlin in der Visuellen Kommunikation ein Ort zum interdisziplinären Experimentieren mit Narrativen und zum Erforschen neuer Materialitäten im Design.

Unser Verständnis von Material ist im Wandel: Anforderungen an Nachhaltigkeit, Resilienz, Interaktivität und Verfügbarkeit sind eng verzahnt mit umfassenden gesellschaftlichen Entwicklungen wie der Auflösung von Geschlechtergrenzen, dem Klimawandel und der Künstlichen Intelligenz (KI). Material ist Funktions- und Geschichtsträger in einem: Herkunft, Nachhaltigkeit und gesellschaftlicher Wandel drücken sich im Material aus.

Diese Perspektive ist derzeit jedoch kaum im klassischen Design verankert. Material dient vor allem als Träger der Funktion eines Produkts – eine Sichtweise, die akute ökologische und soziale Probleme mitverursacht.

Die Auseinandersetzung mit neuen Materialien erfordert besondere Lehrformen, die das gesamte Feld der Materialentwicklung und -programmierung, Taktilität und Ästhetik, Herkunft und (Wieder-)Verwendung sowie neue Produktions- und Handwerksformen umfassen.

Gespräche mit Studierenden haben ergeben, dass diese Entwicklungen in der aktuellen Gestaltungslehre nur unzureichend reflektiert werden. Es fehlen Orte für neue Formate und Methoden, um den „Material Turn“ in Lehre, Forschung, Praxis und Theorie zu integrieren.

In den Disziplinen des Designs besteht daher die Notwendigkeit einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Medium Material. Neue Narrative müssen her!

Das Labor an der UdK soll genau diese Zwischenräume erschließen und ein Ort zum Mischen von kritischer Masse, „Kleber“ und „Schmiermittel“ für gesellschaftliche Fragestellungen sein – angesiedelt zwischen Werkstatt und Raumlabor, Klassenraum und Ausstellungsfläche.

In offenen Projekten erforschen Studierende kritisch, interdisziplinär und eigenständig selbst gewählte Problemstellungen.

In den letzten Semestern wurde sich mit Themen wie der Materialität von Gentrifizierung, archäologischen Ausgrabungen in Berliner Trümmerbergen, der Wiederaufbereitung industrieller Abfallprodukte sowie toxischen Materialien in Kriegsgebieten auseinandergesetzt.

In ihrem Projekt „Narrative Matter“ erkundete Julia Ziener im Kontext des Kurses die Trümmerberge Berlins. Nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges wurden die großen Mengen an Schutt zu Bergen aufgetürmt und in öffentliche Parks verwandelt. Ziener begann eine archäologische Exploration und erkundete die Erdschichten dieser öffentlichen Orte. Verkohlte Backsteine und zerbrochene Keramik wurden modernen „Trümmern“ Berlins wie zum Beispiel Glasflaschen und Kaugummipapier gegenübergestellt, neu geordnet und archiviert. Zuvor unsichtbare Verbindungen zur Vergangenheit werden so plötzlich greifbar und unmittelbar spürbar.

Im Sommersemester 2024 beschäftigten wir uns besonders mit der Materialität von Katastrophen. Wir stellten uns kollektiv die Frage: Können wir die Krisen der Gegenwart durch die Linse des Designs besser verstehen und zukünftige Katastrophen gar verhindern?



Materialexperimente  
(Fotocredit: Valerian Blos)



„Narrative Matter“, Julia Ziener  
(Fotocredit: Julia Ziener)



„Narrative Matter“, Julia Ziener  
(Fotocredit: Julia Ziener)

So erforschte Emma Sokoll in ihrem Projekt „How the World Lost Time and Space“ das sogenannte Kessler-Syndrom – ein Katastrophenszenario, das durch die „Verschmutzung“ des Weltalls ausgelöst wird, bei dem Trümmer mit Satelliten kollidieren und dadurch neue Trümmer erzeugen. Die daraus resultierende Kaskade zerstört weite Teile der Satelliten in der Erdumlaufbahn. Sokoll verarbeitete den daraus folgenden Informations-Blackout in einem Video. Sie visualisierte den Ausfall von GPS mit magnetischem Ferrofluid, das eine Schifffahrtskarte korrumpiert und so symbolisch den Handel in unserer globalisierten Welt zum Erliegen bringt. In diesem Szenario werden neue Formen der Kommunikation und Mittel zur Berechnung von Zeit benötigt, die zum Beispiel mithilfe alter analoger Funktechnologien möglich wären.

Das Labor gibt Studierenden der UdK Raum für spekulatives Design und das Erforschen von Materialnarrationen. Die Disziplin der Visuellen Kommunikation dient hier als Werkzeuggeber, da sie durch ihre Kompetenz, gesellschaftliche Fragen greifbar zu machen und ansprechend zu erzählen, dringend notwendige Brücken baut.



„How the World Lost Time and Space“,  
Emma Sokoll  
(Fotocredit Valerian Blos)



„How the World Lost Time and Space“,  
Emma Sokoll  
(Fotocredit: Valerian Blos)

### **Valerian Blos**

M.A. Visuelle Kommunikation / Künstlerischer Mitarbeiter und Designforscher an der Universität der Künste Berlin in der Visuellen Kommunikation für Grundlagen der Gestaltung und neue Medien / Selbständiger Designer für Ausstellungsgestaltung und Interaktionsdesign

Christian Schmitt

Immersiv ist ein vielfältig benutzter Begriff. Ich verwende ihn für das Studio SPACE UNTOLD nicht nur aufgrund der Verwendung von VR (virtueller Realität), sondern auch, um die Herangehensweise im Entwurf nicht nur von oben nach unten respektive von aussen nach innen zu verändern, sondern den Raum von Anfang an auch von innen zu erfahren, um Raum von Anfang an als „real“ zu entwerfen, zu verstehen und zu materialisieren.

Immersion – das Eintauchen – prägt den Prozess auf vier verschiedenen Ebenen, von denen die beiden ersten erläutert werden:

- immersive IDEA
- immersive VIEW
- immersive TOUCH
- immersing CULTURE

#### IDEA – (NARRATIV / FILM)

Studierende in SPACE UNTOLD sind in ihrem letzten Semester an der Deutschen Universität in Kairo, im der der Fakultät Architektur und Urban Design. Im Studio integriere ich die facettenreiche Perspektive eines Filmemachers oder -macherin in den kreativen Entwurfsprozess und seine Darstellung. Erzählung, Storyboard und Film bieten Raum für Subkomplexität und Intuition. Sie fördern einen vertieften Sinneseindruck und eine fast synästhetische Entwicklung von räumlichen Erfahrungen und Atmosphären. Durch diese Zusammenarbeit wird das Augenmerk auf das erweiterte Konzept gerichtet. Anstatt sich von einer zu simplifizierten Idee einer Form oder Skulptur verleiten zu lassen, entwickelt das Studio ein Narrativ als erweitertes Konzept und spekulative Grundlage für den architektonischen Entwurf. Der rote Faden des Storyboards prägt den Prozess und das Ergebnis, dass in einem Film zusammengefügt wird. Schritt für Schritt werden (VIEW) die gelernte Wahrnehmung und Darstellung, (TOUCH) der Einfluss des verwendeten Materials auf Idee und Projekt zusammengeführt – jenseits der üblichen Bilder und Architekturmodelle. Der Dialog mit einem Filmemacher im Studio motiviert die Studentinnen und Studenten Architektur als narrative räumliche Sequenz zu materialisieren. Er trainiert die Intuition und das Begreifen von Raum in Material, Bewegung und Emotion und fördert so eine einzigartige und persönliche Atmosphäre in den Projekten. Der narrative Fokus bereichert das Design zudem in Bezug auf Konstruktion, Ort oder Materialität. Durch die cineastische Linse verändern sich nicht nur die Wahrnehmung, sondern auch deren architektonische und „zeichnerische“ Darstellung.

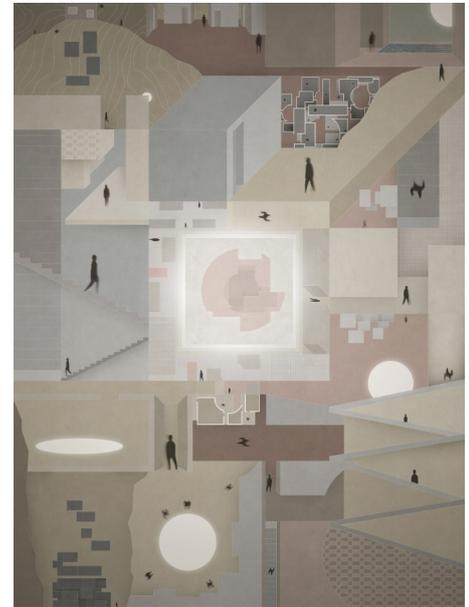
Zuvor erlernte Herangehensweisen werden hinterfragt und Student:innen lernen am Ende ihres Studiums über Komfortzonen hinauszugehen, um Raum, Zeit und Material neu zu denken. Die Kombination aus IDEA + VIEW versteht und materialisiert Architektur als räumliche Abfolge, wobei die Studierenden in einen kritischen Dialog mit einer anderen kreativen Disziplin treten, um eine einzigartige und persönliche Atmosphäre in ihren Projekten zu entwickeln.

Die Entwicklung eines „roten Fadens“ anstatt nur eines „Konzepts“ bietet das Potenzial für Subkomplexität, verschiedene Erzählstränge und fördert eine tiefere Auseinandersetzung mit räumlichen Erfahrungen und Atmosphären.

#### VIEW (WAHRNEHMUNG / RAUM ERFAHREN)

Die filmische (IDEA) und die virtuelle respektive räumliche (VIEW) Immersion bereichern das Verständnis von digitalen Architekturmodellen, indem es deren Erkundung in drei und sogar vier Dimensionen ermöglicht. Dieses Eintauchen überbrückt die Lücke zwischen digitalen Modellen und ihrer traditionellen zweidimensionalen Wahrnehmung. Pallasmaa schreibt in seinem Buch *The Eyes of the Skin* „We have an astonishing capacity to perceive and grasp unconsciously and peripherally complex environmental entities and atmospheres“ (Pallasmaa, 2012).

Wenn ich als Architekt eingedenk dieser latenten Kritik einen Blick auf die Darstellung von Raum in der Kunst werfe erkenne ich zunächst Meilensteine in der Darstellung von Raum. Von ägyptischen Grabmalereien über mittelalterliche Hochaltäre hin wurde Raum flach dargestellt. Erst in der Renaissance entwickelte sich eine optische



Experience Collage, 2023 (Students: Bishoy Tarek, Malak Ayman, Omar El Remissy)

korrekte Perspektive mit zentralem Fluchtpunkt. Das Bild wurde räumlich. Es ist augenfällig, dass Raffaels „Die Schule von Athen“ Perspektive und der darin illustrierte Raum auf diese einzige Perspektive komponiert respektive konstruiert wurde. Die Tiefenwirkung der zweidimensionalen Darstellung des dreidimensionalen Raums ist ins Extreme überhöht (03).

Doch was wurde aus dem restlichen Raum, der auf einen einzigen Raumeindruck von vielen eingefangen und reduziert wurde?

Die Darstellung von Raum als die Reduktion von Dreidimensionalität in einem zweidimensionalen Konstrukt erweitert zunächst unsere Möglichkeiten zur Darstellung von Raum. Gleichzeitig reduziert die selektierte Darstellung von wenigen räumlichen Eindrücken in selektiven Bildern, die Art und Weise wie wir Raum wirklich erleben. Für eine sequentielle (narrative) und immersive Erfahrung müssten wir nicht auch die alternativen Raumeindrücke zeigen oder zumindest berücksichtigen? Multiple Darstellungen für einen einzigen Raum? Ein zweidimensionales Multiversum eines dreidimensionalen Raumes! Modelle – analog wie digital – versuchen diese Kluft der Wahrnehmung zu mit unterschiedlichen Informationsgehalten (Massstäben) zu überbrücken.

In der bildenden Kunst zeigt drei Jahrhunderte später Caspar David Friedrich in Mönch am Meer (04) eine räumliche Tiefe in einer beinahe hypnotisch flachen Komposition. Die eigentliche Tiefe entsteht erst im Dialog mit dem Betrachter. Mark Rothko beweist in seinen monochromen Kompositionen (05) wie ein flächiges Bild und eine fast eindimensionale Komposition maximale Tiefe erzeugen kann, die den Betrachter beinahe selbst in das Bild zieht.

Auch die Abwendung von der einzelnen Perspektive hin zu multiperspektivischen Komposition in einem Bild während des Kubismus (06) zeigt einen Wandel in der künstlerischen Ausdrucksweise und stellte die Wahrnehmung der Betrachter auf tiefgreifende Weise in Frage. Die Leinwand wurde zu einem Patchwork von Blickwinkeln und zwang den Betrachter beinahe, sich dynamischer und immersiver mit dem Werk auseinanderzusetzen. (Schmitt, Banna, Mohamed 2024).

In diesem entscheidenden Moment sahen sich sowohl Künstler als auch Betrachter einem neuen visuellen Ausdruck gegenüber. Die Herausforderung bestand nun einerseits darin, diesen Abschied zu akzeptieren, andererseits auch darin, die eigene Wahrnehmung an die gleichzeitige Darstellung unterschiedlicher Perspektiven innerhalb einer einzigen künstlerischen Schöpfung anzupassen. Die Auswirkungen dieses Wandels hallten durch die Kunstwelt und eröffneten neue Möglichkeiten, die den Weg für eine weitere Erkundung der räumlichen Darstellung in den kommenden Jahren ebneten. Im Sinne einer sich verändernden Darstellung und gleichzeitig einem wachsenden Verständnis des Betrachters im Laufe der Jahrhunderte (Entdeckung der Perspektive, Bild, Film, Installation, Kino) wie können oder sollen wir Raum denken, entwickeln und darstellen, bevor wir ihn – gebaut – wirklich erleben?

Wie lässt sich Olafur Eliassons Installation entwerfen und darstellen, in der er die Beziehung zwischen Wahrnehmung, Atmosphäre und der Erfahrung von Raum (07) mit Nebel und Licht in einem Raum durch sensorische Interaktionen und die Teilnahme des Publikums erforschte?

#### RAUM ERFAHREN STATT ZEICHEN

Architekturstudierende werden darin geschult, über Maßstäbe und Darstellungen hinweg zu denken. Zeichnungen und Modelle sind grundlegende Bestandteile des Werkzeugkastens eines Architekten. SPACE UNTOLD weicht teils von dieser Konvention ab, indem die Perspektive von „oben“ hin zu einer von „innen“ verändert wird. Folglich untersucht das Studio die Erfahrung eines architektonischen Modells mit der Möglichkeit, das dreidimensionale Modell mit VR-Devices zu erkunden. Dies ermöglichte es uns, fast vollständig in die Projekte einzutauchen (10). Bereits Pallasmaa betont, dass die unbewusste periphere Wahrnehmung die retinalen Gestalten in räumliche und körperliche Erfahrungen verwandelt. „Unconscious peripheral perception transforms retinal gestalt into spatial and bodily experiences. Peripheral vision integrates us with space, while focused vision pushes us out of the space making us mere spectators.“ (Pallasmaa, 2012).

Obwohl VR hauptsächlich die visuellen Sinne aktiviert, ist die resultierende Erfahrung im Vergleich zu konventionellen Bildern und Plänen, die „in ihrer Missachtung des peripheren Sichtfeldes“ unsere Wahrnehmung und unser Verständnis einschränken, deutlich. Im Gestaltungsprozess wird VR helfen, räumliche Wahrnehmung zu verbessern und gleichzeitig die Art und Weise seiner architektonischen Darstellung erneut zu überdenken.



links: Abbildung 2, Herbert Bayer, Lonely Metropolitan, 1932

rechts: Abbildung 3, Raffaello, School of Athens, 1511



links: Abbildung 4, Caspar David Friedrich, Mönch am Meer, 1810

rechts: Abbildung 5, Mark Rothko, Untitled Black on Grey, 1970



links: Abbildung 6, Pablo Picasso: dans un Fauteuil, 1910

rechts: Abbildung 7, Olafur Eliasson: In real life, Tate Modern 2019, Foto Christian Schmitt

Cineastisch ist der Perspektivwechsel von oben nach innen in der Szene in *The Shining* besonders bezeichnend. Jack Nicholson blickt von oben auf das Modell des Heckenlabyrinth (09), als könnte er von aussen erkennen, was sich darin abspielt. Neben der unheilvollen Szenerie die sich dadurch für die Ereignisse im Inneren des Overlook Hotels aufbaut, repräsentieren beide Bilder auch mögliche (stereotype) Positionen der Architekt:in dar, die wir im Studio beide einnehmen. Einerseits innere Erleben (08) andererseits die starre, planende Perspektive von oben (09).

Die Abkehr von im Studium gelernten God Perspective hin zu einer erlebten Perspektive ermöglicht es, Virtual Reality (VR) nicht nur als Darstellungswerkzeug zu nutzen, sondern es als integralen Bestandteil des Designprozesses zu verstehen. Dadurch wird der Entwurfsprozess der Architektur, die wir uns vorstellen, nicht nur erleichtert, sondern auch in jeder Phase und jedem Ort des Projektes mitgestaltet und antizipiert. Dieser Wechsel intensiviert das Erleben des Raums im Sinne einer erlebbaren Choreografie und geht damit über das traditionelle Inszenieren von architektonischen Illustrationen hinaus.

Virtual Reality ist nicht nur eine Alternative zu Zeichnung und insbesondere zum Modellbau für eine kommende Präsentation, sondern ein echtes Werkzeug im Entwurfsprozess, auch wenn Softwarehersteller in der Architektur noch Schwierigkeiten mit den Schnittstellen haben. Der virtuelle Raum ermöglicht es uns, unsere Ideen immersiven und ganzheitlich zu erkunden, kontinuierlich zu verändern und zu verfeinern. Das Ziel ist, den Entwurfsprozess nicht auf einen linearen Verlauf bis zur Präsentation reduziert ist, sondern ihn durch fortlaufende Interaktion mit der virtuellen Umgebung zu reflektieren. So kann eine Synthese zwischen dem Vorstellbaren und dem (virtuell) Greifbaren geschaffen werden. (10 und 11)

In diesem Zusammenhang sollten man zwischen virtuellen und digitalen Zeichenwerkzeuge unterscheiden. In der Konzept- und Entwurfsphase sollten immersive Werkzeuge bevorzugt werden, die eine dreidimensionale Wahrnehmung des Raums über Head-Mounted Displays (HMD) ermöglichen. Übliche CAD- oder 3D-Zeichenwerkzeuge, die während der primären Verarbeitung nur eine Abstraktion auf einem zweidimensionalen Bildschirm zulassen, sollten vermieden werden (Mrokon, 2023).

Durch den Einsatz von Film (IDEA) und das Erkunden mittels Virtual Reality VR (VIEW) gestalten wir Raum, beeinflussen seine Wahrnehmung und entfalten seine architektonische Darstellung auf neue Weise. VR erweitert die Möglichkeiten digitaler Architekturmodelle, indem es immersive Erfahrung die Erfahrung in drei Dimensionen bietet. So wird es nicht nur zu einem Werkzeug zur Visualisierung, sondern auch zu einem integralen Bestandteil des Entwurfsprozesses, der es erlaubt, Räume intensiver zu erleben und deren Wirkung dynamisch zu erkunden und anzupassen.

Die doppelte Immersion fördert intuitive und erfahrungsbasierte Ansätze, indem sie nicht nur visuelle, sondern auch räumliche und narrative Dimensionen in den Entwurfsprozess integriert. Durch den Diskurs mit der Filmdisziplin – insbesondere durch Erzählung und Spekulation – eröffnet das Studio eine tiefere Reflexion über Raum, Zeit und Materialität.

Wer oder was die zukünftigen Protagonisten in Gesellschaft, Kultur und Architektur sein werden, bleibt spannend zu beobachten. Die Antwort darauf wird sich durch die Zusammenarbeit kreativer Disziplinen und das ständige Hinterfragen unserer Wahrnehmung und Gestaltung von Raum herauskristallisieren.

Wir werden sehen!

SPACE UNTOLD (@architectureuntold) in Zusammenarbeit mit dem Filmemacher Pedro Rocha (@pedromelorocho), intersecting film, media, architecture and art. Design Studios: Space Untold (Frühlingssemester 2024), Sacred Untold (Frühlingssemester 2023)

Team: Prof. Christian Schmitt

Assistenten: Nouran Zakaria, Christiane Banna, Marwa Atef, Sherif Samir, Marwa Ali, Agathon Mussa, Mohammed Omar

Credits Bild

© Images if not mentioned otherwise: Christian Schmitt 2023 + 2024

© Text: Christian Schmitt



Abbildungen 8 und 9:  
Stanley Kubrick: *The Shining*, 1997



Abbildung 10: Engaging in an immersive experience of the sacred space using VR, Studio SACRED UNTOLD, 2023



Abbildung 11: Inside a virtually created space Project Perception, Studio SACRED UNTOLD, 2023 (Students: Bishoy Tarek, Malak Ayman, Omar El Remissy)

## LITERATUR

- Bêka, I., & Lemoine, L. (2023). The emotional power of space: 12 conversations with architects. Bêka & Partners Publishers
- Bermudez, J. (Ed.). (2015). Transcending Architecture. Catholic University of America Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt130h9f6>
- Böhme, G. (2017). Atmospheric Architectures: The Aesthetics of Felt Spaces. Bloomsbury Academic.
- Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of perception: A study in the philosophy of art (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Mrokon, T. (2023). Immersive Raumlehre im Rahmen eines Entwurfsmoduls. <https://architekturinstitut.hs-mainz.de/projects/immersive-raumlehre>
- Pallasmaa, J. (2012). The eyes of the skin: Architecture and the Senses. John Wiley & Sons
- Schmitt, C., Garrido, F., & Brum, R. (2022). Digital Imperfection in Moving onwards Methodological explorations EAR 37 (Edinburgh Architecture Research, 36-48, <https://doi.org/10.2218/ear.2022.6653>)
- Schmitt, C., Banna, C., & Mohamed, N. (2024). Space Untold: Immersive Design Methodologies Utopian & Sacred Architecture Studies 2023, IEREK - Springer
- Zumthor, P. (2006). Atmospheres. Architectural Environments - Surrounding Object, Birkhäuser Verlag AG Basel



Abbildung 12: Students presenting their project in Studio SACRED UNTOLD with VR, 2023

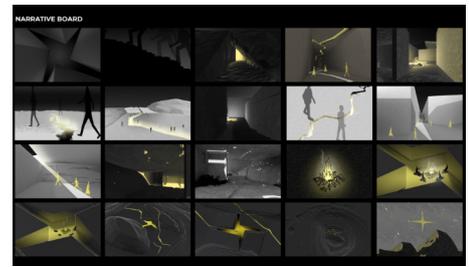


Abbildung 14: Students presenting their project in Studio SPACE UNTOLD, 2024 (Students: Kenzy Mohamed, Rahma Fawzy, Mai Mahmoud, Omar Hashem)



FILM: <https://vimeo.com/965363715>

**Christian Schmitt**  
Associate Professor GUC Deutsche Universität in Kairo/Berlin / Alumni ETH Zürich / Architekturstudium, Technische Universität Darmstadt

## MIT KOLLEKTIVEM DRIVE IM INSTITUTIONELLEN RAHMEN

## 03 Formen der künstlerischen Lehre & Forschung

Markus Zimmermann

Entstehung der Ausstellungsarchitektur TRANSFORMER im Senckenberg Naturmuseum in Frankfurt

Von März 2021 bis Januar 2024 war ich Teil eines von BMBF-Mitteln geförderten Forschungsprojektes am Naturmuseum Senckenberg in Frankfurt. Ein Ziel von „Temporäre Permanenz“ war es, die Besucher\*innen auf empathische Weise mit den Bedrohungen durch die schwindende Biodiversität vertraut zu machen.

Als Ausgangspunkt diente die Dauerausstellung um das Korallenriff und dessen Lebensraum. Diese sollte mit Perspektiven aus Gesellschaft, Kunst und Wissenschaft ergänzt und somit aktualisiert werden.

Meine Aufgabe war es, für die Interventionen der genannten drei Perspektiven ein flexibles Ausstellungsdisplay zu entwickeln. Das Display sollte noch dazu ein Prototyp sein: im besten Falle würde es in anderen Dauerausstellungsräumen des Senckenbergmuseums oder gar in anderen Museen eingesetzt. Der Grund, warum ich gefragt wurde und nicht ein Architektur- oder Designbüro, liegt in meiner künstlerischen Praxis begründet, welche stets von den Ressourcen des jeweiligen Ortes ausgeht. Die Ausstellungsmöbel sollten das Thema des Projektes reflektieren, gleichzeitig wurde jemand gebraucht, der die komplexen und teilweise etwas starren Strukturen der Institution zum Schwingen bringen kann. Zusammen mit Kurator\*innen, Wissenschaftler\*innen und Vermittler\*innen entwickelte ich eine mehrteilige, modulare und stets erweiterbare Ausstellungsarchitektur, die den Namen TRANSFORMER erhielt.

Für den Bau des TRANSFORMERS verwendete ich fast ausschließlich Material aus den Lagern und Archiven oder kaufte bei diversen Materialinitiativen der Republik ein. Ich bekam ein großes Studio im Museumskomplex und einen 24h-Stunden-Zugang-Chip. Auf einmal war ich Teil der Institution. Als initiativ und selbstbestimmt agierender Künstler löste meine Anwesenheit die unterschiedlichsten Reaktionen aus und setzte neue Prozesse in Gang. Dieses fast dreijährige Projekt am Senckenberg Naturmuseum mit etlichen darin involvierten Personen hätte ich ohne meine Erfahrungen aus kollektiver Arbeit innerhalb Künstler\*innenkollektive so nicht meistern können.

Seit 2015 bin ich Mitglied des Künstler\*innenkollektivs Art Ashram. Art Ashram besteht aus einem festen Kern von fünf Künstler\*innen. Für jedes neue Projekt versuchen wir Künstler\*innen einzuladen, welche noch nie bei einem Projekt mitgewirkt haben. Bei der Planung und Realisierung arbeiten alle Künstler\*innen des jeweiligen Projektes gleichrangig, ohne hierarchische Abstufungen zusammen.

Als Kollektiv begreifen wir unsere Ideen und Fähigkeiten als wirtschaftliche Produktionsmittel. Diese stellen wir uns innerhalb der Gruppe gegenseitig zur Verfügung und gestalten so ein eigenständiges Werk, welches über die Grenzen des Individuellen hinausgeht.

In unseren Projekten versuchen wir, das Publikum aktiv in die Produktion des Kunstwerkes mit einzubinden. Oft sprechen wir davon, dass wir die Besucher\*innen für die Zeit der Aktion zu Komplizen machen. So haben bei der Aktion „One Night Ashram“ die Besucher\*innen erst aus einer Sammlung von Keramikobjekten mit Hilfe von Klebepunkten ihr Lieblingsobjekt ausgewählt. Danach wurden sie selbst aktiv, indem sie das ausgewählte Objekt durch ihrer eigenen Hände Arbeit vervielfältigt haben. Hierfür wurden die Tische und Vitrinen, auf denen die Keramikobjekte präsentiert waren, umgekippt und neu montiert und dienten dann als Werkbänke, auf denen produziert wurde.



Art Ashram: *Future Fossils Factory*, 2022  
Projekt mit der Pestalozzi-Oberschule Hannover für die documenta fifteen in Kassel



Entstehung des Transformer im Naturmuseum Senckenberg, Frankfurt am Main

Durch das Arbeiten innerhalb von Kollektiven habe ich gelernt, mein Ego zurückzustellen. Das ist für eine\*n Künstler\*in wohl eher ungewöhnlich, es erschien mir in der Zusammenarbeit in einer so großen Institution wie dem Senckenberg geradezu notwendig. In einer Gruppensituation ziehe ich es immer vor, auf -aus meiner Sicht- gute Vorschläge einzugehen, als mich gegen schlechte Vorschläge auszusprechen. Letzteres kostet Zeit und Energie und gleichzeitig besteht die Gefahr, dass sich eine Argumentation erhitzt und persönlich wird. Ich vertraue immer darauf dass, meine Gesprächspartner\*innen, es „gut meinen“ und ihr Denken und Handeln in den Dienst der Sache stellen. Gesten der Macht und Selbstbehauptung versuche ich mit Humor zu nehmen oder charmant zu ignorieren.

Ganz egal ob es sich um eine Installation, eine Performance oder ein Möbelstück handelt, bei der Realisierung eines Projektes gilt: Diejenigen, welche gerade vor Ort sind bestimmen die Arbeit, also nehmen maßgeblich Einfluss auf ihr Wesen und Erscheinungsbild. Die gerade nicht da sind, schenken ihr Vertrauen den gerade Anwesenden. Kommen sie dann später hinzu, schauen sie mit Wohlwollen auf das Entstandene und äußern sich konstruktiv kritisch.

So versuchen alle am Projekt beteiligten Künstler\*innen von Art Ashram im Vorfeld durch gemeinsame Gespräche zu einem groben Plan zu kommen. Das kann auch ein gemeinsames Bild oder Narrativ sein. Dieser Plan wird aber nicht 1 zu 1 umgesetzt, sondern der Prozess bleibt bis zum Ende hin offen. Einflüsse, Intuitionen und Entscheidungen können bis zur letzten Minute auf das Werk einwirken.

Was nach unserer Definition erfolgreiche Kollektive kennzeichnet, ist die Fähigkeit ihrer Mitglieder im Modus der Verbundenheit zu agieren. Dabei geht es auch darum, gemeinsame Lösungen zu finden, wenn man erst einmal nicht einer Meinung ist oder auf persönlicher Ebene nicht so viel miteinander anfangen kann.

Das am Senckenberg Naturmuseum entstandene Produkt, also das Ausstellungsmöbel TRANSFORMER kann nach den vergangenen zwei Jahren der Verifizierung und Evaluation durch Laien und Experten mit dem Adjektiv „prototypisch“ versehen werden.

Kann nicht auch der, durch eine\*n Künstler\*in katalysierte Prozess ebenso ein Prototyp sein?

Besonders wenn diese Person im Modus der Verbundenheit agiert?

Für mich sind solche Modelle des Zusammenarbeitens nicht nur innerhalb des Kultur- oder Wissenschaftsbetriebes wertvoll und fruchtbar, sondern auch vor dem Hintergrund einer sich immer stärker polarisierenden Gesellschaft relevant.



*Transformer* (Modell 1:10) 2022  
Holzleisten und Plexiglas  
25 x 18 x 18 cm

**Markus Zimmermann**

Bildender Künstler, Ausstellungsarchitekt und Mitglied des Künstler\*innenkollektivs Art Ashram / Lehrbeauftragter am Institut für Kunstpädagogik der Justus-Liebig-Universität Gießen

Barbara Strandke

Textilkunst als Mittel der Interaktion, Kommunikation und Zusammenarbeit

### AUSGANGSSITUATION

Die europäische Landschaftskonvention definiert Landschaften als essenziellen Bestandteil des europäischen Natur- und Kulturerbes. Die Konvention definiert Landschaft als einen durch natürliche und menschliche Einflüsse geprägten Raum, der vom Menschen als solcher bewusst wahrgenommen wird. Dabei wird Landschaft nicht nur passiv erfahren, sondern sozial konstruiert und unterliegt einem fortlaufenden Wandel.(1) Dieser Landschaftsbegriff orientiert sich am Verständnis von Maurice Merleau-Ponty, der Wahrnehmung als einen Prozess beschreibt, der sowohl konstruktive als auch responsive Elemente integriert. Demnach ist der Mensch nicht nur Empfänger von Sinnesdaten, sondern aktiv an der Gestaltung seiner Wahrnehmungswelt beteiligt.(2)

Der fortschreitende Klimawandel verstärkt den Transformationsprozess von Landschaften erheblich. Eine adäquate Erfassung und Analyse der damit verbundenen Veränderungen erfordert eine globale Ausrichtung des Landschaftsdiskurses und den Austausch mit Ländern außerhalb Europas.(3) Dies impliziert die Anwendung eines interdisziplinären Ansatzes in der künstlerischen Forschung, der darauf abzielt, andere Wissenschaftsbereiche zu integrieren, um auf diese Weise zu neuen Erkenntnissen zu gelangen.

### LANDSCHAFTSKOMMUNIKATION

Gemäß den Kulturwissenschaftlern Kennett Anders und Lars Fischer umfasst der Begriff der „Landschaftskommunikation“ die Analyse und Gestaltung kulturlandschaftlicher Diskurse. In diesem Zusammenhang wird Landschaft als menschlicher Lebensraum definiert, den sich der Mensch aneignet, indem er mit ihm interagiert. Landschaft ist dabei sowohl Gegenstand wissenschaftlicher Forschung als auch Gegenstand künstlerischer Auseinandersetzung, die auf eine kollektive Wissensproduktion abzielt.(4)

In diesem Kontext nimmt Kunst eine erweiterte Position im Verhältnis zu wissenschaftlichen und politischen Diskursen ein. Sie ermöglicht die Umsetzung naturwissenschaftlicher Erkenntnisse in konkrete Maßnahmen. Diese These wird von Künstlern wie Hermann Josef Hack und Andreas Pohlmann mit dem Slogan "Only art will change climate change!" unterstrichen.(5) Die Notwendigkeit einer engen Zusammenarbeit zwischen Kunst und Wissenschaft im Angesicht globaler Herausforderungen wie dem Klimawandel bildet den Ausgangspunkt ihrer Arbeit.

### KÜNSTLERISCHE FORSCHUNG

#### *Textilkunst und Landschaft*

Ein Beispiel für eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Landschaftsbegriff ist die Textilkollage „Blick auf Damaskus“ der Autorin. Sie bezieht sich auf die Vedute „St. Peter am Kammersberg“ von Valentin Gappnigg aus dem Jahr 1701, die einen ehemaligen Besitz des Hochstifts Freising zeigt (vgl. Abb. 1 und Abb. 2).

Die Arbeit „Blick auf Damaskus“ greift Elemente der Veduten von Gappnigg auf, verändert diese jedoch durch die Wahl der Stoffe und Farben. Die Textilkollage wurde mit Tareez Stoffen aus der Kollektion von Safaa Helwa entwickelt.(6) Die Stoffe repräsentieren eine traditionelle Stickereikunst, deren Motive sich auf die palästinensische Landschaft beziehen und somit eng mit der palästinensischen Identität verbunden sind.

Textilkunst ist zudem von kunst- und kulturgeschichtlicher Relevanz, da sie Veränderungen in der Produktion, Wertschätzung sowie den soziokulturellen Kontexten widerspiegelt. Dennoch fehlt es bisher an einer umfassenden kunstwissenschaftlichen Analyse ihrer Inhalte.(7) Untersuchungen weisen darauf hin, dass der Nahe und Mittlere Osten entscheidend zur Entwicklung dieser Kunstform beigetragen hat.



Abbildung 1: Valentin Gappnigg, St. Peter am Kammersberg, auf Leinwand aufgezo-gen, 46 x 110 cm, 1701, sign. u. dat.; Quelle: Diözesanmuseum Freising P 393, Fotografie Walter Bayer



Abbildung 2: Barbara Standke, „Blick auf Damaskus“, Textil auf Textil, Maße ca. 95 cm x 205 cm, 2023, Fotografie Barbara Standke

So wurde 2010 etwa die Knüpftradition „Tatreez“ als immaterielles Kulturerbe von der UNESCO anerkannt.(8) Die Vedute von Gappnigg wurde unter Einbeziehung der verwendeten Materialien transformiert und in einen zeitgenössischen Kontext integriert, wodurch eine Neuinterpretation des ursprünglichen Werkes entstand.

### Analogregion

Die visuellen Darstellungen von Analogregionen von Freising dienen als Ausgangspunkt für die anschließende Interaktion mit dem Textilwerk in Kulturlandschaften außerhalb Europas (vgl. Abb. 3). Bei Analogregionen werden Regionen analysiert, die heute schon das Klima aufweisen, das für die ausgesuchte Region erst in ferner Zukunft zu erwarten ist.(9) Dabei wird Algerien als fiktive Analogregion für St. Peter am Kammersberg betrachtet, um ein zukünftiges Klimaszenario zu visualisieren. Dies demonstriert zum einen den integrativen Charakter der künstlerischen Forschung und zum anderen die Möglichkeit einer Weiterentwicklung der Analogregionen Freisings im globalen und zeitlichen Kontext. Die extremen Hitzesommer der vergangenen Jahre in Deutschland erweitern den Blickwinkel zu Ländern, die regelmäßig mit den Auswirkungen von Dürren und Hitzewellen konfrontiert sind. Das textile Werk „Blick auf Damaskus“ nutzt dabei die periphere Position, die der künstlerischen Disziplin Textilkunst innewohnt, (10) für eine weiterführende Betrachtung der naturwissenschaftlich geprägten Kommunikation über den Klimawandel.(11) In Interaktionen des Textilwerks mit realen Landschaften und Menschen, die von Landschaftsveränderungen betroffen sind, wie etwa durch Waldbrände, erweitert sich das textile Landschaftsbild geografisch und thematisch (vgl. Abb. 4). Die textile Arbeit wird zum „Slow Object“ im Kontrast zu den rasanten Veränderungen der Kulturlandschaften durch den Menschen.(12)

### WORKSHOPS IN KOOPERATION MIT DER DEUTSCHEN BOTSCHAFT ALGIER UND DAS MODELL „ARCHITECTURE OF INTERACTION“

Um die Kommunikation über die Interaktion zwischen Textilwerk, Menschen und Kulturlandschaften zu vertiefen wurde in Zusammenarbeit mit der Deutschen Botschaft Algerien mehrstündige Online-Workshops mit algerischen Studierenden und Lehrenden durchgeführt.(13) Im Rahmen der Veranstaltung wurde die Aktion mit dem Textilwerk in Algerien thematisiert. Die Teilnehmenden erstellten eigene Videos, um die Interaktion und Kommunikation über den Klimawandel weiterzuführen. Der künstlerische Diskurs bot die Möglichkeit, ökologische Fragestellungen zu thematisieren, zu reflektieren und dadurch einen Beitrag zu leisten, um die Zivilgesellschaft zu fördern und zu stärken.(14)

Die Workshops basieren auf dem von Best et al. entwickelten Modell der „Architecture of Interaction“. Dieses Modell bietet ein visuelles Bild für interaktive Kunstprojekte. Ein wesentliches Charakteristikum dieses Modells besteht darin, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer während des künstlerischen Schaffensprozesses die Möglichkeit erhalten, sich als Mitautorinnen und Mitautoren des Werkes zu betätigen, indem sie eigene Interaktionsweisen entwickeln.(15)

Die Zusammenarbeit und die Einbindung persönlicher Geschichten der Workshopteilnehmenden führte zur Produktion eines Beitragsvideos, das künstlerische Forschung als kollektiven Prozess verdeutlicht (vgl. Abb. 5). Damit wurde die Prozesshaftigkeit interaktiver Kunstwerke betont, wobei nicht nur die Ergebnisse, sondern insbesondere der Austausch und das gemeinsame Schaffen in den Vordergrund gerückt wurden.

### SCHLUSSBETRACHTUNG

Das hier vorgestellte Beispiel veranschaulicht, dass künstlerische Forschung sowohl bei der ausführenden Künstlerin als auch bei den Teilnehmenden zu neuen Erkenntnissen geführt hat. Die Transformation der Vedute aus dem 17. Jahrhundert durch Textilkunst diente als Medium für einen Austausch zwischen der Initiatorin und den Teilnehmenden. Im Rahmen dessen konnten abstrakte Begriffe wie „Landschaft“ und deren Veränderung durch den haptischen Reiz des Materials greifbar und verständlich gemacht werden. Die Workshops demonstrierten, dass die Erkenntnisse der künstlerischen Forschung auch von Teilnehmenden ohne künstlerische Ausbildung genutzt werden konnten.

Im Rahmen weiterführender Workshops wurde darüber hinaus die Anwendbarkeit der Methode der künstlerischen Forschung sowie des Modells „Architecture of Interaction“ in Deutschland und Algerien demonstriert.(16)

Freising WKS rcp85 lim 200

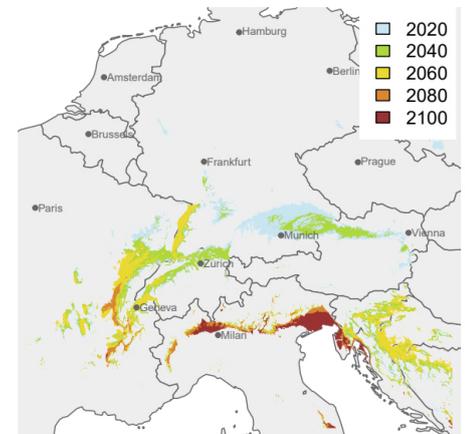


Abbildung 3: Analogregion Freising bei einem harten Klimawandel (RCP 8.5) bis 2100; Quelle: [www.lwf.bayern.de/bodenklima/baumartenwahl/068395/index.php](http://www.lwf.bayern.de/bodenklima/baumartenwahl/068395/index.php)



Abbildung 4: Die Textilcollage "Blick auf Damaskus" vor dem Djurdjura, der ein Gebirgszug des Tellatlas ist. Das Gebiet, geprägt durch den Anbau von Olivenbäumen, wurde durch ein Feuer im Sommer 2021 vollständig zerstört. Gehalten wird die Textilcollage von Bewohnern der Gegend, 2023, Fotografie Barbara Standke

## LITERATUR

- 1 vgl. Europarat. (2000). SEV 176–Europäisches Landschaftsübereinkommen. <https://rm.coe.int/1680080630>, zuletzt geprüft am 25.09.2024
- 2 vgl. Schürmann, E., Turrell, J., & Merleau-Ponty, M. (2000). Erscheinen und Wahrnehmen: Eine vergleichende Studie zur Kunst von James Turrell und der Philosophie Merleau-Pontys. Fink.
- 3 vgl. Walker, G., King, D., Griese, F., & Walker, G. (2008). Ganz heiss: Die Herausforderung des Klimawandels. Berlin-Verlag.
- 4 vgl. Anders, K., & Fischer, L. (2020). Landschaftskommunikation: Ein kleines Handbuch. Oekom, S. 15.
- 5 vgl. Ullrich, W. (2023). Hermann Josef Hack und Andreas Pohlmann Only Art Will Change Climate Change. *Kunstforum*, 292, 174–183.
- 6 vgl. Helwa, S. (2024). Tatreerz: Die Renaissance des Bestickten Gewandes – Safaa Modesalon. <https://safaamodesalon.com/tatreerz-die-renaissance-des-bestickten-gewandes/>, zuletzt am 23.07.2024
- 7 vgl. Jonischkies, 1993, S. 91–96.
- 8 vgl. Tomes, J. (2018). Traditionelle Stickerei „Tatreerz“: Gestickte Botschaften aus Palästina. Traditionelle Stickerei „Tatreerz“: Gestickte Botschaften aus Palästina. <https://de.qantara.de/inhalt/traditionelle-stickerei-tatreerz-gestickte-botschaften-aus-palaestina>, zuletzt am 23.07.2024
- 9 vgl. Kölling, C., & Zimmermann, L. (2014). Klimawandel gestern und morgen. [https://www.lwf.bayern.de/mam/cms04/wissenstransfer/dateien/a99\\_klimawandel\\_gestern\\_und\\_morgen\\_bf\\_geschuetzt.pdf](https://www.lwf.bayern.de/mam/cms04/wissenstransfer/dateien/a99_klimawandel_gestern_und_morgen_bf_geschuetzt.pdf), zuletzt am 23.07.2024
- 10 vgl. Bodin, C. (2020, Juli). Fesselnde Fäden. *art, das Kunstmagazin*, S. 30–35.
- 11 vgl. Brinker, L.-S. (2024). Effiziente Ansätze in der Klimakommunikation. *Umweltbundesamt*. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/effiziente-ansaetze-in-der-klimakommunikation>, zuletzt am 23.07.2024
- 12 vgl. Reheis, F. (1998). Die Kreativität der Langsamkeit: Neuer Wohlstand durch Entschleunigung (2., überarb. und erg. Aufl). *Wiss. Buchges.*
- 13 vgl. Lauter, E. (2024). Klimawandel und Ich. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=833652858800451&set=a.249843990514677>, zuletzt am 23.07.2024
- 14 vgl. Hassenforder, E., Smajgl, A., & Ward, J. (2015). Towards understanding participatory processes: Framework, application and results. *Journal of Environmental Management*, 157, 84–95. <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2015.04.012>, zuletzt am 23.07.2024
- 15 vgl. Best, A., Dröge, Y., Wendel, N., Gansterer, L., Hellings, M., Kuitenbrower, K., & Kuitenbrower, K. (2009). Architecture of Interaction. *ArchitectureofInteraction*. <https://architectureofinteraction.wordpress.com/about/>, zuletzt am 23.07.2024
- 16 vgl. Schnirch, P. (2024). Gappnigg-Projekt in Freising: Offen sein für neue Denkanstöße. *Süddeutsche.de*. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/freising/valentin-gappnigg-hochschule-weihenstephan-triesdorf-barbara-standke-workhops-landschaft-ausstellung-landschaft-bild-wandel-freising-lux.YHQtnzCmHo8Mqny1uLU6P7>, zuletzt am 23.07.2024



Abbildung 5: Videostil aus dem Beitragsvideo des Workshops „Stimmen aus Algerien“, 2023, 9 min 52, eigene Darstellung

### Barbara Standke

M.Sc. an der Hochschule Weihenstephan-Triesdorf im international ausgerichteten Studiengang Climate Change-Management / M.A. an der Universität Regensburg, Osteuropastudien und Bildende Kunst

Anna Kubelík

Von langlebigen Atommüllendlager über kurzfristige Filmfestivals unter einer Brücke bis hin zur Forschung von "Aktiver Materie" - Welche Rolle spielt dabei künstlerische Gestaltung?

Welche Implikationen ergeben sich aus einer Zusammenarbeit in den Bereichen des künstlerischen Schaffens für die Lehre, die eigene Praxis und die Forschung? Inwiefern kann die Bezeichnung "Jack of all trades" auf Künstler\*innen übertragen werden?

Dieser Vortrag fokussiert sich auf die Darstellung von Zusammenarbeitsformen mit anderen Disziplinen in der wissenschaftlichen Forschung. Dies erfolgt anhand von Beispielen aus Lehre, eigener Praxis sowie Forschung.

Welche Formen der Zusammenarbeit lassen sich unterscheiden? Inwiefern wirkt sich dies auf den eigenen künstlerischen Ansatz aus? Im Folgenden erfolgt eine Darlegung der einzelnen Formen, welche als Grundlage für die Beantwortung der Fragestellung nach der eigenen Positionierung dient. Hierbei wird insbesondere auf die Begriffserläuterungen eingegangen, um eine einheitliche Grundlage zu schaffen.

- **INTRADISZIPLINÄR / MONODISZIPLINÄR:** Die Zusammenarbeit findet innerhalb einer Disziplin statt. Es werden Methoden und Techniken aus einem einzigen Fachgebiet verwendet, um ein Projekt voranzubringen.
- **MULTIDISZIPLINÄR:** Mehrere Disziplinen arbeiten parallel an einem Thema, ohne ihre spezifischen Methoden und Ansätze zu verändern. Sie agieren unabhängig voneinander. (Quelle: Choi, B.C.K. & Pak, A.W.P. "Multidisciplinarity, Interdisciplinarity and Transdisciplinarity in Health Research," Clinical and Investigative Medicine, 2006)
- **PLURIDISZIPLINÄR:** Ähnlich wie die multidisziplinäre Zusammenarbeit, jedoch mit einem stärkeren Fokus auf das gemeinsame Thema, ohne dass es zur Methodenintegration kommt.
- **CROSS-DISZIPLINÄR:** Eine Disziplin wird auf eine andere übertragen, wodurch neue Perspektiven entstehen. Hier wird eine Methode oder Theorie einer Disziplin in einem anderen Bereich angewendet.
- **INTERDISZIPLINÄR:** Disziplinen arbeiten zusammen und ihre Methoden verschmelzen teilweise. Hierbei kommt es zu einem Austausch und einer Integration der Herangehensweisen. (Quelle: Klein, Julie Thompson. Interdisciplinarity: History, Theory, and Practice, 1990)
- **TRANSDISZIPLINÄR:** Über das Interdisziplinäre hinausgehend, werden nicht nur disziplinäre Grenzen überwunden, sondern auch gesellschaftliche Akteure und Praktiker\*innen in die Zusammenarbeit einbezogen. (Quelle: Max-Neef, Manfred A. "Foundations of Transdisciplinarity," Ecological Economics, 2005)
- **POST-DISZIPLINÄR:** Hier wird das Konzept der disziplinären Grenzen völlig aufgegeben. Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft verschmelzen in einem offenen und dynamischen Austausch.

### *Die Rolle der Kunst im Kontext der Interaktion mit anderen Disziplinen*

In welcher Weise manifestiert sich die Kunst in der Kooperation mit anderen Fachbereichen?

Anhand eigener Beispiele werden die Möglichkeiten aufgezeigt, wobei der Fokus dieses Beitrags auf der Forschung liegt. Dabei ist nicht der Begriff der "künstlerischen Forschung" gemeint, sondern es wird die Zusammenarbeit der Kunst mit der Forschung (in den Geistes- und Naturwissenschaften) thematisiert.



### *Beispiele aus der Lehre...*

Im Rahmen meiner lehrenden Tätigkeit an der HTWG Konstanz habe ich verschiedene interdisziplinäre und fakultätsübergreifende Projekte durchgeführt.

1. Im Rahmen des 'Studium-Generale-Projekts' erfolgte eine Auseinandersetzung mit dem Thema Plastik im Kontext des Netzwerkprojekts "Precious Plastics". Gegenstand des Projekts war die Müllproduktion auf dem Campus der HTWG. Aus dem gesammelten Plastikmüll wurden Campus-Möbel gestaltet.
2. Im Rahmen eines Vortrags wurde die Problematik der Atommüllendlagerung erörtert. Ein Kollege aus der Fakultät für Bauingenieurwesen referierte auf technisch anspruchsvollem Niveau und vermittelte den Studierenden fundiertes Wissen zur Problematik der Atommüllendlagerung. Die Aufgabe erschien zunächst als unmöglich und war gleichzeitig real. Dies erforderte ein hohes Maß an Kreativität seitens der Studierenden, wobei die Übung zur perspektivischen Darstellung einen geeigneten Rahmen für die Umsetzung bot.
3. Kurzfilmfestival unter der Konstanzer Autobahnbrücke: In Kooperation mit einem Kollegen der Fakultät für Kommunikationsdesign wurde ein Konzept für ein dreitägiges Kurzfilmfestival entwickelt. Das Festival verdeutlicht die künstlerische Auseinandersetzung mit dem städtischen Raum und verknüpfte Architektur und Film.

### *In meiner Praxis, die zur Forschung führte...*

In meiner künstlerischen Praxis ist Material und Kontext stets mein Ausgangspunkt. Dies kann durch die Möglichkeit entstehen, mit Glasbläsern zusammenzuarbeiten, wie es während meines Stipendiums an der Villa Massimo der Fall war, oder das Interesse an Pferdehaar, das auf Luftfeuchtigkeit reagiert. Diese Form der Auseinandersetzung mit Material und Kontext resultiert in einer Vielzahl unterschiedlicher Formen und Medien, welche in der Konsequenz das Spektrum meiner Ausstellungstätigkeit über das Format innerhalb der "klassischen" Kunstwelt erweitern und durch den Austausch mit anderen Disziplinen eine Bereicherung erfahren. So nehme ich beispielsweise an Tanzperformances, Musikfestivals oder politischen Kongressen teil und stelle somit an Orten jenseits von Museen oder Galerien aus.

Im Rahmen des disziplinübergreifenden Exzellenzclusters "Matters of Activity" wurde mein Projekt "Wohl-Temperiertes Hygrometer" (eine kinetische Skulptur, die aufgrund von Pferdehaar auf Luftfeuchtigkeit reagiert) eingeladen, an der Ausstellung "Stretching Materialities" im Tieranatomischen Theater der Charité teilzunehmen (siehe Abbildung). Die Ausstellung wurde von musikalischen Performances begleitet. Die Teilnahme an dieser Ausstellung führte zu einem Austausch mit Mitgliedern des Clusters aus den Geistes- und Naturwissenschaften sowie mit Menschen aus den Bereichen Architektur, Design und Kunst.

Dies führte zu meiner aktuellen Arbeit, die sich mit dem Borkenkäferbefall der Fichte beschäftigt. Das Thema ist aus der eigenen Familiengeschichte entstanden, da meine Familie im Besitz eines Waldes ist. In den vergangenen Jahrzehnten konnte ich die Auswirkungen des Klimawandels auf den Wald beobachten. Als eine Konsequenz kann die Verbreitung des Borkenkäfers beobachtet werden. Der Befall führte zur vollständigen Auslöschung des Fichtenbestandes im Wald – sowohl im familiären Wald als auch weltweit.

Die künstlerische Praxis sowie die aktuelle Arbeit sind geprägt durch den Austausch mit dem Exzellenzcluster 'Matters of Activity' und den Möglichkeiten eines inter- bzw. transdisziplinären Ansatzes. In diesem Fall geht meine Arbeit über die wissenschaftliche Forschung und den künstlerischen Ausdruck hinaus, da sie auch den Austausch mit Förstern, Sägemühlen, Waldbesitzern, Dorfbewohnern und anderen Akteuren beinhaltet, die von dem Borkenkäferbefall betroffen sind bzw. sich aktiv mit dem Phänomen beschäftigen. In diesem Kontext stellt sich zusätzlich die Frage, welche Rechte Pflanzen und andere Spezies eingeräumt werden können und sollten. In der Konsequenz muss die menschliche Intervention genau untersucht werden. Kann sie eine Wiederaufforstung bzw. eine Erholung des Ökosystems Wald ermöglichen oder verhindern? Welche Implikationen ergeben sich aus Handeln oder Nichtstun? Welche konkreten Maßnahmen sind folglich zu ergreifen? Welche Verantwortung hat der Mensch gegenüber der Natur? Die Frage, welche Handlung als richtig zu erachten ist, lässt sich nicht ohne Weiteres beantworten.



Die vom Borkenkäfer befallene Baumrinde bildet die Grundlage für die ersten Experimente des künstlerischen Ausdrucks, welche Techniken des Holzdrucks aufgreifen. Die von den Käfern verursachten Spuren können als Diagramme oder gar Zeichnungen interpretiert werden (siehe Abbildung). Die Fragestellung nach einer möglichen Zusammenarbeit geht somit einen Schritt weiter: Wie kann eine Kooperation mit dem Borkenkäfer als künstlerisches Medium gestaltet werden? Lässt sich das resultierende Werk als Kunstwerk einer Zusammenarbeit zwischen Mensch und "Nicht-Mensch" interpretieren?

Wie weit kann man in der Zusammenarbeit gehen? Was bedeutet sie für die Erschaffung von Kunst? Ist es für eine Künstlerin bzw. einen Künstler von Bedeutung, sich in der Praxis, Lehre und Forschung möglichst breit aufzustellen, um dadurch eine Kommunikation über verschiedene Disziplinen hinweg zu ermöglichen, oder ist es von Vorteil, sich als Expertin bzw. Experte für die künstlerische Ausgestaltung der Zusammenarbeit zu positionieren. Inwiefern trifft also die Auffassung von Robert Green auch auf Kunstschaffende (in Lehre und Forschung) zu:

*"Jack of all trades,  
master of none,  
but often better  
than master of one."*

Robert Greene, 'Green'd Groats-Worth of Witte' (1592)

"Der Cluster »Matters of Activity. Image Space Material« hat das Ziel, Grundlagen für eine neue Kultur des Materials zu schaffen. Die zentrale Vision des Clusters ist es, im Zeitalter des Digitalen, das Analoge in der Aktivität von Bildern, Räumen und Materialien neu zu entdecken. Dabei verschränken sich Biologie und Technik, symbolische Formen und Material, Natur und Kultur in neuartiger Weise. Mehr als 40 Disziplinen untersuchen in sechs Projekten systematisch Designstrategien für aktive Materialien und Strukturen, die sich spezifischen Anforderungen und Umgebungen anpassen. Der Cluster setzt auf eine neue Rolle von Gestaltung, die sich vor dem Hintergrund einer wachsenden Vielfalt und der stetigen Weiterentwicklung von Materialien und Visualisierungsformen in allen Disziplinen abzeichnet.

Gefördert von Deutsche Forschungsgemeinschaft im Rahmen der Förderlinie Exzellenzcluster (EXC) Exzellenzstrategie des Bundes und der Länder"

Quelle: website: <https://www.matters-of-activity.de/> von 2022

### **Anna Kubelik**

Diplom Architectural Association, London / Künstlerin / Professorin für „künstlerisch-experimentelle Darstellung und Gestaltung“, HTWG Konstanz / Principal Investigator am Exzellenzcluster „Matters of Activity“, Humboldt-Universität Berlin

Stefan Lausch

Seit nun bald zwanzig Jahren lehre ich am Fachbereich Gestaltung der Folkwang Udk im BA-Studiengang für Kommunikationsdesign. In diesen zwei Jahrzehnten hat sich vieles verändert, aber vor allem war dies eine lange Zeit, in der ich mein Fach "Grundlagen bildnerischer Gestaltung" weiterentwickeln konnte. Ich möchte heute ein wenig davon erzählen, wo ich heute als Lehrender stehe, mit Wurzeln, die vor langer Zeit angelegt wurden, und wie ich die Rolle als freier Künstler in der Gestaltungslehre eines angewandten Faches sehe. Unser Tagungsthema "Formen der Zusammenarbeit" berührt dies insofern, als dass ich es für die künstlerische Arbeit wesentlich halte, sich durchlässig zu machen für das Verbundene, für eine Sicht auf die Welt als Subjekt und für eine Haltung zur Individualität, die nicht Individualismus meint, aber ganz gewiss auch nicht Kollektivität. Ich werde zwar weniger über konkrete "Zusammenarbeit" sprechen, dafür aber mehr vom "Zusammenwirken".

Die künstlerische Arbeit in der stillen Kammer sehe ich geprägt durch eine spürbare Weltverbundenheit, die es ermöglicht, ganz in der Erfahrung mit Form, Farbe, Raum, Komposition und ähnlichem mehr aufzugehen. Manche nennen das den kreativen "Flow", ich möchte das gerne "tiefe Verbundenheit" nennen; ein Verhältnis zum kreativen Tun im klaren Bewusstsein, nicht allein aus sich selbst heraus schöpfen zu können, aber immer aus dem großen Strom des Seins. In diesem enthalten sind auch der Strom der Konventionen, der Strom der Zeichen und Symbole, der Strom des Unbewussten, um nur wenige zu nennen. Aber nicht aus allen Flüssen lässt sich immer alles gleichermaßen schöpfen. Aus dem Strom des Wissens lässt sich zumindest gestalterisch schwer schöpfen, da das Wissen auf einer anderen Haltung der Welt gegenüber beruht als das künstlerische Gestalten - zur Vorbereitung des Verbundenseins kann Wissen vieles beitragen, es ist aber nicht zwingende Voraussetzung, oftmals ganz im Gegenteil - meistens jedenfalls ist es wichtig, sein Wissen im konkreten Tun zu vergessen.

Hieraus ergibt sich eine skeptische, kritische, zuweilen ablehnende Haltung gegenüber wissenschaftlich-forschenden Prozessen, die eine Objektivierung der Welt betreiben, die einer "tiefen Verbundenheit" im künstlerisch-gestalterischen Sinne widerspricht; ablehnend vor allem dann, wenn das Wissenschaftlich-Forschende die künstlerischen Prozesse zu verdrängen sucht. Nicht, dass hier der Wert der Wissenschaft geschmälert oder gar geleugnet werden soll - wir sehen ja, wie brutal selbst die offensichtlichsten Dinge derzeit von interessierter Seite geleugnet werden -, aber ich bin davon überzeugt, dass wir Künstler:innen auf unsere Pflege einer Verbundenheit aufmerksam machen sollten, die die Welt als Subjekt begreift und somit als wichtiges Komplement zur wissenschaftlichen Sicht auf die Welt als Objekt fungiert. Ich sehe im "Ringeln um Form", zu der die Gestaltungslehre von Künstler:innen junge Student:innen sensibilisiert, eben dieses Komplement zum wissenschaftlich-forschenden Prinzip, an deren Ergebnissen und Wirkungen es in dieser Welt nun wahrlich nicht mangelt.

Auch aus diesem Grunde spreche ich hier grundsätzlich vom Künstlerischen und Gestalterischen, aber keinesfalls von Kunst, die völlig andere, ausgesprochen sophistische Diskussionen mit sich führt. Die Nähe der Kunstdiskussion zur Kunstwissenschaft überwölbt ein Nachdenken über die Erfahrbarkeit der Welt durch künstlerische Gestaltung zu deutlich.

### 1. Das Ganze und seine Teile

Als junger Student las ich einmal Norbert Elias "Gesellschaft der Individuen", dessen Fragestellung mich fortan sehr beschäftigte, im Grunde bis heute. Es stellt die Frage nach dem Verhältnis vom Einzelnen zur Gesellschaft und umgekehrt. Zur Illustration der Problematik stellen wir uns einen Cartoon aus zwei Bildern vor. Das erste Bild zeigt eine Autofahrerin am Handy, die sagt: "Liebling, ich komme später nach Hause, denn ich stehe im Stau." Auf dem zweiten Bild sehen wir den Stau. Über jedem der Autos dieser Blechlawine steht eine Sprechblase mit dem Inhalt: "Liebling, ich komme später nach Hause, denn ich stehe im Stau."

Elias Ausführung bietet viele Ideen, endet aber programmatisch ohne fixiertes Ergebnis, denn ihm schien das Paradox zwischen der Empfindung des Einzelnen als Autarkes, aus sich selbst heraus Bestehendes und der Tatsache seiner Abhängigkeit, seiner vollkommenen Verbundenheit mit anderen Mitmenschen unauflösbar zu sein. Er schlug die Suche nach einer Methode des Denkens vor, die dieses Paradox auflösen helfe. Seither ist vieles gedacht worden und ich glaube, dass spätestens Andreas Weber in "Sein und Teilen" hierzu manches auf den Weg bringt.

Als Student der freien Malerei glaubte ich irgendwann zu sehen, dass die Frage nach Individuum und Gesellschaft auch jene nach dem grundsätzlichen Verhältnis vom Ganzen und seinen Teilen berührte, und das auch in einem gemalten Bild. Ohne das zu wissen, waren hier schon Fragen an das Wesen der Gestalt adressiert. Deren schillernde Präsenz ist in ihrer Ungreifbarkeit aufgehoben, die darin liegt, dass sie mehr ist als die Summe ihrer Teile. Dieses "mehr" aber meint, dass der Charakter einer Gestalt - und folglich einer Gestaltung - einem Beziehungsgefüge unterliegt. Eine Betrachtung in Beziehungen aber ist ein deutlich Anderes und Komplexeres als ein Denken von bloßen Summierungen; die Beobachtung von Verhältnissen verlässt rasch den Sektor der Kognition. Dies ist nur einer der Gründe, warum in der künstlerischen Gestaltung oftmals mehr von einem "Spüren" oder "Fühlen" gesprochen wird. Nicht zuletzt daraus folgt, dass das Zentrum der künstlerischen Gestaltungslehre in der Hinführung der Studienanfänger:innen zu mehr Sensibilität für Form, Volumen, Farbe und deren Beziehungen in einer Gesamtgestalt, einer Komposition liegt. Sensibilisierung ist etwas deutlich anderes als Wissensgenerierung. Dazu wird man natürlich auch ein anderes Vokabular benötigen als in wissenschaftlichen Fächern, wie sie in der Schule gelehrt werden, aus der unsere Studienanfänger:innen oftmals unmittelbar an die Uni wechseln. Die Beziehungen einer Gestaltung können ziemlich vertrackt sein: So wirkt zum Beispiel ein und dasselbe Teil, ein und dieselbe Farbe je nach Zusammenhang mit anderen Teilen und Farben deutlich anders; es gibt da kein Neutrales. Ein Grün ist auch auf weißem Grund nicht seine eigentliche Farbe, und doch ist es klar erkennbar etwas anderes als Rot oder Orange. Und die Relativität macht vor den Zeichen nicht halt: ein Rechteck kann je nach Kontext sehr eindeutig als Wolke gelesen werden. Das Ganze einer Gestalt kann sich zudem als Teil eines Größeren über seine eigentlichen Dimensionen hinaus strecken; so kann es als Teil eines räumlichen Beziehungsgefüges betrachtet werden, ja auch eines sozialen, kulturellen, spirituellen und politischen. Die Ausdehnung der Beziehungen kann riesige, kaum mehr fassbare Ausmaße annehmen. Umgekehrt aber kann der Raum der Beziehungen auch ins Minimalste, ebenfalls nicht mehr fassbare konzentriert werden: Der Teil einer Gestalt ist nämlich selbst wieder ein Ganzes, das als Ganzes selbst abermals aus Teilen besteht. Und so weiter, bis wir beim Kleinsten angekommen sind: Praktisch gesprochen bietet selbst der Punkt noch eine Minimalbeziehung zwischen seiner Mitte und seinem Umfang. Theoretisch betrachtet ist der Punkt aber ein Nichts, in sich beziehungslos und absolut, allein aus seiner Mitte bestehend, ohne Umfang. Nicht von ungefähr bedeutet das lateinische "punctum" soviel wie Einstich. Am Ende muss man mit den Worten der Quantenphysik auch bei einer Gestalt von "reiner Beziehung" sprechen, was unsere kognitiven Kräfte allerdings übersteigt, denn wir denken ja, es müssten Etwasse, also Teile sein, die sich aufeinander beziehen. In einem gemalten Bild aber können wir "reine Beziehung" durchaus nachvollziehbar und ganz modellhaft sehen und spüren, und dafür muss das Bild nicht einmal ungegenständlich komponiert sein, ganz im Gegenteil. Male ich eine Blume, organisiere ich Farben und Formen solange, bis das Bild einer Blume entsteht, die Erinnerung an eine Blume, und dies ist auf unzählige Weise möglich.

Lange nach meinem Studium bekam ich immer deutlicher den Eindruck, dass es sich bei der Malerei und überhaupt bei künstlerischer Gestaltung um so etwas wie ein Modell der lebendigen Welt zu handeln scheint. Die Welt selbst schien mir nicht fassbar zu sein, in ständiger Wandlung und Verwandlung begriffen, angefüllt mit Leerheit, und war so nur in ihrer Darstellung, in ihrer Interpretation, von denen die künstlerisch-gestalterische eine wesentliche ist, einigermaßen zu fassen. Dort kann es gelingen, Leerheit bzw. "reine Beziehung" als solche wahrzunehmen. Das ist nicht so leicht auszuhalten; einfacher ist es, viele Worte zu machen, um das Wahrgenommene kriteriengesteuert einzuordnen und zu bewerten.

Kommen wir zurück zum Individuum in der Gesellschaft: Wenn ich selbst als Ganzes ein Teil dieser Welt bin, dieses Teil sich aber je nach Kontext anders lesen lässt, je nach Beziehungen mal dieses, mal jenes Ganze ausbildet - eine Zweierbeziehung, eine Familie, einen Freundeskreis, eine Nachbarschaft, eine Stadt, einen Staat, eine Weltbevölkerung, eine Welt der empfindenden Wesen, eine Welt geformten Sternenstaubs - so wird die Behauptung der autarken Eigenständigkeit immer fragiler bis es sich als vollkommen in der Welt Verbundenes begreift, ohne deswegen aber zu verschwinden - es ist ja als Gestalt sichtbar, erfahrbar.

Ich denke, dass ein wesentlicher Moment des Paradoxes, das Elias herausgearbeitet hat - also das Individuum, das die Gesellschaft als ein Gegenüber empfindet, dessen Teil es aber selbst ist - in der Dichotomie von Subjekt und Objekt vermutet werden kann, die eine trennende Qualität hat. Hier das Subjekt, dort das Objekt. Wie wir gesehen haben, ist die Welt aber ein Beziehungsgefüge, in dem es nur dann Trennungen gibt, wenn wir sie ihr antun, oder, um mit Andreas Weber zu sprechen: "Lebendigkeit kann immer nur durch Lebendigkeit erreicht werden, jene, die ich nicht besitze, sondern verschenke, und jene, die mir gespendet wird." Weber sieht die Welt und mit ihr die Welt des Menschen als einen einzigen Zusammenhang, in dem "Trennung (...), als analytische Herangehensweise und als Wettkampf aller gegen alle unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit vergiftet" und darum Lebendigkeit verhindert.(1)

## 2. Subjekt - Objekt

Schauen wir also einmal nach den Begriffen Subjekt und Objekt und deren trennenden Charakter. Im Fremdwörter-Duden steht unter Subjekt: "1) erkennendes, mit Bewusstsein ausgestattetes, handelndes Ich". Demgegenüber lesen wir zum Begriff Objekt: "lat.: das Entgegengeworfene 1a) Gegenstand, auf den das Interesse, das Denken, das Handeln gerichtet ist. 1b) unabhängig vom Bewusstsein existierende Erscheinung der materiellen Welt, auf die sich das Erkennen, die Wahrnehmung richtet.(2)

Mit einer Haltung ausgerüstet, die sich in diesem Begriffspaar spiegelt, haben wir uns, ganz so, wie wir es uns in der Genesis als Aufgabe gegeben haben, die Welt untertan gemacht: hier das handelnde, auf Veränderung hinwirkende Subjekt, dort das bewusstlose, dieser Veränderung ausgelieferte Objekt. Objekt und Subjekt als Begriffspaar Trennung bedeutet, dass ein Subjekt ein Anderes als Objekt wahrnimmt, und das zunächst ganz unabhängig davon, ob sich dieses Objekt selbst als Subjekt begreift. Die Trennung lautet: Ich hier - Du dort. Natürlich ist da eigentlich ein Gemeinsames, ein Ineinanderwirken, aber es wird so nicht adressiert! Das macht das Begriffspaar als Trennendes so mächtig.

Kants Forderung, dass der Mitmensch immer nur Zweck, niemals aber Mittel sein dürfe, reflektiert ein Wissen darum, dass leider genau das immer wieder passiert. Menschen sind in der Lage, andere Menschen (und mit ihnen überhaupt fühlende Wesen) zum Objekt und so zum Mittel für ihre eigenen Zwecke zu machen. Nun, es soll hier nicht von den Gräueln gesprochen werden, die Menschen anderen Menschen und überhaupt fühlenden Wesen antun, indem sie diese zum ich-losen Objekt ihres Interesses und ihrer Macht herabwürdigen. Was wir aber festhalten können, ist dies: Entscheidend für die Anerkennung von Subjekten ist die Haltung diesen gegenüber. Die Trennung wird erst aufgehoben durch ein Mitgefühl, das den anderen als gleich und lebendig und damit als ein untrennbarer Teil des Eigenen betrachtet. Das Mitgefühl, das dem anderen die Subjekthaftigkeit zugesteht ist das große Verbindende. Wo das eine Subjekt dem anderen die Empathie aber versagt, wird dieses zum Objekt, zu einem Etwas, das den eigenen Interessen zur Verfügung steht. Das aber ist das große Trennende; der andere ist nicht ich selbst, kein Teil von mir.

Was den Umgang mit lebendigen Subjekten angeht, gilt umgekehrt auch für die Beziehung zu den Objekten der materiellen Welt, denn (vermeintlich) seelen- und ich-losen, unbelebten Objekten kann sowohl Objekt- als auch Subjekthaftigkeit zugesprochen werden. Ein Beispiel aus der Gartenkunst des Alten Japans beschreibt die Subjekthaftigkeit von vermeintlich Unbelebtem so:

*Kohan ni shitagu - Wörtlich bedeutet dieser Ausdruck „einer Bitte Folge leisten“. Man sollte den „Bitten“ eines Steines, Bachlaufes, einer Insel oder eines Teiches „Folge leisten“, was bedeutete, dass man den Rest der Komposition auf diesen ersten, vorgefundenen oder gesetzten Gegenstand hin abstimmen sollte. Für die Heian-Zeit waren Steine und andere Gartenelemente nicht tote Dinge, sondern Wesen mit eigener Persönlichkeit, die man mit Liebe und Respekt behandelte. Als Bedingung echter Kreativität wurde angesehen, dass man innerlich ganz leer und still wurde, um die „Bitten“ der Dinge zu vernehmen.(3)*

Und tatsächlich war es eine der wesentlichen Lehren meines Studiums, beim Malen in einen Dialog mit dem entstehenden Bild zu treten. Ich musste lernen, die Bitte eines roten Flecks zu vernehmen, durch eine blaue Linie ergänzt zu werden oder durch eine weiße Wolke. Immer, wenn mein ICH aber etwas von dem Bild wollte, entglitt mir dieser Dialog, verrutschte mir der Prozess. Überhaupt ist es dem künstlerischen Prozess abträglich, zu viel zu wollen: Schriftsteller:innen berichten immer wieder, dass ab einem bestimmten Punkt des Schreibens die Figuren den weiteren Verlauf ihrer Geschichte übernehmen; dass sie als Autor:innen den Figuren genau zuhören müssen, um den Prozess des Schreibens im Fluss zu halten. Schauspieler:innen müssen sich ihren Figuren ganz überlassen können und Musiker:innen ganz in ihrem Instrument und in ihren Mitspieler:innen aufgehen. All dies sind Beschreibungen für das Subjekthafte der künstlerischen Objekte, die die Gartenkunst des Alten Japans eben "Kohan ni shitagu" nannte.

Die Subjekthaftigkeit von vermeintlich seelenlosen Objekten spielt vor allem im spirituellen Leben eine Rolle, denn gerade dort wird ja daran erinnert, dass das Prinzip des Trennenden - etwa in Subjekt und Objekt - von dem Prinzip gegenseitiger Bedingtheit alles Seienden (und Nicht-Seienden) wegführt. Im künstlerischen Prozess wird genau das eingeübt: im Nicht-Wollen und im hingeebenen Prozess eine Verbundenheit zu suchen, die als solche im Gestalteten sichtbar wird. Nicht-Wollen meint natürlich nicht Unmotiviertheit: im besten Falle wünscht sich einer, die Verbundenheit der Welt im Bild spürbar zu machen. Oder den Schmerz des Alterns. Oder die Freude am blühenden Leben. Oder die Abgründe der Träume...

### 3. In der stillen Kammer

Junge Student:innen glauben oft, das Künstlerische sei etwas, in dem das einzigartige Individuum ganz aus sich selbst heraus schöpfe. Im Ergebnis würde somit fast automatisch etwas grundsätzlich Einzigartiges hervorgebracht, das sich von den Hervorbringungen anderer Individuen unterscheidet. Das aber ist nur ganz bedingt der Fall. Ohne die Einzigartigkeit des Einzelnen auch nur im Ansatz leugnen zu wollen, versuche mit den Studienanfänger:innen, dieses Narrativ infrage zu stellen. Ich versuche zu verdeutlichen, dass das Individuelle auf etwas beruht, das Nicht-Individuell ist. Andreas Weber formuliert es in "Sein und Teilen" so:

*"Nicht das Individuum und sein Sieg im Wettstreit bewirkt, dass sich die Welt dreht. Umgekehrt stehen Individuen nicht allein im Dienst des großen Ganzen. Das Ganze kann vielmehr nur sein, wenn es sich selbst im Einzelnen erfährt. Das Prinzip der Wirklichkeit besteht weder in universeller Konkurrenz noch in allgemeiner Symbiose. Es liegt vielmehr darin, dass sich das Ganze danach sehnt, in vollendeter Individualität zu erscheinen." (4)*

Ich glaube, dass vor allem die künstlerische Arbeit diese Sehnsucht des Ganzen zu erfüllen vermag. In der künstlerischen Gestaltung ist der Einzelne auf besondere Weise als Äußerung des Ganzen enthalten. Einer Zeichnung, einem gemalten Bild, einer geschriebenen Geschichte, einem komponierten Musikstück und all diesem liegen immer viele und verschiedenste andere gesehene Zeichnungen und Bilder, gelesene Geschichten und gehörte Kompositionen zugrunde, in denen abermals jeweils der Einzelne als Äußerung des Ganzen erscheint. Es ist wie mit unserer Sprache, die wir von anderen gelernt haben, es ist wie mit unserem Denken, das durch andere geformt wurde. Und doch ist jedes Gedachte und Gesagte hier und jetzt eine Spur individueller Anwesenheit, individuellen Seins und damit auch einzigartig. Das Meer äußert sich in seinen vielen Wellen auf der Oberfläche, von der jede einzelne einzigartig ist.

In der künstlerischen Arbeit ist eine Verbundenheit in der Welt enthalten, die Menschen in der Betrachtung der Arbeiten als ihre eigene Verbundenheit erkennen können, auch, wenn sie ihnen zunächst neu und fremd vorkommen mag. Dafür rufen die künstlerisch Gestaltenden Farb-Erfahrungen, Raum-Erfahrungen, Helligkeits-Erfahrungen, Gleichgewichtserfahrungen, Gestalterfahrungen mitsamt ihrer Bild- und Lebenserfahrung auf, um diese in einer komponierten Gestaltung erlebbar und erfahrbar zu machen, in der also die vielfältigen Erfahrungen der Wahrnehmenden adressiert werden, die nun abermals aufgerufen werden. Wie weiter oben erwähnt, stehen alle diese Erfahrungen und Elemente in kontextueller Beziehung in und außerhalb der Gestaltung. Je mehr unterschiedliche Erfahrungen sich in einer Gestalt, einer Komposition niederschlagen, desto komplexer kann das Beziehungsgefüge gestaltet sein und für die Wahrnehmenden neue Erfahrungen bedeuten. Je deutlicher aber sich nur das Wollen in einer Gestaltung offenbart, also die Trennung, desto gefährdeter ist diese Verbindung.

Ohne kognitive, unterscheidende, wissenschaftliche Qualitäten der Erkenntnisproduktion leugnen zu wollen, bedeutet Individualität, die anderen und das andere in sich selbst zu entdecken, ohne die mein Selbst ja nicht sein kann - es besteht immerhin aus all diesem! Mein Wunsch ist es, darin mitzuwirken, dass die jungen Student:innen in der spielerischen Organisation von Formen und Farben, Räumen und Distanzen, den Beziehungen von Baum, Berg und Wolke die Welt als Subjekt und als große Verbundenheit erfahren können, in dem sie selbst enthalten sind.

All dies ist nicht praktisch ergründbar im Lärm einer Betriebsamkeit, die eine vermeintlich willkommene Ablenkung bieten kann. Handygeklingel, Spotify-Plärren, lautstarkes Geplapper und allgemeine Witzschkeit stören und stören und stören. Ich habe es in meinem Leben so erfahren, dass die künstlerisch-gestalterische Arbeit im Wesentlichen nur in Stille und Konzentration möglich ist. Wie könnte ich mich auch nicht mit dem Lärm der Umgebung verbinden - er fordert es ja lautstark! Wie könnte ich mich auf die Jonglage der gestalterischen Mittel einlassen, wenn es nicht irgendwie eine Stille gäbe, in der auch die leisen Regungen noch vernehmbar wären. Wer Pause braucht, kann jederzeit und so oft wie nötig den Raum verlassen, um die anderen nicht in ihrem Flow zu stören.

Unverzichtbar für die gestalterische Arbeit ist natürlich die ausführliche Reflexion zu den so entstandenen studentischen Arbeiten. Hier wird in einer möglichst durchgehend beschreibenden Sprache, also immer entlang des Adjektivischen, und unter Verzicht auf Wertungen das Spiel der Formen, die Anwesenheit von Abwesendem in seinen Beziehungen innerhalb der Bilder besprochen.

Ich möchte als Lehrender dazu beitragen, so einen neuen Blick auf sich selbst als schöpfendes Individuum finden zu können, das mittels Bildern mit anderen in Kontakt treten will und dies zu erreichen lernt, weil es gesehen hat, dass die anderen in ihm selbst enthalten sind. Oder um noch einmal mit Andreas Weber zu sprechen: "Ich kann nur sein, weil Du bist."

## LITERATUR

1 Andreas Weber: Sein und Teilen, transcript Verlag Bielefeld, 2017, Seite10f

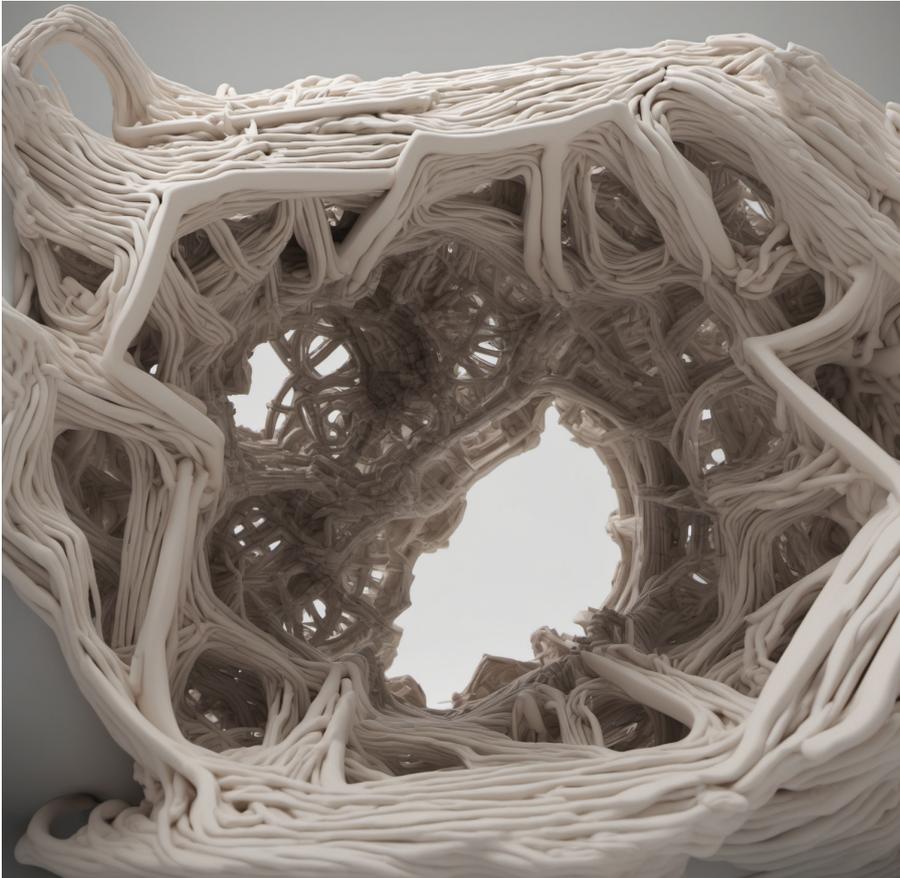
2 Duden Fremdwörterbuch 2010

3 Günter Nitschke: Japanische Gärten - Gartenarchitektur in Japan; Taschen Verlag Köln, 1991

4 Weber; ebd. Seite 10

**Stefan Lausch**  
Studium der Malerei / Meisterschüler  
Kunstakademie Düsseldorf / Professor  
für Grundlagen bildnerischer Gestaltung,  
Folkwang UdK Essen

Christina Klug



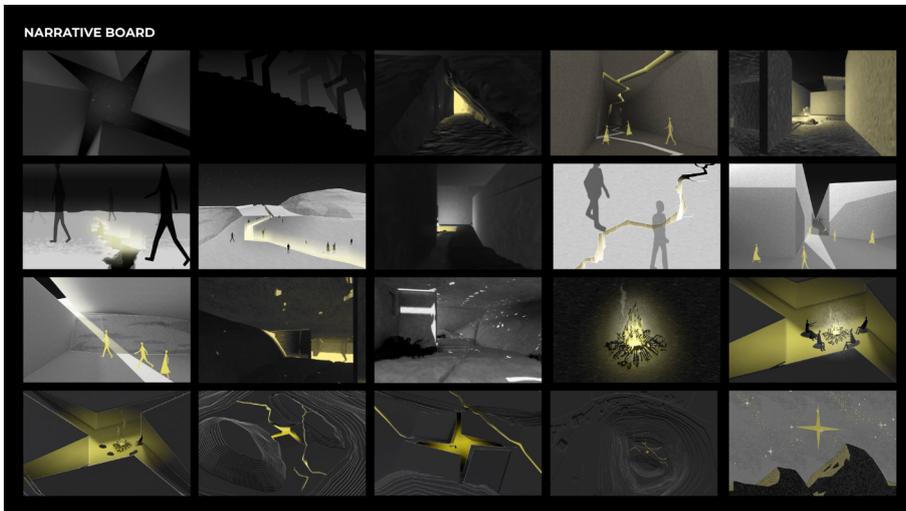
In den sogenannten Forschungsfeldern ‚Digital Clay‘ untersuche ich mit Architektur-studierenden Gestaltungspotenziale der Technologie des 3D-Clay-Printings. Das digital gesteuerte Werkzeug generiert im Zusammenhang mit dem dynamischen Verhalten des plastisch-weichen Materials Ton komplexe Rückkopplungs-Effekte. Dadurch entstehen in der physischen Gestaltwerdung neue Qualitäten, die in der digitalen Modellgrundlage nicht abgebildet werden können.

In einem künstlerischen Experiment nutzte ich fotografisch dokumentierte Artefakte aus dem 3D-Clay-Printer und trainierte ein LoRA Stable Diffusion Modell. Dieses kann mit Hilfe von Prompteingaben innerhalb der WebUI A1111 neue Bildinhalte generieren. Unter maximaler Berücksichtigung des Clay-LoRA befragte ich das Ki-Modell durch die Funktion ‚Text-to-Image‘ nach architektonischen Objekten aus dem 3D-Clay-Printer.

Der Versuch zeigt eine neue Ebene der Entmaterialisierung, die losgelöst vom Dateninput realer Artefakte und physischer Materialparameter zu sein scheint. Der hier entstandene Meta-Clay II fordert den Betrachter über das Erwartbare hinaus. Es wird eine neue ‚Meta‘-ebene definiert, die zwischen analoger und digitaler Welt adressiert ist.

Im Gegensatz zu der Arbeit mit dem 3D-Clay-Printer ist hier der Input der physischen Interaktionsebene entnommen und wurde nicht für das digitale Werkzeug modelliert. So bildet das Material über seine physische Existenz hinaus eine weitere generische Quelle für die Entwicklung kreativer Gestaltungsprozesse und (Meta-)Strategien, die die Art und Weise, wie wir Ideen entwickeln und umsetzen, grundlegend ändern könnten.

Christian Schmitt



Students presenting their project in Studio SPACE UNTOLD, 2024  
(Students: Kenzy Mohamed, Rahma Fawzy, Mai Mahmoud, Omar Hashem)



Students presenting their project in Studio SACRED UNTOLD with VR, 2023

FILM:  
<https://vimeo.com/965363715>

Barbara Standke



„Blick auf Damaskus“, Barbara Standke  
Textil auf Textil, Maße ca. 95 cm x 205 cm, 2023  
Fotografie Barbara Standke



Die Textilcollage "Blick auf Damaskus" vor dem Djurdjura, der ein Gebirgszug des Tell-  
atlas ist. Das Gebiet, geprägt durch den Anbau von Olivenbäumen, wurde durch ein  
Feuer im Sommer 2021 vollständig zerstört. Gehalten wird die Textilcollage von Be-  
wohnern der Gegend, 2023, Fotografie Barbara Standke

# GKG e.V.

Gesellschaft für Künstlerische Gestaltungslehren in der Hochschulausbildung

## **Planungsteam**

Prof. Karin Damrau, Gestaltungslehre Entwerfen, HS Rhein-Main Wiesbaden

Prof. Henning Haupt, Gestaltungslehre, TU Dresden

Benno Hinkes, Fachgebiet Bildende Kunst, BTU Cottbus

Prof. Eva Kollischan, Campus Gestaltung, HS Trier

Prof. Stefan Lausch, FB 4, Folkwang UdK, Essen

Pia Obermeyer, Institut für Darstellen und Gestalten, Uni Stuttgart

Pirmin Wollensak, Institut für Darstellen und Gestalten, Uni Stuttgart

Bearbeitung der proceedings: Tom Stier

## **Vereinsanschrift**

Gesellschaft für künstlerische Gestaltungslehren in der Hochschulausbildung e.V.

Prof. Sybil Kohl, Universität Stuttgart

Institut für Darstellen und Gestalten, Fakultät Architektur und Stadtplanung

Keplerstr. 11 70174 Stuttgart

Telefon: D-0711 685 - 83220

## **Vereinsvorstand**

Präsidentin: Prof. Heike Kern, TU Kaiserslautern

Stellvertretender Präsident: Prof. Karl-Heinz Einberger,

Hochschule Weihenstephan-Triesdorf

Schatzmeisterin: Prof. Sybil Kohl, Universität Stuttgart

[www.kuenstlerischegestaltungslehren.de](http://www.kuenstlerischegestaltungslehren.de)