

BILDBERÜHRUNG

DEKONSTRUKTION
IMMERSION
INSZENIERUNG
INTERVENTION
INVESTIGATION
IRRITATION
NARRATION
PARTIZIPATION
PERFORMATIVITÄT
PROJEKTION
PROVOKATION
TRANSFORMATION

KÜNSTLERISCHE STRATEGIEN IM LÄNDLICHEN RAUM BILDBERÜHRUNG

Die Bildmappe „Künstlerische Strategien im ländlichen Raum“ stellt zwölf Arbeiten zeitgenössischer Künstler*innen vor, welche sich auf Orte des ländlichen Thüringer Raumes beziehen. Performativ, filmisch, akustisch, partizipativ wie installativ setzen sie sich mit historischen Ereignissen, ortsspezifischem kulturellen Erbe, Aspekten des Zusammenlebens, industriellen Nachlässen oder Besonderheiten von Lebensräumen auseinander. Sie schaffen Sichtbarkeit für Verborgenes, erweitern Räume, befragen Gewohnheiten oder machen In-Vergessenheit-Geratenes sichtbar.

Mithilfe verschiedener Strategien beabsichtigen Künstler*innen, Haltungen und Wahrnehmungsweisen ihres Publikums zu transformieren¹. Sie provozieren, irritieren, inszenieren, dekonstruieren, intervenieren, oft mit dem Ziel, Aufmerksamkeit und Bewusstsein zu schaffen sowie Veränderungen anzuregen. Orientiert an den präsentierten künstlerischen Arbeiten werden zwölf Strategien der zeitgenössischen Kunst vorgestellt. Die Zuordnung ist weder eindeutig noch verbindlich und beansprucht keine Vollständigkeit. Zeitgenössisches künstlerisches Handeln wird von vielen weiteren Strategien bestimmt, die sich fortlaufend weiterentwickeln. Die Bildmappe ist als Impulsgeber für individuelle Prozesse der Wahrnehmung, Rezeption, Reflexion und (Mit-)Gestaltung der Lebensumfelder der Schüler*innen zu verstehen.

Wie können wir unseren Lebensraum erfahren, kritisch reflektieren und gestalten?

Welchen Beitrag kann die Auseinandersetzung mit ortsspezifischen künstlerischen Prozessen und Ergebnissen zur Entwicklung einer eigenen Haltung und künstlerischen Ausdrucksform leisten?

Welche Möglichkeiten bieten Schnittstellen zwischen dem Analogen und Digitalen im Transfer und Dialog von Prozessen und Erkenntnissen über das eigene Lebensumfeld hinaus?

Die vorgestellten künstlerischen Strategien und zeitgenössischen, in Thüringen verorteten künstlerischen Arbeiten werden durch Impulsfragen begleitet, welche eigene Prozesse der experimentellen Erprobung und kritischen Reflexion anregen sollen. Sie beabsichtigen, künstlerisches und forschendes Arbeiten mithilfe von Methoden, Techniken und Strategien der Kunst sowie anderer Disziplinen auszulösen. Daraus ergeben sich vielfältige Möglichkeiten der fächerübergreifenden wie fächerverbindenden Auseinandersetzung.

Zur Unterstützung der Aneignung von Objekten, der Identifikation einer Fragestellung und der Auswahl eines künstlerischen Zugangs kann im Unterricht die radiale Fragenübersicht auf der nächsten Seite hilfreich sein. Sie bietet eine Auswahl verschiedener Impulse zum forschenden Umgang mit Räumen, Orten, Ereignissen, Medien oder Personen in den Phasen des Wahrnehmens, Rezipierens, Produzierens, Reflektierens und Präsentierens, ohne Vollständigkeit zu beanspruchen. Der Ausgangspunkt eines forschenden Lernprozesses kann von den Lehrenden wie Lernenden frei gewählt werden z.B. durch die Festlegung einer Fragestellung, die Auswahl eines Forschungsobjektes oder die Auseinandersetzung mit der Vorgehensweise.

¹ Zschocke, N. (2006): Der irritierte Blick. Kunstrezeption und Aufmerksamkeit. München / Paderborn, S. 62f.

Zur digitalen Bildmappe, zu weiteren Informationen und Impulsen



www.uni-weimar.de/goto/BU-21214e



| Ort | Künstlerische Arbeit | Jahr | Künstlerische Strategie |
|---|--|--------------|-------------------------|
| 1 Rennsteig | Christoph Blankenburg – Rennsteig Flimmern 1 – 3 | 2016 – 2023 | Performativität |
| 2 Bahnstrecke zwischen Jena Paradies und Naumburg | Datenstrudel – Bewegtes Land | 2017 | Inszenierung |
| 3 Landschaftspark Nohra | Julia Heinemann – A.I.R. _ Autarke Interkulturelle Raumstationen | 2022 | Intervention |
| 4 Suhl | Christoph Hubrich – Endlager Suhl | 2013 | Provokation |
| 5 Überall in Thüringen | Tommy Neuwirth – realer wird's nicht | 2023 | Irritation |
| 6 Oberdorla | Christa Pfafferoth – Die Ecke | 2021 | Investigation |
| 7 Neues Schloss Neustadt | Judith Rautenberg – RaumNetzWerk | 2018 | Immersion |
| 8 Uranbergbaufolgelandschaft Gera-Ronneburg | Grit Ruhland – Folgelandschaft | 2011 – heute | Dekonstruktion |
| 9 Stausee Hohenwarte | Sandra Rücker – Da lag Preßwitz schräg drinne | 2022 | Narration |
| 10 Diedorf | Bettina Schünemann – Diedorf I-IV | 2020 | Transformation |
| 11 Friedrichsrode | VVV – Umkehrung des archäologischen Prozesses | 2022 | Partizipation |
| 12 Bob- und Rennschlittenbahn Friedrichsroda | Kristin Wenzel – Tausend Melodien | 2022 | Projektion |



PERFORMATIVITÄT [engl. to perform – verkörpern]

Performativität beschreibt grundsätzlich die Notwendigkeit, „bekannte Phänomene“ zu befragen und neue Formen zu entwickeln, um „auf sie zu reagieren, sie zu erfahren und über sie nachzudenken“. ¹ Mit Hilfe ihres Körpers und oft unter Einsatz von Medien machen Künstler*innen Unterbewusstes und Verdrängtes sichtbar. Sie thematisieren kulturelle Prägungen, gesellschaftliche Praxen und erlernte Gewohnheiten. Unbewusstes Handeln sowie dessen Wirkungen werden befragt. Elementare Strukturen des sozialen Miteinanders werden enthüllt. Wirklichkeiten werden damit neu erzählt und unsere Ideen und Vorstellungen von Wirklichkeit zugleich hinterfragt.

In den 1960er Jahren wird der Zusammenhang von Sprache, Sprechakten und Handlungen mit bestimmten Phänomenen untersucht und erkannt, dass Sprache nicht nur dazu dient, Wirklichkeit zu benennen oder abzubilden. Sprache und das Sprechen selbst schaffen Wirklichkeit.

Mit diesem Wissen über die Bedeutung der Sprache machen es sich Künstler*innen jener Zeit zur Aufgabe, den Körper selbst als künstlerischen Ausdrucksträger zu nutzen. Die Performance stellt eine „Gegenposition zum traditionellen Werkbegriff“ dar und ist eine „Kritik an dem am käuflichen Werk orientierten Kunstmarkt“. ² In künstlerischen Darbietungen, die das Publikum einbinden, wird die tradierte Trennung von Arbeitsprozess, Kunstwerk und dessen Betrachtung aufgehoben.

Formen der „körperliche[n] Präsenz, Ereignishaftigkeit, Flüchtigkeit“ werden stets aufs Neue erprobt. Damit wird der Moment des „Sich-Ereignens“ ³ in der Verbindung der Künstler*innen mit dem Publikum immer wieder neu befragt: Wie lässt sich „Sinn [und Erkenntnis] gemeinsam, d.h. intersubjektiv [miteinander] und interaktiv [wechselseitig], kooperativ [mitwirkend] und konfliktuell [widerstreitig]“ aushandeln und hervorbringen? ⁴

¹Vgl. George, D. (1998): Performance Epistemology. In: Gough, R. / Allsopp, R. (Hrsg.): Performance Research 1/1: The temper of time (Theatre Studies) (o.S.). London. Zit. n.: Pfeiffer, M. (2012): Performativität und Kulturelle Bildung. In: Bockhorst, H. / Reinwand-Weiss, V. / Zacharias, W. (2012) (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. München, S. 211 – 216. | ^{2/3} Pfeiffer, M. (2012): Performativität und Kulturelle Bildung. In: Bockhorst, H. / Reinwand-Weiss, V. / Zacharias, W. (2012) (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. München, S. 212 – 226, hier 212f.. | ⁴ Schürmann, E. (2008): Sehen als Praxis. Ethisch-ästhetische Studien zum Verhältnis von Sicht und Einsicht. Frankfurt a. M., S. 64. | Angerer, M.-L. (2014): Performance und Performativität. In: Butin, H.: Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst. Köln, S. 281 – 284.

Prozessimpulse

Was in deinem Umfeld wirft Fragen auf?

Wie bist du damit verbunden?

Welche Handlungen begegnen dir? Warum werden sie hier durchgeführt?

Wie stehen die Handlungen im Verhältnis zum Alltäglichen?

Welche Bedeutung hat das Handeln?

Warum möchtest du diese Handlung hinterfragen?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wozu möchtest du dich positionieren? Wen möchtest du damit erreichen?

Wie kannst du Handlungen hinterfragen? Wie kannst du andere zum Hinterfragen anstiften?

Wie kannst du Handlungen von ihrem Zweck ablösen, umkehren, verschieben, ironisieren, übertreiben, abschwächen, aus ihrem Kontext verschieben etc.?

Welche Handlung kann irritieren? An wen ist sie gerichtet? Worauf möchtest du aufmerksam machen?

RENNSTEIG FLIMMERN 1 – 3 CHRISTOPH BLANKENBURG

Performative Wanderfilme, Rennsteig, 2016 – 202

In seinen experimentellen Wanderfilmen „Rennsteig Flimmern 1 – 3“ begegnet Christoph Blankenburg einem Teil seiner Heimat und einem Teil seiner Identität – dem Thüringer Wald.

Fichten, Schutzhütten, Wegweiser, Wanderer, Schieferfassaden, Volkslieder, Autobahnbrücken, Brauchtum, Handwerk, Kreisverkehre, Gasthäuser – in „Rennsteig Flimmern“ dokumentiert Christoph Blankenburg die stereotypen kulturellen Eigenheiten des Thüringer Waldes. Dafür verbindet er volkskundliche Feldforschung mit Performance. Seine künstlerische Exploration dokumentiert Blankenburg durch Videoaufnahmen. Sie trüben unsere gewohnte Vorstellung von einem Dokumentarfilm. Damit ermöglicht er den Zuschauenden ungewohnte Sichtweisen auf zunächst banal erscheinende Motive.

Im Zuge seines performativen Eingriffs in die Landschaft wird der Künstler selbst zur kulturellen Intervention und tritt ins Zentrum des Geschehens. Mit einer schwarzen Strumpfhose bekleidet, unterwandert er durch oft nicht-intentionale Bewegungen gewohnte Verhaltensweisen am Rennsteig. Passant*innen reagieren irritiert. Blankenburg balanciert entlang der

Grenze zwischen Authentizität und Eingriff – zwischen unberührtem Ort und performativer Intervention.

Die Filmreihe „Rennsteig Flimmern“ möchte einen kulturellen Zugang zum Thüringer Wald schaffen, aber auch gewohnte Sehweisen befragen. Nicht zuletzt laden die Arbeiten zum Abwandern des 170 km langen Kammweges ein: „Gut Runst!“. Der Thüringer Wald ist einer von vielen Orten, mit denen sich Christoph Blankenburg auseinandersetzt.

CHRISTOPH BLANKENBURG (*1983 in Erfurt) lebt und arbeitet in Leipzig. 2019 absolvierte er sein Diplom-Studium der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar. In seinen Videoarbeiten verfolgt er einen performativen Ansatz. Darin vermischen sich explorative, intuitive und ortsspezifische Auseinandersetzungen mit historischen Themen, lokalen Strukturen und Identitäten. In Bewegung und unvoreingenommener Interaktion entstehen unkonventionelle Erkundungsstrategien, die viel Raum für Humor zulassen.

www.christophblankenburg.com

Gedanken, die die Arbeit von Christoph Blankenburg begleiten

Wer lebt hier? Wie lebt man hier zusammen?

Wie verhalten sich Kulturraum und Naturraum zueinander?

Was ist meine Heimat? Was hat sie mit mir zu tun?

Wie kann ich Orte, Landschaften und Räume durch Bewegung erforschen?

Bilder von oben / von links

Blankenburg, Christoph: Rennsteig Flimmern, Filmstill, Performance von Laura Wiemers © Christoph Blankenburg

Blankenburg, Christoph: Rennsteig Flimmern, Filmstill Moorbär im Hochmoor Filmstill © Christoph Blankenburg

Blankenburg, Christoph: Rennsteig Flimmern, Filmstill Heuballen © Christoph Blankenburg

Darstellen und Gestalten **Ethik** **Geographie** **Religion** **Sozialkunde**



INSZENIERUNG [lat. scaena – Schauplatz]

Selbstinszenierung, Selbstoptimierung und die Suche nach visueller Perfektion bestimmen die digitale bildliche Kommunikation und Partizipation in sozialen Netzwerken.¹ Wie im Theater des 19. Jahrhunderts wird ein „theatrale[s] Kunstwerk“² geschaffen, das darauf zielt, die Intention (Absicht) des Autors sichtbar zu machen, einem Publikum zu präsentieren³ und mit diesem zu interagieren. Es entsteht eine öffentliche Bühne, auf der Personen und Objekte interagieren, sich absichtsvoll gestalten bzw. gestaltet werden und zum Dialog einladen.

Die künstlerische Praxis wird bestimmt durch den Prozess des Sich-Ereignens, also des Miteinanders von Künstler*innen und dem Publikum, das bewusst inszeniert wird. Mit den Erkenntnissen über die Wirkung der Sprache und der Kritik am Kunstmarkt⁴ suchen Künstler*innen in den 1960er und 1970er Jahren neue Wege,

auch um die Objektivität künstlerischer Arbeiten zu befragen. Die eher spontanen, flüchtigen Ausdrucksformen der Performance und des Happenings entstehen ebenso wie Arbeiten, die zeitlich und raumgreifend die Begegnung zwischen Künstler*innen und den Betrachtenden geplant inszenieren. Diese zu dokumentieren ist nicht leicht, da Bild- und Tonaufnahmen die Atmosphäre der physischen Begegnung im Raum nicht hinreichend konservieren können.

Mit Formen der Inszenierung arbeitende Künstler*innen gehen der zentralen Frage nach, wie die Wechselwirkung von künstlerischem Prozess und dem teilnehmenden Publikum gestaltet werden kann: Welche Wirkung kann durch die Gestaltung von Raum, Zeit, Material, Symbolik und Interaktion erzielt werden?⁵ Welchen Beitrag leistet das Publikum in der Produktion von Kunst?

¹ Vgl. Misoch, S. (2007): Körperinszenierungen Jugendlicher im Netz: Ästhetische und schockierende Präsentationen. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung. Heft 2/2007. S. 139 – 154. | ² Fischer-Lichte, E. (2005): Inszenierung. In: Fischer-Lichte, E. / Kolesch, D. / Warstat, M. (Hrsg.) (2005): Metzler Lexikon Theatertheorie. München, S. 146 – 153, hier S. 148. | ³ Vgl. Seel, M. (2001): Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Früchtl, J. / Zimmermann, J. (Hrsg.) (2001): Ästhetik der Inszenierung. Frankfurt a.M., S. 48 – 62, hier S. 50. | ⁴ Vgl. Pfeiffer, M. (2012): Performativität und Kulturelle Bildung. In: Bockhorst, H. / Reinwand-Weiss, V. / Zacharias, W. (2012) (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. München, S. 212 – 226. | ⁵ Vgl. Sting, Wolfgang (2012): Inszenierung. In: Bockhorst, H. / Reinwand-Weiss, V. / Zacharias, W. (2012) (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. München, S. 217 – 219. | Schallenberg, N. (2014): „Inszenierung“. In: Butin, H. (2014): Begriffsllexikon zur zeitgenössischen Kunst. Köln, S. 145 – 149.

Prozessimpulse

Was in deinem Umfeld weckt wiederholt deine Aufmerksamkeit?

Wie bist du damit verbunden?

Welche Fragen hast du?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wie kannst du deinen Fragen einen künstlerischen Ausdruck geben?

Wie kannst du Objekte und/oder Personen im Raum arrangieren? Wie müssen diese interagieren?

Welche Bedeutung haben Raum, Zeit und Bewegung?

Wie kannst du andere in die Suche nach Antworten einbeziehen?

BEWEGTES LAND – INSZENIERUNG FÜR VORBEIFAHRENDE ZÜGE DATENSTRUDEL: JÖRN HINTZER & JAKOB HÜFNER

Partizipative Performance, mechanisches Theater, Bahnstrecke zwischen Jena Paradies und Naumburg, 2017

Ein Jäger auf der Flucht vor seinem Hochsitz. Menschen und Heuballen fliegen durch die Luft. Ein Landwirt entdeckt plötzlich eine Wasserader. Aus einem Baum dringt Nebel hervor. Büsche rennen übers Feld. Ein Hai in der Saale greift Angler an.

„Bitte schauen Sie dafür in Fahrtrichtung rechts aus dem Fenster“, ertönt es aus den Lautsprechern des Zuges zwischen Naumburg und Jena Paradies. Diese surrealen, Slapstick-artigen Szenen sind Teil der Kunstaktion „Bewegtes Land“. Sie verwandelt im Sommer 2017 das Saaletal zu einer 30 km langen Bühne und macht die Zugreisenden zu Zeug*innen außergewöhnlicher Bilder. Was ist echt? Was ist inszeniert? Das reisende Publikum zu verwirren, gehört zum Grundkonzept der Aktion.

Das Künstlerduo Datenstrudel inszeniert zusammen mit 200 Freiwilligen aus der Region, Studierenden und Theatermachern aus ganz Deutschland entlang der Bahnstrecke rund 40 Szenen. Die Anwohnenden machen Theater für die Reisenden.

Die partizipative Performance zielt darauf ab, Begegnungen zu schaffen - zwischen Reisenden und Ortsansässigen – Mobilen und Immobilen – zwischen Stadt und Land – Urbanität und Ländlichkeit. Während das Reisen früher in der tatsächlichen Begegnung mit dem Fremden bestand, ist das Reisen heute eine rasend schnelle Überbrückung von Strecken, ohne Kontakt zum durchquerenden Land. Autobahnen, Flugzeuge und Züge verbinden Städte, trennen aber die Reisenden vom Land und von den Menschen, die dort leben.

„Wir müssen immer schneller laufen, um unseren Platz in der Welt zu halten.“ Hartmut Rosa
Der schnellste Läufer des Saaletals „Rocco“ nimmt den Wettlauf gegen den Zug auf und siegt. Sein Trick: 25 identisch gekleidete Läufer*innen erwecken den Eindruck, der Mensch sei schneller als die Maschine.

Die Hommage an das Saaletal regt zur Auseinandersetzung mit dem Thema Zeit und Geschwindigkeit an. Der Blick aus dem Zugfenster ähnelt dem Blick auf den Bildschirm. Wie verändert das Tempo des Zuges / das Tempo der sozialen Medien die Wahrnehmung unserer Umwelt?

JÖRN HINTZER (*1966 in Wolfenbüttel) und JAKOB HÜFNER (*1971 in Heidelberg) sind Bewegtbildhersteller und Professoren für „Crossmediales Bewegtbild“ an der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2000 produzieren sie als Künstlerduo „DATENSTRUDEL“ Formate zwischen Film und Theater für Fernsehen, Kino und Internet. Sie leiten das Projekt Bewegtes Land. Realisiert wurde es von zahlreichen Unterstützer*innen aus der lokalen Bevölkerung sowie Szenen- und Kostümbildern, Stylisten, Technikern, sowie Bau- und Produktionshelfenden.

Bewegtes Land ist eine Ko-Produktion von Kunstfest Weimar, Jena Kultur und der Bauhaus-Universität Weimar.

www.bewegtesland.de

Gedanken, die die Arbeit von Jörn Hintzer und Jakob Hüfner begleiten

Wie schauen wir aus der Stadt aufs Land?

Wie schauen wir vom Land auf die Stadt?

Wie können wir Begegnung zwischen Menschen schaffen und ein Miteinander anregen?

Bilder von oben / von links

Datenstrudel: Bewegtes Land, Fontäne, 2017 © Datenstrudel

Datenstrudel: Bewegtes Land, Hai im Saaletal, 2017 © Datenstrudel

Datenstrudel: Bewegtes Land, Baumkatapulte, 2017 © Datenstrudel



INTERVENTION [lat. interventio – einschreiten]

Entwicklung setzt Veränderung voraus, ob in ökonomischen, politischen, gesellschaftlichen oder kulturellen Kontexten. Die Erfahrungen des Zweiten Weltkrieges führten in den 1960er Jahren zur Entstehung vielfältiger, stets wechselnder „Schnittstelle[n] von Psychologie, Sozialwissenschaft, politischem Aktivismus und Kunst“, um die Machtverhältnisse des menschlichen Lebens und Arbeitens zu überwinden. „Engagiertheit und eine Zielorientierung hin zu sozialer Gerechtigkeit“¹ prägen noch heute die Aktions- und Interventionsforschung, die nicht nur auf das Sichtbarmachen, sondern auf Veränderung zielt. Künstler*innen leisten einen wesentlichen Beitrag, politische, ökonomische, soziale und kulturelle Verhältnisse zu untersuchen und durch gezielte Interventionen mitzugestalten und zu verändern.²

„Interventionen erlauben uns, kritische (...) Perspektiven auch dort zu platzieren, wo sie ansonsten kategorisch [ausdrücklich] ausgeblendet und verhindert werden.“³ Interventionen befragen die bestehende soziale Ordnung, unsere Wahrnehmungsweisen, unser Handeln und unser Denken. Sie schaffen durch zeitlich begrenzte, oft sozial oder politisch motivierte Einflussnahmen aber auch geplantes längerfristiges Eingreifen neue Denkräume. Nicht selten arbeiten Künstler*innen im Kollektiv auch mit Akteur*innen außerhalb der Kunst.

Zentrales Motiv für künstlerische Interventionen ist das Bedürfnis nach Aufhebung jeglicher Ungleichheiten. Künstler*innen setzen sich mit der Frage auseinander, wie und mit welchen künstlerischen Eingriffen sie diese herbeiführen können. Wie gelingt es ihnen, unser Denken und Handeln im Sinne eines besseren sozialen Miteinanders zu verändern?⁴

¹Mörsch, C. (2016): Nichts für Ungeduldige: Skizze einer Geschichte widerstreitender Ideen und politischer Konjunkturen in der Aktionsforschung. Art Education Research No. 11/2016. Zürich, S. 1. | ²Vgl. Steidinger, A. / Berg, O. (2016): Künstlerische Intervention (Interventionskunst/kreativer Aktivismus). PERIPHERIE – Politik, Ökonomie, Kultur. Jg. 36, Nr. 144 (3/2016). Stuttgart, S. 522 – 526. | ³Micossé-Aikins, S. / Sharifi, B. (2018): Widerstand kuratieren. Politische Interventionen in eine elitäre, hegemoniale Kulturlandschaft. In: Bayer, N. / Kazeem-Kaminski, B. / Sternfeld, N. (Hg.) (2018): Kuratieren als antirassistische Praxis. Wien, S. 135 – 156, hier S. 140. | ⁴Vgl. Steidinger, A. / Berg, O. (2016): Künstlerische Intervention (Interventionskunst/kreativer Aktivismus). PERIPHERIE – Politik, Ökonomie, Kultur. Jg. 36, Nr. 144 (3/2016). Stuttgart, S. 522 – 526.

Prozessimpulse

Welche Verhältnisse, Ordnungen und Denkweisen begegnen dir in deinem Umfeld?

Wie bist du mit diesen verbunden? Welche siehst du kritisch? Was möchtest du verändern?

Welche Menschen können dich unterstützen?

Wie kannst du ihre Informationen und ihr Wissen nutzen, um deine Sicht auf die Geschehnisse zu befragen?

Welche Möglichkeiten und Grenzen der Intervention in gesellschaftliche, politische, ökonomische, soziale oder kulturelle Verhältnisse gibt es?

In welcher künstlerischen Form kannst du Einfluss nehmen, Veränderungen anregen oder realisieren?

Wie gelingt es dir zu dokumentieren und die Erkenntnisse zu teilen?

Wie kannst du einen Raum für eine gemeinsame kritische Auseinandersetzung gestalten?

A.I.R. _ AUTARKE INTERKULTURELLE RAUMSTATIONEN JULIA HEINEMANN

Raumintervention, Landschaftspark Nohra, 2022

Die A.I.R. Pilotfolge war eine Zusammenkunft zwischen Studierenden der Architektur und Bewohner*innen des Ortes Nohra bei Weimar im Landschaftspark Nohra. Als „Entwurfsgesellschaft“ konzipierten sie gemeinsam autarke interaktive Raumsulpturen (A.I.R.). Dafür bauten sie Raumvolumen aus Kanthölzern, welche an potenziellen Standorten im Landschaftspark Nohra installiert wurden.

Die Rauminterventionen der möglichen A.I.R.s bestehen aus einem System von quadratischen Wandscheiben. Auf den ersten Blick wirken sie wie Fragmente oder Liniaturen von monolithischen Überresten aus einem größeren baulichen Ensemble. Die Bauelemente sind Teil eines Baukastensystems. Durch ihre minimalistische Gestaltung regen sie dazu an, verschiedene Nutzungsmöglichkeiten zu eröffnen. Die daraus entwickelten Raumstationen sind so konzipiert, dass sie zur Interaktion und Erprobung ihrer Potentiale einladen.

Um in den Entwurfsprozess einzusteigen, eigneten sich die Studierenden der Architektur den Ort durch räumlich-ästhetische Wahrnehmung des Landschaftsparks mit allen Sinnen an. Sie recherchierten die kulturellen und geschichtlichen Begebenheiten des Ortes. Weiterhin untersuchten sie das Zusammenleben der menschlichen, tierischen und pflanzlichen Bewohner*innen im Landschaftspark und die

Abläufe der vorhandenen Ökosysteme. Auf dieser Grundlage gelang es den Studierenden Raumstationen auf Basis einer nachhaltigen Kreislaufwirtschaft zu entwerfen.

Die temporären Raumstationen sind Orte der Begegnung zwischen den Anwohnenden, Kunstschaffenden, Forschenden und Interessierten. Zudem bieten sie einen vielfältigen Umgang mit naturnahen Lernorten an, der von den Anwohnern*innen weiterverfolgt wird.

JULIA HEINEMANN (*1980 in Erfurt) ist Architektin, Künstlerin, Designerin und Pädagogin. Nach ihrem Studium der Architektur und mehrjähriger Berufserfahrung studierte sie ab 2009 Lehramt Kunst sowie Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar, absolvierte das Referendariat und legte ihren Forschungsschwerpunkt auf die Vermittlung von Raum und Architektur. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin arbeitete sie an den Lehrstühlen Bauformenlehre, Darstellungsmethodik und Kunst und ihre Didaktik der Bauhaus-Universität Weimar.

Die A.I.R. Pilotfolge war eine Ganztagsveranstaltung im Rahmen des Zweitsemesterprojektes A.I.R. und des new european bauhaus Festivals.

www.corona.soy/air

Gedanken, die die Arbeit von Julia Heinemann begleiten

Wie kann die Komplexität von Gegebenheiten entschlüsselt werden?

Wie können Verhältnisse von Dingen, Räumen und Menschen zueinander sichtbar gemacht werden?

Wie kann das Verstehen von Zusammenhängen zu einer Veränderung der Gegebenheiten beitragen?

Bilder von oben / von links

Heinemann, Julia: A.I.R. Pilotfolge, Bauphase der Bauelemente © Jonas Müller

Heinemann, Julia: A.I.R. Pilotfolge, Zusammenstellung einer A.I.R. © Jonas Müller

Heinemann, Julia: A.I.R. Pilotfolge, Prototyp Raumstation Sunset, mögliche Nutzung als Naturkino mit Aufenthaltsqualität, Natur-Cocktail-Bar etc. © Julia Heinemann



PROVOKATION [lat. prōvōcāre – herausfordern, reizen]

Bilder provozieren, fordern heraus. Sie umgeben uns tagtäglich in allen Bereichen der Visuellen Kommunikation. Sie machen aufmerksam, konstruieren Wahrheiten, beeinflussen unsere Haltung zum jeweiligen Phänomen und manipulieren. „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“¹ In der unzähligen Vielfalt der uns umgebenden Bilder suchen Künstler*innen und Gestalter*innen daher nach verstörenden, herausfordernden oder provozierenden Motiven, die uns emotional berühren und unsere Aufmerksamkeit wecken.

Provokation meint „einen absichtlich herbeigeführten überraschenden Normbruch, der den anderen in einen offenen Konflikt hineinzieht und zu einer Reaktion veranlassen soll“.² Dieser soll ihn entlarven und in seinem Handeln mo-

ralisch diskreditieren (schaden). Uns sind viele Beispiele vor allem aus der jüngeren Aktionistischen Kunst bekannt. Künstler*innen stellen das „Selbstverständliche in Frage“, brechen „Tabus“, verkehren das Provokante in sein Gegenteil, arbeiten manipulativ. Provokation braucht einen „Resonanzraum“, das heißt, einen Ort der Begegnung und Kommunikation, um „private oder kollektive Betroffenheit auszulösen“³. Nur dann kann eine nachhaltige Diskussion der thematisierten Missstände ermöglicht werden.⁴

Provokativ arbeitende Künstler*innen sind stets mit der Frage nach den Grenzen der Kunstfreiheit konfrontiert. Sie müssen ihr Handeln in juristischen Verfahren verteidigen und sich anhaltend die Frage nach der Zweckmäßigkeit der Mittel im Verhältnis zu den Folgen stellen.

¹ Luhmann, N. (1996): Die Realität der Massenmedien. 2., erweiterte Auflage. Opladen, S. 9. | ² Paris, R. (1998): Stachel und Speer. Machtstudien. S. 58. | ³ Hoch, G. / Schrötel-von Brandt, H. / Schwarz, A. / Stein, V. (Hrsg.) (2018): Provokation, Diagonal 39/2018. Siegen, S. 9f. | ⁴ Petersen, C. (2022): Kunst der Provokation. Eine Einführung in die Skandalforschung. Wiesbaden, S. 7.

Prozessimpulse

Welcher Problemlage, welchem Widerspruch, welchem Mangel begegnest du in deinem Umfeld?

Wie stehst du zu dieser/m in Beziehung?

Wie kannst du Informationen aneignen und Wissen erarbeiten, um den Kontext der Problemlage besser zu verstehen?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wie kannst du auf eine Problemlage aufmerksam machen?

In welcher künstlerischen Form kannst du provozieren und zum Nachdenken anregen?

Welche Normen, Werte und Rechte müssen provokative künstlerische Aktionen beachten?

Wie kannst du zu Diskussion und Austausch anregen?

ENDLAGER SUHL CHRISTOPH HUBRICH

Fiktive Bürgerinitiative, Suhl, 2013

Keiner will ihn haben!? Die Suche nach Lagermöglichkeiten für Atommüll nimmt vor circa einem Jahrzehnt Fahrt auf: Im Juli 2013 wurde das „Endlagersuchgesetz“ beschlossen, womit unter Einbezug der Bevölkerung geeignete Orte als Atommüllendlagerstätten in Deutschland gefunden werden sollten. Wer würde sich bereit erklären, den noch über tausende Jahre lebensbedrohlich strahlenden Müll bei sich aufzunehmen?

In der Kleinstadt Suhl gründete sich eine vermeintliche Bürgerinitiative, welche sich überraschenderweise nicht gegen, sondern für ein Endlager vor der eigenen Haustür aussprach. Ein gewisser Michael Schludaj führte die Initiative an. Aus Zukunftsangst um seine Heimatstadt schlug er vor, auf die schwache Wirtschaft, verschuldete Kassen und mangelnde Arbeitsplätze mit dem Einlagern von Atommüll zu reagieren. Die ehemaligen Bergwerkstollen der Stadt würden sich dafür wunderbar eignen.

In der Innenstadt verteilte Plakate, Transparente und Werbematerialien sorgten für große Aufregung. Auf der Webseite der Bürgerinitiative endlagersuhl.de häuften sich wutentbrannte Kommentare. Fernsehen, Radio und Zeitungen berichteten. Im Social Media entfachten heftige Diskussionen. Die Entrüstung der Bürger*innen hätte größer kaum sein können.

Als schließlich der Bürgermeister der Stadt Suhl mit rechtlichen Schritten gegen den Urheber der Kampagne droht, löst Christoph Hubrich

sein raffiniert angelegtes Projekt auf. Die Aktion ist Fake! Hubrich inszeniert die Bürgerinitiative als ein Experiment, mit welchem er eine Kommunikationsstrategie erprobt. Darin formuliert er eine zunächst empörende Nachricht, die Überforderung hervorruft. Ohne die erregte Empörung hätte das Anliegen der Aktion keine so schwerwiegende Wirkung. Erst auf den zweiten Blick wird die eigentliche Botschaft der Aktion ersichtlich: Die Nutzung von Atomenergie hat fatale Folgen und kein Ort sollte durch die Einlagerung von Atommüll seinen Lebenswert verlieren. Hingegen sollte die Bevölkerung alternative Energieerzeugung akzeptieren und einfordern.

CHRISTOPH HUBRICH (*1988 in Dresden) schloss 2013 sein Studium der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar mit seiner Bachelorarbeit „Womit ich niemals Geld verdienen werde“ ab. Damit nutzte er ein letztes Mal die unbegrenzten Möglichkeiten des Studiums, frei von Kundenwünschen und Marktansprüchen eine provokante Kampagne zu inszenieren, die Aufmerksamkeit für soziale, gesellschaftliche und politische Probleme schafft: Es entstand die Idee zum Endlager Suhl. Nach seinem Studium arbeitete er als Art Director in unterschiedlichen Werbeagenturen in Berlin. Mittlerweile betreibt er ein Hostel in der Sächsischen Schweiz und ist selbstständig als Grafiker tätig.

www.endlagersuhl.de

www.christoph-hubrich.de/endlager-suhl/

Gedanken, die die Arbeit von Christoph Hubrich begleiten

Wann ist eine Idee glaubhaft? Was glauben die Menschen? Was nicht?

Welche Kommunikationsstrategien verfolgen Vereine, Bewegungen und Protestaktionen?

Welche Gegenaktion und Gegenproteste würden provoziert werden?

Bilder von oben / von links

Hubrich, Christoph: Endlager Suhl, Plakat A1, Suhl, 2013 © Christoph Hubrich

Hubrich, Christoph: Endlager Suhl, Aufkleber auf Autoscheibe, Suhl, 2013 © Christoph Hubrich

Hubrich, Christoph: Endlager Suhl, Banner von fiktiven Gegnern der Aktion, Suhl, 2013 © Christoph Hubrich



IRRITATION [lat. irritare – reizen, provozieren]

Krisen unterbrechen bestehende Ordnungen, die politisch, sozial, kulturell oder wirtschaftlich gewachsen sind. Sie bestimmen zugleich ihren Anfang.¹ Sie sind Ausgangspunkt für neue Entwicklungen und können zu neuen Lösungen führen. Unerwartete Situationen befördern ein Gefühl der Unsicherheit. Wir reagieren irritiert (aufgeregt, erregt). Besonders dann, wenn wir mit unseren bisher bewährten Lösungsstrategien eine neue Problemlage nicht mehr bewältigen können, stellen sich Verwirrung und Überforderung ein.

Zeitgenössische Künstler*innen arbeiten gezielt damit, unsere gewohnten Routinen und Sehgewohnheiten zu unterbrechen und zu befragen. Sie irritieren durch das Hervorrufen von Zweifeln, Instabilität und Uneindeutigkeiten. Damit stören sie unsere erlernte Wahrnehmung und Deutung von Phänomenen.² Der „Perspektiv-

wechsel (...) zwischen engagierter Wahrnehmung und distanzierter (Selbst-)Beobachtung“³ bestimmt die ästhetische Erfahrung. Durch diesen sollen verfestigte Handlungsmuster, Vorurteile und Haltungen bewusst gemacht und das eigene Handeln sowie die eigene Wahrnehmung hinterfragt werden. Dazu inszenieren Künstler*innen reale wie virtuelle Räume, deren Gestalt von unseren Gewohnheiten abweicht und diesen widerspricht.

Eine Kernfrage von Künstler*innen, deren Kunst irritieren soll, ist, wie sie unsere Sehgewohnheiten so unterbrechen/stören können, dass wir beginnen, uns mit unserem Denken und Handeln kritisch auseinanderzusetzen. Dazu ist es wichtig zu untersuchen, wie Wahrnehmungsprozesse funktionieren und wie eine bewusste Formsprache Verwirrung auslösen kann.

¹ Folkers, A. / Lim, I. (2014): Irrtum und Irritation. Für eine kleine Soziologie der Krise nach Foucault und Luhmann. In: Behemoth. A Journal on Civilisation, Bd. 7, Nr. 1, 2014, S. 48 – 69, hier S. 49. | ² Vgl. Zschocke, N. (2006): Der irritierte Blick. Kunstrezeption und Aufmerksamkeit. Paderborn, München. | ³ Kwastek, K. (2015): Aesthetics of Interaction in Digital Art. Cambridge, S. 97.

Prozessimpulse

Welche Gewohnheiten, Selbstverständnisse und Routinen begleiten dich?

Wie entstehen Gewohnheiten?

Was ist für dich fremd? Wie begegnest du dem Fremden?

Was ist für andere fremd? Wie begegnen sie dem Fremden?

Warum willst du Begegnung mit dem Unbekannten schaffen?

Wie kannst du das Fremde erkunden?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Was passiert, wenn wir mit etwas Unerwartetem konfrontiert werden? Was verändert sich?

Wie kannst du künstlerisch Begegnungen mit dem Fremden schaffen?

Wie kannst du Erwartungen trügen? Wie kannst du Vertrautes in neue Kontexte stellen?

Was können wir durch die Begegnung mit dem Fremden lernen?

REALER WIRD'S NICHT TOMMY NEUWIRTH

Performance, ganz Thüringen, 2023

„Verlassenes Thüringen.

Ich durchfahre dich. Ich streife dich und hinterlasse Feenstaubartiges.

Kein Feenstaub. Aber etwas wo real ist.

Das ist nicht das Gleiche, wie wenn Bodo Ramelow seine Sommertour durch deine Ortschaften macht und engagierte Vereine besucht.

Es ist nicht das Gleiche.

Aber vergleichbar.“ Tommy Neuwirth

Mit einer mobil gemachten ausrangierten real-Leuchtschrift der gleichnamigen Supermarktkette „real“ macht der Performance-Künstler Tommy Neuwirth ganz Thüringen zu einem verlassenen Ort.

„Ich mag die Kraft dieses kleinen Wortes real. Ich mag die Vorstellung, wie die Buchstaben durch die Landschaft irren und irgendwie nur sich selbst verkünden.“ Tommy Neuwirth

Mit den leuchtenden Buchstaben r e a l „irrt“ er durch das Land. Er ist Suchender und Mahner zugleich.

www.tommyneuwirth.de

Gedanken, die die Arbeit von Tommy Neuwirth begleiten

*„Ich gebe mit der Aktion das Fragen eher ab an die Betrachter*innen.*

Für mich ist ja alles klar in dem Moment: Ich gehe raus mit meinem Schild und ziehe durchs Land.

Da gibt es keine Fragen.

Für mich.

Ich habe mich entschieden. Ich habe eine Mission.“ Tommy Neuwirth

Bilder von oben / von links

Neuwirth, Tommy: „realer wird's nicht“, Vessertal, 2023 © Tommy Neuwirth

Neuwirth, Tommy: „realer wird's nicht“, halbdunkel, 2023 © Tommy Neuwirth

Neuwirth, Tommy: „realer wird's nicht“, Feld, 2023 © Tommy Neuwirth



INVESTIGATION [lat. investgation – nachforschen]

Aufspüren, Erkunden (Exploration), Deuten (Interpretation) und Beschreiben (Deskription) bestimmen die forschende Arbeit in zahlreichen Arbeitsbereichen wie der Ethnografi¹, der Geschichtsschreibung, der Kriminalistik und Forensik sowie im Journalismus. Auch viele forschende Künstler*innen, Gestalter*innen und Architekt*innen arbeiten investigativ. Aus einer politischen Haltung heraus wollen sie heute Verbrechen aber nicht nur verbildlichen, wie wir dies aus zahlreichen Beispielen der Kunstgeschichte kennen. Vielmehr wollen sie, oft ausgehend von persönlichen Interessen und Verbindungen, einen Beitrag zur Aufklärung ungeklärter politischer, ökologischer, ökonomischer oder sozialer Ereignisse, Probleme und Herausforderungen leisten.

Erkenntnisse können in Zusammenarbeit mit Expert*innen aus Kunst, Wissenschaft, Journalismus und Juristik aber auch in der Koopera-

tion mit Laien (Citizen Science²) entstehen. Ihre emotionale Verbundenheit mit Orten und bisher nicht aufgedeckten Geschehnissen ermöglicht andere Zugänge zu den Hintergründen eines Ereignisses z.B. über Gespräche, Zeitzeugenbefragungen, fotografische Dokumente. Im Mittelpunkt der Untersuchung können daher auch die räumlichen/ architektonischen Begebenheiten eines realen Tatortes stehen, in denen die Tatvorgänge nachgestellt werden. Dabei unterstützen 3D-Visualisierungen, akustische Untersuchungen, Bildvergleiche oder aufwendige Videoanalysen.

Die Frage nach der geeigneten bildlichen Kommunikation der Erkenntnisse (transmediale Narrationen³) ist in der investigativen Kunst zentral: Wie lassen sich Wahrheiten erzählen und über welche Medien (Bilder, Töne, körperlicher Ausdruck) sichtbar machen?

¹ Vgl. Hitzler, R. (2009): Ethnographie. In: Buber, R. / Holzmüller, H.H. (Hrsg.): Qualitative Marktforschung. Wiesbaden, S. 7 – 13. | ² Vgl. OeAD-Zentrum für Citizen Science (2019): Citizen Science. Initiativen, Netzwerke, Plattformen, Förderungen. | ³ Vgl. Eder, J. / Thon, J.-N. (2012): Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel. In: Segeberg, H. (Hrsg.): Film im Zeitalter Neuer Medien II: Digitalität und Kino. München, S. 139 – 181.

Prozessimpulse

- Welchem Ereignis begegnest du wiederholt in deinem Umfeld?
- Was ist in Vergessenheit geraten? Was wurde nie aufgeklärt und warum?
- Warum sollte an dieses Ereignis erinnert werden?
- Wie bist du mit diesem Ereignis verbunden?
- Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?
- Wie kannst du ihre Informationen und ihr Wissen nutzen, um ein Ereignis zu rekonstruieren?
- Wo findest du relevante Informationen?
- Wie gelingt es dir, zu dokumentieren, deine Erkenntnisse zu erweitern und das Ereignis neu zu erzählen?
- In welcher künstlerischen Form kannst du deine Rechercheergebnisse darstellen und anderen zugänglich machen?
- Wie kannst du an das vergangene Ereignis erinnern?

DIE ECKE CHRISTA PFAFFEROTT

Künstlerischer Dokumentarfilm, Oberdorla, Straßenecke Sperlingsberg, 2021

Oberdorla. Straßenecke Sperlingsberg. April 1945. Es entsteht eine Fotografie, die später auf den Titelseiten amerikanischer Zeitungen zu sehen sein wird. Das abgebildete Szenario ist stellvertretend für manche Geschehnisse in ganz Europa zu dieser Zeit.

Am Boden liegt ein amerikanischer Soldat, welcher vermutlich aus dem Hinterhalt erschossen wurde. Das Foto zeugt von der Befreiung Deutschlands vom Nationalsozialismus durch amerikanische Truppen. Jedoch wirft es Fragen auf, die bis heute ungelöst sind: Wer genau hat das Foto gemacht? Wer hat den jungen Soldaten erschossen?

Heute sieht „die Ecke“ noch fast genauso aus wie damals. „Es wirkt, als gäbe es eine unsichtbare Verbindung zwischen den Zeiten.“ Das Ereignis beschäftigt die Bewohner*innen von Oberdorla bis heute in unterschiedlicher Weise. Eine ältere Zeugin schaute dem Toten als Fünfjährige ins Angesicht. Einen Nachbarn stört die zu groß geratene Gedenktafel für den toten Soldaten. Andere bezweifeln die Glaubwürdigkeit des Fotos und tippen auf eine Inszenierung.

Auf den Indizien zum Fall beharrt ein Nachfahre des toten Soldaten. Er reist aus Texas an den Ort, an welchem sein Großonkel ums Leben kam, um zu begreifen, warum er sich seinem Verwandten so verbunden fühlt.

Der künstlerische Dokumentarfilm „Die Ecke“ zeigt unterschiedliche Haltungen der Menschen, mit Erinnerungen umzugehen und Wege, der Wahrheit näher zu kommen. Dafür kommen unter anderem Archivmaterialien und 3D-Animationen zum Einsatz.

Dr. CHRISTA PFAFFEROTT (*1982 in Bonn) ist Autorin und Regisseurin. Nach Studium und Promotion im Bereich Film-Regie arbeitet sie heute freiberuflich an Filmen und Romanen. Zudem ist sie als Dozentin an der Filmakademie-Baden-Württemberg tätig. Mit ihrer Kunst möchte sie unbemerkte Themen sichtbar machen, Menschen nachhaltig berühren und Begegnungen schaffen.

www.christa-pfafferott.de

Gedanken, die die Arbeit von Christa Pfafferott begleiten

- Wie sind wir mit den Geschehnissen von damals verbunden?
- Wie können wir uns mit den Geschehnissen von damals verbinden?
- Welche Informationen aus einer anderen Zeit können Objekte transportieren?

Bilder von oben / von links

Pfafferott, Christa: Die Ecke, Fotografie, die Ecke Sperlingsberg früher und heute, Oberdorla © Christa Pfafferott
Pfafferott, Christa: Die Ecke, Filmstill, Digitale Rekonstruktion, Dirk Labudde © Ariane Bethusy-Huc, SINN Filmproduktion
Pfafferott, Christa: Die Ecke, Filmstill, Marie © Johannes Praus, SINN Filmproduktion



IMMERSION [lat. immersio – eintauchen]

Virtuelle Realitäten bestimmen mehr und mehr unseren Alltag. Mit Hilfe von VR-Brillen gelingt uns ein vollständiges Eintauchen in nicht-reale Welten, die von Künstler*innen, Gestalter*innen und Programmierer*innen geschaffen werden. Sie erzeugen virtuelle Welten, in denen Realität und Fiktion kaum voneinander zu trennen sind. Ob Fulldome-Projektionen, Computerbildschirme oder Displays – sie alle machen Immersion alltäglich erlebbar und lassen uns die reale Welt um uns herum vergessen. Sie erzeugen eine emotionale Verbundenheit. Die Wahrhaftigkeit der Bilder wird weniger kritisch befragt.¹ Die „medialen Techniken der Immersion“ wiederholen den Prozess des Wahrnehmens² und der Konstruktion von Wirklichkeit durch unsere Sinne.

Doch das Phänomen der Immersion ist nicht neu. Zahlreiche Beispiele aus der Kunstgeschichte zeigen, wie Illusion und Täuschung die Erzählstruktur großer Bildwerke bestimmten.

Panoramendarstellungen wie Schlachtenbilder oder kirchliche Fresken vereinten dazu historisches Wissen und künstlerische Vorstellungskraft. Dabei ist zu bedenken, dass Bilder in jener Zeit, in der die wenigsten Menschen lesen und schreiben konnten, Teil der Bildung und Aufklärung waren. Sie dienten aber auch der Machtkommunikation, sei es durch die Adligen oder den Clerus. In virtuellen immersiven Räumen, wie beispielsweise in Planetarien, wird heute auf die Wirkung der Panoramen erneut zurückgegriffen. Bereits entwickelte Illusionstechniken wie z.B. die Zentralperspektive³ werden um Klang und bewegte Bilder erweitert.

Für immersiv arbeitende Künstler*innen sind die Fragen danach, wodurch unsere Wahrnehmung bestimmt wird, zentral. Sie suchen Antworten darauf, inwiefern Illusionen unsere alltägliche Wahrnehmung und individuelle Konstruktion der Welt⁴ bestimmen und wie Vorstellungskräfte in Kunst und Alltag funktionieren.

¹ Vgl. Grau, O. (2004): Immersion und Interaktion: Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. | ² Grabbe, L. / Rupert-Kruse, P. / Schmitz, N. (2018): Immersion – Design – Art: Revisited. Marburg, S. 10. | ³ Vgl. ebd. S. 9. | ⁴ Vgl. ebd. S. 11.

Prozessimpulse

Wo begegnen dir im Alltag Illusion und Täuschung?

Wie nimmst du diese wahr und wie gehst du mit ihnen um?

Wie kannst du selbst Illusionen schaffen?

Wer kann dich unterstützen?

Welche Medien kannst du einsetzen?

In welcher künstlerischen Form kannst du die Sinneserfahrungen oder Gefühle anderer irritieren, täuschen, beeinflussen und verändern? Wie kannst du neue Wirklichkeiten entstehen lassen?

Wie gelingt es dir, dies zu dokumentieren?

RAUM-NETZ-WERK JUDITH RAUTENBERG

Begehbare Großrauminstallation, Neues Schloss Neustadt/Harz, 2018

„Die Gauben in der Dachfläche, das massive Tonnengewölbe im Erdgeschoss, die Treppenanlage im Korridor. Die historischen Räume sind eine Begebenheit, die ich an sich nicht beeinflussen kann. Allerdings kann ich beeinflussen, wie die Menschen den Raum wahrnehmen. Ich kann das Haus in ein neues Licht setzen, Atmosphären verändern, Blicke leiten und Beziehungen herstellen.“

Judith Rautenberg

In den leerstehenden Räumen des „Neuen Schlosses“ in Neustadt im Südharz schafft Judith Rautenberg mit multimedialen Lichtinstallationen sieben begehbare – immersive – Bilder. „RaumNetzWerk“ widmet sich unterschiedlichen Aspekten von Beziehungen – Beziehungen zwischen Mensch und Natur, Mensch und Raum, Mensch und Zuhause.

Lichter werfen die Schatten der Säulen an die Wand. Es entsteht ein Schattenwald, der durch sich minimal bewegende Lichtquellen nahezu unbemerkt durch den Raum wandert. Lichtlinien verbinden Elemente über ihre rein architektonische Beziehung hinaus. Ein Foto eines Waldes – ein als Ökosystem oft unterschätztes Netzwerk – überschattet ein mikroskopisches Flimmern aus Neuronen. Tritt eine Person zwischen den Projektor und die Projektionsfläche, wird in seinem Schatten das wimmelnde Nervennetz sichtbar.

Neben den Möglichkeiten des Videomappings nutzt Judith Rautenberg sogleich architektonische Eingriffe. Während die Säule als Verbindung zwischen Oben und Unten – Himmel und Erde – gelesen wird, ergänzt die Künstlerin die Säulenarchitektur des Schlosses durch unfertige Säulen. Sie wachsen aus dem Boden oder sprießen aus der Decke. In einem Rundgang durch das Haus ergänzen sich sieben Environments zu einer Gesamtkomposition, die dazu anregt, das Schloss mit allen Sinnen wahrzunehmen. Judith Rautenberg interessiert, was im Unterbewusstsein der Menschen während der multisensorischen Erfahrung ihrer Rauminstallationen passiert.

JUDITH RAUTENBERG (*1982 in Ebersberg) ist freischaffende Medienkünstlerin. 2015 schloss sie Ihr Studium der Freien Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar und der Akademie für Bildenden Künste in Wien ab. Mit begehbaren Environments sowie Licht- und Videoinstallationen untersucht sie das Zusammenspiel unserer Sinne zur Wahrnehmung von Räumen – seien es Räume in Galerien, in denkmalgeschützten Gebäuden, auf Theaterbühnen oder gar der öffentliche Raum.

www.judithrautenberg.com

Gedanken, die die Arbeit von Judith Rautenberg begleiten

Mit welchen Sinnen nehmen wir aktiv/passiv wahr?

Wie beeinflussen sich unsere Sinne untereinander?

Mit welchen Sinnen nehmen wir meistens unbewusst wahr?

Welche Beziehungen existieren im Raum?

Wie verhalten sich Elemente und Objekte zueinander?

Wie verändert sich der Raum, wenn wir ihn bespielen/seine bestehende Ordnung verändern/Beziehungen sichtbar machen/neue Verbindungen herstellen?

Bilder von oben / von links

Rautenberg, Judith – Foto RaumNetzWerk, Säulenraum, MG_1707, Neues Schloss Neustadt/Harz, 2018 © VG Bildkunst, Bonn 2024

Rautenberg, Judith – Foto RaumNetzWerk, Mapping, MG_1688, Neues Schloss Neustadt/Harz, 2018 © VG Bildkunst, Bonn 2024

Rautenberg, Judith – Foto RaumNetzWerk, Wald, MG_1739, Neues Schloss Neustadt/Harz, 2018 © VG Bildkunst, Bonn 2024



DEKONSTRUKTION [frz. déconstruction – Zerlegung]

Sich ein Bild machen zu können und bestehendes Wissen zu hinterfragen und zu beurteilen, ist Voraussetzung dafür, sich die Welt zu erschließen. Machtverhältnisse und Normalitätsvorstellungen zu befragen und zu überwinden¹, eine Haltung zu beziehen und Verantwortung zu tragen, braucht daher mehr als eine systematische Wissensaneignung. Wissenschaftler*innen und Künstler*innen suchen seit den 1960er Jahren nach Antworten. Dekonstruktivist*innen setzen sich dazu mit dem „Unbestimmte[n], (...) Zufällige[n] und Regelwidrige[n]“², dem nicht der Norm Entsprechenden in Kunst, Literatur, Institutionen auseinander.

Dekonstruktion ist daher mehr als ein Prozess des Freilegens, Zerlegens oder Zerstörens mit dem Ziel, Neues entstehen zu lassen. Dekonstruktion in der Kunst setzt eine forschende Haltung voraus, ein Bedürfnis des Hinterfra-

gens, des Aufdeckens³ und der Erweiterung bestehender Wahrheiten durch neue Erkenntnisse und Visualisierungen. Künstler*innen suchen nach eigenen Methoden und Ausdrucksformen, um Deutungen der Welt zu befragen und durch Experimente, Spekulationen und Mehrdeutigkeiten neue Wahrheiten zur Diskussion zu stellen. Sie sind auf der Suche nach dem Schlüssel zum Unausgesprochenen, Ungeklärten.

Künstler*innen, die auf verschiedene Weise bestehende Wirklichkeiten zu dekonstruieren suchen, gehen den Fragen nach, wie die Mechanismen der Konstruktion von Wahrheit funktionieren: Wie können und sollen Geschichte(n) neu erzählt werden? Wie kann Vielstimmigkeit⁴, ein Dialog zwischen vielen Positionen zu einem Sachverhalt, gefördert werden? Und wie können Meinungen gebildet und Erkenntnisse anderer Disziplinen erweitert werden?

¹ Vgl. Derrida, J. (1976): Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaft vom Menschen. In: Derrida, J.: Die Schrift und die Differenz. Frankfurt a.M., S. 422 – 442. | ² Rötzer, F. (1990): Bemerkungen zur dekonstruktivistischen Ästhetik. Kunstforum International. Bd. 108 Aktuelles Denken, S. 184 – 209, hier S. 184. | ³ Vgl. Haarmann, A. (2021): Eine neue Disziplin ist in aller Munde. In: Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.: Jahresmagazin: Künstlerische Forschung, S.32 ff. | ⁴ Vgl. Schneider, L. / Zeffass, A. (2018): Polyphony in corporate and organizational communications: Exploring the roots and characteristics of a new paradigm. Communication Management Review, 3(2). S. 6 – 29.

Prozessimpulse

Was begegnet dir in deinem Umfeld, das du als problematisch wahrnimmst?

Was beschäftigt die Menschen noch heute und warum?

Wie bist du mit diesem Ereignis verbunden?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wie entstehen Wahrheiten?

Wie kannst du Wahrheiten befragen und Erzählungen dekonstruieren?

Wie wird Wirklichkeit (re-)konstruiert?

Wie gelingt es dir, zu dokumentieren, Deine Erkenntnisse zu erweitern und die Geschehnisse neu zu betrachten?

In welcher künstlerischen Form kannst du deine Erkenntnisse zugänglich machen?

Wie kannst du zu einem kritischen Umgang anregen?

Biologie **Geographie** **Mathematik** **Physik**

FOLGELANDSCHAFT GRIT RUHLAND

Rauminstallation & Audiocollage, ehemaliges Uranbergbaugebiet Gera-Ronneburg, 2011 – heute

„Das Haus meiner Großeltern im thüringischen Paitzdorf war für mich als Kind eine Sommerfrische. Ich fand es lange nicht bemerkenswert, dass die Welt hinter dem Dorf aufhörte. Wo man nichts fotografieren durfte. Dass riesige schwarze Halden am Dorfeingang standen und von der Autobahn aus unser Dorf ankündigten. Ungewöhnlich war allein, dass mein Vater auf die lokalen Gartenprodukte lieber verzichten wollte. Erst als um das Jahr 2005 herum riesige gelbe Trucks auf einer eigens erbauten Straße eben diese Hügel abtrugen, wurde mir schrittweise bewusst, in welcher besonderen Region jenes Haus stand. In einem der größten ehemals deutsch-sowjetischen Uranbergbaugebiete.“ Grit Ruhland

2012 zog Grit Ruhland in das leerstehende Haus ihrer Großeltern inmitten der Uranbergbaufolgelandschaft Gera-Ronneburg. Als Künstlerin pflegte sie eine besondere Perspektive auf die ehemalige Abbauregion der Wismutbetriebe. In ihrer langjährigen, fortlaufenden Arbeit „Folgelandschaft“ untersucht sie am ostthüringischen Beispiel, wie Folgelandschaften entstehen und ob Kunst dabei einen relevanten Beitrag leisten kann.

Da radioaktive Strahlung nicht sinnlich wahrgenommen werden kann, jedoch potenziell schädlich ist, geht mit ihr Angst um Kontrollverlust

www.folgelandschaft.org

Gedanken, die die Arbeit von Grit Ruhland begleiten

Woraus besteht eine Landschaft?

Wie gelingt es mir mit Hilfe meines Körpers eine Landschaft zu beobachten?

Was nehme ich mit all meinen Sinnen wahr? Wie fühle ich mich?

Wie kann ich ein großes Untersuchungsfeld mit Hilfe des Zufalls stichpunktartig beforschen?

Wie gehen wir mit dem um, was wir nicht sehen?

Bilder von oben / von links

Ruhland, Grit: Foto-Close Materialien zur Bestimmung von Beobachtungszeit und -ort der zufallsgestützten Landschaftsbeobachtung, 2016 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024

Ruhland, Grit: Foto – Relikte des Uranbergbaus am Beobachtungsort R4 (Gummischlauch, Gummistiefel, Gestein – letzteres links neben dem Geigenzähler). Der Geigenzähler zeigt eine Hintergrundstrahlung von 1,81 µSv/h an., 2016 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024

Ruhland, Grit: Foto – Selbstportät während der Landschaftsbeobachtung R4 im Reust; im Hintergrund Solaranlage sowie Schmirchauer Höhe, 2016 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024



NARRATION [lat. narratio – Erzählung]

Wir sind umgeben von Geschichte und Geschichten. Narrationen und die Konstruktion von Wirklichkeit bestimmen unser historisches Wissen und sind Teil unserer Erzählkultur. Eine Erzählung von geschichtlichen Ereignissen wird stets begleitet von Entstehungs- und Gründungsmythen¹. Diese „legitimieren politische Ordnungen und stiften kollektive Identitäten“². Reales und Fiktives (Mythen) sind stets Teil schriftlicher, bildlicher wie auditiver Zeugnisse und machen eine „sinnbildende Imagination“³ (bildhaftes Denken) überhaupt möglich.⁴ Im Erzählen vergewissern wir uns, wer wir sind, wo wir herkommen und interpretieren unsere Erfahrungen und Erinnerungen immer wieder neu.⁵

Narration (Erzählvorgang) und Narrativ (Wahrgenommenes der Erzählung) stehen in enger Wechselbeziehung. Sie lassen Raum für Inter-

pretation und Neukonstruktion. Die zeitgenössische Kunst bedient sich dazu vielfältiger Erzählformen, um – wie im zeitgenössischen Roman – Ereignisse nicht-linear, mehrdeutig, episodisch oder vielperspektivisch darzustellen. So kann eine Geschichte aus der Verknüpfung mehrerer Perspektiven entstehen. Die miteinander kombinierten Ereignisfolgen beziehen sich aufeinander, stehen in Wechselwirkung und lassen neue Deutungen zu.⁶

Neue Formen der Narration suchen Künstler*innen und Gestalter*innen in der Arbeit mit zeitbasierten Medien (dem Film, der Musik, der Medienkunst, der Performance). Sie gehen der Frage nach: Wie können neue künstlerische Ausdrucks- und Erzählformen entwickelt und neue Wahrnehmungsräume geschaffen werden?⁷

¹ Vgl. Moser, A. (2020): Lernen mit historischen Narrationen in der Grundschule. GDSU-Journal Juli 2020, Heft 10, S. 61ff. | ² Bernhard, R. / Grindel, S. / Hinz, F. / Meyer-Hamme, J. (2017): Was ist ein historischer Mythos. Versuch einer Definition aus kulturwissenschaftlicher und geschichtsdidaktischer Perspektive. In: Bernhard, R. / Grindel, S. / Hinz, F. / Meyer-Hamme, J. (Hrsg.): Mythen in deutschsprachigen Geschichtsbüchern. Von Marathon bis zum Élysée-Vertrag. Göttingen, S. 11 – 31, hier S. 12. | ³ Kübler, M. (2016): Fakten und Fiktion unterscheiden. In: Becher, A. / Gläser, E. / Pleitner, B. (Hrsg.): Die historische Perspektive konkret. Begleitband 2 zum Perspektivrahmen Sachunterricht. Bad Heilbrunn, S. 184 – 195, hier S. 189. | ⁴ Moser, A.-S. (2020): Lernen mit historischen Narrationen in der Grundschule. GDSU-Journal Juli 2020, Heft 10, S. 65. | ⁵ Lieber, G. / Uhlig, B. (2016): Narration. Transdisziplinäre Wege zur Kunstdidaktik. München, S. 9. | ⁶ Vgl. Martinez, M. / Scheffel, M. (2003): Einführung in die Erzähltheorie. 5. Auflage. München, S. 25. | ⁷ Vgl. Frahm, L. (2006): Relativistische und relationale Körper Räume: Beobachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst. In: Kallwies, N. / Schütz, N. (Hrsg.): Mediale Ansichten. Marburg.

Prozessimpulse

Was begegnet dir (wiederholt) in deinem Umfeld? Wovon möchtest du erzählen?

Wie bist du damit verbunden?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wie kannst du mit welchen Medien deine Geschichte erzählen?

Wie kannst du dazu Stimmen, Geräusche, Bilder sammeln?

Welche Aspekte oder Begebenheiten blieben bisher unbeachtet / vergessen / unterschätzt?

Welche künstlerische Form findest du für das Erinnern

DA LAG PRESSWITZ SCHRÄG DRINNE SANDRA RÜCKER

Audiowalk, Stausee Hohenwarte, geflutetes Dorf Preßwitz, 2022

Die fjordartige Landschaft des Hohenwarte Stausees ist für viele Thüringer das Naherholungsgebiet schlechthin. Wer die angestauten Schleifen der Saale heute genießt, ahnt kaum, dass der Bau der Talsperre einst 245 Menschen ihre Heimat kostete. 1938 packen die Bewohner*innen des größten der im Staubereich liegenden Dörfer – Preßwitz – ihre letzten Habe seeligkeiten und suchen in der Umgebung ein neues Zuhause. Wer sind die Menschen, die das einsame Leben am Fluss in Mitten der NS-Zeit aufgeben? Was bedeutet die Umsiedlung für die folgenden Generationen der Umsiedlerfamilien? Welche Erinnerungen überdauern 85 Jahre?

Der Audiowalk „Da lag Preßwitz schräg drinne“ ist eine akustisch begleitete Fahrt in Ruderbooten auf der Suche nach dem versunkenen Dorf im Stausee Hohenwarte. Er führt sein Publikum zu den authentischen Koordinaten der Unterwasser-Wüstung. Angetrieben vom Mythos um den noch sichtbaren Kirchturm bei Niedrigwasser, gelangt mit jedem Ruderschlag in Vergessenheit Geratenes zurück an die Ober-

fläche: Die Szenen der Auflösung einer lebendigen Dorfkultur, ortstypische Traditionen und Bräuche und die militärischen Kriegsvorbereitungen durch die Wehrmacht in den Ruinen des Ortes werden wieder lebendig. Davon erzählen Stimmen der Nachfahren Preßwitzer Umsiedlerfamilien, die sich in einer Soundcollage zu einer fiktiven Dorfgemeinschaft wiedervereinigen. Die mündlich überlieferten Erzählungen ihrer Eltern und Großeltern konkurrieren mit vertonten Archivtexten und historischen Fakten um die versunkene Wahrheit des Dorfes.

SANDRA RÜCKER (*1995 in Saalfeld) ist Audiokünstlerin und Kunstpädagogin. Sie studierte Lehramt an Gymnasien in den Fächern Kunst und Biologie an der Bauhaus-Universität Weimar. Mittels künstlerischer Forschung beschäftigt sie sich mit erinnerungskulturellen Praktiken ländlicher Räume. Seit 2022 ist sie als künstlerische Mitarbeiterin an der Professur „Kunst und ihre Didaktik“ der Bauhaus-Universität Weimar tätig.

Gedanken, die die Arbeit von Sandra Rücker begleiten

Wann erinnern wir uns? Woran erinnern wir uns (nicht)? Womit erinnern wir uns?

Welche Bedeutung haben die Erlebnisse, Erfahrungen und Entscheidungen unserer Vorfahren für unsere Gegenwart?

Wie können wir an Ereignisse erinnern? Wie können wir Erinnerungen teilen, weitergeben und erhalten?

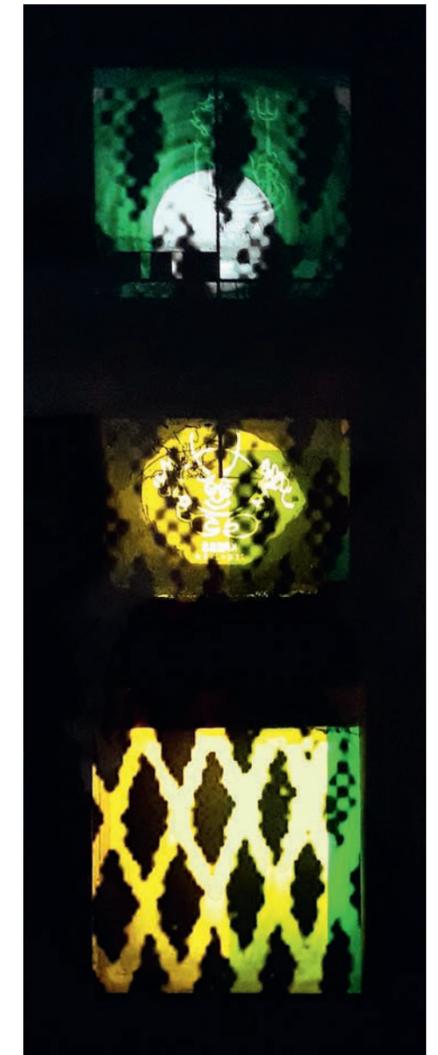
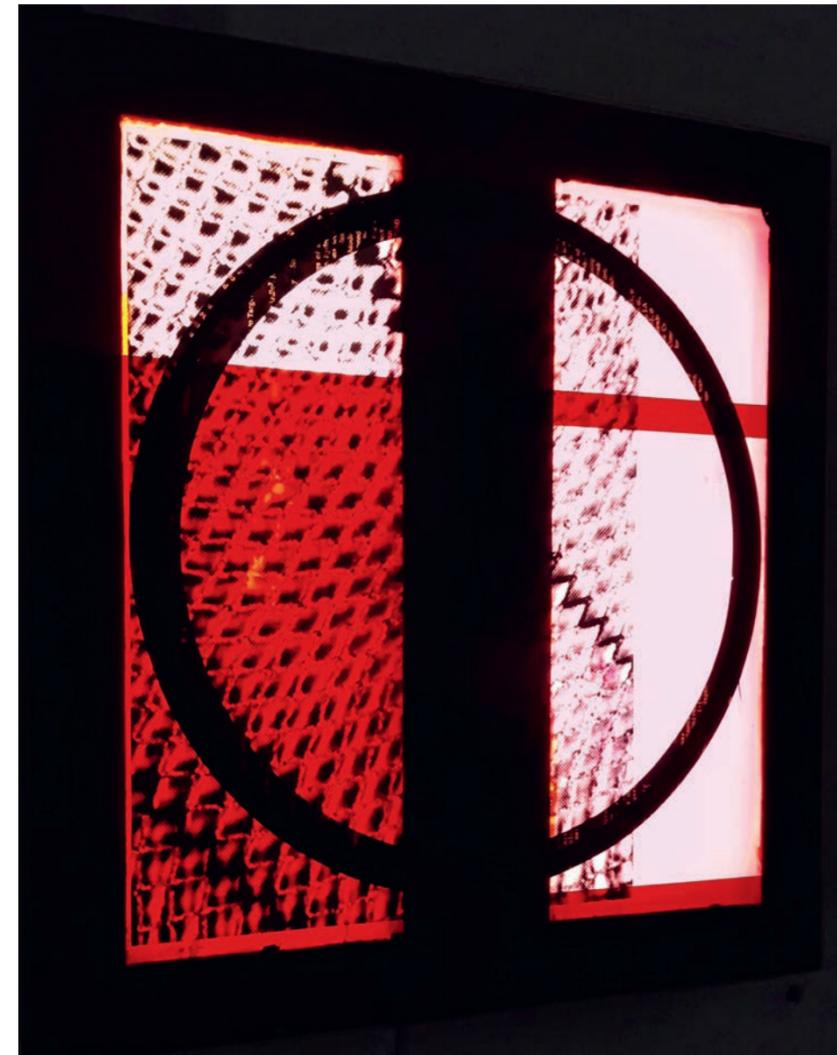
Wie können wir Wissen konservieren?

Bilder von oben / von links

Rücker, Sandra: Da lag Preßwitz schräg drinne, Hörendes des Audiowalks im Rahmen des Kunstfest Weimar 2023 auf dem Stausee Hohenwarte © Kunstfest Weimar

Rücker, Sandra: Da lag Preßwitz schräg drinne, Besucher*innen lesen das Abschiedsgedicht „Abschied von Preßwitz“, 2023 © Kunstfest Weimar

Rücker, Sandra: Da lag Preßwitz schräg drinne, Besucher*innen im fiktiven Wohnzimmer am Bootsverleih Hohenwarte, 2023 © Kunstfest Weimar



TRANSFORMATION [lat. transformare – umgestalten]

Veränderungen begleiten uns ein Leben lang. Insbesondere existenzielle globale Fragen erfordern neue Denk- und Handlungsweisen in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.¹ Aber auch persönliche Gewohnheiten, Werte und Rituale müssen hinterfragt und verändert werden. In der zeitgenössischen Kunst erproben Künstler*innen neue Ausdrucksformen, um einen nachhaltigen kulturellen Wandel zu begleiten und ein neues Werteverständnis zu fördern.² Die Gestaltung unseres sozialen Miteinanders wird zum künstlerischen Medium.³

Damit gehen Künstler*innen weit über eine bildnerische Transformation (Umgestaltung) von Objekten und Alltagsgegenständen hinaus, wie wir sie aus zahlreichen Beispielen der

Kunstgeschichte kennen (Collagen, Installationen, Assemblagen, Performance). „Kunst und Kultur stellen Fragen, konstruieren, rekonstruieren, demontieren und gestalten (...). Kunst und Kultur verkörpern eine Haltung“⁴ und identifizieren Probleme. Sie befragen vergangene und aktuelle Entwicklungen. Sie begleiten und reflektieren Prozesse des Wandels.

Die Fragen nach neuen Formen der Bildlichkeit sind bedeutsam in transformativen künstlerischen Prozessen: Wie lassen sich Ereignisse und deren Folgen verbildlichen? Wie regen diese zum Diskurs an? Wie können sie zu einem neuen Verständnis, neuen Sichtweisen und einem nachhaltig sich verändernden Handeln beitragen?

¹ Vgl. Heitfeld, M. / Reif, A. (2020): Transformation gestalten lernen. Mit Bildung und transformativem Engagement gesellschaftliche Strukturen verändern. Bonn. | ² Vgl. Müller, B. / Schenkel, S. (2023): Kreativität für ein regeneratives Morgen? Stiftung Mercator Schweiz. Zürich. | ³ Vgl. Mohr, H. (2016): Neue ästhetische Formate und ihre kulturpolitischen Konsequenzen. Kulturpolitische Mitteilungen Nr. 152 1/2016, S. 1. | ⁴ Baedeker, C. / Fischeidick, M. / Liedtke, C. (2022): Kunst und Kultur als Hebel für die große Transformation. Politik und Kultur 04/22, S. 2.

Prozessimpulse

Was in deinem Umfeld weckt aktuell dein Interesse?

Was verrät es über die Menschen in deinem Umfeld?

Wem gehört es und welchen Nutzen hat es?

Wie bist du damit verbunden?

Wo findest du Menschen, die du befragen kannst?

Wo findest du relevante Informationen?

Wie gelingt es dir, Unsichtbares, Unbewusstes, Vergessenes oder Verborgenes sichtbar zu machen und neu erzählen?

In welcher künstlerischen Form kannst du durch Verschiebungen, Umwandlungen, Rekombinationen, Auflösungen oder Umkehrungen Erinnerung transformieren und deine Erkenntnisse anderen zugänglich machen?

Wie kannst du das Denken der Menschen in deinem Umfeld verändern?

DIEDORF I – IV BETTINA SCHÜNEMANN

Leuchtkästen, ehemalige ESDA-Strumpffabrik Diedorf, 2020

Verlassene Orte erzählen sich durch die Vielzahl der Fragmente, die dort zu entdecken sind. Was vor Ort vorgefunden wird, erzählt je einen Teil seiner eigenen und einer gemeinsamen Geschichte. Dass die Industriebrache in Diedorf einst ein Strumpfwerk war, erzählen die stehengebliebenen Maschinen, Strumpfqualitätsapparaturen in Form von Plastikbeinen oder Siebdruckträger, mit denen die Strickprodukte bedruckt werden konnten.

Bettina Schünemann spürt die eingeschriebenen Geschichten von Diedorf auf. In vier Leuchtkästen gibt sie diesen eine Form. Sie entnimmt originale Siebdruckrahmen aus der Diedorfer Strickfabrik und hinterleuchtet diese. Die Drucksiebe zeigen Motive, die auf die Strumpfwaren aufgedruckt wurden.

Durch das Licht werden sie sichtbar. Erweitert durch analoge Collagen nimmt Bettina Schünemann Bezug auf die regionale Geschichte. Das kulturelle Erbe der Eichsfelder Mundart wird durch transparente Dialekt-Kartierungen sichtbar. DDR-Grenzzaun-Konturen erzählen von je-

ner Zeit, in der das Eichsfeld durch den Eisernen Vorhang bis 1989 geteilt wurde. Die rein bildliche Verwebung der regionalen Geschichte der Textilindustrie mit den politisch gewachsenen Strukturen nach dem Zweiten Weltkrieg wirft Fragen über die Menschen auf, die in Diedorf lebten und arbeiteten. Welche Bedeutung trägt die Textilindustrie für die Identifikation mit dem Ort? Welche Relevanz besitzen das eingeschriebene Wissen und die familiären Erfahrungen für die heutige Identifikation mit der eigenen Heimat? Im Prozess der Transformation entsteht Raum, um regionale Geschichte aus vielfältigen Perspektiven zu denken und die eigene Identität zu befragen.

BETTINA SCHÜNEMANN (*1961 in Barßel (Oldenburg)) ist bildende Künstlerin. Sie lebt und arbeitet in Gotha. Nach ihrem Studium an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und dem Referendariat für das Lehramt Kunst arbeitet sie seit 1990 als freischaffende Künstlerin.

www.bettina-schuenemann.de

Gedanken, die die Arbeit von Bettina Schünemann begleiten

Was wird uns gezeigt? Was wird nicht gezeigt?

Was ist transparent? Was bleibt im Verborgenen?

Was ist „gewusst“ aber verdrängt?

Wie kann Verborgenes sichtbar werden, eine Sprache finden

Bilder von oben / von links

Schünemann, Bettina – Diedorf IV / Places #19, 2020 © VG Bildkunst, Bonn 2024

Schünemann, Bettina – Diedorf III / Places #20, 2020 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024

Schünemann, Bettina – Diedorf II / Places #22, 2020 © VG Bildkunst, Bonn 2024



PARTIZIPATION [lat. particeps – Anteil habend]

Die Auseinandersetzung mit gesellschaftlich, politisch, kulturell wie ökologisch relevanten Themen ist grundlegend für die Entwicklung einer kritischen Haltung und die Befähigung zur Teilhabe. Diese wird in einer Demokratie tagtäglich eingefordert, wenn es um die Beteiligung an Wahlen, die Positionierung in sozialen Netzwerken oder auf der Straße im Rahmen von Demonstrationen, aber auch um konkrete Projekte des bürgerlichen Ehrenamtes geht.¹

Die Protestbewegungen der 1960er Jahre, die Befragung des Werkbegriffs und des Verhältnisses zwischen Kunst und ihren Betrachter*innen führte zur Entwicklung vielfältiger Formen der Mitwirkung und Mitgestaltung des künstlerischen Prozesses durch das Publikum (Aktionskunst, Happening u.a.). Die Potentiale der Mitbestimmung in sozialen Netzwerken hat seit den 1990er Jahren neue Formen der Kollaboration (Zusammenarbeit) zwischen Künstler*innen und Laien entstehen lassen. Doch die Teilhabe in sozialen Netzwerken ist begrenzt, weil Algorithmen unsere Suchbewegungen im

Internet maßgeblich bestimmen. Die Herangehensweisen der zeitgenössischen Kunst an Mitwirkungsmöglichkeiten ist durch Formen der „Interaktion“, „Kooperation“ und „Kollaboration“ bestimmt. Erst letztere fordert eine Teilhabe im Sinne der gemeinsamen Projektentwicklung aller Mitwirkenden ein.² Partizipative Kunstwerke sind also auf ein aktives Mitgestalten durch die Betrachter*innen angewiesen. Künstler*innen sind damit nicht mehr allein verantwortlich für die Konzeption und Ausführung eines Kunstwerkes. Die Öffentlichkeit wird in den Entstehungsprozess einbezogen. Statt mit dem Kunstwerk nur zu interagieren, nimmt das Publikum unmittelbaren Einfluss auf die Struktur und Entwicklung eines Werkes.³

Partizipativ arbeitende Künstler*innen gehen zentralen Fragen nach: Wie können Repräsentationsräume (Museen und Ausstellungen) zu Begegnungs- und Handlungsräumen werden?⁴ Wie können Betrachter*innen von Kunst zu Gestalter*innen sozialer Prozesse werden und lernen, Mitverantwortung für die drängenden Fragen unserer Zeit zu tragen?

¹ Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung (2022): Repräsentation – Identität – Beteiligung. Zum Zustand und Wandel der Demokratie. Bonn. | ² Vgl. Glauner, M. (2016): Get involved! Partizipation als künstlerische Strategie. In: Kunstforum international. Bd. 240/ 2016. Köln, S. 30ff. | ³ Vgl. Wege, A. (2014): Partizipation. In: Butin, H. (Hrsg.): Begriffslexikon der zeitgenössischen Kunst. Köln, S. 275 – 280. | ⁴ Vgl. Sternfeld, N. (2012): Um die Spielregeln spielen! Partizipation im post-repräsentativen Museum. In: Gesser, S. et al. (Hrsg.) (2012): Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen. Bielefeld, S. 119ff. | Bishop, C. (2012): Artificial He Is. Participatory Art and the Politics of Spectatorship. New York.

Prozessimpulse

Welche Möglichkeiten der Mitgestaltung hast du in deinem Lebensumfeld?

Wie nimmst du diese wahr? Wann und wo bringst du dich ein?

Zu welchem Ereignis ist dir die Möglichkeit der Mitbestimmung wichtig?

Warum ist dir die Möglichkeit der Mitbestimmung wichtig?

Wie kannst du einen Raum zum Mitbestimmen gestalten?

Welche Menschen kannst du zur Mitwirkung gewinnen?

Wie kannst du mit ihnen gemeinsam Wissen erarbeiten und dich positionieren?

In welcher künstlerischen/gestalterischen Form kannst du deine Position zum Ausdruck bringen?

Was kannst du bewirken, verändern, gestalten?

Deutsch Geschichte Sozialkunde

UMKEHRUNG DES ARCHÄOLOGISCHEN PROZESSES VVV: WILLIAM GURNER & VICTOR DEL ORAL

Partizipative Performance, Friedrichsrode, 2022

Eine Digitalkamera, ein Amulett, ein Brettspiel, ein Audioadapter, eine Wasserwaage, der Kirchenschlüssel, eine Gitarre, ein Handhobel, ein Stift, ein Plüschtier. Diese und weitere Gegenstände wertschätzen die Bewohner*innen von Friedrichsrode besonders. Wenn sie sich aussuchen könnten, wie sich künftige Generationen das Leben im frühen 21. Jahrhundert in Friedrichsrode vorstellen, sollten diese Objekte von den Menschen erzählen.

Um das Bild des Lebens in Friedrichsrode in 2022 in hunderten von Jahren nicht dem Zufall zu überlassen, nehmen die Dorfbewohner*innen gemeinsam mit dem Künstlerduo VVV ihre Geschichte selbst in die Hand. Sie stellen aus Keramik Kopien ihrer ausgewählten Objekte her. In der Hoffnung, in unbekannter Zukunft wiederentdeckt zu werden, wurden die Keramik-Repliken gemeinsam im Rahmen einer feierlichen Zeremonie am 27. August 2022 in der Engelswiese in Friedrichsrode vergraben. Damit stößt das Künstlerduo einen ungewohnten archäologischen Prozess an: Statt üblicherweise Zeitzeugnisse auszugraben, um sie zu untersuchen und schließlich im Museum auszustellen, werden Zeitzeugnisse der Gegenwart eingegraben.

Das partizipative Kunstwerk besteht weniger aus von den Künstlern produzierten Endprodukten. Vielmehr formt es sich aus den Gefühlen und Geschichten der Menschen, die daran teilhaben. Im Zentrum der Arbeit steht die Begegnung und das gemeinsame Handeln. Weiterhin regt das Projekt an, die eigene Identität zu befragen und herauszufinden, was man in der Welt zurücklassen möchte. Wie wird sich die Zukunft an Friedrichsrode erinnern?

VVV ist ein Künstlerduo, bestehend aus WILLIAM GURNER (*1993 in Boston, USA) und VICTOR DEL ORAL (*1987 in Mexiko-Stadt, Mexiko). Ihre Arbeit erforscht Missverständnisse, die Fehlbarkeit der Erinnerung, mangelnde Kommunikation, Übersetzungsfehler und das Versagen der Sprache. Ihre Ausdrucksmittel umfassen Performance und Skulptur sowie partizipative und sprachliche Formate.

„Umkehrung des Archäologischen Prozesses“ war Teil des Projektes „Dirty Talking – Thüringer Verführungen“ – eine Produktion der ACC Galerie Weimar in Kooperation mit dem Kunstfest Weimar und der Bundeszentrale für politische Bildung, 2022.

Gedanken, die die Arbeit des Künstlerduos VVV begleiten

Was macht einen Ort aus?

Welche Erinnerungen wollen die Menschen, die an diesem Ort leben, zukünftigen Generationen hinterlassen?

Was wollen die Menschen, die an diesem Ort leben, hinterlassen?

Wie können Austausch und Begegnung angeregt werden?

Bilder von oben / von links

VVV, Umkehrung des Archäologischen Prozesses, Negativ der Keramikobjekte, Ausstellung „Dirty Talking – Thüringer Verführungen“, 2022 © ACC Galerie Weimar

VVV, Umkehrung des Archäologischen Prozesses, Diedorfer Bewohner*innen partizipieren, Diedorf, 2022 © ACC Galerie Weimar

VVV, Umkehrung des Archäologischen Prozesses, Feierliche archäologische Eingrabung, Diedorf, 2022 © ACC Galerie Weimar



PROJEKTION [lat. prōiectio – Hervortreten lassen]

Youtube, TikTok, Instagram aber auch Beiträge im (digitalen) Radio, Fernsehen sowie anderen Kommunikationsmedien konkurrieren täglich um unsere Aufmerksamkeit. Sie bestimmen einen großen Teil unseres täglichen (Er-)Lebens. Sie binden uns durch selbsterklärende Bedienung, eine gute Usability (Nutzerfreundlichkeit), eine ansprechende Gestaltung der Benutzeroberflächen interessensteuernde Algorithmen und meinungsbildende Positionierungen. Oft verschwimmen Realität und Fiktion zu einer „medial konstruierte[n] Wirklichkeit“¹, die uns unsere Ängste, Wünsche und Gefühle auf die Geschehnisse und handelnden Akteur*innen projizieren (übertragen) lässt. Doch auch in vielen anderen Bereichen des menschlichen Miteinanders kommt es zu Projektionen bzw. werden diese gezielt eingesetzt.

Künstler*innen und Gestalter*innen, die mit Projektionen arbeiten, suchen nach Narrationen (Erzählformen), die Erinnerungen und Emotionen erzeugen, aber auch für deren Verdrängung sorgen. Sie arbeiten unter anderem mit Film, Hörstücken, Klang- und Lichtinstallationen, aber auch virtuellen Realitäten. Diese konfrontieren uns mit Vergangenen und Gegenwärtigen sowie mit Bewusstem und Unbewusstem. Erinnerungsmedien, die reale Ereignisse sicht-

bar oder hörbar machen, möchten eine Auseinandersetzung mit der eigenen Haltung zu einem Geschehen provozieren. Aus der Kunstgeschichte sind uns zahlreiche Werke bekannt, die den Anspruch realistischer Abbildung haben. Diese geben jedoch die Wirklichkeit nicht wieder, wie auch die Bewegtbilder seit der Erfindung der Laterna magica im 17. Jahrhundert eindrücklich zeigen². Vielmehr wurde und wird Wirklichkeit so konstruiert, wie sie sein soll. Diese Uneindeutigkeit der Realitäten, die Bilder erzählen, bestimmt bis heute unsere Vorstellungen von Geschichte³, Gegenwart und Zukunft und beeinflusst unsere Wahrnehmung der Welt.

Künstler*innen und Gestalter*innen, die mit Projektion arbeiten, befragen die Entstehung subjektiver Übertragungen von Gefühlen wie kollektiver Bilder. Sie nutzen das Wissen der medialen Möglichkeiten, um Meinungsbildung zu steuern, aber auch durch die Begegnung mit dem Unbekannten zu neuen Erkenntnissen zu kommen⁴: Wie lassen sich trotz vorgegebener Formsprache der künstlerischen Werke neue Sichtweisen einnehmen? Wie lassen sich erlernte Annahmen befragen? Wie können innere Bilder der Wirklichkeit dekonstruiert werden?

¹ Krüger, K. (2021): Die Ära der Datafizierung. Medieninnovation als Wandel der Medientypologie. Wiesbaden, S. 45. | ² Vgl. Büchsel, M. / Schmid, P. (2005): Realität und Projektion. Wirklichkeitsnahe Darstellung in Antike und Mittelalter. Frankfurt a.M. | ³ Vgl. Vogl-Bienek, L. (1995): Die historische Projektionskunst. Berlin. | ⁴ Vgl. Jergus, K. (2019): Zur Medialität pädagogischer Beziehungen und der medialen Seite der Bildung. In: Gentzel, P. / Krotz, F. / Wimmer, J. / Winter, R. (2019) (Hrsg.): Das vergessene Subjekt. Subjektkonstitutionen in mediatisierten Alltagswelten. Wiesbaden, S. 255 – 276, hier S. 266.

Prozessimpulse

Was in deiner Umgebung oder in den sozialen Medien provoziert in dir positive oder negative Gefühle oder Wünsche?

Wie bist du damit verbunden?

Was kannst du tun, um deine eigene Meinung dazu zu bilden?

Welche Menschen kannst du fragen? Welches Wissen kannst du einholen?

In welcher künstlerischen Form kannst du deine Erkenntnisse darstellen und anderen zugänglich machen?

Welche Annahmen kannst du verändern? Welche Sichtweisen kannst du neu einnehmen?

Ethik **Geschichte** **Religion** **Sozialkunde**

TAUSEND MELODIEN KRISTIN WENZEL

Ortsspezifische Mul imedia-Installation, Bob- und Rennschlittenbahn Friedrichroda, 2022

Tausend Melodien sollten erklingen, als am 5. Februar 1966 Radio DDR live aus Friedrichroda, der Gastgeberstadt der X. Weltmeisterschaft im Rennschlittensport, berichtete. Die Einwohner*innen und Gäste der kleinen Stadt im Thüringer Wald konnten sich unter einer Vielzahl von Musikbändern ihre Lieblingsmelodie wünschen, die dann in der Sendung „Tausend Melodien suchen ihre Hörer“ gespielt wurde.

„Tausend Melodien“ ist auch der Titel der Arbeit von Kristin Wenzel, die sich mit der Rennschlittenweltmeisterschaft 1966 in Friedrichroda beschäftigt und von der Vorfreude und Euphorie erzählt, die mit diesem Ereignis verbunden waren. Tausend Melodien erklingen heute, fast 60 Jahre später, im Thüringer Wald am Roten Weg in Richtung Spießberghaus und erinnern an eine Weltmeisterschaft, die nie stattgefunden hat.

Zugleich hinterfragt Kristin Wenzel mit ihrer multimedialen Installation die Geschichtsrezeption politischer Systeme und deren Umgang mit Niederlagen und kollektiven Enttäuschungen. Damit stellt sie nicht nur das Scheitern in den Mittelpunkt ihrer Arbeit, sondern plädiert auch

für eine Lesart jenseits neoliberaler Denkmuster, in der Menschen lediglich über ihren Erfolg definiert werden.

KRISTIN WENZEL (*1983 in Gotha) lebt und arbeitet in Bukarest und Gotha. Ihr Studium der Bildenden Kunst schloss sie 2013 an der Kunstakademie Düsseldorf ab. Mit Installationen, Skulpturen und Interventionen widmet sie sich dem öffentlichen Raum. In sogenannten „Vorschlägen“ oder „Modellen“ formuliert sie alternative Möglichkeiten der Begegnung in und mit dem öffentlichen Raum.

„Tausend Melodien“ ist Teil des Projektes „Dirty Talking – Thüringer Verführungen“ – eine Produktion der ACC-Galerie Weimar in Kooperation mit dem Kunstfest Weimar und der Bundeszentrale für politische Bildung, 2022. Die Soundarbeit ist in Zusammenarbeit mit dem Musiker und Komponisten Benjamin Waschto alias FluxReflektor entstanden. Es spricht Angelika Richter.

www.kristinwenzel.com

Gedanken, die die Arbeit von Kristin Wenzel begleiten

Was erzählen Architekturen, Rückstände, Spuren, Überreste über (gesellschaftliche) Umbrüche und Veränderungen?

Wie können wir in Architektur eingeschriebene Geschichte freilegen und neu erzählen?

Wie können wir ungenutzte, vergessene oder im Verschwinden begriffene Orte und Handlungen durch künstlerische Aktionen wiederbeleben?

Bilder von oben / von links

Wenzel, Kristin: Tausend Melodien, 2022 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024

Bob- und Rennschlittenbahn Spießbergbahn, Friedrichroda, 2022 © ACC Galerie Weimar



© Christoph Blankenburg

CHRISTOPH BLANKENBURG RENNSTEIG FLIMMERN 1 – 3

2016 – 2023
Rennsteig



© Datenstrudel

DATENSTUDEL BEWEGTES LAND

2017
Bahnstrecke zwischen Jena Paradies und Naumburg



© Julia Heinemann

JULIA HEINEMANN A.I.R. _ AUTARKE INTERKULTURELLE RAUMSTATIONEN

2022
Landschaftspark Nohra



© Christoph Hubrich

CHRISTOPH HUBRICH ENDLAGER SUHL

2013
Suhl



© Tommy Neuwirth

TOMMY NEUWIRTH REALER WIRD'S NICHT

2023
überall in Thüringen



© Christa Pfaferrott

CHRISTA PFAFFEROTT DIE ECKE

2021
Oberdorla



© Judith Rautenberg, VG Bild-Kunst, Bonn 2024

JUDITH RAUTENBERG RAUMNETZWERK

2018
Neues Schloss Neustadt/Harz



© Grit Ruhland, VG Bild-Kunst, Bonn 2024

GRIT RUHLAND FOLGELANDSCHAFT

2011 – heute
Uranbergbaufolgelandschaft Gera-Ronneburg



© Kunstfest Weimar

SANDRA RÜCKER DA LAG PREßWITZ SCHRÄG DRINNE

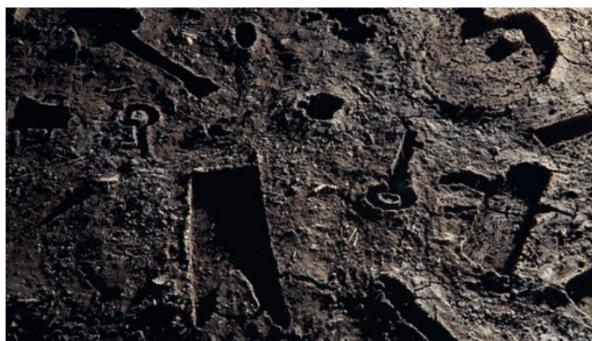
2022
Stausee Hohenwarte



© Bettina Schünemann, VG Bild-Kunst, Bonn 2024

BETTINA SCHÜNEMANN DIEDORF I-IV

2020
ehemalige ESDA-Strumpffabrik Diedorf



© VVV, ACC Galerie Weimar

VVV UMKEHRUNG DES ARCHÄOLOGISCHEN PROZESSES

2022
Friedrichsrode



© Kristin Wenzel, VG Bild-Kunst, Bonn 2024

KRISTIN WENZEL TAUSEND MELODIEN

2022
Bob- und Rennschlittenbahn Friedrichroda

IMPRESSUM

BILDBERÜHRUNG KÜNSTLERISCHE STRATEGIEN IM LÄNDLICHEN RAUM

herausgegeben von

Sandra Rücker
Andrea Dreyer
Professur Kunst und ihre Didaktik

© Bauhaus-Universität Weimar
Professur Kunst und ihre Didaktik
Geschwister-Scholl-Straße 7
99423 Weimar

Telefon +49(0)3643/58 32 13
E-Mail andrea.dreyer@uni-weimar.de
URL www.uni-weimar.de

Weimar, 2024

1. Auflage

ISSN 0944-8705
ISBN 978-3-00-077961-9

Der Bauhaus-Universität Weimar sind alle Rechte der Veröffentlichung, Verbreitung, Übersetzung und auch die Einspeicherung und Ausgabe in Datenbanken vorbehalten. Die Herstellung von Kopien und Auszügen zur Verwendung an Thüringer Bildungseinrichtungen, insbesondere für Unterrichtszwecke, ist gestattet. Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Bauhaus-Universität Weimar dar. Für die inhaltlichen Aussagen tragen die Autor*innen Verantwortung.

Bauhaus-Universität Weimar

in Kooperation mit

Freistaat Thüringen Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien

dem Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)

gefördert von

Stiftung Innovation in der Hochschullehre

der Stiftung für Innovation in der Hochschullehre

entstanden im Rahmen des Projektes

Lern Raum Bauhaus

Lernraum Bauhaus – Lernen am Objekt an der Bauhaus-Universität Weimar

mit freundlicher Unterstützung der

ACC

ACC Galerie Weimar

Kuration

Sandra Rücker

Texte

Andrea Dreyer & Sandra Rücker

Didaktische Impulse

Louise Schöder, Elisa Rufenach-Ruthenberg, Andrea Dreyer, Elisabeth Apel & Sandra Rücker

Gesamtherstellung

Spektrum Zwei/Pabst & Beyer GbR, Zwickau
www.spektrum-zwei.de

Fotonachweis

Sämtliche Bildrechte liegen bei den jeweiligen Künstler*innen sowie der VG Bildkunst, Bonn 2024.

Die Reihe BILDBERÜHRUNG stellt zeitgenössische künstlerische Arbeit in Thüringen vor und bietet Impulse für den Kunstunterricht. Sie wurde von Fachberater*innen des Faches Kunst in Thüringen und Gabriele Fischer entwickelt.