

# NOV.

UpDATE Institut Kunst HGK FHNW 2012

UPDATE INSTITUT<sup>2</sup>  
INSERT<sup>3</sup>  
FOKUS FORSCHUNG<sup>4</sup>  
PERSONEN<sup>20</sup>

- 2 Spezial Forschung
- 3 Insert von Roman Kurzmeyer
- 4 Kunst & Erkenntnis. Von Melanie Franke
- 8 Digitale Abstraktionen. Von Reinhard Storz
- 11 To Make Almost Everything. Von Nicolas Kerksieck
- 14 Nachtgespräche in der Kunst. Von Birgit Kempker
- 16 Webcam Images. Von Damian Jurt
- 19 to\_perform. Von Reinhard Manz
- 20 zu Alain Gloor

# SPEZIAL FORSCHUNG

## Künstlerische Forschung am Institut Kunst

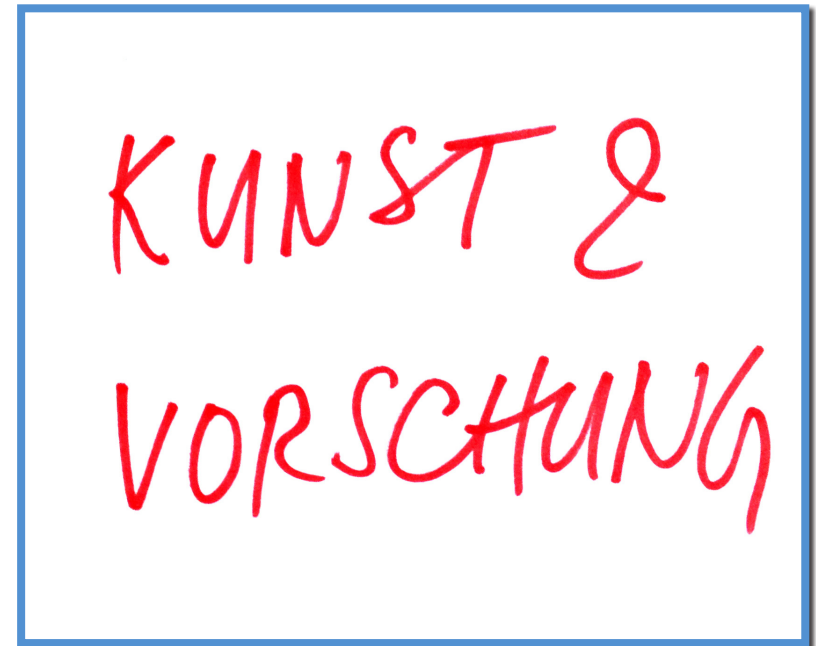
Die Auseinandersetzung mit Fragen zur Künstlerischen Forschung im Institut Kunst steht in enger Verbindung zu den Vorgaben für die Akkreditierung von Masterstudiengängen. In diesem Zusammenhang hat das Bundesamt für Berufsbildung und Technologie BBT im Juni 2010 erstmals eine auf drei Jahre beschränkte Finanzierung für den Aufbau von Forschungskompetenz in den Bereichen Musik, Theater und andere Künste bewilligt.

Die Novemberausgabe von UpDATE informiert einerseits über wichtige Fragestellungen und Erkenntnisse in Bezug auf das BBT-Forschungsprojekt, beleuchtet werden aber auch alle weiteren in Arbeit befindlichen Forschungsvorhaben im Institut Kunst.

Die Bestandsaufnahme der unterschiedlichen Forschungsprojekte dient als Vorbereitung für die Informationsveranstaltung zum Thema der Künstlerischen Forschung im Institut Kunst. Dabei sollen neben den unterschiedlichen Forschungsthemen auch Vorstellungen und Konzepte in Bezug auf mögliche Forschungsmethoden und Kooperationsformen thematisiert werden, dies auch unter dem Aspekt von Nachhaltigkeit im Bereich von Forschung und Lehre.

Informationsveranstaltung Künstlerische Forschung  
Donnerstag, 15. November 2012  
Aula, Institut Kunst, 14 bis 16 Uhr

René Pulfer





# KUNST & ERKENNTNIS

## Wie entstehen neue Erkenntnisprozesse durch Strategien des Erzählens Kunst?

Von Melanie Franke

BBT-Projekt zum Aufbau von Forschungskompetenz

Allgemein gesagt kann man davon ausgehen, dass jede künstlerische Arbeit auf die eine oder andere Weise Wissen erzeugt. Und sei es nur das Wissen um diese eine künstlerische Arbeit. Die entscheidende Frage mit der sich die Künstlerische Forschung befasst ist: Wann erzeugt dieses Wissen Erkenntnis? Oder welche Erkenntnisformen entstehen aus der künstlerischen Forschung? Führt eine Verzahnung, welcher Art auch immer, mit den Natur- und Geisteswissenschaften zu neuen Formen des Erkennens im Bereich des Ästhetischen? Oder umgekehrt: Wie verhält sich die Forschung zu den non-verbalen Anteilen der Kunst, denen man sich zwar sprachlich annähern, die sich aber nicht in Sprache übersetzen lassen? Wie lässt sich dieses non-verbale Wissen erschliessen?

Fragestellungen dieser und anderer Art bestimmen die Diskussion um die unter den Begriffen «Kunst & Forschung» oder «künstlerische Forschung» in den vergangenen zwanzig Jahren an verschiedenen Kunsthochschulen in Europa und der Schweiz in unterschiedlicher Intensität geführte Diskussion. Über der Debatte schwebt immer die Frage nach An- oder Aberkennung des epistemologischen Gehalts der Künste und wie man diesen nachweisen sollte. Ich möchte die Notwendigkeit dieser Diskussion aus der gegenwärtigen Situation der Künste heraus erläutern.

In der Gegenwartskunst ist das Objekt meist ein Ding des Wissens – nicht das Ding an sich, erst die Erzählung durch Sprache, Bild oder Ton vermitteln einen epistemologischen Gehalt. Es sind zumeist Dinge der materiellen Kultur, die mit ihren Erzählungen in Erscheinung treten. Sie sind uns aus dem Bereich des

Alltags nur allzu vertraut und verwandeln sich im Kontext der Kunst zu etwas anderem, werden semantisch aufgeladen. Sie erzählen Geschichten, die sich jedoch nicht ohne weiteres allein durch Anschauung erschliessen lassen. Wenn man sie entschlüsseln will, dann muss man die individuellen Mythologien der Künstler erkunden. Dabei interessiert mich im Kontext von «Kunst & Forschung» besonders die Frage, wie Künstler Erzählungen mit den Dingen der materiellen Kultur im ausser-literarischen Bereich entspinnen. Wie und mit welchen Strategien vermögen die Dinge zu erzählen? Diese Fragestellung führt zu vielfältigen Interdependenzen zwischen ästhetischen, sozialen und wissenschaftlichen Formen des Wissens, seien sie «stumm» und «implizit» (Polanyi), «wild» (Levi-Strauss), oder «relational» im Sinne einer Interaktion zwischen Menschen (Fleck). Diese unterschiedlichen Formen des Wissen lassen sich bündeln in den offenen Anordnungen der «Experimentalsysteme» (Rheinberger), in denen Molekularbiologe und Künstler im Modus der Wiederholung gleichsam die Wissensobjekte und deren Entstehungsverfahren – auf der Suche nach der «Form der Zeit» (Kubler) erforschen. Am Ende stellt sich die Frage nach dem Wissen in den Dingen in doppelter Hinsicht: Wie die Erzählung in die Dinge übergehen kann und vice versa, wie die Dinge durch die Erzählung im Sinne einer «Poetologie des Wissens» inszeniert werden können.



Die diesjährige documenta-Ausstellung «widmet sich der künstlerischen Forschung und Formen der Einbildungskraft, die Engagement, Materie, Dinge, Verkörperung und tätiges Leben in Verbindung mit Theorie untersuchen (...)» und inszeniert das Wissen in den Dingen in vielen ausgestellten Arbeiten. Der mexikanische Künstler Mario Garcia Torres zum Beispiel erzählt mit Bild und Ton eine Recherche über eine Arbeit eines anderen Künstlers. «Have You Ever Seen the Snow?» (2010) ist im doppelten Sinne ein Beispiel für die Inszenierung einer Quellenrecherche als Bild/Ton-Erzählung. Einmal selbstreferentiell, indem er die Situation an der documenta teilzunehmen in Relation zu der von Alighiero Boetti und dessen auf der documenta 5 vollzogenen Rollenwechsel vom Gast zum Gastgeber anhand von Briefen und Dokumenten im Sinne einer Quellenrecherche rekonstruiert und ausstellt. Darüber hinaus recherchiert er ein Projekt desselben Künstlers: es geht um ein Hotel «One Hotel» in Kabul, das Boetti dort in den 70er Jahre betrieb. Torres folgt den Spuren Boettis in dessen Vergangenheit. Die Spurensuche reicht bis in die Gegenwart, bis zu der Frage, ob sich das Gebäude, in dem das «One Hotel» untergebracht war, heute noch finden lässt. «Als ich zum ersten Mal von Alighiero Boetti und seinem Hotel in Kabul hörte, bin ich von der Geschichte fasziniert. Als ich begann, die Geschichte zusammenzufügen, stiess ich nach und nach auf kurze Erzählungen (...)»

Torres inszeniert anhand heterogener Quellen: Erzählungen, Erinnerungen und Beschreibungen anderer sowie Fotografien und Plänen seine eigene Recherche als neue Arbeit. Zu sehen sind Fotografien, die das vermeintlich Gewesene zu beweisen oder und das ist die andere Ebene der Interpretation: zu fiktionalisieren suchen. Die Fotografien werden projiziert, dazu erzählt eine Stimme. Die Recherche geht weiter über die Karawanserei von Boetti hin zu Projekten anderer Künstler zum Prinzip der Gastgeberschaft. Bruchstückhaft fügen sich die Puzzlestücke der Erzählung und die Beziehung zwischen Fakten und Fiktion wird durchlässig, verwischt. Es ist dieses Verhältnis von Gast und Gastgeber, was Torres vor allem an der Arbeit interessiert und das im Vorfeld von Boetti bereits auf der documenta 5 thematisiert wurde. «Die Verschwommenheit dieser abenteuerlichen Geschichte liess mich für einige Zeit recherchieren, bevor ich den Ort aufsuchen konnte, um zu versuchen, Boettis Rolle als Gastgeber besser zu verstehen.» (Torres) Das Prinzip «Gastgeberschaft» wird doppelt angewendet: Einmal indem Boetti als Betreiber eines Hotels diese Rolle buchstäblich einnimmt und dann indem Torres den Betrachter über diese Erzählung einlädt an den Gedanken einer anderen Person teilzunehmen – hier kann man von einer geistigen Gastfreundschaft sprechen.

Dieses Beispiel aus der jüngsten Ausstellungsgeschichte zeigt, dass das Objekt in diesen Arbeiten nicht nur ein ästhetisches ist, sondern ein Gegenstand des Wissens: Umfassend lässt sich sein Sinn nicht allein durch sinnliche Anschauung erfassen sondern durch Entschlüsselung der verschiedenen Bedeutungsschichten. Historische Einschreibungen spielen zusammen mit den vom Künstler vorgenommenen Projektionen, die das Objekt – und sei es auch eine Fotografie – mit etwas anderem aufladen. Es sind komplex entwickelten Beziehungen zwischen ökonomischen und gesellschaftlichen Prozessen, sozialen Verhaltensweisen und technologischen Bedingungen, die sich im gegenwärtigen und historischen Raum untersuchen lassen, sie finden sowohl bei Michel Foucaults viel diskutierter Archäologie des Wissens als auch bei Walter Benjamins Archäologie der Moderne Resonanz. Torres spurenlesendes Verfahren trifft sich mit dem von Walter Benjamin, in dem sich die «Signatur einer Epoche» in ihren unspektakulären und banalsten Dingen einschreibt. Benjamins wendet sich im Unterschied zu Foucault nicht den Regeln bestimmter Diskurse zu, sondern versucht im Archiv, die Bilder gesellschaftlicher Sinnbildung zum Gegenstand zu machen. Im Passagen-Werk spricht Benjamin eher beiläufig vom «historischen Index der Bilder», der sein Unternehmen auch zu einer poetologischen Bildforschung macht. Umgekehrt nutzt der Künstler Torres die Methode der Quellenforschung und im Sinne des Findens, Erzählens, Erinnerens und Beschreibens trifft sich sein Vorgehen mit dem eines Historikers oder Archäologen.

Umgekehrt findet man auf der diesjährigen documenta auch zahlreiche Beispiele für die Ästhetisierung naturwissenschaftlicher Praxis – das ist die andere Seite der Medaille künstlerische Forschung. Der österreichische Physiker Anton Zeilinger demonstriert die Schönheit der Quantenphysik anhand von Versuchsanordnungen und mathematischen Berechnungen. Die von Albert Einstein als «spukhafte Fernwirkung» beschriebene Erkenntnis zeigt sich in Versuchsanordnungen zur «Teleportation» einzelner Photonen. Alexander Tarakhovsky demonstriert seine Forschungen im Bereich der Epigenetik mit zahlreichen Plastikröhrchen, von denen jedes einzelne «60.000 in eine Art Bibliothek gepackte Gene enthält» sowie einem Gerät, das DNA-Kopien herstellt. Die grossen Themen der Naturwissenschaft: Genetik und Quantenphysik finden mit ihren Experimenten in Form von technischer Apparatur, mathematischer Formel und Präparat ihren Platz im Bereich der Kunst. Man könnte hier im Sinne des Molekularbiologen Hans-Jörg Rheinberger von «Experimentalsystemen» sprechen, in denen «Wissensobjekte und die technischen Bedingungen ihrer Hervorbringung» untrennbar miteinander verbunden sind. Wenn man das Experiment Rheinberger zufolge als offenen und von Mehrdeutigkeiten bestimmten Modus begreift, in dem sich das Wissen aus einem Zusammenspiel von technischer Apparatur, mathematischer Formel und Erfahrung des Wissenschaftlers im Verlauf des Prozesses ergeben kann, dann kann auf diese Ebene des wissenschaftlichen oder künstlerischen Agierens eine Annäherung von Künstler und Wissenschaftler ermöglicht werden. Experimentieren geschieht wie in der Kunst im Modus des entdeckenden Handelns und nicht mehr allein des Beweisens. Es geht darum «(...) gemeinsame Innovationsmomente herauszufinden, gemeinsame Veränderungen und Veralterungen, denen die materiellen Werke der Künstler und Wissenschaftler im Laufe der Zeit unterworfen sind.» (Georg Kubler). Nach dieser Auffassung arbeiten beide: Künstler wie Wissenschaftler mit materiellen Dingen (damit sind auch Strukturen, Prozesse und Reaktionen gemeint) aus denen sich Informationen extrahieren lassen, weshalb sie auch als «epistemisch» bezeichnet werden. Zum einen kann man bei dem «epistemischen Ding» (Rheinberger) fragen: Was weiss das Ding über unsere Kultur, Geschichte, Politik, allgemein unsere Zeit? Wie prägt die «Form der Zeit» das Objekt?

Weiter könnte man fragen: Welche Informationen legt der Künstler bewusst im Objekt an? Und umgekehrt: Was verrät das Ding aktuell und mit dem Abstand der Zeit über seinen Schöpfer (den Künstler)? Die andere Wissens Ebene der materiellen Kultur zeigt den Mehrwert, der durch die komplexen Beziehungen, in die das Objekt ökonomisch, gesellschaftlich und historisch vom Künstler inszeniert wird, entstehen kann. Dieser Mehrwert ergibt sich aus den Relationen zwischen vielen Dingen, Akteuren und nicht selten auch verschiedenen Orten, zwischen denen das Objekt narrativ fluktuiert. Wie lässt sich diese Relation entschlüsseln?

L'esthétique relationnelle – so bezeichnete Nicolas Bourriaud die Kunst der 1990er Jahre. Auf Basis seiner kuratorischen Projekte am Palais de Tokyo hat er versucht die heterogenen künstlerischen Positionen auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Demnach seien die Künstler entwurzelte «Semionauten», Zirkulierende zwischen den Metropolen der Welt, deren Kunst notwendigerweise auf den «inter-human relationships» basiere. Der Künstler sei «der Schöpfer von Wegen in einer Zeichenlandschaft». Eine fragmentierte Welt bewohnend, in der die Objekte und Formen das Bett ihrer ursprünglichen Kultur verlassen, um sich im globalen Raum zu verstreuen, irren die Künstlerinnen auf der Suche nach herzustellenden Verbindungen umher.» Bourriaud lässt offen, was er mit dem Begriff der «Beziehung» meint. An dieser Stelle nun kommt der Begriff der Erzählung hinzu, dem ich mich in meine Forschungsprojekt mit Blick auf die Arbeiten von Simon Starling (siehe Bilder), Eric Ellingsen, Carsten Nicolai, Tue Greenfort und anderen zuwenden möchte. In der Tradition der «oral history» berichten sie über ihre innere Notwendigkeit künstlerisch zu arbeiten und über die verschiedenen Stadien, welche eine Arbeit auf dem Weg zur Realisierung durchläuft. These ist, dass sich die verschiedenen in den und vor allem zwischen den Dingen angelegten Relationen durch eine neue noch zu definierende Form von Erzählung entschlüsseln, ausgraben und tiefgehend charakterisieren lassen.



Sie lassen sich eher mit einer Theorie der Decodierung als mit einer der Begründung erfassen. Bei allen Künstlern spielt die Narration als neue Dimension der Arbeit mit einer noch genauer zu definierenden Form eine je unterschiedlich starke Rolle. Insbesondere bei Simon Starling und Eric Ellingsen aber auch bei den anderen Positionen spielen Erzählung und Arbeit zusammen, verbinden sich als Handlungsform, soziale Form oder mäandern zwischen Fakt und Fiktion. In den Verfahren der genannten Künstler lassen sich Formen finden, die sich zu Mustern verdichten. In den einzelnen Kapiteln wird gezeigt, mit welchen Strategien sich diese Formen narrativ artikulieren oder aus der Erzählung überhaupt erst entstehen. Allesamt zeigen sie eine Verschiebung des Blicks in der Gegenwartskunst zurück auf ihren Ursprung, wie sie George Bataille in der Höhle von Lascaux zu erkennen vermochte: Die Spuren des Menschen sind nicht nur ästhetisch, sondern beinhalten Geschichte, Mythologie und Erzählung – sind Gegenstand des Wissens.

# DIGITALE ABSTRAKTIONEN

Von Reinhard Storz  
Recherchen zu einem Forschungsprojekt

In der Kunst der Moderne spielt die Entwicklung abstrakter Bildformen (in der Malerei, in der Skulptur, im Film und im Tanz) eine wichtige Rolle. Das Forschungsprojekt «Digitale Abstraktionen» untersucht abstrakte Bildarbeiten der digitalen Gegenwartskunst und bringt sie in Verbindung mit Vorläufern aus der Bild- und Kunstgeschichte. Im Fokus der Forschung stehen bewegte Werke mit mathematischer Grundlage, das heisst Werke, deren Formgebung sich auf ein mathematisch-generatives Programm, auf Algorithmen oder, ikonografisch formuliert, auf Grundformen wie Kreis, Linie und Quadrat, auf Kurven und Muster abstützen, und zu deren Eigenschaften Momente der Bewegung und der interaktiven Steuerung gehören.

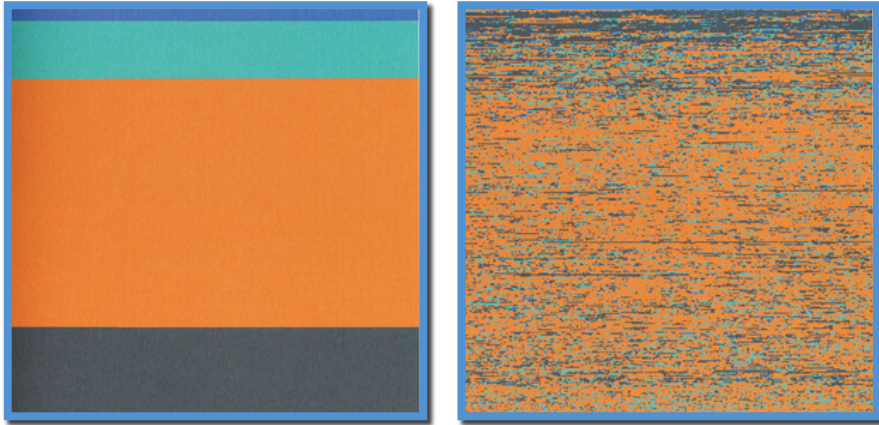
Das Projekt macht es sich zur Aufgabe, die Entwicklung des abstrakten Bildes im digitalen Zeitalter weiterzuerzählen. Für die Herleitung sollen Werkbeispiele der Konkreten und der Kinetischen Kunst, der Neuen Tendenzen, der Op Art und der Arte Programmata herangezogen werden, uns interessieren aber auch die ästhetischen Einflüsse wissenschaftlicher Bildgebungsverfahren, der Spielästhetik und der zugleich alten wie aktuellen Geschichte des Ornaments. Das Verhältnis digitaler Abstraktionen zur Geschichte der abstrakten Kunst soll in seiner Verwandtschaft, aber vor allem auch in seiner Differenz und Distanz zu früheren Bildformen herausgearbeitet werden.



## Künstlerbeiträge

Vorgesehen ist die Kooperation mit acht internationalen KünstlerInnen und Künstlergruppen, in deren Werk Aspekte der digitalen Abstraktion eine wichtige Rolle spielen. Ausgehend von ihrer bisherigen Arbeit entwickeln die KünstlerInnen bildbasierte Forschungsbeiträge zum Thema der digitalen Abstraktion. Die Beiträge sollten insofern selbst Untersuchungscharakter haben, als sie die Methode ihrer Bildentwicklung aufzeigen und thematisieren können. Zu jedem Kunstbeitrag entsteht ein Auftragstext in Zusammenarbeit und Gespräch zwischen den Künstlerinnen und einem Textautor.





## Essays

In der Form von Text+Bild-Untersuchungen zum Thema der digitale Abstraktion und ihrer historischen Herleitung suchen wir eine Zusammenarbeit mit Fachleuten aus verschiedenen Disziplinen. Dabei denken wir ebenso an Vertreter der Geisteswissenschaften, der Philosophie und der Musik wie an Künstlerinnen, Gestalter oder Musikerinnen.

Bereits zugesagt sind Texte zur Digitalen Abstraktion von Roberto Simanowski (Institut für Medienwissenschaft der Uni Basel) und des Philosophen Stefan Winter (TU Braunschweig), eine Text-Bild-Untersuchung der Gestalterin Elisabeth Ritschard zum Thema digitale Ornamentik und (vorgesehen) ein Textbeitrag des Berliner Kunsthistorikers Frederik Schikowski zum Thema Spielobjekte - Partizipationskunst von den Schweizer Konkreten bis zur digitalen Spielästhetik. Reinhard Storz legt eine Untersuchung vor zur Ästhetik von wissenschaftlichen Bildgebungsverfahren und ihrem Einfluss auf softwarebasierte Abstraktionen in der zeitgenössischen Kunst.

## Katalog

Ein multimedialer Onlinekatalog dient uns als Sammlungs- und Reflexionsraum, als ordnendes Werkzeug zum bilderbasierten Nachdenken und In-Beziehung-Setzen von historischen und aktuellen Werkbeispielen. Wie im Eingangsraum zur documenta 13 unter dem Titel «brain» eine Reihe ausgewählter Kunstwerke und kultureller Exponate dazu dienen sollten, das Ausstellungskonzept der documenta zu erschliessen, oder wie die als «paper tools» bezeichneten Notationssysteme in den Naturwissenschaften beim Nachdenken über die untersuchten Phänomene helfen, so soll auch unser Katalog als Werkzeug der Reflexion funktionieren, für uns Forschende selbst, für die beteiligten AutorInnen und KünstlerInnen, und schliesslich auch für die RezipientInnen unseres Forschungsprojekts.

## Zielpublikum

Das Forschungsprojekt «Digitale Abstraktionen» richtet sich an Künstlerinnen, Kunstvermittler und Kunstwissenschaftlerinnen sowie an Studierende dieser Fachbereiche. Es bietet eine interdisziplinäre Kontextualisierung zu einem Themengebiet, das wenig bekannt ist und noch nie in einer vergleichbaren Gesamtschau mit der zeitgenössischen, digitalen Entwicklung thematisiert wurde.

## Abbildungen

Seite 8:

Aaron Kobling. Flight Patterns. Data from the U.S. Federal aviation administration processed to create animations of flight traffic patterns and density. Als Kunstwerk für Tablet Computer und andere digitale Displays angeboten durch die Online-Galerie Sedition, London, 2012.

Seite 9:

Kamel Makhloufi, wikileaks iraq war logs, 2010

Der kanadische Designer Kamel Makhloufi entwickelte ein Pixeldiagramm zur statistischen Darstellung der Gefallenen im Irakkrieg. Die blauen Pixel stehen für «friendly», die türkisen Pixel für «host», orange für «civilians» und grau für «enemies». Das linke Diagramm ist nach den Opfer-Kategorien geordnet, das rechte Diagramm nach der Zeitachse des Kriegsverlaufs.

Seite 10 oben:

Oskar Fischinger, Tönende Ornamente, 1932. 16mm, b/w, sound, 7 min. Filmstudie mit gezeichnetem Soundtrack. Die Bildmuster generieren den Ton.

Seite 10 unten:

Digital bespielte Medienfassade des Centro de Creación Contemporánea, Córdoba. Architekten: Nieto Sobejano Arquitectos, Madrid/Berlin, Planung Medienoberfläche: realities:united, studio for art and architecture, Berlin, Realisation ab 2010



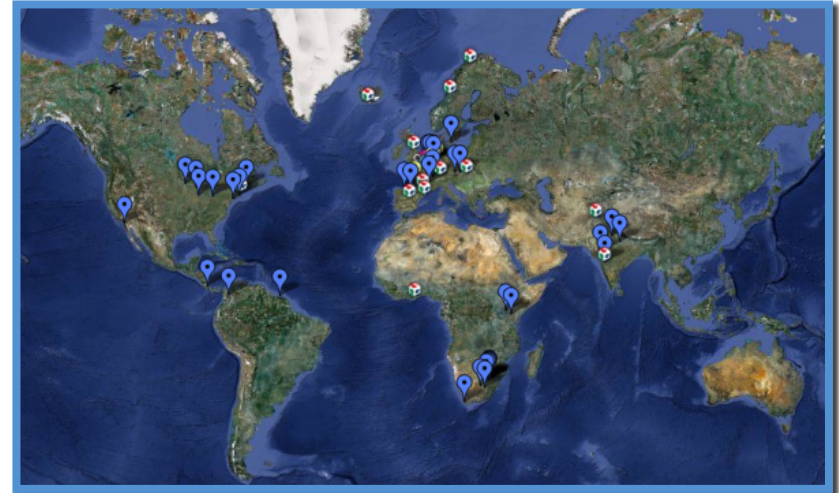
# TO MAKE ALMOST EVERYTHING

## Utopien einer produktionstechnischen Revolution

Von Nicolas Kerksieck

Forschungsprojekt der Hochschule Luzern Design & Kunst

2002 wurde am Massachusetts Institute of Technology (MIT) im Center for Bits and Atoms (CBA) das erste Fabrication Laboratory (FabLab) mit der Idee entwickelt, eine offene, demokratische, hochtechnologische Produktionswerkstatt einzurichten, die auch Privatpersonen erlaubt, unter industriellen Produktionsmethoden individuelle Objekte und Einzelstücke oder Prototypen zu erstellen.<sup>1</sup> Grundpfeiler ist eine open hardware bzw. ein open source Konzept, sodass Wissen und Verfahrens-Know-How, das in den einzelnen, lokalen FabLabs durch deren Nutzer entsteht, durch weltweite Vernetzung geteilt und erweitert werden kann - ein vernetztes Kompetenzzentrum to «make almost everything.» 2010 wurde an der HSLU das schweizweit erste FabLab (Bild Seite 12) eingerichtet mit dessen Kooperation das Pilotprojekt «Formen spezifischen Ausdrucks» von Nicolas Kerksieck durchgeführt wurde. Hierbei wurde einerseits untersucht, wie internationale KünstlerInnen (u.a. Karin Sander, siehe Bild S. 13 links, und Peter Coffin) die Möglichkeiten des Rapid Prototyping<sup>2</sup> und 3D Printings in ihrem Arbeitsprozess nutzen und integrieren. Andererseits wurde an einer konkreten bildhauerischen Studie ein geeigneter Workflow und eine für Kunstschaaffende in verfahrenstechnischer wie finanzieller Hinsicht valide Methode erarbeitet, welche die Ressourcen und Möglichkeiten des Luzerner FabLab ausnützt.



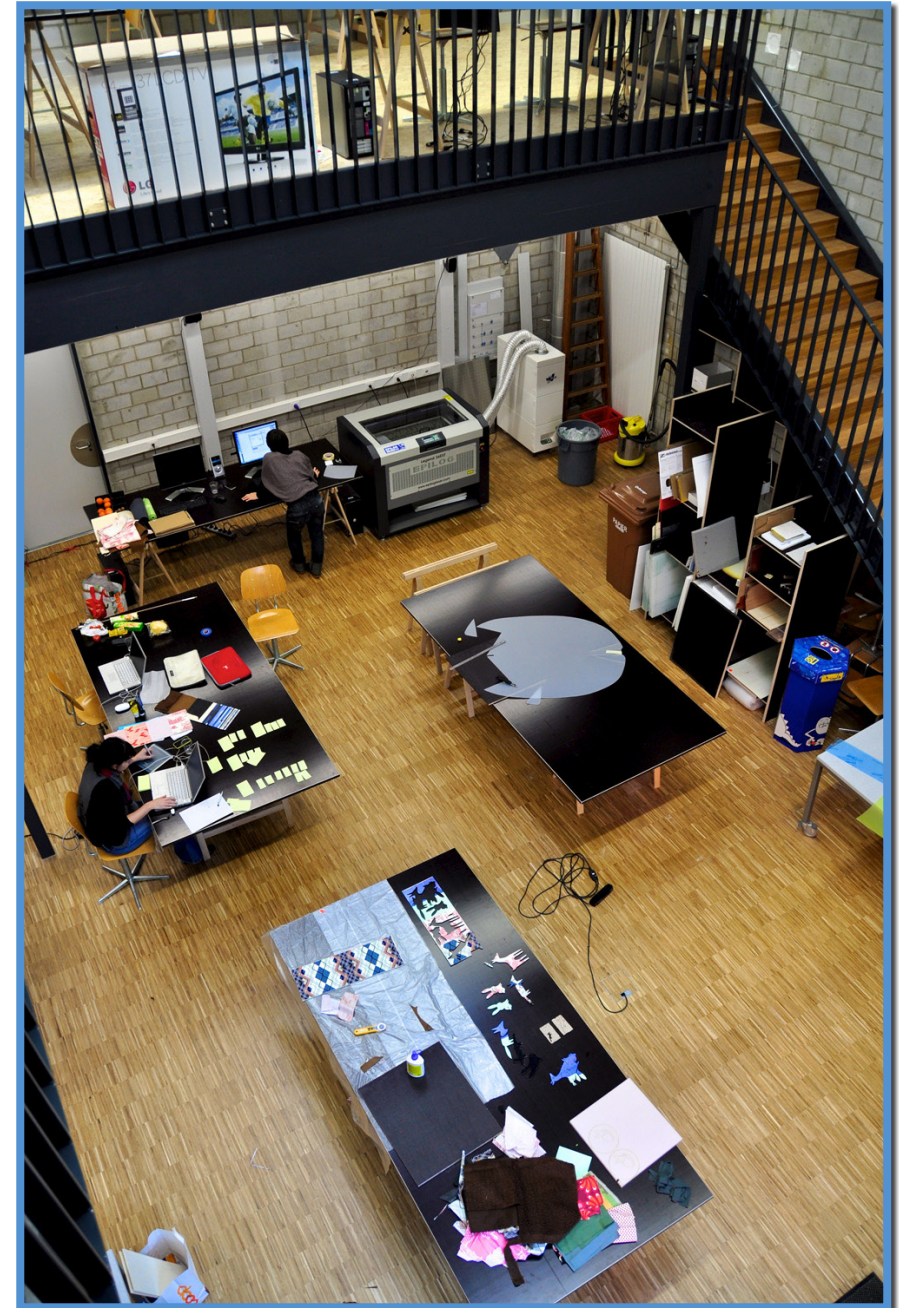
I) Eine wichtige Erkenntnis des Pilotprojektes ist das immense Potential, welches in der weltweiten Vernetzung der FabLabs liegt. Ein innovatives Prozess-Know-How, was durch und in den internationalen FabLabs erprobt, generiert und gespeichert wird. Das «wired magazin» berichtet in seiner Aprilausgabe von der beginnenden DIY (do-it-yourself) Revolution, die sich über die Einrichtung von Digitalwerkstätten im open source Konzept manifestiert und weltweit vernetzt, zukünftig einen immensen Wissenspool bereitstellen wird: der High-Tech Heimwerker, der Problemlösungen und Prozess-Know-How aus dem Netz erhält und im Gegenzug dafür seine eigenen Erfahrungen dort einbringen soll: Limor Fried im Interview: «What characterizes the 21st-

century maker model to you? One of the things about doing projects is that documenting them and sharing them with people used to be really difficult. Now [...] it's so easy. [...] So people who used to do this stuff alone now have even more community. It used to be just freaks in garages; now it's freaks in garages working together.»<sup>3</sup> Das 2002 von Neil Gershenfeld gegründete FabLab verfolgt genau jene Strategie einer offenen Wissenskommunikation und weltweiten Zugangs zu Hochtechnologie-Werkstätten. Das aktuell angedachte Folgeprojekt soll im Hinblick auf die Erkenntnisse des Pilotprojekts den Austausch und die Vernetzung zwischen den FabLabs für die Hochschule, sowie für Kunstschaffende nutzbar machen und verdichten. Ein besonderer Fokus wird in der Befragung und Erprobung digitaler dreidimensionaler Techniken im bildhauerischen Arbeitsprozess bestehen.

II) Im Hinblick auf das Verfahren des Rapid Prototyping will das Projekt die grundlegenden Veränderungen individueller Produktionsformen (maker manufacturing) dreidimensionaler Objekte im ökonomischen, sozialen und künstlerischen Kontext aufzeigen. The Economist beschreibt in seinem Artikel «The printed world» die potentiellen Umwälzungen in der Produktionswirtschaft, die durch dezentrale, lokale Individualproduktionen der bisherigen Massenproduktion entgegenstehen könnte.<sup>4</sup> Der FabLab Slogan «to make almost everything» oder wie «wired magazin» es betitelt: «if you can think it, you can build it» beschreibt weitreichende Utopien, die mit dieser digitalen Eigenproduktion einhergehen (sollen). Jene Veränderungen durch personal fabrication lassen sich hauptsächlich in drei Bereichen beschreiben und untersuchen:

- a) der ökonomisch-technische Aspekt (Customisation, Produktionsstandort, Produktionsbedingungen, Warentransport etc.)
- b) der soziale Aspekt (Rollenverschiebung von Produzent und Konsument (maker manufacturing), Wertigkeit und Verständnis von Objekt und Produkt, High-Tech Heimwerker, New American Dream etc.)
- c) der künstlerische Aspekt (Digitale vs. Analoge Werkzeuge, Digitale Reproduzierbarkeit etc.)

Das Projekt soll folglich in einem ersten Schritt, unter Ausnützung vorhandener Infrastruktur, die Aktivität, Kommunikation und Vernetzung des FabLabs steigern und in einem zweiten Schritt die potentiellen Auswirkungen jenes erweiterten Möglichkeitsraumes beleuchten.





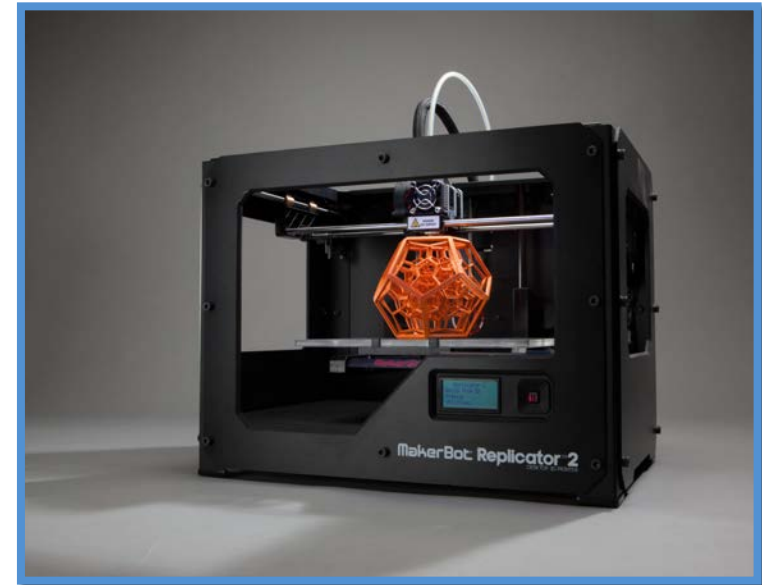
## Fussnoten

<sup>1</sup> A FabLab is a workspace that contains four modern prototyping machines. The Fablab has developed into a global network of standardized open hardware setups. People from all over the world are using it to create and develop their own ideas and solutions. <http://fablab.waag.org/>

<sup>2</sup> Der «schnelle Prototypenbau» ist der Überbegriff über verschiedene Verfahren zur schnellen Herstellung von Musterbauteilen ausgehend von digitalen Konstruktionsdaten. Rapid-Prototyping sind Fertigungsverfahren, die das Ziel haben, vorhandene CAD-Daten möglichst ohne manuelle Umwege oder Formen direkt und schnell in Werkstücke umzusetzen. Die für diese Verfahrensgruppe relevante Datenschnittstelle ist das STL-Format. Die unter dem Begriff des Rapid Prototyping seit den 1980er Jahren bekannt gewordenen Verfahren sind in der Regel Urformverfahren, die das Werkstück schichtweise aus formlosem oder formneutralem Material unter Nutzung physikalischer und/oder chemischer Effekte aufbauen.

<sup>3</sup> wired magazine, How to make stuff, April 2011, S.94

<sup>4</sup> The Economist, The Printed World, 12.–18. Februar 2011, S.69–71



## Quellenangaben

wired magazin, How to make stuff, April 2011, S. 90–107

The Economist, Print me a Stradivarius. The manufacturing technology that will change the world, Februar 2011, S. 11

The Economist, The Printed World, Februar 2011, S. 69–71

Wagner, M., Das Material der Kunst, eine andere Geschichte der Moderne, C.H. Beck Verlag, München, 2001

Wagner, M.; Rübel, D., Material in Kunst und Alltag, Akademie-Verlag, München, 2001

# NACHTGESPRÄCHE IN DER KUNST

Von Birgit Kempker, in Zusammenarbeit mit Renée Levi  
Recherchen zu einem Forschungsprojekt

Die Nachtgespräche passieren jeweils zwischen 3 und 5 Uhr zwischen zwei Menschen im Radio und den Zuhörenden. Sie werden vom Dreispitz aus (mit RadioX) direkt gesendet. Die eine Seite (Birgit Kempker zunächst) wird vom Studio aus die Gespräche führen. Die andere Seite wird entweder per Telefon von zuhause aus sprechen oder auch im Studio auf dem Dreispitz sein.

Das Projekt geht davon aus, dass Denken das intimste und persönlichste überhaupt ist, was Menschen miteinander tun können, eventuell persönlicher als Sex. Die Gespräche sind in der Kunst, das ist der gemeinsame Ort, von dem aus gesprochen und übertragen wird. Diese Behauptung auszufüllen und dabei zu hinterfragen ist schon Teil des Gesprächs.

Was macht die Nacht mit dem Gespräch? Was macht sie mit dem Denken? Kann es im öffentlichen Nachtraum in einer Artgesprächsimprovisation so genannt wirkliche, persönliche, intime Heimsuchungen und Fremdverantwortungen, Kontakte etc. per Gespräch geben?





In der Nacht schlafen die Institutionen und der Verstand erlaubt sich Verschiebungen. Um solche soll es gehen, wie sie herbeizuführen sind, wohin sie führen, welche Art von Wissen sie freilegen, was will sich zeigen. Macht das Klima die Musik. Es macht die Art der Übertragung. Ich suche dabei poetische Verfahren auf, induzierte Bewusstseinsweiterungen und Techniken der Trance. Spreche Einladungen ins kleinste gemeinsame Bewusstsein aus. Von einem Jonglieren zwischen scharfem Verhör im Halbdunkel und sich verhören, im Zwischenraum bis zum Resonanzgebrummel und dem Vorsprachlichen könnte vieles in diesen Duetten untersuchbar sein und dann als erweiterte Komponente anwendbar. In der Ethnologie werden so genannte veränderte Bewusstseinszustände gerne VWB genannt, Verändertes Wach Bewusstsein, ein Fahrgestell, wie der gute alte VWBus.

Nachtgespräche sind nah ans Nichtgewusste gebaut. Sie brauchen eine schützende Situation, Vertrauen, Freundschaft, Neugierde, Zuneigung. So wähle ich die ersten Gäste aus meiner Umgebung, Menschen, mit denen ich gerne über die Liebe, die Kunst, die Sprache, den Mut, die Verantwortung, das Denken - und zwar immer in der Kunst - sprechen möchte und denke dabei an: Marcus Steinweg, Philosophie, Werner Hamacher, Literaturwissenschaft, Elke Erb, Dichtung, Ute Holl, Filmtheorie, und viele andere mehr ...

In einer nächsten Phase möchte ich das Audiomaterial zum Samplen an eingeladene Musikerinnen und Musiker mit kleinen Kompositionsaufträgen weitergeben.

In einer Schlusskonferenz können die Gespräche, die Musikstücke und das, was passiert ist und hier noch nicht bekannt ist, untersucht werden, vor allem hinsichtlich ihrer Techniken und ihres Vermögens, geforscht zu haben und zu forschen in der Kunst.

Dies ist ein Projekt zusammen mit den Taggesprächen von Renée Levi. In der Auswertung wird es interessant, die unterschiedlichen Methoden und Zustände zu vergleichen und auch die verschiedenen Interpretationen der «Ereignisse». Renée Levi und Birgit Kempker sind für ihre jeweiligen Projekte allein verantwortlich, laufen aber als Gesprächspartnerin auf verschiedene Weisen bei der anderen unterstützend und beobachtend mit. Auch als Videopartnerin in einem Taggespräch, und als Radionachtgesprächspartnerin. Beim Analysieren der Formate, der Vorgänge, im ganzen Prozess begleiten wir uns gegenseitig und werden auch gemeinsam entscheiden, wer ev. als Brücke zwischen Tag und Nacht, den Augen und den Ohren noch mit im Projekt sein könnte.

# WEBCAM IMAGES

Von Damian Jurt  
Forschungs- und Ausstellungsprojekt

## Einblicke in die Entwicklung des Forschungszusammenhangs

Im Rahmen des Forschungsprojekts soll das Echtzeit-Bild der Webcam-Technologie auf seine ästhetische und gesellschaftliche Qualität untersucht werden. Ein Bildmedium wie die Webcam (Netzwerkkamera) lässt zwangsläufig auch neue Bildtypen entstehen. Diese Bildtypen sind gebunden an die jeweilige Technologie des Mediums und kontext- und zeitspezifische Rahmenbedingungen. Mit dem Aufkommen medialen Kommunikations- und Repräsentationsformen - wie die Webcam-Technologie - entstehen neue Bild- und Werktypen, die unsere Sichtweise der Wirklichkeit beeinflussen, da wir diese zunehmend aus einem Fernblick wahrnehmen können.

Wie das Webcam-Bild auf einer technologischen Ebene entsteht, lässt sich nachvollziehbar darlegen. Die Dynamiken, individuellen Entscheide und politischen Prozesse, die die Echtzeit-Bilder in der Öffentlichkeit des Internets erscheinen lassen, eröffnen jedoch eine differenziertere Betrachtung. Die Webcam wird in verschiedenen Gesellschaftsbereichen in unterschiedlichen Funktionen verwendet und erzeugt daher unterschiedliche, kontextspezifische Bilder.

Als erster Teil des Forschungsprozesses gilt es die verschiedenen Subsysteme der Gesellschaft, in denen das Echtzeit-Bild in Erscheinung tritt zu differenzieren und zu fragen wie die Webcam dort eingesetzt wird und was für Situationen sie übermittelt. Wenn Kunst auf gesellschaftliche Prozesse reagiert und damit interveniert tritt sie in eine bewusste Auseinandersetzung mit den Mechanismen der Politik. Der Raum, in dem zeitgenössische Kunst, Gesellschaft und Politik in einer Wechselwirkung stehen, rückt also in den Vordergrund. Die Webcam - als ein künstlerisches Medium - und ihre Verortung im Internet, das in Bezug zu diesen politischen Dynamiken verwendet wird, soll damit beleuchtet werden.

## Die Rolle der Webseite [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch)

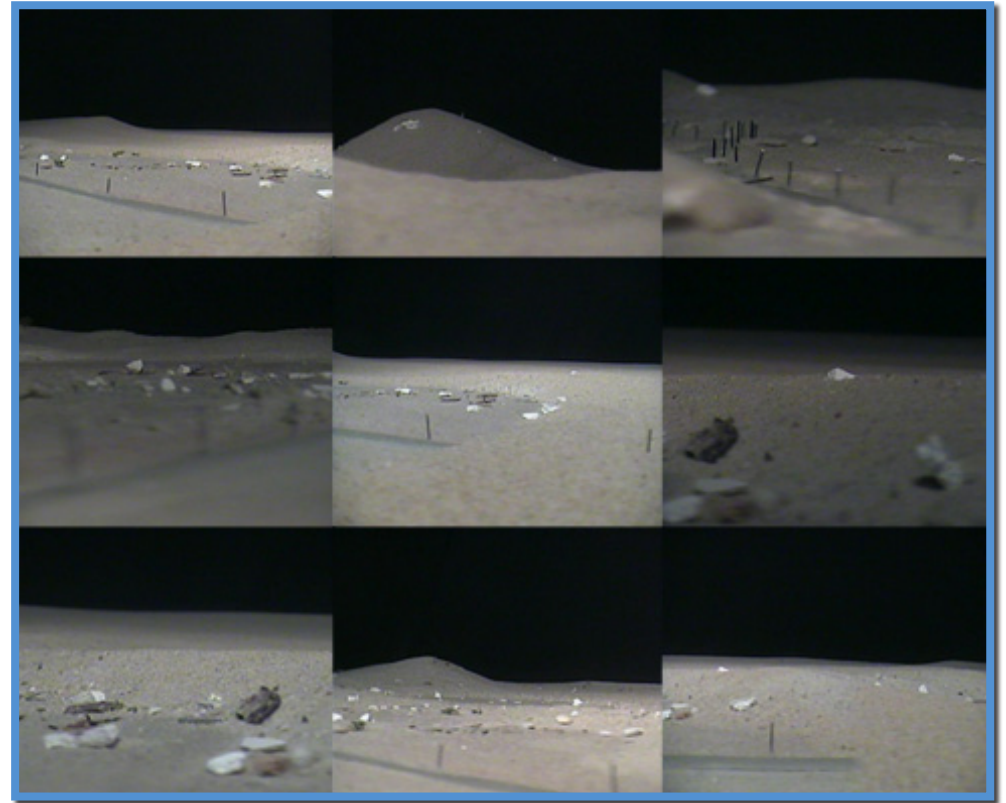
Im Rahmen des interdisziplinären Projekts greifen verschiedene methodische Zugänge ergänzend ineinander. Auf die Rolle der Webseite soll hier genauer eingegangen werden. Im Rahmen des Projektes stellt sie eine Versuchsanordnung dar, die in Kooperation mit eingeladenen Künstler/innen projektspezifisches Bildmaterial erzeugt. Dabei kann auch die Rolle der Web-User beobachtet werden.

Für eine gewisse Dauer wird eine Webcam einem/r Künstler/in zur Verfügung gestellt. Sie wird von ihnen in einem Kontext ihrer Wahl platziert oder eine Situation für die Webcam geschaffen. Die Bilder, die die Webcam filmt, werden in Echtzeit an [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch) übermittelt. Über die Internetseite können Web-User während der Dauer Intervention auf die Webcam zugreifen und haben zudem die Möglichkeit die Webcam über die Internetseite zu steuern und Bilder über sie zu machen. Die Künstler definieren im Vorfeld ihre Fragestellung und somit den Beitrag, den sie zum Forschungszusammenhalt



leisten wollen. Jedes Projekt wird von einer externen Person begleitet, welche die Arbeit der Künstler/innen während der Dauer der Veröffentlichung beobachtet. Projektprodukte, die am Ende eines Projektverlaufs vorliegen, sind die Standbilder im Archiv, ein Talk, der als Live-Stream übermittelt wird (anschliessend wird Stream archiviert zugänglich gemacht) und das Tracking (d.h. alle Bewegungen, die durch Internetnutzer auf der Webseite vollzogen worden sind). Diese drei Element, die Gespräche, die die externe Person mit den Künstler/innen führt und ihre Beobachtungen münden in einem Artikel, der auf der Webseite und ggf. in weiteren Medien veröffentlicht wird.

Im kontinuierlichen Veröffentlichenden von Forschungsergebnissen auf der Internetseite liegt zudem ein wesentlicher Aspekt der Webseite - wird damit doch konsequent die dem Internet zugrundeliegende Prämisse eines allen zugänglichen Raumes weitergeführt. Des Weiteren bietet dieses permanente Veröffentlichende die Gelegenheit, den Forschungsprozess als solchen nachvollziehen zu können. Die Webseite selbst entzieht sich inhaltlichen Fragestellungen der Künstler/innen nicht und ist in diesem Sinne wandelbar und kann weiterentwickelt werden.



**Active Landscape, Swann Thommen, [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch), 30.3.–29.4.2012**

Die Kulissen des US-amerikanischen Monumentalfilm «The Ten Commandments» wurden 1923 nach Abschluss der Dreharbeiten aus Kostengründen gesprengt und im Sand am Drehort in Kalifornien begraben. Über die Jahre wurden die Reste des Filmdekors, das ursprünglich ägyptische Pharao-Statuen, Sphinxen und Tore darstellte, jedoch vom Wind teilweise wieder freigelegt. Als der dreissigjährige Filmabsolvent Peter Brosnan 1982 davon hörte, entschied er sich, ein Projekt zu starten, um das zugeschüttete Filmdekor wieder auszugraben. Aus dem ehemaligen Drehort ist so eine archäologische Grabungsstätte

für die verschüttete Filmkulisse geworden. Diese zeitliche und örtliche Verlagerung der ägyptische Stätte als Reproduktion für einen Film, welche nun selbst zum archäologischen Grabungsort geworden ist, stellt der Ausgangspunkt für Swann Thommen's (CH, \*1979) Intervention für das Projekt [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch) dar. Als Situation für die Webcam baut er als Modell die Grabungsstätte originalgetreu nach. Auf der Internetseite lässt Thommen so das verborgene Trümmerfeld als Abbild einer existierenden Wirklichkeit entstehen. Das digitale Echtzeit-Bild des Modells überwältigt in diesem Sinne seinen Ursprung und wird selbst zur eigenen Realität. Wir finden uns wieder zwischen multiplen Ebenen an Reproduktionen; zwischen einer ägyptischen Geschichte, ihrer Reproduktion als Filmkulisse, die zur Ausgrabungsstätte wird, dem Film selber, die Reproduktion als Modell für [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch) und letztlich unsere Wahrnehmung des Echtzeit-Bildes auf der Internetseite. Swann Thommen's Auseinandersetzung mit der Frage, wie das konstruierte (Echtzeit-) Bild unsere Sicht dieser Wirklichkeit tangiert, mündet in der Umsetzung von Active Landscape und übergibt damit den Betrachtern die Möglichkeit, sich in der Unterscheidung zwischen Realität und Imagination, Wahrheit und Inszenierung zu üben.

### Chronologie 2012 (Auswahl)

Beyond Reality – Die Webcam als Medium  
Vorlesung von Damian Jurt im Rahmen des Symposiums Inside Out-of-Home-Displays  
16. November 2011 | Hochschule Luzern, Wirtschaft / Design & Kunst

Active Landscape  
Projekt von Swann Thommen auf [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch)  
30. März – 29. April 2012

Talk mit Swann Thommen und Raffael Dörig  
Talk als Live Stream auf [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch)  
15. April 2012

On Real-Time Webcam Images  
Workshop mit Damian Jurt und Swann Thommen im Rahmen des Symposium We, the Public  
26.– 27. April 2012 | SARN – Swiss Artistic Research Network & Hochschule Luzern – Design & Kunst

What are all these lights doing? (STROBES)  
Projekt von Laurent Schmid auf [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch)  
12. September – 14. Oktober 2012 | in Kooperation mit Stadtgalerie Bern

Talk mit Anna Bürkli, Laurent Schmid, Reinhard Storz  
Talk als Live Stream auf [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch) und in der Stadtgalerie Bern  
19. September 2012 | in Kooperation mit Stadtgalerie Bern

### Zur Abbildung (Seite 17)

Auswahl an Bildern, die während Swann Thommen's Projekt Active Landscape auf [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch) zwischen dem 30.3. und dem 29.4.2012 von Web-Usern erstellt wurden. Während dieser Zeitdauer sind im gesamten 511 Bilder entstanden. Hier die Daten und Zeiten der Entstehungsmomente der betreffenden Bilder:

2012.04.28-12:57:39	2012.03.30-07:27:15	2012.04.02-19:08:16
2012.04.02-18:58:37	2012.04.27-12:52:46	2012.04.15-14:04:26
2012.04.15-14:01:51	2012.04.02-10:53:20	2012.04.22-16:38:26

# TO\_PERFORM

## Videodokumente zur Aufführungspraxis Neuer Musik

Von Reinhard Manz

Forschungsprojekt in Kooperation zwischen der Hochschule für Musik und dem Institut Kunst

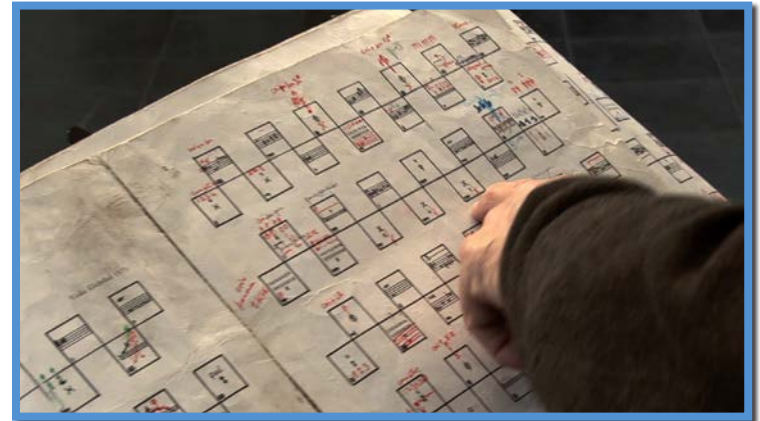
Die Abteilung Forschung und Entwicklung der Hochschule für Musik, Basel, hat sich zum Ziel gesetzt, mit Musikerpersönlichkeiten der Gegenwart Videodokumente zur Aufführungspraxis Neuer Musik zu erarbeiten. Das kann konkret in Probesituationen bei der Erarbeitung eines Stückes sein.

Die Zusammenarbeit der HSM und der HGK Institut Kunst begann mit der Dokumentation des Zwei-Mann-Orchester von Mauricio Kagel und fand mit «to\_perform 1» eine Fortsetzung in einer Probe mit dem Komponisten und Posaunisten Vinko Globokar (siehe Bild rechts unten). Diese Dokumentation wurde von Lysann König, Nara Pfister und Simon Egger realisiert und am Festival «faithful! Treue und Verrat der musikalischen Interpretation» im Oktober 2012 in Berlin präsentiert.

Das Projekt wird nun als «to\_perform 2» fortgeführt mit einer Veranstaltung mit Dieter Schnebel. Neben einer Vertiefung in der Praxis des Dokumentierens mit Video gibt dieses Projekt den Studierenden die Gelegenheit, Persönlichkeiten der Neuen Musik kennen zu lernen und dadurch Einblicke zu erhalten in exemplarische Positionen aus dem Bereich der aktuellen E-Musik mit vielfältigen Berührungspunkten zur Kunst.

Projektpartner: Dr. phil. Michael Kunkel, Leitung Forschung und Entwicklung der Hochschule für Musik

Interview siehe: [www.hsm-basel.ch/forschung.php](http://www.hsm-basel.ch/forschung.php)



# ALAIN GLOOR



Als wissenschaftlicher Assistent arbeitet Alain Gloor (\*1982) seit Mai 2011 am Institut Kunst. Vorwiegend unterstützt er Prof. Melanie Franke im Bereich «Kunst als Forschung». Sein geisteswissenschaftliches Studium an der Universität Basel unterbrach er 2005, um in den Niederlanden als professioneller Eisschnellläufer zu leben. Drei Jahre später, im Herbst 2008, nahm er das Studium an der Universität Zürich in den Fächern Populäre Kulturen, Geschichte und Kunstgeschichte wieder auf. Seit Herbst 2010 ist er eingeschrieben im Studiengang Geschichte und Philosophie des Wissens an der ETH Zürich.

Durch sein Interesse für Kunst, für unterschiedliche Erkenntnisformen und Vorstellungen von Wissen, gelangte Alain Gloor an die Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel. Im Rahmen eines Forschungsprojekts versucht er beispielsweise zu verstehen, welche Rolle die Erzählung bei der Generierung von Wissen im Werk des britischen Künstlers Simon Starling spielt. Weitere Interessen sind die Verflechtung von Kultur und Sport; ein Themenfeld, dem er sich u.a. als freier Journalist widmet. Sowie Literatur und Radfahren: Ein Buch in einer ruhigen Minute oder eine Ausfahrt im Elsass gehören zu seinen liebsten Freizeitbeschäftigungen.

Ausserdem ist er einer der Initianten des LASSO-Magazins. Ein Magazin, das sich als Plattform für Künstler und Autoren versteht.  
[www.lassomagazin.ch](http://www.lassomagazin.ch)



UpDATE geht an alle Mitarbeitenden und Studierenden  
des Institut Kunst HGK FHNW.

Redaktion: René Pulfer und Andrea Gsell  
Layout: Esther Hunziker

Inputs und Insertvorschläge bitte an: [andrea.gsell@fhnw.ch](mailto:andrea.gsell@fhnw.ch)

Bildnachweis:

S. 2 René Pulfer, S. 3 Installationsansicht: Atlas, Anatomie, Angst: Max von Moos (1903-1979),  
kuratiert von Roman Kurzmeyer, neues Kunstmuseum Luzern, 2002. Foto: Michael Fontana, Basel,  
S. 5/7 Christian Knörr, S. 11/12 Bildarchiv FabLab Luzern <http://luzern.fablab.ch>, S. 13 [www.karinsander.de](http://www.karinsander.de) (li),  
[www.makerbot.com](http://www.makerbot.com) (re), S. 14 aus: Jovanović, U.J., «Normal Sleep in Man. Hippokrates», Stuttgart 1971, S. 15 Chris  
Regn, leicht entrückt, S. 17 [www.collective-view.ch](http://www.collective-view.ch), S. 19 Projektteam to\_perform, S. 20 Christian Knörr