Leibniz Universität Hannover

GKG e.V.
Gesellschaft für Künstlerische Gestaltungslehren in der Hochschulausbildung

IM_MATERIAL

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNGSLEHREN IM DISKURS

SYMPOSIUM
GESELLSCHAFT FÜR KÜNSTLERISCHE GESTALTUNGSLEHREN

14.09.2023–15.09.2023 PROGRAMM-HEFT

GKG E.V. SYMPOSIUM
14.–15. SEPTEMBER 2023
LUH HANNOVER

Programm

In künstlerischen Gestaltungslehren werden Studierende verschiedener Gestaltungsfachbereiche an künstlerische Prozesse der Gestaltung herangeführt. Die Vermittlungsmethoden zur Entwicklung eigener Gestaltungskompetenzen der Studierenden sind vielfältig.

Was genau - und wie - wird dabei mit den Studierenden ver- und behandelt?
Wie begreifen wir in künstlerischen Gestaltungslehren die zu verhandelnden Setzungen und somit das zwischen Studierenden und Lehrenden Befindliche?

Entwurfs- und Gestaltungsprozesse finden zunehmend in digitalen und virtuellen Räumen statt. Neuronale Netzwerke stehen mit künstlicher Intelligenz als prompte Bild- und Textgenerierungen zur Verfügung. Vor dem Hintergrund dieser rasanten digitalen Medienentwicklung und deren Auswirkungen auf Gestaltungsprozesse befragt das Symposium IM_MATERIAL die Werkzeuge und Medien künstlerischer Gestaltungslehren im Spannungsfeld zwischen physischen und nicht-physischen Materialien. Möglichkeiten, Herausforderungen und Handlungsspielräume werden mit dem Fokus auf vier Themenbereiche diskutiert:

1. Künstlerische Verfahren
2. Material
3. Raum und Körper
4. Künstlerische Forschung

DONNERSTAG 14.09.2023

Das Symposium umfasst fünf Panels von je ca. 2 Stunden: 3 Beiträge von ca. 20 min, Einführung und Diskussion.

08.30 – 09.30 Uhr / Ankunft + Kaffee

09.30 – 10.00 Uhr / Begrüßung

10.00 Uhr – 12.00 Uhr / Panel 1 / Künstlerische Verfahren

1. SAMMELN - ARTEFAKTE ALS DENK- UND ERINNERUNGSPROTHESEN / Gala Adam
   Seite 6
2. ÜBER KÜNSTLERISCHE HALTUNG UND NEUGIER / Luzia Rux
   Seite 8
3. IM SOG DER REGEL. KÜNSTLERISCHE VERFAHREN IM ZEICHEN DES ALGORITHMUS / Gesa Foken
   Seite10

13.00 – 14.30 Uhr / Panel 2a / Material_Physisch

1. KÜNSTLERISCHES AGIEREN IM HYBRIDEN – METHODISCHE ANNÄHERUNG UND IHRE KONDENSATE / Florian Lechner
   Seite 14
2. EIGENARTEN / Christina Klug
   Seite 16

15.00 –17.00 Uhr / Panel 2b / Material_Immateriell

1. DENKWERKZEUG SAMMELN / Pia Obermeyer
   Seite 20
2. DRAW ING. / Jan Neukirchen
   Seite 22
3. SICH VOM MATERIAL AN DIE HAND NEHMEN LASSEN / Sebastian Stein
   Seite 24

18.00 – 19.30 Uhr / Keynote

ZUR MATERIALITÄT DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ - WIE KÜNSTLER*INNEN KI EINSETZEN UND THEMATISIEREN / Inke Arns, Francis Hunger
Seite 26

20.00 Uhr / Abendessen

FREITAG 15.09.2023

08.00 – 08.30 Uhr / Ankunft + Kaffee

08.30 – 10.30 Uhr / Panel 3 / Raum und Körper_Film

1. KINEMATOGRAPHIEN URBANER RÄUME / Riccarda Cappeller
   Seite 30
2. BILD FÜR BILD / Susanne Vogel
   Seite 32
3. EIGENSINNIGE ORTE / Katrin Wegemann, Alex Gross
   Seite 34

11.00 – 13.00 Uhr / Panel 4 / Künstlerische Forschung

1. TECHNOIDER REALISMUS / Björn Kühn
   Seite 38
2. KÜNSTLERISCHE FARBFORSCHUNG UND ATMOSPHÄREN NACH BÖHME / Ludwig Kupfer
   Seite 40
3. DREAMING ARCHITECTURE / Vanessa Schwarzkopf
   Seite 42

13.00 – 13.30 Uhr / Abschluss des Symposiums

13.30 – 15.30 Uhr / Mitgliederversammlung

Platz für Notizen

PANEL 1

KÜNSTLE-RISCHE VERFAHREN

SAMMELN - ARTEFAKTE ALS DENK- UND ERINNERUNGSPROTHESEN

Gala Adam

Das Sammeln, genauer gesagt: das Anhäufen, Sortieren, Kontextualisieren, neu Ordnen und wieder Zurückführen, ermöglicht, als künstlerisches Verfahren eingesetzt, das Eintauchen und Ausloten unterschiedlichster Bereiche und das Knüpfen eines subjektiv geprägten Beziehungsnetzes zwischen Individuum und Außenwelt.

Als Katalysator für das Generieren der eigenen Ideenwelt und Geisteshaltung, als Strategie des bildnerischen Prozesses und als Grundlage von Gestaltung ist es für mich in meinem künstlerischen Tun zentral.
Die dahinterliegenden Prozesse zu analysieren und die gewonnen Erkenntnisse im Lehrkontext weiterzugeben schätze ich als weitere wertvolle Schritte in der Erforschung künstlerischer Gestaltungsgrundlagen ein.

Der Aufbau und die Pflege einer Sammlung geht meist mit einer intensiven Befragung der Artefakte und ihrer Geschichte einher. Dabei können Archive, Sammlungen (wie z.B. Wunderkammern), Bibliotheken als Startpunkt für weitere Explorationen dienen und den Blick in das Andere, Neue, Unbekannte eröffnen. Heutzutage geschieht dies sowohl digital als auch analog. Der Umgang mit Gesammeltem verändert und befindet sich dadurch genauso in einem tiefgreifenden Wandel, wie die Welt, deren Artefakte und Bilder, die durch sie gefasst und konserviert werden.
Tradierte Themenbereiche erfahren neue Sortierungen, Korrekturen werden vorgenommen, Grenzen gezogen, Strukturen verändert und neue Definitionen aufgestellt.

In dem als Langzeituntersuchung angelegten künstlerischen Archiv (STUDIOLO) gehe ich genau dem nach. Hier finden sich nicht nur Kunstobjekte und Artefakte, sondern auch eine Sammlung von Zeichnungen. Immer wieder entstehen innerhalb dieses Konvoluts neue Beziehungsgeflechte durch unterschiedliche Nachbarschaften, variierende Zusammenstellungen und Sampeln. In den Motiven der Zeichnungen sind unter anderem Symbole und Artefakte unterschiedlicher Kulturkreise erfasst und dienen als Arbeitsgrundlage für neue Ideen. Sie bilden damit das Material für die sich daraus entwickelnden Arbeiten. Die Auseinandersetzung mit dem eingesetzten Material, sei es etwas haptisch Erfahrbares oder etwas Ideelles im immateriellen Bild-/Gedächtnis, bildet nicht nur in künstlerischen Arbeitsprozessen oft eine Grundlage der Reflexion des eigenen Tuns, sondern auch in der künstlerisch-gestalterischen Lehre.
Erkenntnisse und Ergebnisse können nicht nur sinnlicher Natur sein, sondern auch eine soziale, gesellschaftliche Entschlüsselung zu Tage fördern.

Mit dem Wissen um Gewesenes, im Hier und Jetzt, mit dem Blick nach vorne, das ist mein Zugang zu dem Thema des Sammelns und Ordnens von Material.

Gala Adam
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit,
idg, Universität Stuttgart / Meisterschülerin Bildende Kunst, abk-Stuttgart / Studium Kunst, Kunstgeschichte und Germanistik in Stuttgart und Wien.

STUDIO IV, cogitare per videntes, 2021/22
aus 29 Heften à 20 Zeichnungen21x15cm
Foto: Gala Adam

Platz für Notizen

ÜBER KÜNSTLERISCHE HALTUNG UND NEUGIER

Luzia Rux

Was hast du bislang immer ignoriert?
Was für selbstverständlich angenommen und nie hinterfragt?

Diese Fragen, die ich 2016 von Marilyn Arsem gestellt bekam, waren die ersten, die ich meinen Studierenden des ersten Studienjahres Visuelle Kommunikation in den künstlerischen Grundlagen stellte. Sie leiten, begleiten und tauchen immer wieder in verschiedenen Nuancen auf.
In meinem Beitrag gebe ich Einblicke in entstandene studentische Arbeiten und verknüpfe dies mit Reflexionen zu Haltung und Neugier vor dem Hintergrund meiner eigenen künstlerischen Arbeit.

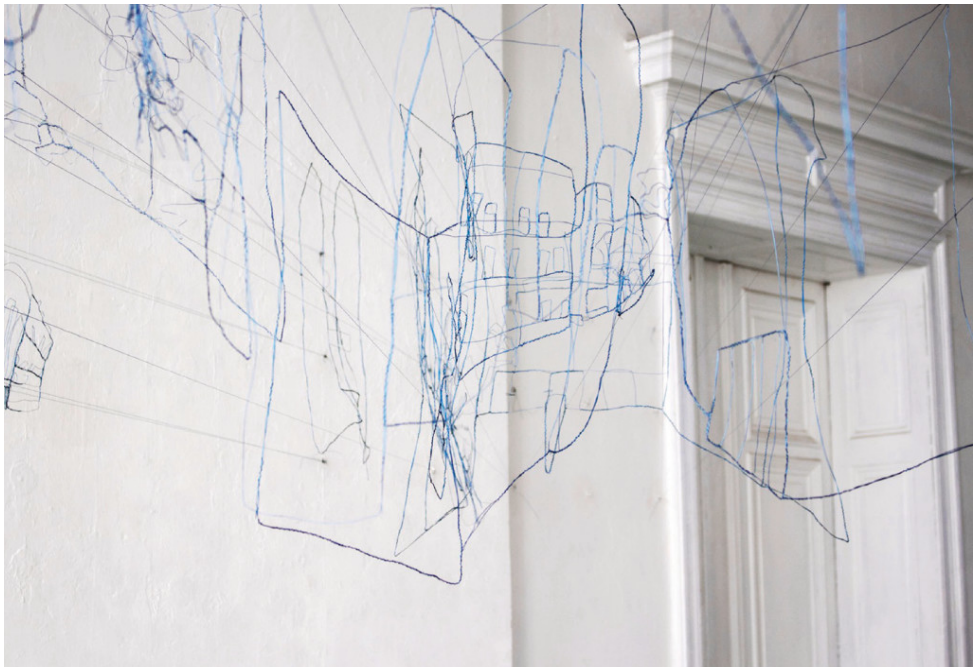
Lernen und Lehre in meinem Verständnis sind neugierig forschende, sich gegenseitig bedingende Prozesse. In der Lehre fördere ich die Herausbildung individueller Ausdrucksmöglichkeiten und Positionen bei den Studierenden. Der Ansatz ist experimentell. Es geht um das Hinterfragen von Gewohnheiten und Materialien, um das Ausprobieren und Kennenlernen von Neuem und DARUM, eigene Grenzen zu dehnen, sich immer wieder in eine Haltung der Offenheit hineinzuversetzen. Zunutze mache ich mir dabei das Paradoxe des Neuen im neurologischen Prozess. Neben der technischen Ebene umfasst das Handwerkliche das mit den Händen selbst Gemachte, das Haptisch-Körperliche. Dies wechselt ab mit Impulsen für längere Projekte. z.B.:

Porträt eines Ortes
Farbe als Material erkunden
Charakter / das Wesentliche von etwas
Linien im Raum
Eindruck / Ausdruck
Materialwechsel und Aussage
Dekonstruktion des Buches

Sammlungen in verschiedenen Medien dienen den Studierenden als Basis für die Entwicklung einer eigenen Fragestellung. Sie übersetzen Ideen in Materialien und Formen, probieren aus, suchen eine eigene Sprache. In etwas tief eintauchen, einen Willen entwickeln, dranbleiben, scheitern, diskutieren (lernen), Fehler als Potential sehen, öffnen und wieder schließen, konkretisieren... Zum Ende des Semesters wird ein Aspekt vertieft und präsentiert.

Meine eigene künstlerische Forschung und Arbeit ist mir Wegweiser. Neugierig dehne ich Materialien und Begriffe, um sie zu erweitern, wechsle Blickwinkel, assoziiere, betrachte Dinge anders. In der Auseinandersetzung mit den Studierenden lasse ich meine Erfahrungen einfließen.

Luzia Rux
Verw.- Professur Grundlagen der künstlerischen Gestaltung, Institut für Visuelle Kommunikation, HBK Braunschweig / wissenschaftliche Mitarbeit, Fakultät Architektur, Lehrstuhl Darstellungslehre, TU Dresden / Diplom Bildende Kunst, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle / Diplom Architektur, Universität Kassel.



Luzia Rux, Vielleicht ist Papier zum Zeichen zu zweidimensional / 7 L
Raumzeichnung, blauer Draht, Maße variabel, 2021
Ansichten in der Ausstellung Nischenkosmos im Kunstraum Ars Avanti e.V.

Platz für Notizen

IM SOG DER REGEL. KÜNSTLERISCHE VERFAHREN IM ZEICHEN DES ALGORITHMUS

Gesa Foken

Künstlerische Praxis und die Lehre künstlerischer Herangehensweisen sind immer auf der Suche nach neuen Einflüssen, Wegen, die so noch niemand begangen hat, Wörtern, die Interesse erzeugen. Seit der Jahrtausendwende sind es die Benennungen »Algorithmus« und »algorithmisch«, die aufmerken lassen – und dies insbesonders in händischen, nicht-digitalen Praxen. Gerade im Design-Bereich steht die Verbindung von Zeichnungslehre und Algorithmenbildung für das Versprechen zukunftszugewandter Grundlehre. Dieser Ansatz ist zu befragen. Vor dem Hintergrund künstlerischer algorithmenbasierter händischer Formbildung und somit in Auseinandersetzung mit konkretem künstlerischen Material (beispielhaft von Karl Gerstner und Jorinde Voigt) ist zunächst zu klären, was die Anlehnung ans Algorithmische bedeutet. Inwiefern kann Händisches algorithmisch sein und wie wirkt sich das auf die Formbildungsprozesse aus? Sodann steht die Frage, ob die Aufmerksamkeitstechnik der Anlehnung an ein Modewort womöglich mehr bewirkt als eine kurze Interessensverschiebung, ob durch den Einfluss des mathematisch Geregelten unser Verständnis von Formbildung und somit von künstlerischen Verfahren grundsätzlich verändert wird. Zu überprüfen ist, ob ein algorithmisch basiertes Bewegen innerhalb von vorab gesetzten Regeln als eine Variante kognitiv-intuitiver Entwicklung von Gestaltungsentscheidungen gelten kann oder etwas grundsätzlich anderes ist. Unter Beachtung steht dabei vor allem die Frage, inwieweit Gestaltung damit ein grundlegend materialbasierter Prozess bleibt. Der Vortrag entwickelt somit vor materiellem Hintergrund nicht nur eine Theorie künstlerischer algorithmischer Verfahren, sondern auch eine Theorie der Formbildung in Hinblick auf die Gegenwartsherausforderungen künstlerischer Gestaltungslehren. Der Vortrag steht im Zusammenhang von Gesa Fokens aktuellem Forschungsprojekt »Zeichnen nach dem Algorithmus. Zur Delegation der Formbildung«.

Dr. Gesa Foken
Wissenschaftliche Mitarbeit, Fakultät Gestaltung, THWS Schweinfurt-Würzburg / Promotion in philosophischer Ästhetik, HGB Leipzig / Meisterschülerin Bildende Kunst, HGB Leipzig.

Platz für Notizen

Platz für Notizen

PANEL 2A

MATERIAL
PHYSISCH

KÜNSTLERISCHES AGIEREN IM HYBRIDEN – METHODISCHE ANNÄHERUNG UND IHRE KONDENSATE

Florian Lechner

"Was geschieht, wenn Sie einen Tonklumpen nehmen und ihn mit aller Wucht in den Digitalen Raum schleudern?..." – Ausgehend von solchen Gedankenexperimenten arbeite ich mit Architekturstudierenden in teils hybrid durchgeführten Wahlkursen, u.a. an Fragestellungen zu Raum und Ort, analogem wie digitalem Material sowie geeigneten Werkzeugen und (hybriden) Herangehensweisen, d.h. zu Themen wie sie in der Tagung "Im_Material" adressiert werden.

Ich möchte daher das Symposium nutzen, meine Erfahrungen und Überlegungen anhand dort entstandener ästhetischer Kondensate diverser, ergebnisoffener künstlerischer Prozesse in die Diskussion um die Praxis der künstlerischen Gestaltungslehre einzubringen. Künstlerische Methoden werden in den Lehrveranstaltungen durch die Studierenden für sich selbst fruchtbar gemacht, dienen als persönliche Ausdrucksmöglichkeit und Zugangsmodi zu Themenfeldern in unserer zunehmend digital durchdrungenen und physisch entgrenzten (Alltags-)Realität. Die Relevanz dieser Dynamiken und ihre Auswirkung für gestalterisch-künstlerische Prozesse lassen sich nicht nur gesamtgesellschaftlich beobachten, sondern zeigen sich unmittelbar in der Formulierung studentischer künstlerischer Fragestellungen. Exemplarisch sei hier z.B. die Erfahrbarmachung dynamischer Metadaten im interdisziplinären Austausch zu nennen, das Erlernen von Software als digitales Werkzeug für ein Semesterprojekt oder der kritische Blick und Einsatz omnipräsent diskutierter künstlicher Intelligenz.

Neben der thematischen Setzung wirken sich die Konzeption der Lehrveranstaltung und ihre Durchführung konnotierend auf Status, Rolle und Verwendung von analogen wie digitalen, physischen wie immateriellen Werkzeugen und Materialien aus. Wie schreibt sich z.B. der physisch verortbare Besprechungsraum in das Denken und Handeln im Seminar ein, in welchem über (post)digitalen Raum und Ort und ihrer Entgrenzung und Virtualität nachgedacht wird? Wie lässt sich damit im besten Falle aktiv umgehen? Wo liegen Grenzen und Potentiale?

Florian Lechner
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit, Lehrstuhl für Bildende Kunst, TUM School of Engineering and Design, TU München / Meisterschüler Bildhauerei, Akademie der Bildenden Künste, München / Steinmetz- und Bildhauermeister, Freiburg i. Br.

"Erweitertes visuelles Fragment"
Studio Florian Lechner, 2022
©VG Bild-Kunst, Bonn 2023

Platz für Notizen

Christina Klug

Beim "Liquid Deposition Modeling" (LDM) werden liquide Materialien sukzessive nach einer zuvor digital modellierten Geometrie aufgebaut. Die programmierten Daten bilden zwar eine präzise Anweisung für den Druckpfad und die Aktivitäten des Werkzeugs, sie können jedoch nicht das komplexe Materialverhalten des verwendeten Werkstoffs steuern. Die Arbeit thematisiert den Übergangsbereich von der abstrakt-geometrisch definierten Daten-Information zur verfahrensbedingt abweichenden Material-Information, die auch als generische Quelle für neuartige Formen der Gestaltung identifiziert werden kann.

Für die Nutzung der Fertigungstechnologie LDM werden digitale Programme, Werkzeug und physisches Material in getrennten Prozessen betrachtet. Die Settings folgen jeweils eigenen Logiken. Das physische Material kann weder während der digitalen Modellbildung, noch bei der anschließenden digital gesteuerten Produktion integriert werden. Der Ausführungsakt der Maschine erscheint in der Übersetzung als axiomatisch vereinfachte Handlungsanweisung, die nicht auf die faktisch sehr viel komplexere Formbildung unter den vielfach verketteten Bedingungen von intrinsischem Materialverhalten, Schwerkraft und dynamischer Bewegung ausgelegt ist. In der Wechselwirkung mit dem liquiden Material erweist sich die finale Gestalt als lediglich unscharf planbar. Das komplexe Verhalten des Materials generiert eine zusätzliche Qualität von Information, die durch die materialimmanenten Formbildungs-Eigenschaften 'Eigenarten' zu entwickeln scheinen.

Diese Lücke eröffnet gestaltungstheoretische und entwurfsmethodische Fragestellungen, die das Material als Akteur mit einbeziehen. Das dynamische Verhalten des Materials scheint nicht nur auf menschliche Absichten und Handlungen zu reagieren, sondern eine eigene generative Wirksamkeit auszuüben. Dieser Eindruck entsteht, weil es in der Konfrontation mit dem planmäßig agierenden Werkzeug Abweichungen bis hin zu Resonanzkatastrophen verursacht, in denen die angestrebte Form verschwimmt und ggf. nur noch fragmentarisch ablesbar ist. Digitale Modelle aus Algorithmen und variablen Regeln können auch als "Daten-Choreografie" verstanden werden. Innerhalb dieser interpretiert das Material den Akt des Auftrags und der Formation. Die Formation wird von digitalen und physischen Parametern beeinflusst, die den Entwurf in seiner Sinnkapazität erweitern und als eine neue Form von gesammeltem Wissen manifestieren.

Christina Klug
Wissenschaftliche Mitarbeit, Leitung "Atelier für Keramik" und Promovendin, Lehrstuhl für Künstlerische Gestaltung, RWTH Aachen / M.Sc. Architektur, RWTH Aachen.

Vorarbeit zur Seminarreihe 'Digital Clay' von Felix Hüning, WS2020/21
©RWTH Aachen, Künstlerische Gestaltung

Platz für Notizen

Platz für Notizen

PANEL 2B

MATERIAL
IMMATERIELL

Pia Obermeyer

Wo beginnt etwas?
Ob tägliches Zeichnen als Form physischen Denkens, fotografische Serien oder Notizreihen zu Beobachtungen – auch im Architekturstudium tragen sich diskontinuierlich eine Vielzahl von physischen und nicht-physischen Materialien zusammen. Das Konglomerat wächst stetig. Un-Ordnungsstrukturen ereignen sich. Überraschende Zufälle von Nachbarschaften sowie unvorhersehbare Kombinationen und Ähnlichkeitsbezüge, all diese Phänomene, sind Wiederkäuer des Gedächtnisses und Ausdruck von Neu-Fügungen unserer Denkprozesse.

SAMMELN, finden, ordnen, sortieren, urteilen, umordnen stellen in sich verschränkte Gestaltungs- und Entwurfsvorgänge dar, die nach einer jeweiligen methodischen und strukturierten Form fragen. Dieses in BEZIEHUNG-SETZEN kann als prozesshaftes ästhetisches Verfahren betrachtet werden, welches sich damit beschäftigt, dem Material eine aktive Bedeutung und WECHSELWIRKUNG zuzuschreiben.

Zum Auftakt des Seminars legten die Studierenden ein persönliches Sammelsurium aus und reflektierten über ihre Sammel-Instinkte. Im ersten Teil der Veranstaltung waren sie schließlich aufgefordert, Strategien des Sammelns und ARCHIVierens anhand zeitgenössischer Beispiele der Kunst zu analysieren und zur Diskussion zu stellen. Der zweite Teil umfasste ihre eigene künstlerische Arbeit.

Hierbei sollte das Sammeln als produktiver Prozess auf ein freigestelltes Thema angewendet werden. Das Ausbilden einer eigenen Methodik und Formensprache sowie das Konzipieren einer jeweils geeigneten Darstellungstechnik mittels unterschiedlicher Medien und Formate (Foto, Objekt, Installation, Modell) stand im Fokus. Dabei durften reale, digitale wie auch virtuelle Räume genutzt werden. Die jeweiligen konzeptuellen Schwerpunkte der Sammlungen führten zu verschiedenen künstlerischen Arbeitsmethoden bis hin zu Überlegungen der Verräumlichung und der Frage:
Wo hören Archivalien auf?

Pia Obermeyer
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit und Promovendin, idg, Fakultät für Architektur und Stadtplanung, Universität Stuttgart / M.Sc. Architektur und Stadtplanung, Universität Stuttgart / B.A. Architektur, Hochschule Darmstadt.

Manuel Müller, Sammelsurium, Seminar DenkWerkZeug sammeln, SoSe 2022, idg, Universität Stuttgart

Platz für Notizen

DRAW ING.

Eine (extrem!) kurze Geschichte der Zeichenmaschinen

Jan Neukirchen

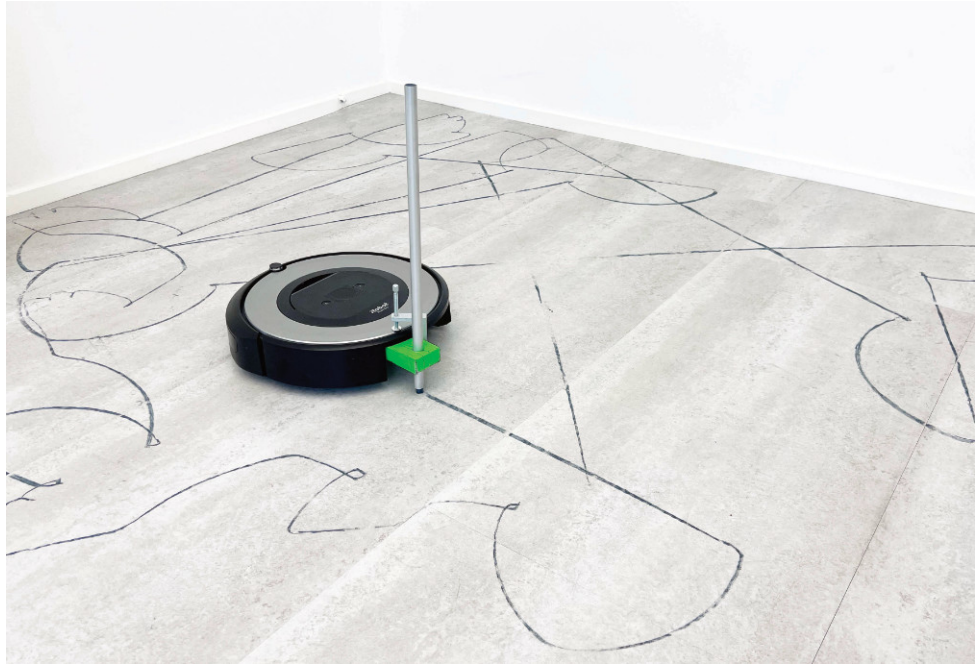
Die Entwicklung Bilder generierender Apparaturen hat nach der Erfindung des Pantografen in der Antike und der Entdeckung der Zentralperspektive in der Renaissance erneut einen Zeitpunkt erreicht, an dem wir mit beispiellosen Möglichkeiten konfrontiert werden: auf Maschinellem Lernen basierende Bildgeneratoren. Diese können aus Texteingaben in natürlicher Sprache digitale Bilder erzeugen.

Im Dialog mit der Maschine

In diesem Beitrag möchte ich das Spannungsfeld zwischen industriell entwickelten digitalen Bildgeneratoren und mechanischen Zeichenmaschinen, die von Künstler_innen zusammengebastelt wurden, ausloten und praktische Erfahrungen diskutieren.

Ich stelle meine Arbeit *stagerunner* vor, die ich zusammen mit Christian Lohre als Gruppe Stumpf realisiert habe: Einen mit einfachsten Mitteln umgebauten Staubsaugerroboter, der in seiner Umgebung eine ortsspezifische, prozessuale Kreidezeichnung hinterlässt. Die Frage, wie wir uns Technik aneignen können und ob es möglich ist, auch mit fremden Algorithmen eigene Bilder zu erzeugen, möchte ich anhand von Parallelen und Unterschieden zu meinen Experimenten mit digitalen Bildgeneratoren (wie DALL-E, Midjourney und Stable Diffusion) erörtern. Der zweite Aspekt, den ich untersuchen möchte, ist die Beschränktheit von Zeichenmaschinen und wie wir damit umgehen. Zu diesem Zweck möchte ich die Erkenntnisse aus meinem Seminar *Geist in der Maschine* zum Vergleich heranziehen, in dem Studierende durch die Entwicklung kinetische Objekte indirekt Bilder produziert haben.

Jan Neukirchen
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit, Fakultät für Architektur und Landschaft, Lehrstuhl Kunst und Gestaltung, LUH Hannover / Meisterschüler, Diplom Freie Kunst HBK Braunschweig / Diplom Allgemeine Informatik, HFU Furtwangen.



Gruppe Stumpf: stagerunner, 2022
Foto: Jan Neukirchen

Platz für Notizen

SICH VOM MATERIAL AN DIE HAND NEHMEN LASSEN*

Sebastian Stein

Aktuelle theoretische Positionen aus u.a. Neuem Materialismus, Science-Technology-Studies und Science Studies dekonstruieren die Trennung von Natur und Kultur als eine vor allem durch menschliche Anstrengungen vorangetriebene und aufrechterhaltene. Diese insbesondere dem modernistischen oder Fortschrittsparadigma zuzuordnende Aktivität erschaffe eine künstlich hergestellte Abgrenzung (materielle wie ideelle), wo eigentlich immer schon Verschränkungen und Abhängigkeiten oder sogar Kooperationen und Symbiosen am Werke gewesen seien und auch heute noch sind. Im Hinblick auf verschiedene problematische Dynamiken, die sich durch menschliche Aktivität auf diesem Planeten gegenwärtig entfalten (u.a. Klimawandel, Massenartensterben, massive Verschmutzung, Zerstörung der Biosphäre) machen sich verschiedene Autor*innen aus diesen Kontexten für eine vermehrte Kooperation von menschlichen mit nicht-menschlichen Akteur*innen oder Kräften stark. Dafür prägen sie unter anderem Begriffe wie Kollaboration (Anna Lowenhaupt Tsing), Sympoiesis (Donna Haraway) oder Solidarität (Timothy Morton).
Wie ließen sich diese Vorschläge für eine Praxis der Kulturproduktion und genauer: für die konkrete Produktion und Gestaltung im Rahmen einer künstlerisch-kuratorischen Forschung fruchtbar machen? Wie ließe es sich mehr in einen gemeinsameren, menschlich-nicht-menschlichen Modus der Produktion kommen? Wie ließe sich ein Mit-einander-gestalten: setzen, bearbeiten, verschränken begreifen und umsetzen? Wie dabei nicht als vermeintlich souveräne (rational oder intuitiv) und geschlossene Autor*in auftreten? Wie anthropomorphisierende Zuschreibungen an Dinge und Materie vermeiden? Und wie nichtsdestotrotz Reflexionen, Entscheidungen und Erkenntnisse praktizieren und gewinnen? Und schließlich: was wäre überhaupt mit solch einer stärker menschlich-nicht-menschlich verschränkten Praxis der Produktion gewonnen? Anhand der Prozesse, Erfahrungen und Erkenntnisse, die in den letzten Jahren im Rahmen von unterschiedlichen gruppen-, prozess- und forschungs-basierten Unternehmungen im ruine hq und dem Kunstverein Langenhagen gemacht worden sind, in die der Autor involviert war, sollen in der Verschränkung mit theoretischen Positionen diese und andere Fragen verhandelt werden.

* Der Titel dieses Vortrags entstammt dem begleitenden Text zu der Ausstellung "Wir stolperten den Hügel hinab und begegneten einer Form" mit Heinrich Dietz, Michael Dobrindt, Henri Michaux, Sybil Montet, Alessandro Pignocchi, Theresa Rößler, Lea Schürmann, Sebastian Stein, Lily Wittenburg und Anderem im Kunstverein Langenhagen 2021.

Sebastian Stein
Künstlerischer Leiter und Geschäftsführer Kunstverein Langenhagen, seit 2023 mit Birte Heier / bis 2015 Promovend, Akademie der bildenden Künste Wien (Künstlerische Forschung, Wissensökonomie, Kritik) / Magister Ethnologie, Universität, Freiburg / Magisterstudium Ethnologie, Französisch, Soziologie in Münster, Paris, Basel.

Ausstellung Meine Verzweiflung reicht noch nicht out vom RUINE council
im 8.Salon in Hamburg 2020

Platz für Notizen

ZUR MATERIALITÄT DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ - WIE KÜNSTLER*INNEN KI EINSETZEN UND THEMATISIEREN
KEYNOTE

Inke Arns
Francis Hunger

Mit der zunehmenden Verbreitung von KI-Technologien im Alltag, zum Beispiel in Übersetzungs-, Bildbearbeitungs- oder auch Überwachungssoftware, haben sich Künstler*innen intensiv mit Künstlicher 'Intelligenz' auseinandergesetzt, darunter Simone Niquille, RYBN, Elisa Giardina Papa, Adam Harvey, Sebastian Schmieg oder Mimi Onuoha. Anhand einer Reihe künstlerischer Arbeiten thematisiert der Vortrag die Materialität Künstlicher 'Intelligenz': als Infrastruktur, die unsichtbar bleibt, als Algorithmen und 'neuronale' Netzwerke und wie sie zur Objekterkennung dienen, als versteckte Arbeit beim Labeln von Datensätzen, welche zum Training 'neuronaler' Netzwerke eingesetzt werden, als extraktive Datensammlungen, die oft ohne Zustimmung der Datenproduzent*innen zum Beispiel durch sogenanntes Scraping im Internet vorgenommen wird, und als Bias bzw. Verzerrungen in den Datensammlungen, die zu konkreten Benachteiligungen von Individuen und Communities führen. Schließlich schlägt der Vortrag vor, Künstliche Intelligenz als Phantasma zu interpretieren, als kollektive Imagination, in die Zukunftswünsche und -ängste eingeschrieben sind.

Dr. Inke Arns
Dr. Inke Arns ist Direktorin des HMKV Hartware MedienKunstVerein in Dortmund (www.hmkv.de). Studium der Slawistik, Osteuropastudien, Politikwissenschaften und Kunstgeschichte, Promotion an der HU Berlin (2004). Seit 1993 freie Kuratorin und Autorin im Bereich Medienkunst und -theorie, Netzkulturen und Osteuropa. 2021-2022 Gastprofessur für kuratorische Praxis an der Kunstakademie Münster. Sie kuratierte u.a. House of Mirrors: Künstliche Intelligenz als Phantasma (HMKV 2022). www.inkearns.de

Dr. Francis Hunger
Francis Hunger combines artistic and media-theoretic research with the capabilities of narration through installations, radio plays and performances and internet-based art. His works realize a critical examination of the historiography of technology as ideologically charged knowledge and power constellations. Currently he is a researcher for the project Training The Archive at Hartware MedienKunstVerein, Dortmund, critically examining the use of AI, statistics and pattern recognition for art and curating. www.irmielin.org

GAN-generiertes Bild "Crungus", 2022

Platz für Notizen

Platz für Notizen

PANEL 3

RAUM .. UND KÖRPER FILM

KINEMATOGRAPHIEN URBANER RÄUME
DENK-WERKZEUG UND FORSCHUNGSMETHODE

Riccarda Cappeller

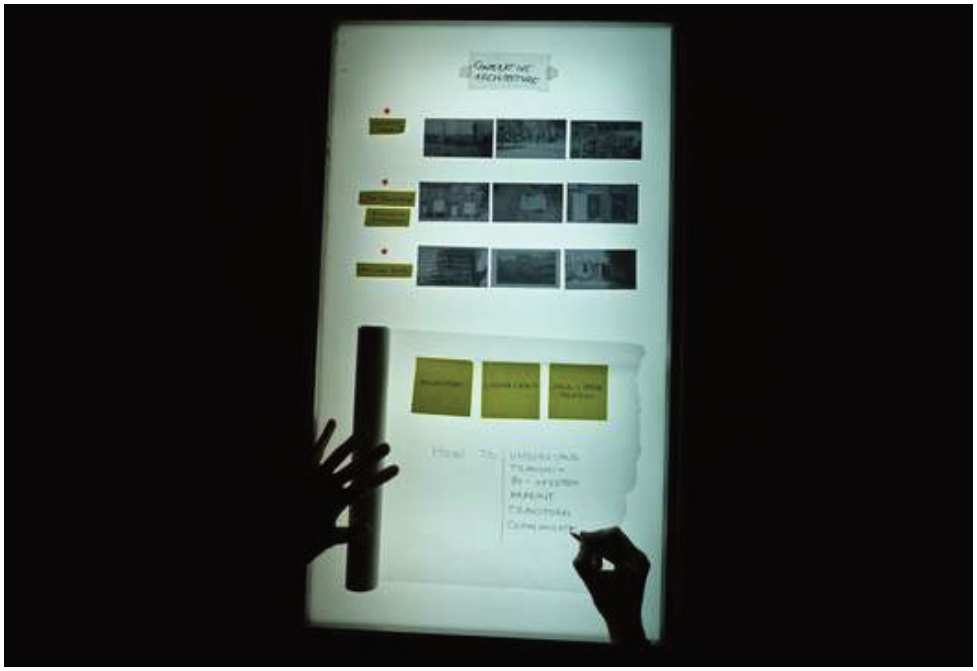
Thema: Das Denken in Bildern ist wichtiger Bestandteil architektonischer Entwurfsprozesse. Wie aber lässt es sich als Instrument und Medium in die Forschung integrieren? Und wie kann dabei nicht nur ein Fokus auf den gebauten Raum, sondern auch auf das Erfahren dessen – seine Nutzung und Performativität gelegt werden? Im Fokus dieses Beitrags steht das Arbeiten mit dem Bewegtbild (Film) um Kapazitäten von Raum – materielle und immaterielle – zu erfassen und zu vermitteln. Wie in der Architektur, wird auch im Film etwas Neues erschaffen. Nach Bresson heißt "erschaffen" nicht "Personen und Dinge verformen oder erfinden. Es heißt zwischen Personen und Dingen, die existieren neue Beziehungen [zu] knüpfen". (Bresson 1975)

Vorgehen: Im Austausch mit Studierenden wurde mit dem Format des Essay Films bzw. des "Visual Essays" (als forschender Film) in zwei Seminaren experimentiert. Ziel war es 1. Die Perspektive, die wir als Architekten und Städtebauer auf räumliche Situationen haben zu erweitern und 2. die Reflektion über diese – wie er in Entwurfsprozessen stattfindet – zugänglich zu machen und 3. Über Bilder im Raum inhärentes Wissen auch disziplin-fremdem Publikum auf kreative / künstlerische Weise zu vermitteln.

Kontext: Bezugnehmend auf Catherine Grant ist der visuelle Essay ein kreatives Forschungsinstrument, welches den eigenen Denkprozess öffentlich zugänglich macht. (2016). Er kann als Medium genutzt werden um über den Raum, seinen Entstehungsprozess und seine Nutzung zu reflektieren, Assoziationen und Stimmungen hinzuzufügen und Fragen zu stellen. Das Essayistische eignet sich, weil es zwar ein Narrativ formt, aber gleichzeitig Leerstellen lässt, die zum denken anregen. Und, es erlaubt das Zusammenfügen vieler verschiedener Elemente und auch konträrer Positionen.

Ausblick: Die Seminare wurden als Ideengeber zur Erarbeitung einer eigenen Forschungsmethodik genutzt. Im Rahmen meiner Doktorarbeit versuche ich drei Fallstudien nicht nur zu analysieren und kartographisch darszustellen, sondern diese auch als "Kinematographien urbaner Räume" zu erfassen. Ich spreche hier von "Kinematographien", um den Versuchscharakter dieser Arbeitsweise herauszustellen, den ich gerne bei IM_MATERIAL vorstelle.

Riccarda Cappeller
Wissenschaftliche Mitarbeit, Institut für Entwerfen und Städtebau, LUH Hannover / Master of Visual Sociology, Goldsmiths, University of London / M.Sc. Architektur, Bauhaus - Universität Weimar.



"Der Kinematograph ist eine Schrift mit Bildern in Bewegung und mit Tönen"
R. Bresson

Platz für Notizen

BILD FÜR BILD

Handgemachte Animationsfilme in der Darstellungslehre – Inhalte zeitgemäß erzählen – oder: Viel Arbeit für wenig Wirkung?

Susanne Vogel

Während einer Serie von drei Seminaren, deren inhaltlicher Schwerpunkt in den übergroßen Themenrahmen "Aktuelle global-gesellschaftliche Fragen und Probleme" gesetzt wurde, probierten sich Studierende der Architektur und Landschaftsarchitektur in filmischen Formaten aus.
Die Seminarreihe sucht drei Ansätze zu verbinden:
Zum einen untersucht sie - neben anfänglich auch anderen Darstellungsformen - das filmische Format als Möglichkeit für inhaltlichen Transfer und künstlerische Auseinandersetzung. Im ersten Seminar wählten und erarbeiteten sich dies Studierende noch autodidaktisch. Die späteren Seminare nutzten aber unter Kollaboration mit einem Animationsfilmverein dessen Studioräume und konzentrierten sich im dritten Seminar der Reihe ausschließlich auf Animationskurzfilme als darstellerisches Mittel.

Zum anderen stellt dies einen Versuch einer Lehre dar, die die Studierenden vollständig in die Position von Forschenden setzt und über die individuelle Betroffenheit Zugang zu komplexen Thematiken erarbeitet. 'Bottom-up' als Lehrprinzip im Gegensatz zum traditionellen 'Top-Down' der Architekturlehre reagiert auf den derzeitigen Zustand fehlenden beziehungsweise sich sehr schnell verändernden Wissens in klima- und umweltrelevanten Fragen und stellt diese in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung.

Zum dritten integriert diese Lehre einen transdisziplinären Ansatz, der in der Auseinandersetzung mit fachfremden Gästen und Orten Architektur und Landschaftsarchitektur in den gesamtgesellschaftlichen aktuellen Kontext setzt.

Große Aufmerksamkeit liegt auf dem Arbeitsprozess der Studierenden und den damit verbundenen Hindernissen, Herausforderungen und grundsätzlichen Herangehensweisen in der Betreuung durch die Lehrenden. Mit Hinblick darauf und in Auswertung der entstandenen Ergebnisse stellen sich Fragen zu Sinnhaftigkeit und Potential filmischer Formate in der Darstellungs- und Gestaltungslehre.

Susanne Vogel
Wissenschaftliche Mitarbeit, Fakultät Architektur, Darstellungslehre, TU Dresden / Mitarbeit in verschiedenen Architekturbüros in Berlin, Dresden und Liechtenstein / Diplom Architektur, TU Dresden.

Studierende während der Arbeit an einer Szene einer Legetrickanimation in den Studioräumen des Trickfilmvereins Fantasia e. V. Dresden
Foto: Susanne Vogel, 2022

Platz für Notizen

EIGENSINNIGE ORTE

Katrin Wegemann
Alex Gross

Den Kurs (BA) "Eigensinnige Orte" und den Kurs (MA) "Stubborn Places" haben wir an der Technischen Universität im Fachgebiet Bildende Kunst von Prof. Dr. Stefanie Bürkle im Wintersemester 2022/2023 und Sommersemester 2023 im Rahmen unseres Forschungsprojekts zur innovativen Lehre "Künstlerische Forschung im urbanen Raum – Zeit Raum Archiv" mit Studierenden der Architektur durchgeführt. In Teams sind 2–4-minütige Kurzfilme an Eigensinnigen Orten entstanden, die zu mehreren kollektiven Filmen verwoben wurden.

Mit filmischen Mitteln und künstlerischen Interventionen erforschen Studierende die Wirkmächtigkeit von Orten. Auf Exkursionen in Berlin, Brandenburg, Deutschland und Europa besuchen sie Räume und Orte, die von aktiven Merkwürdigkeiten geprägt sind bzw. die vital ihr Umfeld prägen.
Dabei können sich die Studierenden auf konnotierte, ihnen unbekannte räumliche Situationen und Orte einlassen und ein Wissen aus dem Prozess des eigenen/kollektiven Exponiert-Seins und der praktischen Beobachtung generieren. Als theoretisches Fundament dienen Methoden der Raumtheorie und des Neuen Materialismus zum Verständnis von künstlerischer Bestandsaufnahme. Zum einen kann so die Gesamtheit der Sinneseindrücke vor Ort eingefangen werden, zum anderen können Resonanzen und Korrespondenzen einer Vielzahl von nicht-menschlichen Aktanten spürbar werden. Im Sinne des Neuen Materialismus wird Material als aktiv und eigensinnig verstanden, Raum und sozialer Raum werden als eigenständige Protagonisten und Akteure begriffen. Die Studierenden werden dafür sensibilisiert und ermächtigt, mit mediopassiven Handlungsformaten Raum zu erschließen und komplexe Korrespondenzen zwischen Material, Raum und sozialem Raum zu begreifen.
Wir verstehen den Film nicht als Mittel zum Zweck, sondern als künstlerische Kraft. Es findet ein Empowerment der Studierenden statt, die durch ihre praktische Beobachtung Wissen generieren, mit dem andere Studierende weiterarbeiten können.

Katrin Wegemann
Künstlerische Mitarbeit, Fb. Bildende Kunst, IfA ,TU Berlin / Meisterschülerin Bildhauerei, Kunsthochschule Berlin-Weißensee / Studium Bildende Kunst u.a. Emily Carr Institute Vancouver, Kanada, ABAV, Italien und Kunstakademie Düsseldorf, Kunstakademie Münster

Dr. Alex Gross
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit und Promotion, Fb. Bildende Kunst, IfA, TU-Berlin / Meisterschüler Bildende Kunst, UdK Berlin / M.F.A., Glasgow School of Art.

Never Ending Summer
Anna Alice Lucie R. und Katharina F., 2022, Brandenburg

Platz für Notizen

Platz für Notizen

PANEL 4

KÜNSTLE-
RISCHE
ORSCHUNG

TECHNOIDER REALISMUS

Björn Kühn

Herbst, Montag, 9Uhr an der BTU Cottbus im Gebäude 2D Zeichensaal, Grundlagenseminar Zeichnen, Bachelor erstes Semester, erste Einheit

Dozent: Liebe Studierende, bitte stellt euch kurz vor anhand der zwei Fragen: Was habt ihr vor dem Architekturstudium gemacht? Und was sind eure bisherigen Erfahrungen mit dem Zeichnen?

Student hinten links: Ich habe eine Ausbildung zum technischen Zeichner gemacht bevor ich hierher kam. Mit Zeichnung hatte ich bisher nichts am Hut und habe es auch schon in der Schule gehasst.

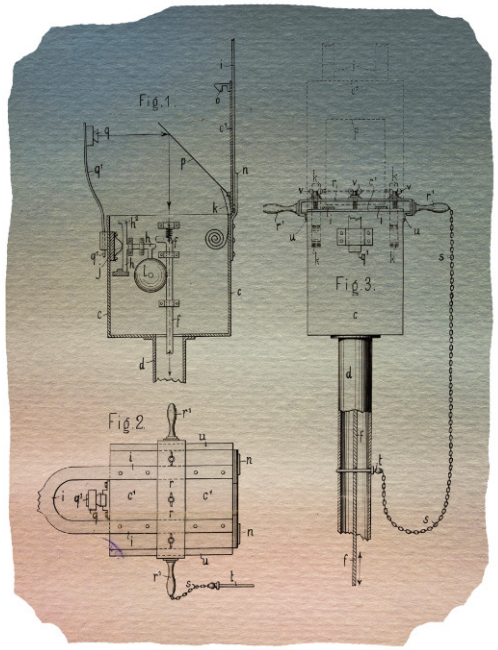
Diese kleine Begebenheit, in der Gestaltungslehre vielleicht nicht ungewöhnlich, kommt zunächst vielleicht belanglos daher: Da ist jemand, der den Stift nicht halten mag aber computergestützte Darstellungstechniken beherrscht. Allerdings steckt darin auch eine Wahrheit, die weit darüber hinaus reicht, denn Zeichnung ist somit nicht gleich Zeichnung. Aber was kann das bedeuten? Einen ontologischen Sprung? Eine repräsentationstechnische Verschiebung? Den Graben zwischen analoger und digitaler Darstellung?

Was wäre, wenn es ein Schisma in der Zeichnung gab? Sich die Zeichnung von der technischen abgespalten hat? Ein tiefer Graben? Vermutlich ein paar hundert Jahre alt?

Und was liegt dort unten im Graben? Gibt es eine Urszene? Eine erste technische Zeichnung? Oder eine erste nichttechnische? Was sind die Eigenschaften, die sich mit der technischen Zeichnung abgespalten haben?

Ausgehend von einer Analyse der technischen Zeichnung vor dem Hintergrund der Spaltung innerhalb der Darstellungstechniken wende ich mich der technischen Zeichnung aus der Sicht der Künste und der nichttechnischen Zeichnung zu: Hierzu hebe ich die technische Zeichnung aus ihrer ideologisch fundierten Unschuldigkeit heraus – welche zentral ist um ihren eigentümlichen Begriff der Wahrheit zu behaupten – und betrachte sie als Feld des Technoiden Realismus um sie für meine kulturtheoretischen und künstlerischen Ermittlungen zu analysieren.

Björn Kühn
Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeit, FG Bildende Kunst, BTU Cottbus / Ars Sonor(Klangkunst), Universität Barcelona / Bildende Kunst, Goldsmiths, University of London und abk-Stuttgart.



"Vorrichtung zur Rettung lebend Begrabener", aus Estado de la técnica, Antonio Gagliano; Verlag für Handbücher, Organon 2, Stuttgart 2019

Platz für Notizen

KÜNSTLERISCHE FARBFORSCHUNG UND ATMOSPHÄREN NACH BÖHME

Ludwig Kupfer

Um den Arbeiten vieler künstlerischer Disziplinen in der Rezeption gerecht zu werden, muss man auch ihren Bezug zum Umgebungsraum und dessen Stimmung bedenken. Untersucht man sowohl die künstlerischen Disziplinen, als auch die Architektur in Bezug auf Raum und dessen Wahrnehmung, so stößt man zwangläufig auf das Thema der Raumatmosphären.

Der Begriff der Raumatmosphären wurde wesentlich durch den Philosophen Gernot Böhme geprägt. Im Gegensatz zu dem Philosophen Hermann Schmitz, der schon vor Böhme den Begriff der Atmosphäre in die phänomenologische Philosophie einführte und als subjektiven Seelenzustand einordnete, sind bei Böhme Atmosphären objektivierbar und somit bewusst herstellbar.

Für Böhme sind Atmosphären weder als rein objektiv noch rein subjektiv definiert. Trotz dieser Ambivalenz sei es aber möglich, sich über Atmosphären zwischenmenschlich auszutauschen. In diesem Austausch liegt ein besonderes Potential der Atmosphären für die künstlerische Forschung, welche sich von der wissenschaftlichen Forschung unter anderem in ihrem 'Wissenstransfer' mit der Öffentlichkeit und deren Einbeziehung in künstlerische Forschungsstrategien, außerhalb eines Fachkollegiums, unterscheidet.

In meinem Vortrag will ich mich dem Begriff der Atmosphären nach Böhme nähern und Fragen nach deren Herstellbarkeit und deren Potential für eine künstlerische Forschung nachgehen. In diesem Zusammenhang will ich Beispiele fremder, wie auch eigener Strategien als Möglichkeiten einer künstlerischen Farbforschung vorstellen.

Ludwig Kupfer
Wissenschaftliche Mitarbeit, Lehrstuhl für Gestaltungslehre, Fakultät Architektur, TU Dresden / Meisterschüler Bildende Kunst, HfBK Dresden.

Atelieransicht, AT: Billboard Hot 100, 2022

Platz für Notizen

DREAMING ARCHITECTURE

Vanessa Schwarzkopf

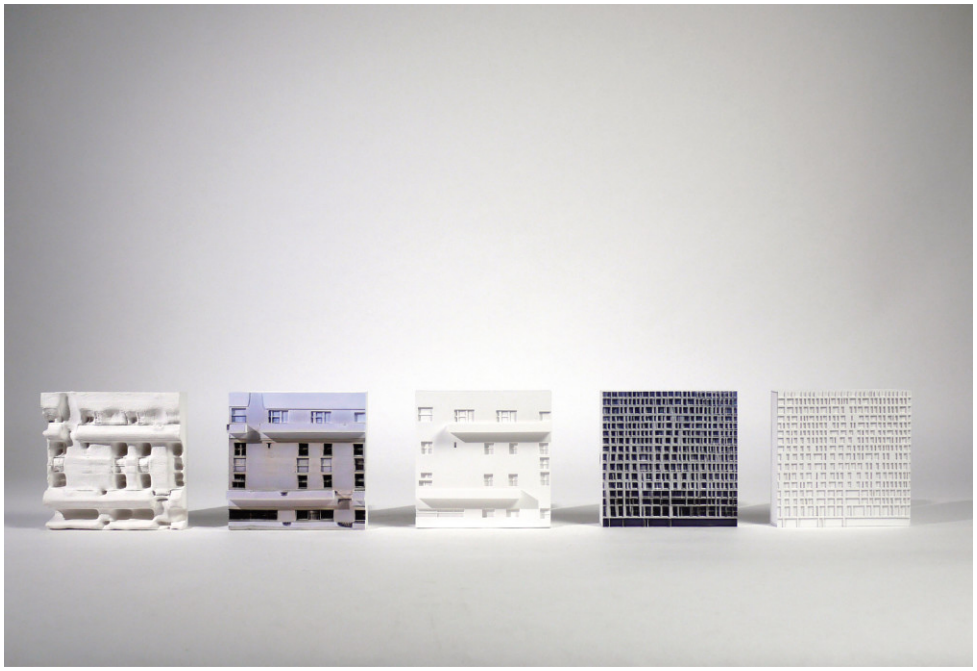
Die Arbeit "Dreaming Architecture" führt uns in die Auseinandersetzung und das Experimentieren mit maschinellem Lernen in Form von generativen neuronalen Netzen (GANs) im Entwurfsprozess. Dabei ist festzustellen, dass Künstliche Intelligenz unseren Horizont im Gestalten erweitern kann. Sie regt uns an, unkonventionelle Lösungen und Antworten zu finden, über die wir bislang noch nicht einmal nachgedacht haben.

Während sich traditionell Entwerfende auf ein Referenzsystem von Projekten und deren Abbilder stützen, zeigt die Arbeit, wie durch den Einsatz neuronaler Prozesse dieses Referenzsystem erweitert und generativ nutzbar gemacht werden kann. In dem Spiel zwischen Realität und Imagination entstehen neue Prozesse, die zum Denken, Reflektieren und Analysieren einladen. Der Einsatz von KI innerhalb der Architektur kann mehr sein als das pure Versprechen von Automatisierung und Optimierung der Planungsprozesse.

In dem künstlerisch forschenden Projekt sind mehrere Experimente mit pixelbasierten Datensätzen zu finden. Es handelt sich dabei um Abbildungen von architektonischen Elementen. Die Maschine lernt, diese zu imitieren und erstellt ganz eigene Bilder. Diese werden im Anschluss von der Verfasserin begutachtet und zur Weiterbearbeitung vorbereitet. Im weiteren Schritt werden fünf Methoden aufgezeigt, mit denen der Transfer von einer zweidimensionalen Darstellung der generierten Bilder zu einer dreidimensionalen, räumlichen gelingen kann.

Das Ergebnis ist ein kollaborativer Entwurfsprozess, der nicht in Konkurrenz zur menschlichen Intuition steht, sondern diese bereichert.

Vanessa Schwarzkopf
Wissenschaftliche Mitarbeit, Institut für Entwerfen und Gebäudelehre, LUH Hannover / M.Sc. Architecture and Urban Planning, LUH Hannover / Studium u.a. Architecture, ENSA Paris Malaquais, Paris, Economics Univerzita Karlova v Praze, Prague und Universität Bonn.



©Vanessa Schwarzkopf, 2023

Platz für Notizen

Leibniz Universität Hannover

GKG e.V.
Gesellschaft für Künstlerische Gestaltungslehren in der Hochschulausbildung

IM_MATERIAL

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNGSLEHREN IM DISKURS
SYMPOSIUM
GESELLSCHAFT FÜR KÜNSTLERISCHE GESTALTUNGSLEHREN

PLANUNGSTEAM IM_MATERIAL
Prof. Anette Haas / Kunst und Gestaltung, LUH Hannover
Prof. Henning Haupt / Gestaltungslehre, TU Dresden
Kathrin Jobczyk / Kunst und Gestaltung, LUH Hannover
Rostislav Komitov / Gestaltungslehre, TU Dresden
Marcel Weber / Künstlerisches Gestalten, RPTU Kaiserslautern

GASTGEBERIN
LUH Hannover
Fakultät für Architektur und Landschaft
Abteilung Kunst und Gestaltung (**k**ug)
Prof. Anette Haas
Web: www.igd.uni-hannover.de/de/kug

ADRESSE
LUH Hannover
Fakultät für Architektur und Landschaft
Institut für Gestaltung und Darstellung
Herrenhäuser Str. 8
Raum B075 (Zeichensaal)
30419 Hannover

VERANSTALTERIN
Gesellschaft für künstlerische Gestaltungslehren in der
Hochschulausbildung e.V.
Mail: symposium@kuenstlerischegestaltungslehren.de
Web: www.kuenstlerischegestaltungslehren.de