

37 Merchenfeld

We affirm the radical nature of art and propose that art can counter the rise in fascist rhetoric and international populism that is allowing for voices of racism, homophobia, misogyny, sexism, xenophobia, and general intolerance. Hands Off Our Revolution began at HFBK and is now a global collective that

is now a global collective that

**knows freedom is never granted;
it is won. Justice is never given;
it is exacted. It must be fought
for and protected. Freedom has
never been so fragile, so close
to slipping from our grasp as it
is at this moment. The only thing
necessary for the success of evil
is for good people to do nothing**

and we, the artists, intend to act using our most powerful tools. The language of revolution has been usurped by the right again. This time, the threat, in the form of Donald Trump's 'whitelash' fascism, is not just apparent in the United States. Trump's election has emboldened the right wing throughout the world.

right wing throughout the world.

Everyone is beginning to feel the effects on their daily lives. The general mood of anxiety and alienation is palpable. More ominously, there is a feeling that the threat of violence is imminent. With forthcoming elections in France, The Netherlands, and elsewhere in Europe we cannot

wait a single moment longer on one hand to register our fear; on the other, to renew our commitment to combat the voices of xenophobia, misogyny, racism, homophobia, and intolerance. We submit that the left has been too invested in electoral politics. We suggest that this is just another version of transcendence.

another version of divine providence, a political theology. The American electorate is driven by deep messianic feeling — the futile belief that an outsider will come to redeem them, whether from the left or the right of the political spectrum. The more blasphemous the voice they hear, the holier they imagine the

**candidate to be. We stand against
messianism and for immanence
as political activism — that is, we
want politics to be material,
relational and to have a presence
in the world. We insist that the
philosophy of transcendent
political theology should be
countered by grassroots
organisation and civil action**

Organization and Civil Action

**through a network of
peer-to-peer relations.**

**We resist the fascism of
transcendence with a politics
built from the bottom up.**

**As an enactment of these three
principles, we affirm the radical
nature of art and: We propose
that in the shadows of the**

bipolar transatlantic global disorder, art offers alternative ways of being. We will circulate images, films, banners, posters, t-shirts, and slogans through social and traditional media. We will push our campaign across Europe. We will establish an archive to understand the rise of the right wing. Its use of language

the right wing, its use of language, aesthetic strategies, and the media. We need to get to know the people who call themselves our enemy better than they know us.

www.handsoffourrevolution.com

FRIEDRICH VON BORRIES: DESIGN IST POLITISCH



Design ist politisch, weil es im Alltag gesellschaftliche Normen etabliert.

Was hat Design mit Politik zu tun? Design ist doch die Gestaltung der Gegenstände, die uns umgeben. Was soll daran politisch sein? Betrachten wir zum Beispiel ein Smartphone. Seine Form, seine Oberfläche, seine Materialität sind Ergebnis von Design. Ich behaupte, dass im Smartphone eine grundsätzlichere Designentscheidung steckt, die unseren Alltag prägt, ja geradezu normiert, als die äußeren Phänomene. Denn was macht das Smartphone mit uns? Die Nutzung von Smartphones führte dazu, dass sich ein neuer Standard entwickelt hat: Der Standard der Erreichbarkeit. Mit dem mobilen Internet ist der Zugang zum World Wide Web zu jeder Zeit an jedem Ort möglich. Der ständige Zugang zu virtuellen Karten veränderte die Weltwahrnehmung der Menschen im Alltag. In unbekannten Städten kann an jedem Ort einfach das nächstgelegene Restaurant, die nächste Bank oder eine passende Verbindung mit öffentlichen Verkehrsmitteln gefunden werden. Das Tempo, in dem Informationen verbreitet und gelesen werden können, war noch nie so schnell, der tägliche Traffic, der durch das Up- und Downloaden von Fotos verursacht wird, ist gigantisch.

(Bild S. 9)
Botschafter-
Stühle,
Sedia 1,
Cucula e.V.;
Foto: Verena
Brüning

Erreichbarkeit und umfangreiches Orientiert- und Informiertsein wird seitdem innerhalb sozialer und beruflicher Netze gleichgesetzt mit Engagement oder Zuverlässigkeit. Erreichbarkeit ist zum Kennzeichen des zeitgenössischen leistungsbereiten Individuums geworden, das die Membran zwischen Anspannung und Entspannung, zwischen Rückzug und Aktion in Auflösung erlebt. Durch die Einführung von Smartphones, die dem Nutzer zu jedem Zeitpunkt Zugriff auf Emails, soziale Netzwerke, Nachrichten, Wettervorhersagen, Filme oder seine Tageskalorienbilanz ermöglichen, wurde ein dauerhaftes Informiertsein zur Norm – gefolgt von der Notwendigkeit, sich entsprechend selbst darzustellen.

Denn was machen wir mit dem Smartphone? Zum einen gibt es uns Informationen, an jedem Ort, an dem wir Empfang haben, und im selben Maße, wie wir Informationen empfangen, geben wir Informationen über uns ab. Mit dem Smartphone wird unsere Umgebung für uns transparent und wir transparent für die Unternehmen, denen wir unsere Informationen anvertrauen. Und so verändert das Smartphone das Verhältnis von und zu den anderen und zu uns selbst. Das Design des Smartphones ist also nicht nur seine Oberfläche, der kratzfeste Kunststoff, das

gebürstete Aluminium, die glänzende Glasscheibe, der *touch button* oder Schieberegler – es ist die Gestaltung unserer Welt- und Selbstwahrnehmung und der Art, wie wir mit der Welt in Kontakt treten. Dabei setzt Design neue gesellschaftliche Normen durch, die es durch ästhetische Gestaltung attraktiv und begehrenswert macht.

Design ist politisch, weil es vorgefundene Bedingungen verändert.

Wie vielschichtig die politische Wirkungsweise von Design sein kann, zeigt die Geschichte des Stuhls *Sedia 1*. Er stammt aus den 1970er Jahren und wurde von dem italienischen Designer Enzo Mari entworfen. Enzo Mari beeinflusste in den 1970er Jahren die *Do it yourself*-Bewegung, am meisten mit seinem 1974 erschienenen Buch *Autoprogettazione*. Es stellt 19 verschiedene Bauanleitungen für Stühle, Betten, Regale und Tische aus Holz zur Verfügung, die mit gewöhnlichen Werkzeugen auch für Laien herzustellen sind. Damit wollte er Alternativen zur anonymen Massenproduktion aufzeigen und einen Beitrag zur Demokratisierung von Design leisten. In den 2000er Jahren kaufte die finnische Möbelfirma Artek von Enzo Mari die Lizenz für die Möbelreihe

Autoprogettazione. Alle notwendigen Teile für den *Sedia 1* können nun im Selbstbau-Set gekauft werden. Die Aufnahme in den Kosmos der vermarkteten und beworbenen Produkte hat jedoch einen Preis. Der Stuhl – nach wie vor zum selber Zusammenbauen – kostet nun 261 Euro. Doch damit endet nicht die Geschichte dieses Stuhls. Im Jahr 2014 wurde in Berlin von einem Verein für Flüchtlingshilfe, Cucula e.V., eine Werkstatt gegründet, in der nachhaltig produzierte Produkte entstehen sollten. Sie begannen, mit Flüchtlingen den *Sedia 1* zu bauen, weil dieser eine Ikone für Selbsthilfe ist – und dass sich die Flüchtlinge selber helfen, ist die Kernidee von Cucula. Enzo Mari erteilte ihnen die Genehmigung, seine Entwürfe als Grundlage zu nutzen. Er vergab an den Verein gegen eine symbolische Summe die Lizenz für den Bau von *Sedia*-Stühlen durch Flüchtlinge. Damit – und jetzt wird es in einer ganz anderen Dimension politisch – gab er dem Verein ein Instrument an die Hand, um den Behörden bei der Beantragung von Aufenthaltserlaubnissen nachzuweisen, dass die Flüchtlinge keine Arbeitsplätze besetzen, die auch von bereits in Deutschland lebenden Arbeitskräften besetzt werden können. Denn die Lizenz bezieht sich ausschließlich auf Stühle, die von Flüchtlingen gefertigt werden.



So zeigt die Geschichte des *Sedia 1*, wie Design auf ganz unterschiedlichen Ebenen politisch wirksam sein kann, wenn es seine Produktions- und Distributionsbedingungen nicht nur bedenkt, sondern auch zum Teil der Gestaltung macht – und die vorgefundenen Bedingungen dadurch verändert.

Design ist politisch, weil es Instrument von Emanzipation ist.

Die Gegenüberstellung von Smartphone und *Sedia 1* wirft uns auf den Kern von Design zurück: Was ist das Wesen von Design? Dem englischen Begriff »to design« entspricht das deutsche Wort »entwerfen«. Mit Bedeutung und Tragweite dieses Begriffs haben sich einige Philosophen auseinandergesetzt, unter anderem Martin Heidegger. Er beschreibt den Menschen als in seine Existenz geworfen. Jedoch nicht allein das bestimmt ihn, sondern auch das Entwerfen. Heidegger schreibt in seinem Hauptwerk *Sein und Zeit* aus dem Jahr 1927: »Der Entwurf ist die existenziale Seinsverfassung des Spielraums des faktischen Seinkönnens. Und als geworfenes ist das Dasein in die Seinsart des Entwerfens geworfen.«¹ Das bedeutet, dass der Mensch nicht nur ungefragt auf die Welt gebracht wurde,

1 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, Tübingen: Nietzschmeyer, 1968/1927, S. 145.

(Bild links)
Werkstatt von
Cucula e.V.;
Foto: Verena
Brüning

sondern auch ungefragt ein entwerfendes Wesen ist. Heidegger führt aus: »Das Entwerfen hat nichts zu tun mit einem Sichverhalten zu einem ausgedachten Plan, gemäß dem das Dasein sein Sein einrichtet, sondern als Dasein hat es sich je schon entworfen und ist, solange es ist, entwerfend.«¹

Der Philosoph Vilém Flusser führte diese fundamentalontologischen Gedanken 60 Jahre nach dem Erscheinen von *Sein und Zeit* weiter. Er fügte Heideggers Konzept von Entwerfen ein politisch widerständiges Moment hinzu. Der Mensch, so Flusser, »stellt die Welt in erster Linie nicht mehr als ihm gegeben dar, sondern eher als von ihm entworfen, und sich selbst nicht mehr als dem Gegebenen unterworfen, sondern sich entwerfend«².

Das zentrale Element der Menschwerdung, so Flusser weiter, ist das Entwerfen. Dieses Entwerfen ist der Gegensatz zur Unterwerfung. Der entwerfende Mensch befreit sich aus der Unterwerfung. Es ist der Weg vom Subjekt zum Projekt. Während das Sub-ject (vom lateinischen *subiectum*, das Daruntergeworfene, kom-mend) also unterworfen ist, wirft oder denkt sich das Pro-ject nach vorne. Wenn wir entwerfen, befreien wir uns. Der Designer Otl Aicher postuliert in diesem Sinne: »man kann die welt verstehen als entwurf.

2 Vilém Flusser, *Schriften*, Bd. 1: *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, hrsg. Von Edith Flusser und Stefan Bollmann, Mannheim: Bollmann, S. 307.

(Bild rechts) *Sedia 1*, Cucula e.V.; Foto: Verena Brüning



als entwurf, das heißt als produkt einer zivilisation, als eine von menschen gemachte und organisierte welt. (...) die welt, in der wir leben, ist die von uns gemachte welt. (...) entwürfe machen autonom. entwerfer sind gefährlich, gefährlich für jede hoheitliche autorität. (...) im entwerfen kommt der mensch zu sich selbst. (...)»³ Dieses Entwerfen ist ein politischer Akt. Denn Entwerfen, verstanden als Gegenteil von Unterwerfen, ist die praktische Umsetzung von Aufklärung. Es ist ein Akt der Emanzipation.

Design ist politisch, weil es Motor für gesellschaftliche Veränderung ist.

Voraussetzung für meine Überlegung ist die Annahme, dass wir eine Gesellschaft sind, der ein grundlegender Wandel bevorsteht; Klimawandel, Migration, Ressourcenschonung sind nur ein paar Begriffe, die aufzeigen, dass die auf Wachstum fixierten Gesellschaften nicht so weiter wirtschaften können wie bisher. Und obwohl dies in den reichen westlichen Gesellschaften alles wohlbekannt ist, verändert kaum jemand sein Handeln. Denn es fehlt – allem Wissen und kritischen Bewusstsein zum Trotz – an Perspektiven, Vorstellungen und Imaginationen, wohin sich die Gesellschaft verän-

3 Otl Aicher, die welt als entwurf, Berlin: Ernst & Sohn, S. 195f.

dern soll. Es fehlt das positive Zukunftsbild. Nun ist dies nicht neu. Es ist eine Stärke von vielen Wissenschaften, durch Analysen bestehende Probleme aufzuzeigen. Aber diese Stärke geht leider auch einher mit der Schwäche, Lösungen in die Gesellschaft zu vermitteln bzw. diese im globalen Maßstab zu implementieren. Genau an diesem Punkt kann Design politisch wirksam werden.

Denn Design ist eine merkwürdige Disziplin, ein Grenzgänger, ein im Idealfall produktiver »Borderliner«. Denn was macht Design?

— Design agiert an den Rändern der Kunst, es beherrscht die Kunst der Imagination, vermag Versprechen zu materialisieren und Begierden zu wecken.

— Gleichzeitig agiert Design in der Welt der Produktion und Technik, es arbeitet mit Materialien, vermag Ideen Wirklichkeit werden zu lassen.

— Und schließlich, als dritte Kompetenz, agiert Design, als Kind der Industrialisierung gezwungenermaßen, seit jeher im Feld der Ökonomie. Es scheut, anders als die so genannte »freie Kunst«, nicht den Diskurs um Machbarkeit, um Finanzierbarkeit.

Was also ist – aus der Perspektive der politischen Wirksamkeit heraus betrachtet – das Besondere an Design? Designer

oszillieren zwischen verschiedenen Bereichen, verbinden gesellschaftliche Felder, die sich sonst nur selten berühren. Und in dieser Verbindung liegt die Chance für eine besondere Produktivität: eine Kraft der Transformation.

Denn das Oszillieren des Designers begrenzt sich nicht auf den Modus der Beobachtung, sondern mündet in Aktion, in Handlung. Designer intervenieren in die Felder, mit denen sie interagieren. Designer sind Interventionisten, die das, womit sie in Berührung kommen, verändern.

Designer können so vieles: Sie können positive Visionen von unserer Zukunft entwerfen, sie können diese materialisieren, also sinnlich erfahrbar machen, und so eine Form von Begierde nach einer anderen Welt, einer besseren Zukunft wecken.

Gerade angesichts der drängenden gesellschaftlichen Herausforderungen, vor denen wir stehen, müssen Designer sich mit ihrem Handeln kritisch auseinandersetzen und gleichzeitig sich ihrer positiven politischen Macht bewusst werden. Denn Designer verändern die Wirklichkeit, in der wir leben.

Dr. Friedrich von Borries ist Professor für Designtheorie an der HFBK Hamburg. Dieser Text ist die gekürzte Fassung des Impulsvortrags, den er 2015 auf Einladung der Zeitschrift Kursbuch und des

Goethe-Instituts auf einer Vortragsreise durch Frankreich, Indonesien, Litauen, Sri Lanka, Russland und die USA an ausgewählten Institutionen gehalten hat.

AS LITTLE DESIGN AS POSSIBLE



Die aktuelle Ausstellung im Vitra Design Museum präsentiert eine Auswahl der zu Klassikern gewordenen Produkte von Dieter Rams (*1932), der von 1981 bis 1997 Professor für Industriedesign an der HFBK Hamburg

(Bild S. 23)
Dieter Rams,
Stapelpro-
gramm 740,
aus der Aus-
stellung: *Die-
ter Rams. Mo-
dular World*,
Vitra Schauder-
pot, Temporary
Space;
Foto: Chris-
toph Sagel,
Courtesy: Ap-
pel Design
Gallery, Berlin

war. Wir fragten den Mu- seumsdirektor Mateo Kries nach der Relevanz der Ideen von Rams und den neuen Entwicklungen im Design

Lerchenfeld: Weshalb ist das Design von Dieter Rams heute so aktuell? Das kann doch nicht nur daran liegen, dass Apple-Chefdesigner Jonathan Ive seine klassischen Entwürfe für die Firma Braun als Vorbilder des Apple-Designs bezeichnet hat?

Mateo Kries: Nein, die viel besprochenen Parallelen, die zwischen Rams' Entwürfen für Braun und Apple gezogen wurden, halte ich für überbewertet und für typische Zeichen eines wenig fundierten Designdiskurses. Designer knüpfen immer irgendwo an, und nur weil Jonathan Ive Rams einmal als Mentor nannte, würde ich daraus keine Sensation machen. Wer sich auch nur ein bisschen mit Designgeschichte auskennt, der weiß, dass solche Genealogien die Regel sind, schauen Sie sich nur viele Entwürfe von Jasper Morrison oder Konstantin Grcic an. Ich denke, dass dies der Rezeption von Rams' Werk sogar geschadet hat, weil Rams dadurch gerade in der Wahrnehmung der jüngeren Generation, die nicht mit seinen Objekten aufgewachsen ist, auf seine vermeintliche Rolle als Apple-Ideengeber reduziert wurde. Als wir unsere Ausstellung begannen, wollten wir deshalb zeigen, dass

Rams viel mehr ist als der Entwerfer von zeitlosen Elektronikprodukten. Dies war auch ein Grund dafür, seine wenig bekannten Möbelentwürfe in den Mittelpunkt zu stellen und seine Braun-Entwürfe eher am Rande zu behandeln.

LF: In Ihrem Buch *Total Design – Die Inflation moderner Gestaltung* betrachten Sie die Entwicklung zur »durchdesignten Gesellschaft«, die sich in den letzten 20 bis 30 Jahren vollzogen hat, kritisch. Inwiefern formuliert Dieter Rams, dessen Entwürfe vor dieser Entwicklung entstanden, noch heute eine Alternative?

MK: Was ich als »Inflation« des Design bezeichnet habe, war nicht die Bedeutung von Design an sich, sondern die Zunahme an oberflächlichen, kurzlebigen und wenig durchdachten Objekten, die suggerieren, Design bedeute vor allem Marketing und Kommerz. Rams' Entwürfe sind das positive Gegenteil dessen: sie sind zeitlos, ehrlich, zurückhaltend und fügen sich nicht in den immer schneller drehenden Kreislauf kurzlebiger Produkte, die immer mehr Konsum anheizen sollen, ein. Interessant dabei ist, dass Rams sich auf eine bescheidene Weise immer als Produktdesigner sah, der keine Revolution an-

(Bild unten)
Dieter Rams
2012 in der
Museums-Re-
konstruktion
seines ehe-
maligen Büros
in der HFBK
Hamburg, aus-
gestattet mit
Möbeln aus
dem Stapel-
programm der
Firma Vitsoe:
Doppelplatt-
entisch (570),
vier Stapel-
elemente als
Hocker (740);
Foto: Jo Klatt,
Museum für
Kunst und Ge-
werbe, Ham-
burg

strebt – und dass er den Begriff der Verantwortung trotzdem so oft und so klar verwendet hat wie nur wenige andere Designer der letzten Jahrzehnte. In einer Zeit, in der alle über die Gestaltung der großen gesellschaftlichen Zusammenhänge sprechen, beeindruckt mich diese selbstreflektierte und bestimmte Haltung.

LF: Das Besondere an den Gebrauchsgegenständen von Dieter Rams ist die Nähe zu den Anforderungen der Nutzer. Durch die Präsentation im Ausstellungs- oder Museumskontext erfahren diese Objekte eine besondere Form der Auratisierung. Ist das ein Widerspruch? Und lässt der sich überhaupt irgendwie auflösen? Wie kann der funktionale Kontext, in dem die Objekte stehen, in die Präsentation einfließen bzw. vermittelt werden?



MK: Was Sie hier ansprechen, ist eine Grundfrage jedes Designmuseums: Design ist für den Alltag und die Benutzung gemacht – wie kann ich das in einer Ausstellung vermitteln, wo es die Besucher nicht mehr benutzen können? Darauf möchte ich mit der These antworten, dass man die Quali-

tät eines Stuhls nicht nur mit dem Gesäß begreift. Gerade die Entdeckung eines Alltagsobjekts auf einem Museumspodest lässt es uns doch mit neuer Aufmerksamkeit sehen und erfahren – seine Form, seine Details, seine Materialien, seinen Kontext. Möbelläden, in denen wir Stühle ausprobieren können, gibt es schließlich genug. Was viel seltener ist, sind Orte, an denen wir Objekte außerhalb unserer Alltagswelt mit einem geschärften Sinnesapparat tatsächlich wahrnehmen und erleben können – das können nach wie vor nur Museen leisten.

LF: Rams verfasste in den 1990er Jahren die »Zehn Thesen zum Design«. Danach sollte Produktdesign in seinen Augen u.a. umweltfreundlich, langlebig, unaufdringlich, ehrlich und ästhetisch sein. Sind diese Thesen vielleicht das erste Manifest des Transformation Design? Welchen Stellenwert haben seine Auffassungen für die jüngere Generation von Designer*innen?

MK: Wie gesagt, Designer knüpfen immer an Vorangegangenes an, siehe Apple. Deshalb würde ich Rams nicht für eine einzelne Bewegung im heutigen Design vereinnahmen. Seine Thesen sind einfach ein sehr frühes Beispiel für eine Haltung, die Ehrlichkeit, Bescheidenheit, Langlebigkeit und – damit war Rams zu seiner Zeit ein Pionier – Nachhaltigkeit in den Mittelpunkt stellt. In Rams' eigener Zeit, in der die Einflüsse der Popkultur und später der Postmoderne die bestimmenden Paradigmen auch im Design waren, war dies eine sehr sperrige Haltung und auch kommerziell nicht immer die erfolgreichste. Aber heute erweist



sich, dass sie viel langlebiger und göltiger ist.

LF: Für viele junge Designer*innen bedeutet Nachhaltigkeit mehr als Zeitlosigkeit und Schlichtheit. Julia Lohmanns Entwürfe zum Beispiel sind Meta-Objekte, die nicht nur anhand der verwendeten Materialien Fragen darüber aufwerfen, wie wir Ressourcen konsumieren. Sie verzichtet auf eine industrielle Produktion oder verweigert sie sogar. Steht Industriedesign nicht grundsätzlich im Widerspruch zu Nachhaltigkeit?

MK: Nein, das halte ich für ein Missverständnis. Nur weil manche

kritischen Designprojekte Aspekte des industriellen Konsums in den Blick nehmen, heißt das doch nicht im Umkehrschluss, dass Nachhaltigkeit und Industrie sich nicht verbinden lassen. Wieso sollte nicht auch im industriellen Maßstab der Entwurf und die Produktion nachhaltiger Objekte möglich sein, sofern dieses Anliegen konsequent verfolgt wird – von den Materialien über Transportwege bis hin zur Frage des Produktlebenszyklus? Der Ansatz von Julia Lohmann und anderen geht einfach in eine andere Richtung: Sie verstehen Design als kritische Praxis und nicht als

(Bild links)
Dieter Rams,
Weltempfänger
T 1000,
aus der Aus-
stellung: *Die-
ter Rams. Mo-
dular World*,
Vitra Schau-
depot, Temporary
Space;
Foto: Andreas
Sütterlin

Dienstleistung. Diesen Ansatz halte ich für berechtigt, weil er das Vokabular des Designs erweitert und seine Fähigkeit, Kritik zu üben, unter Beweis stellt und gesellschaftlich demonstriert. Aber nur mit diesem Ansatz würde sich Design in eine Nische zurückziehen, deshalb würde ich ihn nicht gegen die Welt des Industriedesigns ausspielen, sondern danach suchen, wie beide Sphären in einen produktiven Dialog treten können. Wirklich große und auch wirkmächtige Entwürfe sind doch immer dann entstanden, wenn sich ein kritischer Geist und ein aufgeklärter Hersteller getroffen haben.

LF: 1978 schrieb Dieter Rams in einem Text, der noch heute – fast vierzig Jahre später – aktuell erscheint: »Ob es uns gefällt oder nicht: Die Zeit gedankenlosen Designs nähert sich ihrem Ende, da sie nur auf der Basis gedankenloser Produktion für gedankenlosen Konsum existieren konnte, eine Gedankenlosigkeit, die wir uns nicht länger leisten können. Ich möchte die Rolle des Designers nicht überbewerten, aber er muss gewissenhafter sein als die meisten. Denn wenn er seine Tätigkeit ernst nimmt, weiß er mehr, und er ist sensibel genug, um ein Seismograph zu sein. Daher seine große Verantwortung – die ständig wächst und nie von geringerer Dringlichkeit sein wird als gerade jetzt in diesem Augenblick.« Auf der anderen Seite hat man allerdings nicht den Eindruck, dass die von Rams eingeforderte Haltung bisher breite Wirkung gezeigt hat. Was glauben Sie, woran könnte das liegen?

MK: Das ist eine komplizierte Frage, eine lange Antwort findet sich in meinem Buch *Total Design*.

Verkürzt würde ich sagen, dass sich entgegen Rams' ehrenwerter Haltung innerhalb der letzten Jahrzehnte eines neoliberalen Kapitalismus zumeist die kurzfristigen kommerziellen Interessen durchgesetzt haben. Diese erfordern schnell wechselnde Trends, kurzlebige Produkte, Dinge als leicht zu vermarktende Bilder, kurzum: all das, was das bis heute dominierende System von Alltagsprodukten und ihrer medialen Vermarktbarkeit ausmacht. Es wäre allerdings vereinfacht, die Verantwortung dafür nur den Herstellern zuzuschreiben: auch Designer sind daran beteiligt, und natürlich jeder einzelne Konsument. Letztendlich ist es eine Frage des gesellschaftlichen Klimas, in dem Design sich entwickelt: Solange jede kritische Regung eines Designers sofort wieder in den medialen Erregungsapparat eingespeist und zum Hype gemacht wird, ist es schwer, Werte wie Langsamkeit, Bescheidenheit, Zeitlosigkeit zu propagieren. Eine Weile ist der Konsument ein verantwortungsvoller Prosument, dann kann dieses Wort kein Mensch mehr hören. Aber ich bin überzeugt, dass unsere Gesellschaft sich in dieser Hinsicht wandeln wird, und wir als Designmuseum leisten unseren Beitrag dazu.

LF: In einer Rezension des neuen Buchs von Friedrich von Borries bezeichnet der Journalist Jens-Christian Rabe Architekten und Designer als die »leitenden revolutionären Intellektuellen im Cockpit der Diskussionen über Kapitalismus und die Frage, ob eine andere, eine bessere, eine gerechtere Ordnung denkbar ist«. Teilen Sie diese Ansicht? Und würden Sie Dieter Rams in dieser Funktion sehen?

(Bild rechts) Museums-Rekonstruktion des Büros von Dieter Rams in der HFBK Hamburg, ausgestattet mit Möbeln aus dem Stapelprogramm der Firma Vitsoe, Teilansicht mit Beistelltisch (621) und »Sitzzecke« mit Stapелеlementen (740); Foto: Jo Klatt, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg

Dieter Rams.
Modular World
18. November 2016 – 12. März 2017
Vitra Design Museum, Weil am Rhein
www.design-museum.de

MK: Ich meine, etwas Ähnliches schon mal von Peter Sloterdijk gehört zu haben, und es scheint mir momentan eine beliebte These zu sein – gerade jetzt, wo Design die Gestaltbarkeit von Gesellschaft wiederentdeckt hat. Allerdings möchte ich darauf hinweisen, dass andere gesellschaftliche Akteure ihre Bedeutung bei der Gestaltung von Gesellschaft schon etwas länger erkannt haben, von der Politik bis hin zu Künstlern und Architekten. Deshalb würde ich auch Rams nicht in dieser Funktion sehen. Er würde sich weder eine »leitende« Rolle in dieser Hinsicht anmaßen, noch würde er sich als »Intellektuellen« bezeichnen, weil er dafür viel zu bescheiden wäre. Mir erscheint es wichtig, dass Design sich heute seiner gesellschaftlichen Verantwortung wieder bewusst wird, aber gleich eine Führungsrolle zu beanspruchen – das erscheint mir doch etwas zu viel der Hybris. Was wir erstmal brauchen, sind Journalisten in den Medien, die ernsthaft Designkritik üben können, Lehrstühle für Designgeschichte an den geisteswissenschaftlichen Fakultäten, eine kritische Publikationslandschaft zu Design. Dann kann man vielleicht davon reden, dass Designer Intellektuelle und Revolutionäre werden. Aber auch dann werden Designer die Gesellschaft nur im Zusammenspiel mit anderen Disziplinen verändern.

LF: Wie können die neuen Entwicklungen im Design – im Social oder Experimentellen Design – adäquat in Ausstellungen oder im Museum präsentiert werden, wenn doch das Ergebnis dieser Strömungen eben nicht mehr unbedingt in einem fertigen Produkt oder Objekt mündet? Sondern sich

eher in Prozessen und Strukturen manifestiert. Wie lassen sich diese Strukturen in Ausstellungsformate übersetzen? Wie reagieren Sie in Ihrer Ausstellungspraxis darauf?

MK: Designausstellungen können unterschiedlichste Formate erproben, von klassischen Objekt-ausstellungen bis hin zu partizipativen, ausgelagerten oder produzierenden Formaten, in denen das Museum selbst zur Fabrik wird. Die Rams-Ausstellung ist relativ klassisch, aber wir machen auch viele andere Projekte, die weitaus offener, experimenteller und interaktiver sind. Letztes Jahr haben wir beispielsweise eine Ausstellung über die Studentenrevolution in Hongkong gezeigt, anhand derer man die Bedeutung von Design im öffentlichen Raum für politische Proteste verstehen konnte – diese kleine Ausstellung war kürzlich auch in Hamburg zu sehen. Das Label Bless hat 2016 eine Installation bei uns realisiert, in der die Besucher umfunktionierte Möbel als Sportgeräte nutzen konnten. Und jetzt im Frühjahr zeigen wir die Ausstellung *Brutalist Playground*, die die Architektur des Brutalismus anhand einer Rekonstruktion ihrer Spielplätze vermittelt, die die Besucher selbst benutzen können. In all diesen Projekten geht es nicht nur um die »Hardware«, sondern um das soziale Gefüge, das Design prägt und das von Design geprägt wird. Die genannten Beispiele sind relativ kleine Projekte in unserer sogenannten *Gallery*, aber auch bei großen Ausstellungen spiegelt sich dies wider. Ein Beispiel ist unsere Ausstellung *Hello Robot* dieses Frühjahr: Dort ist es gerade eine Kernthese der Ausstellung, dass die Robotik unser Leben nicht nur



durch Objekte verändert, sondern in einem viel größeren Maße durch Algorithmen, lernende Programme und eine veränderte Interaktion von Mensch und Maschine. Das zu vermitteln, ist die eigentliche Herausforderung heutiger kuratorischer Praxis, nicht mehr das Ausstellen eines Objekts auf einem Podium. *Das Interview mit Mateo Kries führte Beate Anspach im Dezember 2016 per E-Mail*

AUF DER SUCHE NACH EINEM NEUEM WERTESYSTEM



Mit ihrer fast handwerklich anmutenden Forschung fügt Julia Lohmann der Materialgeschichte ein neues Kapitel hinzu, das von Seetang handelt. Johanna Agerman Ross 30 porträtiert die Designerin

(Bild links und nächste Seite)
Julia Lohmann,
Institut für
Meeresalgen,
2016,
Installationsansicht der Ausstellung *Design on Display #03: Designforschung*,
Autostadt
Wolfsburg;
Foto: Michael Jungblut

aus Anlass ihrer aktuellen Ausstellungspräsentation in der Autostadt Wolfs- burg

Im Jahr 2013 konnte man die deutsche Designerin Julia Lohmann, Professorin für die Einführung in das künstlerische Arbeiten im Studienschwerpunkt Design an der HFBK Hamburg, oft auf dem Weg zum Hörsaal des Sackler Centre im Londoner Victoria and Albert Museum antreffen. Als Gastdesignerin baute sie an der renommierten Institution ihre eigene Abteilung auf, die sie *Department of Seaweed* (Institut für Meeresalgen) nannte – getreu der traditionellen Aufteilung des Museums in verschiedene Bereiche für Materialien wie etwa Glas, Metall und Keramik. Wie der Name schon verrät, konzentrierte sich Lohmann während ihres Aufenthalts in London auf Meeresalgen respektive Seetang.

Monat um Monat füllte sich das helle und großzügige Atelier der Designerin mit algenbasierten Strukturexperimenten. Sie entstanden im Zuge ihrer Suche nach Möglichkeiten, Meeresalgen in der industriellen und manuellen Fertigung zu verwenden. »Ich arbeite mit Analogien zu anderen Materialien«, erklärte Lohmann damals. »Ist das entsprechende Material beispielsweise Glas, ist die Lichtdurchlässigkeit entscheidend, und es könnten Farben hinzugefügt werden; hierfür probiere ich verschiedene Färbemittel aus«, sagte sie. »Handelt es sich dabei hingegen um Holz, ist es besonders

wichtig, darauf zu achten, welche Klebstoffe verwendet und welche Arten von Furnier entwickelt werden. Ein weiteres analoges Material ist Leder, was natürlich bedeutet, dass der Seetang flexibel und stabil zugleich sein muss.« Verglichen mit natürlichem Seetang, den Lohmann zum ersten Mal sechs Jahre zuvor während ihrer S-AIR Künstlerresidenz im japanischen Sapporo für sich entdeckte, entstand während ihrer Zeit in London ein völlig neues Material.

Diese Art des Experimentierens – man nimmt ein bislang unerforschtes Material und macht es für die Warenproduktion nutzbar – gehört schon immer zum Design. Tatsächlich basiert darauf der größte Teil von Design und angewandter Kunst, den das Victoria and Albert Museum seit seiner Gründung 1852 sammelt. Ein Beispiel dafür ist der rote Ton, den Töpfer aus Staffordshire im 17. Jahrhundert als hitzebeständiges Material zu erforschen begannen und der eine ganze Industrie beflügelte. Oder die ersten Spritzguss-Experimente von Betrieben in den 1960er Jahren aus der Gegend um Brera, die Form und Herstellung von Möbeln im späten 20. Jahrhundert völlig veränderten. Es scheint jedoch, dass sich in der Designindustrie eine Abhängigkeit von Materialien etabliert hat, die – mit etwas Abstand betrachtet – kaum zukunfts-



fähig sind. Gerade vor dem Hintergrund der gewaltigen ökologischen Herausforderungen, die unser maßloser Verbrauch fossiler Brennstoffe und die Ausbeutung regenerativer Rohstoffe verursachen, müssen wir uns diesem Problem dringend stellen. Julia Lohmann positioniert sich angesichts dieser Entwicklungen als kritischer Geist: Sie geht unserer Materialgeschichte – oder vielmehr der Abhängigkeit davon – auf den Grund und fragt danach, ob es nicht an der Zeit ist, das Wertesystem im Design insgesamt zu überdenken.

In ihrer mittlerweile fünfzehnjährigen Berufspraxis hat sie sich stets dafür interessiert, ob die Verbindung von Design und natürlicher Welt ein neues System entstehen lassen kann.

»Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht«, schrieb der österreichisch-amerikanische Designer und Aktivist Victor Papanek 1971 in seinem Buch *Design für die reale Welt*. Papaneks Ansatz konzentrierte sich vor allem darauf, Designpraxis als Instrument der welt-



weiten Entwicklung einzusetzen. Julia Lohmann hingegen will mit ihren Werken ein Bewusstsein für die Ursprünge der Materialien, mit denen wir uns umgeben, schaffen. Für sie scheint es zwischen unserer zeitgenössischen Lebensweise und der Pflanzen- und Tierwelt, zu der diese Lebensweise entweder in Abhängigkeit steht oder die sie durch Umweltverschmutzung und Ausbeutung negativ beeinflusst, keine Verbindung mehr zu geben. Mit ihren Materialexperimenten versucht die Designerin, diese Verbindung wieder herzustellen.

Lohmann machte 2004 ihren Master in Design Products am Londoner Royal College of Art. Allein – oder auch gemeinsam mit ihrem Partner Gero Grundmann – arbeitete die Designerin bereits an Projekten, bei denen Kalbskadaver, anstatt verbrannt zu werden, als Gussform für Bänke verwendet wurden; bei denen aus schon entsorgten Schafsmägen Lampenschirme für Hängeleuchten wurden; und bei denen sie weggeworfene Knochen in wunderbare Schmuckstücke verwandelte. »Design sollte uns davon abhalten, der

Welt gegenüber taub zu werden, und uns stattdessen dazu auffordern, darüber nachzudenken, wie wir unser Leben führen«, sagte Lohmann in Gareth Williams' Buch *21 Twenty One: 21 Designers for twenty-first century Britain* aus dem Jahr 2012. »Ich möchte Gegenstände entwickeln, die Fragen aufwerfen, wie wir mit unserer Umwelt interagieren, wie wir Ressourcen konsumieren und zu welchem Zweck wir designen.«

Bis heute ist keine von Lohmanns Arbeiten als Gebrauchsgegenstand auf dem Markt erhältlich, und keiner ihrer Entwürfe ist industriell hergestellt worden. Eine solche Produktion, die als heiliger Gral unter den Designern gilt, ist aber gar nicht unbedingt ihr Ziel. Ihre Projekte wurden von Kulturinstitutionen wie dem Victoria and Albert Museum oder dem British Council gefördert. Und werden Lohmanns Werke verkauft, dann durch Galerien wie Kreo in Paris oder Libby Sellers in London, die auf Design in hochwertigen und limitierten Editionen spezialisiert sind. Der Verkauf der Produkte steht für die Designerin jedoch nicht im Vordergrund. Für sie sind Ausstellungsorte eine Plattform, um ihre Forschung zu zeigen, Diskussionen und Reflexionen anzustoßen. Letztlich kann eine öffentlich ausgestellte Arbeit in ihren Augen einen größeren Effekt erzielen und zu einer anderen Form der Kontemplation beitragen als ein Stück, das vor allem für den Heimgebrauch gedacht ist.

Julia Lohmann ging für ihr Bachelorstudium von Deutschland nach Großbritannien. Ihren Abschluss in Kommunikationsdesign machte sie 2001 am Surrey Institu-

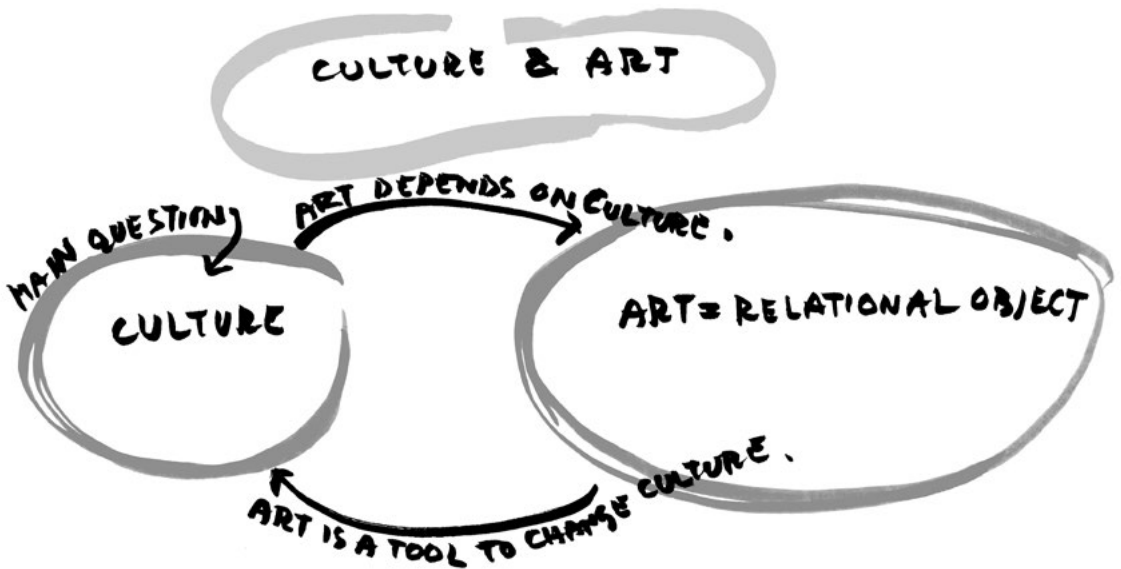
te of Art and Design. Nach wie vor befassen sich ihre Arbeiten in verschiedener Hinsicht mit Kommunikation. Die Diskussionen, die sie damit anstößt, passen gut in das Umfeld, in dem ihre Werke ausgestellt werden. Wo ließen sich die Anwendungsmöglichkeiten von Seetang im Design besser untersuchen als in einer Institution, die sich der Materialkultur der letzten 5.000 Jahre widmet?

»Für mich ist das Museum ein infrastruktureller Knotenpunkt für diese Art von Design. Es ist ein öffentlicher Ort, der der Bewahrung und Verbreitung von Wissen aus Vergangenheit und Gegenwart gewidmet ist«, schreibt Lohmann in ihrer bald abgeschlossenen Dissertation, die in Kooperation mit dem Royal College of Art und dem Victoria and Albert Museum entsteht.

Gerade an der Schnittstelle zwischen text- und materialbasierter Forschung hat Julia Lohmann einen großen Einfluss darauf, wie wir uns mit zeitgenössischen Designern auseinandersetzen und wie wir sie betrachten – nämlich als Entdecker und nicht bloße Formgestalter.

Johanna Agerman Ross studierte Designgeschichte in London und arbeitete drei Jahre als stellvertretende Chefredakteurin des Design- und Architekturmagazins Icon. 2011 gründete sie das internationale Designmagazin Designo. Seit September 2016 ist sie Kuratorin am Londoner Victoria and Albert Museum. Der hier abgedruckte Text erschien bereits auf designondisplay.de.

SELF-ORGANIZATION WHERE THE STATE HAS WITHDRAWN



ART MEDIATES OUR RELATIONSHIP WITH THE WORLD,
ARTIST = MEDIATOR.

Seit 2011 ist Marjetica Potrč Professorin für Social Design an der HFBK Hamburg. In dem vorliegenden Text stellt sie ihre partizipative Arbeitsweise vor, die weniger an konkrete Objekte, sondern
35 vielmehr an performative

(Bild S. 35)
Marjetica
Potrč, *Notes
on Participatory
Design*,
no. 7, 2012;
Foto: Courtesy
of Galerie Nor-
denhake, Ber-
lin/Stockholm

Aktionen im öffentlichen Raum gebunden ist

A Participatory Society

I am a strong advocate of participatory projects. They create places where people can organize and build communities, a process I call »social architecture.« They are laboratories where the residents of a place try out new ideas and skills, to reimagine the cities where they live. They are playgrounds where residents learn what it means to participate in governing and how such participation can be used. Again and again, in collaborations with local residents in different locations around the world, I have seen that people want to be involved in governing their own environments, as a surplus of their personal or community engagement; they want to be responsible for the place they inhabit. In a participatory project – an optimistic endeavor on the participants' part – ideas and practices can grow from a community garden to the surrounding neighborhood and then to the city, always with the intention of reaching the level of government. Here, however, this bottom-up process too often fails – at a certain point, it is co-opted by interests other than those of the residents'. In this sense, the government – the state – fails the citizens, generally because the relationship between state and citizen has already been broken. But is this relationship in fact necessary for these projects? Or conversely, can participatory projects help restore this broken relationship?

Today we can think of the partic-

ipatory society in two ways. First, participatory projects provide communities with the opportunity to develop new ideas for the city they live in – a bottom-up strategy. Second – a view from the top down – the state proclaims that we are already living in a participatory society and that residents need to be more self-reliant.

This recalls the »Big Society« political ideology developed in Britain during David Cameron's first government, which envisioned the empowerment of local citizens in a sort of direct democracy while relying on social solidarity and the free market to step in where the state withdraws.

The Four Steps of Participatory Design

The participatory design me and my students practice follows four steps: talking with the local residents before making any definite plan; involving the community in all decision making; involving the community in all construction work; and finally, transferring responsibility for the project to the community so the work continues to benefit the population after we leave. If done correctly, participatory projects address the unwanted situation and bring about desired social change. For my students and me, the most important of these four steps is the final one, in which the residents themselves are expected to continue organizing and maintaining the project. As the students came to understand, a project is

(Bild rechts)
Soweto:
Ubuntu Park,
2014,
*The Soweto
Project, Nine
Urban Bio-
topes – Nego-
tiating the Fu-
ture of Urban
Living*
Orlando East,
Soweto, South
Africa
Ein Projekt von
Marjetica Potrč
und der Klasse
Design for the
Living World;
Foto: Radoš
Vujaklija



not successful until we who are the initiators of the project become irrelevant. We are aware that our involvement is only a small part of a lengthy process that will eventually lead to social change. Participatory projects take time.

The four steps of participatory design are not a new method, but the practice tends to be dismissed by neoliberal policies in cities that view themselves as fast, global and unpolitical. On the other hand, it is gaining ground as people desire more resilient cities, slow cities that think in the long term, are focused on local situations, and are political. Here residents use participatory projects to empower themselves politically.

Artists and Designers as Mediators

In participatory projects, the researchers, artists and designers – all those who engage in critical artistic practice – are co-authors

and mediators. The sharing of ideas and practices with local residents happens in a non-hierarchical exchange, on an equal level. Everyone is an expert, contributing knowledge according to their abilities. But as artists and designers, we do play a special role: we mediate between residents and institutions, including government agencies, and bring them together in a working network. Equally important, we mediate the kind of society residents aspire to. The construction of the future is especially important for residents who live in places where the state has failed or withdrawn. But our goal is not to act against the government or the state. We do not create »alternative« projects, which by definition exist only on the margins of the society and usually remain there.

From the student's perspective, participatory projects are about learning by doing, and less about theory and learning from books. To-

(Bild unten)
Soweto:
Ubuntu Park,
2014
*The Soweto
Project, Nine
Urban Bio-
topes – Nego-
tiating the Fu-
ture of Urban
Living*
Orlando East,
Soweto, South
Africa
Ein Projekt von
Marjetica Potrč
und der Klasse
Design for the
Living World;
Foto: Terry
Kurgan

day what we need most is not the self-indulgent critical eye but direct action and concrete proposals.

When we work with a community we make sure they understand that they themselves are responsible for the project. From the very beginning we tell them: »This is your project, not ours.« We know that they will have to take over the project when we leave. My students say, »What we design is a process of working together,« by which they mean that in participatory projects people come first, before any object or action we might create.

Relational Objects and Performative Actions – Acting in Space

Our focus is not the design of objects. We do use objects and they do play a role, but they are not self-referential works designed by an author: they are relational ob-



jects designed in a process of collaboration and co-authorship. Relational objects are tools that participants use to create relationships with a particular place and with the city they live in. But a relational object does not have to be a physical object – it can be a performative action such as a community meeting or a parade. We can think of relational objects as »nouns« – active nouns, since they create rela-

tionships – while performative actions are »verbs.« A performative action is an activity carried out in public which then has the potential to become a collective action. In our practice we have learned that relational objects and performative actions are useful communicators, and what is more, they are crucial elements in the creation of a self-organized community.

Tools of Engagement: Towards a New Social Agreement

»Relational object« is only one of the terms in the new vocabulary we use to describe our participatory practice. Others include e. g. »performative action,« »rituals of transition,« »redirective practice,« »placemaking,« »naming,« or »community-building.« These are tools of engagement by which residents transform their social and spatial conditions. But while these new terms conceptualize society as an organism, they also describe the construction of society as a political project. Participatory projects are, indeed, political classrooms, not the performance of a natural society. Here, the social agreement that happens in a particular community and a particular place is a small-scale endeavor. But there is always a tendency for it to grow to a larger scale, to expand to a larger community and a wider territory. After all, it is basic human nature to tell others what you have learned. *Dieser Text erschien zuerst in: Reader: Infrastructures and Methodologies, Vol. 3, pp. 1 – 11. Neighborhood as a Global Arena, The Israeli Center for Digital Art, Israel, 2015, sowie auf <http://designforthelivingworld.com/interviews/>*

INTER GRAPHIC VIEW



Im Frühjahr 2017 geht das neue Forschungsprojekt »Inter Graphic View« von Ingo Offermanns (Professor für Grafik an der HFBK) online. Es befragt Grafikdesigner*innen unterschiedlicher Generationen und geografischer Verortung zu ihren professionellen Hintergründen: Wofür gestalten sie? Welchen Ritu-

39

alen folgen sie in ihrem Designprozess? Welchen Idealen fühlen sie sich verpflichtet?

Die ausführlichen Interviews mit ausgewählten Gesprächspartner*innen in unterschiedlichen Ländern (u. a. in Japan, Thailand, Südkorea, China, England, Nigeria und im Senegal) werden auf der projekteigenen Website gesammelt. So entsteht mit der Zeit ein wachsendes Archiv, welches sich mit Fragestellungen der professionellen Identität von Grafikdesigner*innen befasst und darauf sehr individuelle, aber doch vergleichbare Antworten präsentiert. Daneben werden grafische Artefakte vorgestellt und analysiert. Gastautor*innen sind eingeladen, zentrale Begrifflichkeiten aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten.

Lerchenfeld veröffentlicht das Interview, das Ingo Offermanns im Januar 2016 mit dem japanischen Grafikdesigner Tetsuya Goto (*1974) führte.

Ingo Offermanns: Tetsuya, I suggested we meet at one of your favorite places in Osaka. You chose a small bookshop that also serves as a café and gallery. Why is this place and neighborhood inspiring for you?

Tetsuya Goto: Actually I'm not the kind of person who is always looking for something new. I want to live a calm life and just be myself. This is a spot in Osaka where I can do this—where I can think deeply. This place is some kind of »oasis« in Osaka, which is known to be a

straight forward and noisy metropole in Japan. And I'm not talking about traffic; I'm talking about the people. They have their own dialect and they speak loud. In other regions of Japan, people care more about silence and collectiveness—one shouldn't express anything not necessary. Though, maybe they are thinking too much about others, so that they don't express their opinion. Osaka people do so. This might be the reason why nine out of ten comedians in Japan come from Osaka...

IO: It seems to me that Japanese people combine Chinese, Japanese, and European influences and traditions in a unique way. Maybe Japanese culture tends to take things to the extreme.

TG: That's true, but we don't look at it as extreme. We have no »western« sense of efficiency. After working in Europe for a while, I realized that western people are often driven by logical thinking. They tend to plan the whole (design) working process. When they reach the planned endpoint, for them, they've completed their work. In Japan, we don't set our goals before we start. Our »briefing culture« is very vague. I would put it this way: We are making things while thinking. We don't come up with the thought first; we start following a promising path towards a rather vague idea, curious about where it

takes us. Along the way, we might already go past the point that we need to go, but we won't even realize it. That's what might look extreme to western people. Japanese people are taught to work thoroughly, deeply. Stopping halfway is not a good thing in our culture. But I have to admit, this makes us not very efficient.

IO: »Mono no aware« and »wabi-sabi« are—as far as I know—two keywords in Japanese aesthetics. Mono no aware stands for the awareness of the impermanence of all things and the gentle sadness that comes with that knowledge. Wabi-sabi is characterized by the beauty of the imperfect and the incomplete. How does your working approach connect to these concepts?

TG: Mono no aware and wabi-sabi are somehow part of our mentality. But most people of my generation or younger generations have never really studied the meaning of them. We do understand that mono no aware is about ephemerality and that wabi-sabi is about the quality of imperfection, but when working as graphic designers, we don't think too much about them.

IO: After a few days in Osaka—looking at cutting edge architecture and experiencing a perfect public transit system, for example—it seems to me as if I'm in the most modern country that I've ever seen. Is Japanese society as progressive as the cities you've lived in?

TG: In a way our customs are still influenced by traditions like Confucianism, but our lifestyle is indeed very modern. It's complicated and somehow ambiguous: Our language is Japanese, our cus-

toms are Japanese/Chinese/Korean, but our regular life has gotten disconnected from the past. From the post-war era until now, we have completely destroyed and rebuilt Japan. We have no cultural constraint. Beyond this, Japan is an island with only limited resources. We have to import a lot of things (also cultural ones). Maybe that's why we mix, for example, Punk with Bossa Nova. Everything is even for us. We tend to translate everything into our culture to fill the gaps of our destroyed history. In that sense, we are living in a very modern, hybrid culture. It's Japanese and at the same time some kind of new, non-Japanese culture.

IO: From a European point of view, the result sometimes looks brash. How does this wild, mixed culture clash with the appreciation of silence that you mentioned earlier?

TG: Design-wise, there are these two sides to Japan: On one hand, we have the white, clean, restrained, almost sacred approach, represented for example by the Japanese retail company Muji; on the other hand, we have this very messy, colorful, and expressive approach that you can observe in the streets or in Manga publications. For me there is no conflict, but a diversity in our culture—that, admittedly, some people don't want to accept as authentic Japanese culture.

IO: Are there any Japanese values that could be a »role model« for other cultures?

TG: Considering positive values in contemporary Japanese culture, I would point to the ability to accept ephemerality and the ability to handle the contradictions of hybrid-

(Bild unten)
Tetsuya Goto;
Fotos:
Shuchang Xie,
Videostills

ty. You could even look at ephemerality and hybridity as two interdependent phenomena. But actually, I feel quite uncomfortable with the term »role model« ...

IO: Looking at your graphic design work, I recognize quite a few references to European modernism. What cultures influenced you along with Japanese culture?



TG: I never properly studied graphic design. After graduating with a degree in Foreign Studies and English, I started my design practice by teaching myself. We are talking about the mid-90s when *Macintosh* systems were adopted by the industry. The democratization of design work had just begun; anyone could start designing without an education in the crafts of graphic design. Back then I didn't know anything about the history of graphic design or about graphic design scenes in other countries. My aesthetic references mostly came from music. I'm especially into music from the UK. Though I also liked Peter Saville and Tomato's work. *The Designers Republic*, David Carson, and video game graphics were influential as well. But back then I just liked the ar-

tifacts—I didn't know who made them. In a way, all of these things influenced my attitude more than my design language.

IO: What aesthetic or cultural ideas do you find particularly fascinating at the moment?

TG: I'm very interested in how the concept of design—a phenomenon of western culture and his-

tory—could be translated into our culture. What most people in Japan call design is craft or art. The more abstract approach to form artifacts, which is a characteristic of design, is rather new in Japan and other Asian countries. And there is something that I hope to achieve professionally: I want to be a bridge between people and societies. Even though Japanese culture imports a lot of resources, we still stay isolated. We're not so good at connecting back to other cultures. This attitude has no future, and I want to help get past it by nurturing a culture of translation.

IO: For me that's one of the core aspects of graphic design ...

TG: Yes, and I don't mean mirroring or literal translation; I mean a translation that takes serious cultural gaps into consideration.

IO: Are there other artistic or scientific disciplines that influence your work?

TG: I'm very interested in the dynamics of contemporary economics, because graphic design is a part of it. Even though I mostly work for cultural institutions, my work has to »sell« as well. I don't see myself as an »artist designer«. I even think that such an attitude is problematic. My work serves others, and my responsibility is to make this work function within the editorial and economic strategies of my clients.

IO: Are there any rituals associated with your design process?

TG: There is a mutual starting point to all my projects: I start with words and texts. And I start with a notebook, not with a computer. Sketching a concept makes me focus on the purpose of the commission. By European standards that's probably normal, but in Japan it's a rather new approach.

IO: Are hierarchies important in your work?

TG: On small projects with cultural institutions, it's not an issue. The commissioner, editor and designer decide at eye level. But if you work on commercial projects for bigger clients, hierarchy is an important issue in Japan. The problem is that the bosses usually make decisions based on their personal tastes, changing their minds over and over again. And as a designer you have to execute all these decisions without questioning them. In my opinion that is a waste of time and money. Fortunately, in recent years, some companies have started to change their mindset. They understand the quality of a precise briefing. But the majority still

stick to the top-down trial and error method.

IO: What about compromises?

TG: Compromises are an integral part of graphic design, but I wouldn't use the term »compromise«. Mutual involvement or participation are better descriptions for what I mean. As I said earlier, I don't see myself as an artist. I'm not so interested in imposing my ideas on things or situations, but in bringing things, ideas, and people together. I don't want to handcuff anyone. Nevertheless, I want to be taken seriously as a designer and mediator.

IO: When do you start fighting for your ideas?

TG: I'm not a good fighter. Either we get along with each other, or we don't. The commissioners should know my work and my approach before hiring me. If there are serious misunderstandings, or if they want something opposite to what I stand for, I quit.

IO: What are the most enthusiastic and the most frustrating moments in the design process?

TG: The most enthusiastic moment is probably the beginning, when I'm sketching with words, sentences, and basic forms. This is a moment of understanding and virtual creating—when you feel a conceptual breakthrough. Then, I have a feeling of clarity and genius. But sometimes when I try to bring these thoughts into a precise form, I'm confronted with a lack of skills, aesthetics, and so on. You have to struggle not to lose this clarity. This is probably the most frustrating moment.

IO: Who do you get your feedback from?

TG: I go to non-Japanese peo-

ple, because Japanese people don't give honest feedback.

IO: What is more important for you, the design process or the final product?

TG: I should answer that the product is the most important thing, but I continue doing this profession because I really enjoy the process.

IO: Being a graphic designer—is it a dream job?

TG: Since I'm my own boss and able to organize my workday by myself, I feel like I'm in an ideal position. I can work on whatever fascinates me. Yet, I don't know if it's a dream job in general. You can't make a fortune with it, and you have to put a lot of effort into it ... On the other hand, graphic design contributes to society. So, personally, I'm really satisfied.

IO: What are the qualities of good graphic design?

TG: Good graphic design is a visual artifact that functions. Beauty that doesn't function is insufficient graphic design. It should be logical, beautiful, and functional at the same time.

IO: How important is individuality for you?

TG: Individuality is very important for me. You might think that this clashes with the general appreciation of collectiveness in Japan, China, or Korea. But I'm not talking about creating a distinctive and witty profile of myself; I'm talking about deciding for myself. A lot of people in Japan don't think for themselves. They conduct their lives according to what others expect or do.

IO: Big question: Is graphic design important?

TG: Yes, definitely. But I'm not

sure whether graphic design defined by graphic designers is important. Visual communication is an integral part of complex societies. Particularly in modern capitalistic societies, it guides people's attention. This is a quality, but also a danger. And that's why it should be taken seriously.

IO: What are the important notions in Japanese graphic design?

TG: Craftsmanship and detail are important notions in design, architecture, and art. A lot of people would probably also say concept, but in my opinion that's a self-delusion. I really think that Japanese design is more about composition and refinement. Maybe one could even state that there's a lack of concept in Japan. I think this has to do with the structure of Japanese society. Japan is a highly contextual and hermetic society. Only two percent of our population is non-Japanese. Although we have some ethnic particularities, like for example the Ainu in Hokkaido, we basically all look the same and are brought up within the same environment, cherishing the same codes of collectiveness. In daily life we don't really need to explain ourselves. Mutual context creates easy understanding. It may sound odd to you, but almost everything can be communicated without a smart concept—because within a concept, you don't need a concept. But, as I said earlier, Japanese graphic designers are getting more and more curious about the concept of concept.

IO: Last question: Can graphic designers change society?

TG: I don't think graphic designers can change society, but they can change the design of society.

Wie kommen Gestaltungsprozesse in den unterschiedlichsten (wissenschaftlichen) Disziplinen zur Anwendung? Welche Einflüsse nimmt Gestaltung auf bestimmte Prozesse? Die Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« im Martin-Gropius-Bau Berlin widmete sich den Gestaltungsprozessen in Wissenschaften und Design. Die Kunsthistorikerin und Kuratorin Nikola Doll stellt uns das Ausstellungskonzept vor

Design und Wissen sind heute zu Schlüsselkonzepten für kulturelles, ökonomisches und politisches Handeln geworden. *Evidence based design*, wissensbasierte Gestaltung, erstreckt sich mittlerweile gleichermaßen auf Formgestaltung, Informations- und Wissensgestaltung, das menschliche Zusammenleben, Arbeitsprozesse und Interaktionen mit der gebauten Umwelt

und greift tief in die Strukturen des Lebens hinein: Menschliche Körper und Identitäten werden gestaltet, die Natur selbst ist von Menschenhand geformt, und die politischen, wirtschaftlichen und ökologischen Anforderungen der postindustriellen Wissensgesellschaft scheinen nur mittels kreativer und effizienter Lösungsansätze bewältigt werden zu können.

(Bild S. 45)
*Homo Faber –
Natura natu-
rans, +ultra.
gestaltung
schafft wissen*,
Martin-Gropi-
us-Bau Berlin,
2016;
Foto: Jirka
Jansch

* Claudia
Mareis und
Christof Wind-
gätter, »Einlei-
tung. Wechsel-
beziehungen
zwischen
Design-, Medi-
en- und Wis-
senschafts-
forschung«,
in: *Long Lost
Friends.
Wechselbe-
ziehungen
zwischen De-
sign-, Medi-
en- und Wis-
senschaftsfor-
schung*, hg. v.
dies., Zürich/
Berlin 2013,
S. 9–20; An-
dreas Reck-
witz, *Die Erin-
dung der Krea-
tivität. Zum
Prozess ge-
sellschaftlicher
Ästhetisierung*,
Frankfurt am
Main 2012;
Dirk Hohnsträ-
ter (Hg.), *Kon-
sum und Krea-
tivität*, Hildes-
heim 2016.

Doch regt sich gegenwärtig un-
ter Designern, Natur- und Geistes-
wissenschaftlern eine Kritik an der
produktiven Verschränkung von
wissenschaftlicher Erkenntnis und
ihrer zweckdienlichen Anwend-
barkeit, deren Strategien an Ziel-
gruppen und Märkte adressieren –
zulasten von Inhalten.*

Die Disposition einer ökonomi-
schen, technologisch geleiteten,
ästhetisierten Wissensprodukti-
on war grundlegend für die Kon-
zeption der Ausstellung *+ultra. ge-
gestaltung schafft wissen*, in der Mo-
delle, Theorien und Verfahren des
Gestaltens und Forschens exem-
plarisch zueinander in Beziehung
gesetzt wurden. Denn es scheint
zwar offensichtlich, dass Werkzeu-
ge die Tatbestände mitbestimmen,
die mit ihnen hervorgebracht wer-
den, doch wie verändern Technolo-
gien die Beziehungen von Mensch
und Umwelt? Design und Wissen
wurden hier als autonome, aber
wechselseitig aufeinander bezo-
gene Gegenstände aufgefasst, die
mit der Industrialisierung im Verlauf
des 19. Jahrhunderts ihre Kontu-
ren gewonnen haben. Erst im Zuge
der umfassenden Transformation
von Produktion und Arbeit erfolg-
ten die entscheidenden Differen-
zierungen, die zur Ausbildung der
Konzepte von Wissenschaft und
Gestaltung führten. Um in der Aus-
stellung den einfachen Vergleich
von Innovationen in Design und
Wissenschaft zu umgehen oder
die Konstruktion einer materialis-
tischen Entwicklungsgeschichte
zu vermeiden, setzte das Konzept
auf die Verschränkungen von De-
sign- und Wissensdiskursen sowie
die damit einhergehenden kulturel-
len und pragmatischen Wechsel-
wirkungen. Die Komplexität eines

solchen Unterfangens war bereits
den Reformbewegungen des aus-
gehenden 19. und den Avantgar-
den des frühen 20. Jahrhunderts
bewusst, die nach einer Synthese
von menschlicher und maschineller
Gestaltung suchten und damit
nicht weniger als eine grundsätzli-
che Neubestimmung des Verhält-
nisses von Artefakten und Leben
entwarfen. Für die Konzeption von
+ultra waren deshalb drei Hypo-
thesen leitend:

1. Gestaltung entwirft und kon-
stituiert die Beziehung von Mensch
und Umwelt: sie bestimmt das
Verhältnis von Mensch zu Natur,
von Mensch zu Mensch und von
Mensch zu Maschine.

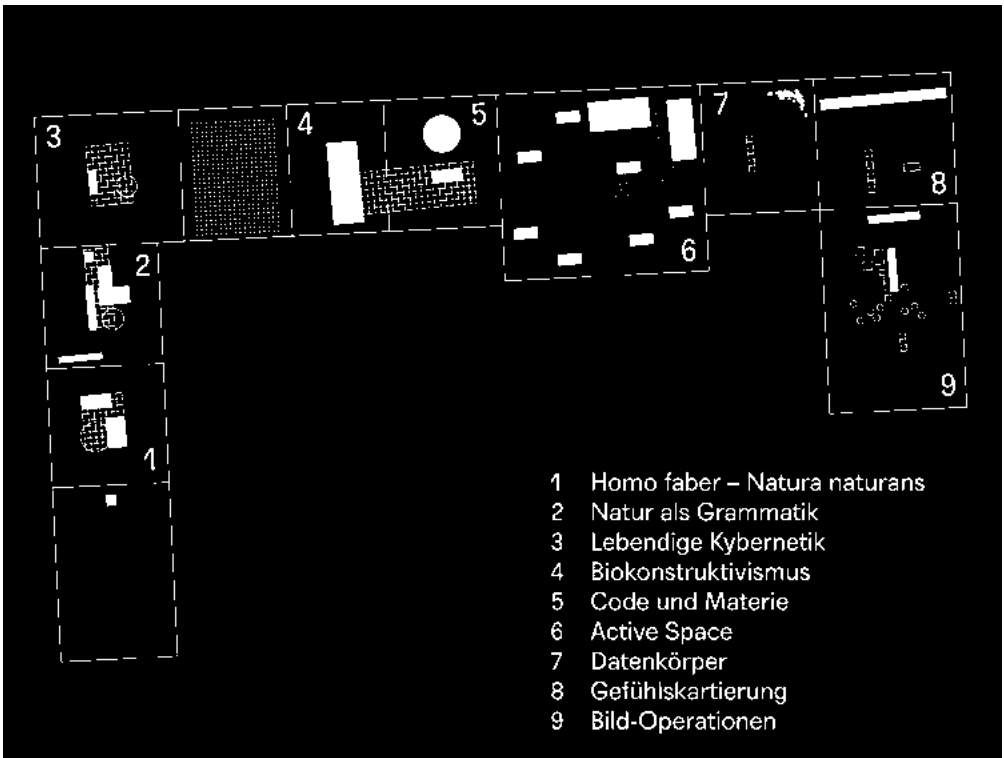
2. Gestaltung ist gebunden an
Technologien: handwerkliche, ma-
schinelle oder digitale Techniken.
Die Techniken von Gestaltung ver-
ändern jeweils das Verhältnis von
Mensch und Umwelt. Sie bestim-
men mit, was gedacht werden
kann.

3. Gestaltung ist interdisziplinär:
Gestalter und Wissenschaftler ver-
einen Wissen und Kompetenzen
aus verschiedenen Bereichen.

Die Ausstellung im Berliner Mar-
tin-Gropius-Bau folgte einer Struk-
tur von neun aufeinander aufbauen-
den Kapiteln. So bezeichnen *Nat-
ur als Grammatik*, *Lebendige Ky-
bernetik*, *Biokonstruktivismus* oder
Code und Materie jeweils The-
men einzelner, diachron angeleg-
ter Räume, die in ihrer Abfolge die
fortschreitende Kritik an der Na-
tur durch menschliche Gestaltung
konturierten (Abb. S. 48).

Gestaltung statt Belehrung
Im Mittelpunkt stand für uns eine
objektzentrierte Präsentation, die
Besuchern die Beziehungen von

(Bild links)
 raumlabor ber-
 lin und Node
 Berlin Oslo:
 Grundriss
*+ultra. gestal-
 tung schafft
 wissen*, Mar-
 tin-Gropius-
 Bau Berlin,
 2016



Wissen und Gestaltung über Material, Form, Machart der exponierten Dinge eröffnet. In enger Zusammenarbeit mit raumlabor berlin und Node Berlin Oslo entstand eine Szenographie, die Objekte und Installationen, Architekturen, Grafiken, Raum und Bewegung gleichwertig behandelte. Das Motiv des Rasters versinnbildlichte als Ordnungs- und Konstruktionsinstrument die Verschränkung von Design- und Wissensdiskursen und interagierte auf unterschiedliche Weise mit den Exponaten. Zudem sollten mit *+ultra* die verschiedenen Elemente von Ausstellungen, die zumeist routiniert kombiniert werden, hinsichtlich ihrer Eigenarten und Möglichkeiten angereizt werden, um der spezifisch visuellen Evidenz von Ausstellungen respektive ihrer verschiedenen Ebenen exemplarisch nachzuspüren. Aufmerksamkeit sollte den originalen und einzigartigen Expona-

ten zufallen, Architektur und Grafik eine freie, individuelle Annäherung an die Objekte stimulieren. Einführende Raumtexte wurden mit Diagrammen kombiniert (Abb. S. 49), statt Sequenztexten oder »Vertiefungsmedien« fanden sich weiterführende Texte und Zeichnungen in einer gedruckten Broschüre, die im Unterschied zu Audioguides den Besucher nicht isoliert. Ein webbasiertes Spiel ermöglichte spielerische Annäherungen an einzelne Objekte. Denn exponieren heißt auch, sich der Exponate und ihrer Darbietung als einer Konstruktion sinnstiftender Zusammenhänge bewusst zu sein.

Konstellation statt Hierarchie

Konzeptuell wurde das Denkbild der Konstellation zur maßgeblichen Orientierung, um technologische Entwicklungen im Kontext sich wandelnder Diskurse in De-

(Bild rechts)
Raumtext *Natur als Grammatik*, Julia Meer und Marion Kliesch für Node Berlin Oslo (Grafik), Katharina Lee Chichester und Nikola Doll (Text), *+ultra. gestaltung schafft wissen*, Martin-Gropius-Bau Berlin, 2016

* Bruno Latour, *Das Parlament der Dinge: Naturpolitik*, Frankfurt am Main 2001.

2 Natur als Grammatik *Nature Seen as Grammar*

Natur erforschen bedeutet, Regeln/Regelmäßigkeiten zu suchen – eine „Grammatik“ der Natur.“ Dabei entstehen jedoch Bilder und Modelle, die gewonnen sind (in die Natur selbst). Seit Beginn der Industrialisierung um 1800 bestimmen Werte, Regeln der Ökonomie und Standardisierung das moderne Denken. Die Natur wird derselben Logik unterworfen. Sie wird zerlegt, geometrisiert und dekontextualisiert, aber auch als Prozessualität und dynamisch begriffen.

Der Mensch nutzt immer Werkzeuge, um die Natur zu vermessen und abzubilden. Nur so kann verlässlich und sehr abstrakte Messungen erzielt werden. Durch die Untersuchungsverfahren wird die Natur wieder neu geformt, in Zentimetermaß, Millimeterpapier und gerasterter Raum „eingepasst“.

Künstler und Kunsthandwerker haben die Natur ebenso beobachtet und analysiert wie Naturforscher. Gesetze der Form und des Wachstums übertragen sie auf ihre eigenen Entwürfe, womit sie auch der Wissenschaft bestehende „Impulse“ geben.

Research into nature is a search for regularities and patterns – a grammar of nature.“ Yet what results are images and models that are often more removed from nature itself. From the beginning of industrialization around the year 1800, modern thought has been influenced by concepts of calculation and regulation, as well as optimization and standardization. Nature itself is subjected to this logic. She is dissected, geometrical and decontextualized, but also conceived of in terms of processes and dynamics.

Measurements use various tools to measure and portray nature: only thus, it becomes trustworthy and comparable. Images are obtained. Through the instruments of research, nature is in turn reshaped, as she is measured in centimeters, mapped on scale paper and forced into the grid of Cartesian space.

Artists and craftsmen also – women are similarly engaged in the observation and analysis of nature as scientific researchers. They transfer the laws of form and growth to their own designs, further driving the scientific quest.



sign und Wissenschaft zu veranschaulichen und zugleich die Wirkmacht von Gestaltungsprozessen dinglich zu erfassen, wobei Objekte aus verschiedenen Kontexten und unterschiedlicher materieller Qualitäten zusammenfinden konnten. Im Ensemble von beispielsweise gezeichneten Stammbäumen und Vektorgrafiken, von Wachsmodellen biologischer Entwicklungsreihen und 3D-gedruckten Modellen generischer Formprinzipien wurde die strukturelle Verflochtenheit von Wissenschaft und Gestaltung evident. Programmatisch eingeführt wurde die Zusammenfügung von Einzelobjekten zu Displays im ersten Ausstellungsraum (Abb. S. 45). Das »Homo Faber – Natura naturans« betitelte Kapitel weitete den Begriff der Gestaltung, der meist mit menschlicher Kreativität verbunden wird. Werkzeugen des »schaffenden Menschen« waren Zeugnisse einer »schaffen-

de Natur« zur Seite gestellt: Faustkeile und Messer, Krähenhaken und Krebscheren wurden in Reihen präsentiert, deren Gesamtschau sinnfällig macht, dass nicht allein der Mensch funktional und materialgerecht gestaltet. Die serielle, gleichwertige Präsentation von menschlich, evolutionär und tierisch gestalteten Werkzeugen entwirft einen Möglichkeitsraum, in dem – im Sinne von Bruno Latours *Parlament der Dinge** – eine organismische Natur gleichberechtigt neben einem technologischen Gestaltungsanspruch besteht, und eröffnet damit eine alternative Sicht auf tradierte Hierarchien von Mensch und Natur. Die Anordnung in Reihen forderte aber auch den Vergleich heraus und lenkte die Aufmerksamkeit auf die jeweiligen Besonderheiten: Form und Material weisen bei menschlich gestalteten Dingen über ihre Funktion hinaus einen Bedeutungsgehalt

(Bild unten)
*Natur als
Grammatik,
+ultra. gestal-
tung schafft
wissen*, Mar-
tin-Gropius-
Bau Berlin,
2016;
Foto: Jirka
Jansch

*+ultra. gestal-
tung schafft
wissen*

30. September
2016 – 8. Jan-
uar 2017
Martin-Gropi-
us-Bau Berlin,
Veranstal-
ter: »Bild Wis-
sen Gestal-
tung. Ein In-
terdisziplinä-
res Labor«, Ex-
zellenzcluster
der Humboldt-
Universität zu
Berlin

auf. Die Art und Weise der Objektdarbietung ist sinnstiftend angelegt und verzichtet auf textliche Erläuterungen.

So gelangen Brückenschläge zwischen aktuellen Semantiken von Gestaltungsprozessen und ihren historischen Bedeutungsfeldern.

Gerade bei digitalen Entwurfsprozessen wie etwa dem *Morphing* suggerieren organisch anmutende Formen, dass sie durch simulierte biologische Prozesse generiert werden. Die Naturalisierung von kalkulierten und regelhaften Prozessen algorithmischer Modellierung erfolgt dabei im Rekurs auf biologisch-organische Prinzipien wie die Ontogenese oder Charles Darwins Evolutionstheorie. Im Vergleich von Darwins und Karl Ernst von Baers theoriebildenden Handzeichnungen mit den digitalen Modellierungen von Greg Lynn und Michael Hansmeyer zeigte sich nicht allein die Resonanz wissenschaftlicher Paradigmen im De-



sign, vielmehr wurde die Anwendung von Grundsätzen industrieller Produktion – Serialität und Optimierung, Modularisierung und Standardisierung – für die Analyse natürlicher Vorgänge offensichtlich (Abb. oben). Die vergleichende Betrachtung von Artefakten unterschiedlicher Zeiten und Kontexte stiftet geradezu ein verständi-

ges Sehen, das über die alltägliche Wahrnehmung hinausgeht. Die Konstellation ist in Ausstellungen mehr als eine Technik der Sichtbarmachung, denn sie fungiert als Darstellungs- und Erkenntniselement.

Kritische Reflexion durch sinnliche Erfahrung

Gerade bei Operationen am Bild gehen Design und Wissen eine Synthese ein, deren Prozesse sich bedingt dinglich materialisieren und deren Werkzeuge ubiquitär sind. Die Faszination für digitale Bildtechniken in Medizin, Krieg und *Gaming* sollte in der Ausstellung gerade nicht durch eine konsumistische Inszenierung erneut angestachelt werden, noch sollten didaktische Fingerzeige die ethischen und rechtlichen Fragestellungen von Mensch-Maschine-Interaktionen soufflieren. In Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern des Exzellenzclusters »Bild Wissen Gestaltung. Ein Interdisziplinäres Labor« (Humboldt-Universität zu Berlin) fiel die Auswahl auf drei künstlerische Videoarbeiten, in denen Technologie und Logiken von Bild-Operationen sowie die Übergänge zwischen Realität und Virtualität reflektiert werden. Die raumgreifende Projektion der Videos von Yuri Ancarani, Harun Farocki und Forensic Architecture provozierte eine körperliche Konfrontation des Betrachters mit apparativ erzeugten Bildern, und so gelang es, in diesem Kapitel eine konzeptuelle Distanz zu wahren und gleichwohl die Betrachter durch eine körperliche Erfahrung für bildliches Agieren zu sensibilisieren.

BLING BLING ALS STRATEGIE



Der Hamburger Künstler Boran Burchhardt will ab März ein Haus im Hamburger Arbeiterviertel Veddel vergolden lassen. Seit das Vorhaben Ende 2016 vorzeitig bekannt wurde, sorgt es für Aufregung

(Bild S. 51)
 Statt eines
 Konzepts ver-
 schickte Bo-
 ran Burchardt
 vergoldete
 Backsteine

Er vergoldet die Veddel!



Irrer Plan: Boran Burchardt will den ganzen Stadtteil mit echtem Gold bemalen! Für ein Haus gibt ihm die Kulturbehörde jetzt 85 000 Euro

MEINE MEINUNG
Kuriose Idee, perfekt für die Veddel

VON OLAF WUNDER
 Boran Burchardt ist ein-
 den vergoldet, wenn andere
 für durchgehende hal-
 ten. Mit seinen extraver-
 tion und bewussten exzentri-
 schen Positionen hat der
 Hamburger Künstler in-
 inner wieder Aufmerksamkeit
 erregt und die Diskussio-
 nensstoff generiert. So auch
 in Hamburg. Denn jetzt will er
 in die Veddel vergoldet!
 Kein Witz. Ursprünglich
 war es tatsächlich seine Ab-
 sicht, sämtliche Gebäude
 der Elbstedt mit 23,3 Karat

schon fast ein Aussehens-
 getriebe und an seinen Pro-
 jekten, was ich eigentlich
 gar nicht so gerne finde“,
 sagt der Künstler zur
 Idee. Doch weil es Leute gibt,
 die das anders sehen, merkt
 sich nun Burchardt: Wenn
 schon nicht ganze Stadtei-
 lste, so wird man es Mit-
 glieder eines kompletten
 Haus von Keller bis zum
 Dachstuhl schmücken, und
 zwar die Veddel-Brücken-
 straße 22. Insgesamt 300
 Quadratmeter Fassadenflä-
 che.
 Was das soll? Nun, die
 meisten Hamburger denken

selbst Bewohner der Veddel.
 „Hier wird der Stadtteil ab-
 Leinwand mitgebracht. Nie-
 mand hat die Bewohner be-
 fragt oder sie mit einbezogen.
 Das ist ein von oben
 übergestülptes Projekt.“
 Was Löhle
 so ma-
 macht. Diese
 wir von Kul-
 turschweigen der Bezirks-
 versammlung
 Kwan-Lin (SPD)
 schon lange strepplich dar-
 stellen können, die hierher
 mehr Geld für die Kulturar-
 beit bewilligt zu bekommen.
 Und noch für die ganze Jahr-
 versammlung Mitte und

Vorfahrt. Und hier werden
 mindestens 85 000 Euro von
 der Kulturbehörde bewilligt
 – von ein Haus zu vergol-
 den.“
 Ähnlich sieht es Michael
 Oberberg, Fraktionschef
 der Grünen, bei der Kulturar-
 beit Geld zu stecken in si-
 cherlich nicht vorbest.
 Aber ob dieses Projekt das
 ist, was die Menschen in
 den Quartier wirklich ab-
 holt, sagt sich zu bewei-
 feln.“
 Ganz andere Meinung ist
 man bei SAGA-GWG, dem
 Wohnungsmarketreter.
 Denn das Housing, moderne
 Haus gehört und auch sonst

der weisse Staircases und
 der Innen. „Das Altstein ist
 absolut cool“, sagt Sprecher
 Michael Altmann zur SAGA.
 „Wir finden das Projekt gar,
 weil es die Veddel in den
 Blickpunkt rückt und ins Ge-
 sicht bringt.“
 Und was sagt der Künstler
 selbst? Den lässt die Kritik
 der Politiker kalt. Er betont,
 dass er das Haus letztendlich
 an die Bewohner und den
 Nachbarn selbst vergoldet
 wird, sondern in enger Ab-
 stimmung mit ihnen. Die
 können alle mitmachen und
 werden es bestimmt auch.“
 Trotz Burchardts für sein
 Gold-Projekt die Veddel

angewandt hat, ist überdies
 kein Zufall. Der Künstler
 der dadurch bekannt wurde,
 dass er die Mauer des
 Centrum-Museums in Sa-
 geng mit einem grün-weißen
 Fußball-Motiv verzierte, ist
 derzeit sogenannter „Quar-
 tierskünstler“ auf der Elb-
 stedt – der fünfte von 2005
 ernannt wird. Seine Stell-
 von der SAGA-GWG-Sit-
 tung. Nachbarschaft. Sinn
 des „Quartierskünstlers“ ist
 es, Kunst und Kultur zu be-
 liehen und den Stadtteil zu
 bereichern und ihn attraktiver
 zu machen.
 Letztendlich hat Burchardt
 und jeden Fall schon mal ge-
 schaft!

MATTHEUS WUNDER
 mattheus.wunder@gmx.de

siedlungen von Fritz Schumacher aus den 1920er Jahren, unter Milieu- und Denkmalschutz stehen. Zugleich ist der Stadtteil mit einem Migrant*innenanteil von über 70 Prozent durch Elbe, Bahn und Autobahn so von der Innenstadt und auch dem weiter südlich gelegenen Wilhelmsburg abgeschnitten, dass seine insulare Lage verstärkt wird. Um die unflexible städteplanerische Situation aufzulockern, gibt es Maßnahmen wie das Atelierstipendium, das die SAGA GWG alle zwei Jahre an je eine Künstlerin oder einen Künstler vergibt, die oder der dann für diesen Zeitraum als Quartierskünstler*in in einem Wohnatelier vor Ort arbeitet. Die Frage, wie man etwas für den Stadtteil entwickeln kann, das für ihn, aber auch über ihn hinaus wirkt, um ihn der Vergessenheit zu entreißen, beschäftigte auch Boran Burchardt als Quartierskünstler 2016/2017. Sein ursprünglicher Vorschlag bezog sich auf die Initia-

tive zur Bewerbung Hamburgs als Olympiastadt und wurde hinfällig, als die Bewerbung abgelehnt wurde. Die bisherigen Quartierskünstler*innen haben keine bleibenden Arbeiten im Stadtteil hinterlassen, und auch Burchardts neues Konzept bestand zunächst in einem Gedankenspiel, an dessen Anfang das Gold als Material, aber auch als Idee einer Wertigkeit stand, die von den vielen Nationen in dem Stadtteil verstanden werden würde, ganz gleich, in welcher Sprache oder in welchem Unterdialekt einer Sprache sie sich unterhalten. Sein Plan: die gesamte Veddel zu vergolden. Wohl wissend, dass das aus ganz vielen Gründen nicht möglich ist. Es sollte Einladung zu einem Nachdenken darüber sein, was es an Veränderungen für den Stadtteil bringen würde. Was würde passieren, wenn in Zusammenhang mit der Veddel von »Gold« statt von »Ghetto« die Rede wäre?

(Bild links)
Hamburger
Morgenpost,
3. November
2016

(Bild rechts)
Boran Burch-
hardt, *Darf ich
mal ihr Mina-
rett anmalen?*,
2009,
Centrums-Mo-
schee, Ham-
burg

Was hätte es für wirtschaftliche und soziale Folgen, wenn die Veddel zur Touristen-Attraktion würde? Dem Vorstand der SAGA schickte Burchhardt ganz bewusst keinen erläuternden Text, sondern teilte seinen Vorschlag mündlich mit. Auch die Mitglieder der Quartierskünstler-Jury bekamen nichts weiter als vergoldete Backsteine zugeschickt, verbunden mit einer Erklärung, warum Burchhardt kein schriftliches Konzept abliefern wolle: Alle Beteiligten sollten die Gelegenheit erhalten, die Idee auf sich wirken zu lassen und eine eigene Vorstellung zu entwickeln.

Der Kommunikationsprozess nahm dann aber doch einen etwas anderen Verlauf als den erhofften, über die Idee in ihrer Radikalität und durchaus auch Dekadenz nachzudenken. Nachdem die Hamburger Kunstkommission einer Lösung zustimmte, die man als Teilrealisierung oder symbolische Realisierung bezeichnen kann, nämlich der Vergoldung einer einzigen Häuserfassade, sickerte diese Entscheidung frühzeitig an die Öffentlichkeit und rief die Presse, den Bund der Steuerzahler und die Lokalpolitik auf den Plan. Fortan war die Fassade in der Brückenstraße 152 ein Stein des Anstoßes, die ab März 2017 mit Blattgold belegt werden soll. Das würde 25 Jahre halten und rund 85.000 Euro kosten. Auf die unspektakuläre Hausnummer fiel die Wahl, weil sie selbst nicht denkmalgeschützt ist, aber auch nicht mit einem solchen Gebäude in einer Blickachse liegt oder gleichzeitig mit einem solchen auf ein Foto geraten könnte – somit sind alle Auflagen des Milieuschutzes erfüllt. Erst die Presse fertigte Simulationen an, auf denen die

goldene Fassade der Nr. 152 eigenwillig aus der gleichförmigen Backsteinfront des straßenlangen Gebäudezuges hervorsticht. Von nun an nahm die Diskussion einen sehr typischen Verlauf, bei dem Kunst gegen Notwendiges aufgewogen wird. So sähe der SPD-Politiker Klaus Lübke das Geld lieber in eine Rolltreppe für den S-Bahnhof investiert. Auch eine Rolltreppe könne er sich sehr gut als skulpturale Fassadengestaltung vorstellen, kontert der Künstler, der die Entscheidung lieber erst später bekanntgegeben hätte. Burchhardt ist



sich sicher, dass es dann möglich gewesen wäre, das Vorhaben auf unterschiedlichen Ebenen zu kommunizieren, was ihm nun als Mangel an Beteiligung der Bevölkerung vorgeworfen wird.

Durch Projekte wie das viel gelobte *New Hamburg Festival* des Schauspielhauses hat sich auf der Veddel nicht etwa Partizipations-Müdigkeit, sondern eine einseitige Erwartungshaltung bezüglich eines partizipatorischen Kunstbegriffs etabliert. Was eingefordert werde, sei eine niedrigschwellige Beteiligung, ein Mitmachen, das, wenn man es weiter denkt, eher mit Politik als mit Kunst zu tun hat, sagt Burchhardt. »Was auch vollkommen in Ordnung ist. Ich will da auch nicht das eine gegen das andere ausspielen, nur dass es eben auch andere Formen von Partizipation gibt.« Er selbst, aber auch Adnan Softic, Burchhardts Vorgänger als Quartierskünstler und Mitinitiator des *New Hamburg Festivals*, verteidigen deshalb das »undemokratische Wesen« der Kunst gegen eine allzu simple Auffassung von Bürgerbeteiligung. Die Komplexität der Kunst entspreche im Übrigen der Vielschichtigkeit eines multinationalen Stadtteils, in dem es neben vielen unterschiedlichen Sprachen auch eine entsprechende Vielzahl an Kommunikationswegen gibt. So aufgefasst, spielt Partizipation in Burchhardts Arbeiten eine zentrale Rolle. Etwa bei seinem bekanntesten Projekt, der Gestaltung der Minarette der Centrums-Moschee in Hamburg-St. Georg, von dem in Zeiten wie diesen eine große positive Symbolkraft ausgeht und das es in genau dieser Eigenschaft auf die Titelseite der *Süddeutschen Zeitung* schaffte, was sonst nur selten künstlerischen Arbeiten gelingt. Burchhardt überzeugte 2009 nicht nur den Gemeinderat, ihm als Künstler die Bemalung der Türme anzuvertrauen, er erarbeitete die Gestaltung mit

der Gemeinde, und er erwirkte sogar das Recht, die in einer Hamburger Schiffswerft hergestellten, herausnehmbaren Minarette für eine Ausstellung auszuleihen.

Es sei zum Beispiel auch eine Form der Partizipation, wenn sich die Sprache oder das Sprechen über etwas ändere. Bei dem Moschee-Projekt habe die Gemeinde anfänglich von den Minaretten gesprochen, später seien es »unsere Minarette« gewesen. Auf die Veddel übertragen könnte das heißen: »Bisher habe ich in der Brückenstraße 152 gewohnt, jetzt wohne ich im goldenen Haus.«

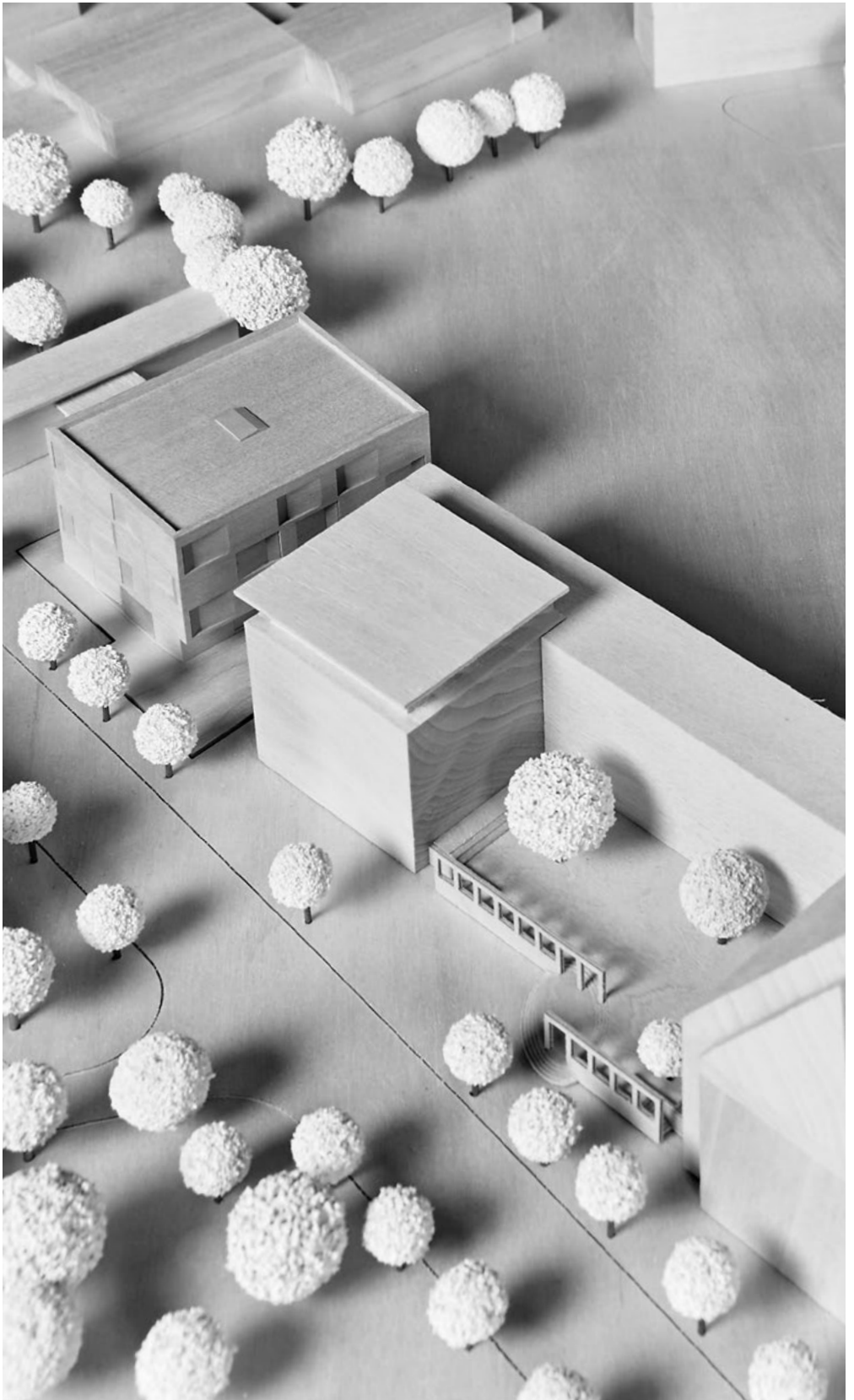
»Ich glaube, dass die Kommunikation das eigentliche partizipatorische Moment ist«, so Burchhardt, »aber die Entscheidung für ein solches Projekt kann nicht immer partizipatorisch gefällt werden«. So trifft er sich jetzt zum Beispiel mit Gruppen aus dem Stadtteil, die Gegenvorschläge einreichen. Allein die Idee hat Fragen aufgeworfen, die nun im Raum stehen. Zum Beispiel, warum arme Stadtteile sich immer nur »etwas Vernünftiges« wünschen dürfen, wie eben eine Rolltreppe zum S-Bahnhof. Und warum einem reichen Stadtteil wie der HafenCity eine Elbphilharmonie vergönnt ist, die geradezu als Sinnbild der Zweckfreiheit die Steuerkasse überproportional belastet. Wenn es also stimmt, dass Partizipation in dem Moment anfängt, in dem das Nachdenken über ein Vorhaben beginnt, wurde das Projekt bereits realisiert, egal, ob nun wirklich im März die Fassade der Brückenstraße 152 vergoldet wird oder nicht.

Julia Mummenhoff

DER KUNST RAUM GEBEN



Die HFBK Hamburg bekommt endlich einen Erweiterungsbauprojekt für Ateliers sowie einen offenen Galerieraum. Till Briegleb wirft einen Blick auf die 15 internationalen Architektur-entwürfe für das schmale Grundstück am Lerchenfeld und stellt die Preisträger vor



(Bild S. 55)
Entwurfspläne,
Winking/Froh
Architekten,
Hamburg

(Bild links)
Entwurfsmo-
dell, Winking/
Froh Architek-
ten, Hamburg;
Foto: Tim Al-
brecht

terung der HFBK Hamburg um ein Atelierhaus eingereicht, obwohl das Budget nur vier Millionen Euro beträgt, die Auslobung sich einen »veredelten Rohbau« wünschte und eine weitere kreative Beschränkung lautete: viel Wand, wenig Fenster. Da die Wand in einem Atelierraum, der für möglichst viele Benutzer Sinn haben soll, kaum rund oder schräg sein kann, limitierte die Nutzungsperspektive jede künstlerische Verlockung zur skulpturalen Form. Wer zwölf rechtwinklige Arbeitsräume plus ein Galeriegeschoss kostengünstig und auf einem beschränkten Bauplatz unterbringen will, verfügt über nicht so viele Alternativen zur kantigen Containerlösung.

Deswegen zeigt der Wettbewerb auch nicht die Potentiale der versammelten Starbüros im Feld der Baufigur, wie sie für Kulturbauten sonst verlangt ist, sondern die Beherrschung des Minimalismus durch den Akzent. Von den 15 Atelierschachteln, aus denen die Jury jene mit der gelungensten Robustheit zu wählen hatte, variiert nur eine wirklich die kubische Form, nämlich die gestaffelten Raumtrapeze von Barkow Leibinger, die in ihrer Anmutung mit der dunkelgrauen Betonrelieffassade aber leider stark an evangelische Akademiegebäude oder Schulaulen aus der Zeit des Brutalismus erinnern.

Die 14 anderen Boxen, die in der Mehrzahl ihre Freundschaft zu Fritz Schumachers Altbau mit einer roten Hülle betonen, organisieren die möglichst identisch großen Ateliers (denn es soll sich niemand ungerecht behandelt fühlen) als Kleeblatt oder in der Reihe und erschließen sie wahlweise zentral, durch zwei gegenüberliegende

Treppenhäuser oder mit außenliegenden Fluren und Laubengängen. In diesen sehr unterschiedlichen Überlegungen zu den Verkehrsflächen zeigen sich die wesentlichen Akzente der Entwürfe, denn die Verbindungswege werden später die atmosphärisch prägenden Kommunikationsorte für die Studierenden der drei Bereiche Malerei, Bildhauerei und Zeitbezogene Medien sein. Die Wahrnehmung dieses Bereichs als entscheidend für die Lebendigkeit des Gebäudes hat wohl dazu geführt, dass die Entwürfe in diesem Punkt weit charakteristischer ausfallen als bei den doch eher dezenten stilistischen Variationen in der Interpretation der Blockfassaden. Da wird das Betonfachwerk von Lagergebäuden zitiert oder die Hamburger Kontorhausarchitektur der Neunziger, feine Anleihe bei Peter Zumthors Kölner Kolumba-Museum genommen oder bei Hans Kollhoffs Tektonikmodulen, aber im Ergebnis wird daraus keine echt aufregende Konkurrenz.

Anders bei den Erschließungen. Arno Brandhuber etwa hat mit provozierender Frechheit einen sehr schmalen Gang durch seinen Entwurf gelegt, der zwei Menschen kaum ohne Hautkontakt aneinander vorbeikommen lässt. Volker Staabs piranesihaftes Treppengebilde fünf Meter vor der Fassade schafft eine luftige Bühne der Begegnung, gegen die aber das Hamburger Wetter gravierende Argumente vorzubringen hat. Die besser vor Nieselregen geschützten Laubengänge von Kuehn Malvezzi (3. Preis) erzeugen die größte Offenheit hin zum neuen Platz zwischen Alt- und Neubau, aber vor allem der zweite Preis, die Arkadengänge von Do-

minikus Stark, die er in auffälligen Rundbögen rund um das gesamte Gebäude führt, löst den Wunsch nach attraktiven Aufenthaltsflächen, die gleichzeitig das Innenleben des Gebäudes nach außen vermitteln, auf architektonisch überzeugendste und ästhetisch wirkungsvollste Weise.

Für eine Hochschule, die in diesem Jahr ihre 250jährige Existenzgeschichte feiert, hätte die illustre Verbindung aus barocken Bogenformen, werktätigem Backstein der Schumacherzeit, klassisch moderner Abstraktion der Gesamtstruktur und sinnlich nutzbaren Freiflächen ein metaphorisches Gewebe der verschiedenen Entwicklungsepochen erzeugt, das die Italiensehnsucht deutscher Künstler ebenso reflektiert wie das hedonistische Lebensgefühl der Gegenwart – und das trotzdem robust genug aufgetreten wäre, um auch in Zukunft nicht als modisch zu verblassen. Allerdings hat diese schöne Idee einigen Raum von den Ateliers abgezockt, was dem Vorschlag vermutlich zum Verhängnis wurde.

Gewonnen hat dann ein Entwurf, der einfach auf alle Belange eine zufriedenstellende Antwort gefunden hat, auch wenn seine Präsenz im städtebaulichen Gefüge vielleicht weniger aufmunternd wirkt als Starks Arkadenturm. Bernhard Winkings langjährige Kenntnis der Hochschule, deren Wesen er als Lehrtätiger seit 1965 porentief eingesaugt hat, mag ein ungerechter Wettbewerbsvorteil sein, der aber zu dem glücklichen Ergebnis geführt hat, die funktional reifste Lösung zu finden. Die eingefaltete Fassade erfüllt den Zweck, sehr schmale Fensterschlitze, die

eine nahezu optimale Ausnutzung der inneren Wandflächen bei trotzdem möglichem Blickkontakt nach außen erreichen, optisch großzügig und bewegt erscheinen zu lassen. Die zentrale Erschließung rund um ein haushohes Atrium mit Oberlicht, das als einzige Interpretation der Kommunikationsflächen echten Kontakt zwischen den Stockwerken erlaubt, ist nicht *sophisticated*, aber praktisch durchdacht. Und die Unterteilung des ebenerdigen Galeriegeschosses in zwei nahezu gleich große Bereiche, die kombiniert werden können, entspricht den Ausstellungsbedürfnissen der Hochschule, wobei die Öffnung der Fassade zur Straße durch ein Schaufenster zwei komplizierte Ansprüche ausbalanciert. Das neue Ateliergebäude sollte Einblicke in sein Innenleben gewähren, ohne dadurch eine eigene Adresse auszubilden, die in Konkurrenz zum Haupteingang stünde.

Nun kommt es darauf an, wie Winking in der weiteren Bearbeitung die Oberfläche des Gebäudes differenziert, um vielleicht noch etwas mehr künstlerische Note in die vollendete Nutzlogik zu bringen. Da sein Vorschlag 700.000 Euro unterhalb des Kostenrahmens liegt, dürfte es am Budget nicht mangeln, um noch ein wenig »Künstlerverrücktheit« in diesen veredelten Rohbau zu zaubern.

Till Briegleb lebt in Hamburg und ist freier Autor und Journalist mit den Themenschwerpunkten Theater, Kunst und Architektur. Er arbeitet unter anderem für die Süddeutsche Zeitung und das Magazin ART.

DU BIST, WO DU ISST!



Mit der Wiedereröffnung der Mensa sind nach der Restaurierung der Aula und der Neukonzeption der Bibliothek alle zentralen Räume der HFBK Hamburg richtungsweisend modernisiert

Seit Anfang August 2016 war die Mensa wegen der notwendigen Umbau- und Instandsetzungsmaßnahmen, die von der HFBK-Architektin Ute Reiter und dem freien Architekten und HFBK-Absolventen Ulrich Hahnefeld koordiniert

und betreut wurden, geschlossen. In der Küche mussten die Lüftungsanlage, die Grund- und Elektroleitungen sowie der Fettabscheider erneuert werden. Zudem wurde ein lang benötigtes Kühlhaus für die Lagerung der Lebens-

(Bild S. 59)
Die Mensa der
HFBK Ham-
burg, end-
lich mit moder-
nem Kühlhaus;
Foto: Tim Al-
brecht

mittel eingerichtet. Dringend notwendig war auch die Renovierung der Toiletten und der Dusche für die Mitarbeiter*innen der Mensa.

Eine sichtbare und vor allem merkbare Veränderung stellt die funktionale Erweiterung des gesamten Mensaraums dar. Die Essensausgabe wurde dem Anstieg der täglichen Gästezahlen und den gewachsenen Ansprüchen an die Zubereitung der Gerichte angepasst. Dafür wurde der Ausgabebereich verlängert und modernisiert. Dort haben nun eine Salatbar, eine Front Cooking-Station sowie ein Selbstbedienungsbereich Platz gefunden. Das führt zu einer deutlichen Verkürzung der Bedien- und Wartezeiten. Zusätzlich wurde ein zweiter Zugang in den Gastraum geschaffen, der gerade in der hochfrequentierten Mittagszeit das Kommen und Gehen der zahlreichen Gäste erleichtern wird.

Im Zuge dieser infrastrukturellen und baulichen Maßnahmen wurde auch der Gastraum der Mensa umgestaltet. Dafür konnte Anselm Reyle (Professor für Malerei an der HFBK Hamburg) gewonnen werden. Im Gespräch mit dem *Lerchenfeld* geht er auf zentrale Aspekte seines Gestaltungsentwurfs ein.

Lerchenfeld: Sie sind bei Ihren Überlegungen sehr stark von der Nutzbarkeit des Raums ausgegangen. Inwiefern hat sich das konkret auf die Gestaltung ausgewirkt?

Anselm Reyle: Im Grunde habe ich versucht, zu erspüren, wonach der Raum verlangt. Er kam mir immer etwas unwirtlich und unbehaglich vor, was ich auch gegenüber Martin Köttering bei einem gemeinsamen Mittagessen geäußert hat-

te. Etwas später sprach er mich an und fragte, ob ich mir vorstellen könne, die Gestaltung der Mensa zu übernehmen. Nach einigem Überlegen sagte ich schließlich zu. Zusammen mit dem Architekten Ulrich Hahnefeld haben wir uns dann auch die generellen Abläufe in den Räumen vorgenommen, den Speisesaal, die Essensausgabe sowie die Küche, und haben überlegt, was besser funktionieren soll und wie der Bereich sinnvoll erweitert werden kann.

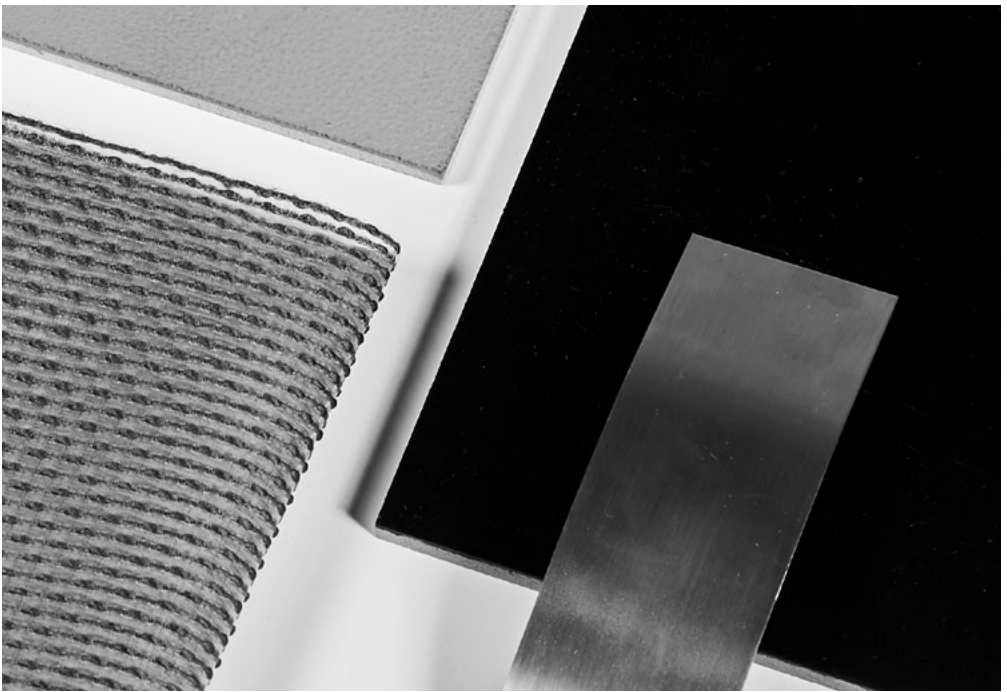
LF: Eine markante Neuerung ist der großflächige Vorhang. Was steckt dahinter?

AR: Der Vorhang trennt den Essensausgabebereich vom Speisesaal ohne einen harten architektonischen Eingriff, wie eine eingezogene Wand es wäre. Durch seine Größe trägt er wesentlich zur Verbesserung der Atmosphäre und der Akustik bei. Ein Vorhang ist zudem flexibel und kann nach Bedarf platziert werden.

LF: Was verbinden Sie mit Ihrem Farbkonzept für den neu gestalteten Gastraum?

AR: Von einem Farbkonzept würde ich gar nicht sprechen. Am bisherigen Zustand störten mich vor allem die weißen Wände. Ich hatte den Eindruck, dass sie nicht zu der kellergewölbartigen Schwere des Saals passen. Also versuchte ich, dafür einen entsprechend dunkleren Farbton zu finden. Das gleiche gilt auch für die Möbel und den Boden, für den mir ebenfalls ein dunklerer Holzton geeigneter erschien. Ausgehend davon kamen die grünen Sitzpolster für die Bänke und der violette Vorhang hinzu. Es war ein additives Vorgehen, wir entwickelten Schritt für Schritt einen Farb- und Material-

(Bild rechts)
Mustersamm-
lung für die
Auswahl der
Materialien;
Foto: Tim Al-
brecht



kanon anhand einzelner Materialproben. Das werden wir in dieser Form auch noch für die Fenstervorhänge und das Geschirr entscheiden.

LF: Sie haben für die Neugestaltung Materialien verwendet, die für den Raum neu sind. Worauf legen Sie bei den Materialien besonders Wert?

AR: Eigentlich ging ich grundsätzlich von dem aus, was vorhanden war. Es sind dieselben Möbel, Deckenleuchten, und auch der Fußboden ist gleich geblieben – nur eben entsprechend verändert. Der Küchenbereich wurde schwarz-grün gekachelte. In der Farbigkeit wird damit dem eher rötlich-grau gehaltenen Speisesaal entgegengesteuert. Trotz der relativ klassischen Gestaltung der Räume kommt mein Hang zur Dissonanz wohl dennoch etwas durch, wenn auch viel weniger als in meinen Arbeiten. Gänzlich neue Elemente sind lediglich der Vorhang und die Sitzpolster. Diese fand ich

notwendig, um den Raum weniger kalt wirken zu lassen. Auf den Polstern sitzt es sich einfach angenehmer als auf einer lackierten Holzfläche. Und ich denke, der Speisesaal soll auch ein Ort des Verweilens und der Kommunikation sein. Aus diesem Grund würde ich gerne wegkommen von dem herkömmlichen Mensabegriff, den ich mehr mit rationaler Nahrungsaufnahme verbinde. Das passt eigentlich nicht zu einer Kunsthochschule. Essen ist Teil unserer Kultur.

LF: Orientieren sich Ihre gestalterischen Ideen an dem historischen Aussehen der Mensa, oder welche anderen Bilder hatten Sie vor Augen?

AR: Atmosphärisch und stilistisch orientieren wir uns an der historischen Gestaltung der Räume, wenn wir auch nicht versucht haben, diese zu rekonstruieren. Mein Anliegen war es, den Mensaraum wieder zu einem Speisesaal zu machen, wie er es ursprünglich auch war.

KOLLEKTIVES GESTALTEN

Der Design-Kurs des Programms Artistic and Cultural Orientation (ACO) der HFBK Hamburg hat im Hamburger Gängeviertel einen multifunktionalen Gemeinschafts-



raum konzipiert. Parallel zur HFBK-Jahresausstellung startet der Betrieb mit Bar, Mittagstisch und Kulturprogramm.

Das Programm Artistic and Cultural Orientation für Geflüchtete und Migrant*innen ist als Ganzes bereits ein Experiment, ein wechselseitiger Prozess des Lehrens und Lernens, der Menschen aus verschiedenen Ländern, unterschiedlichen Alters, unterschiedlicher Ausbildung und unterschiedlicher Sprachkenntnisse involviert, die drei Monate lang gemeinsam künstlerisch arbeiten. Innerhalb dieses großen Zusammenhangs ließen sich die Teilnehmer*innen des Design-Kurses im Wintersemester auf ein weiteres Experiment ein: In einem bis auf wenige Vorgaben offe-



nen Prozess sollte ein multifunktionaler Gemeinschaftsraum mit Küche gestaltet werden. Der Raum liegt im dritten Stock der *Fabrique* im Hamburger Gängeviertel. Nach einer Führung durch alle Gebäude des alternativen Projekts entwickelten die Teilnehmer*innen assoziative Bilder zu dem Raum, die dann in der Gruppe besprochen wurden und den Ausgangspunkt für Ideen bildeten, was alles in dem Raum passieren könnte. Der Künstler und Kurator Filomeno Fusco und der HFBK-Absolvent Tilman Walther als Kursleiter sowie die studentischen Pat*innen Ina Römling und Frieder Bohaumilitzky übernahmen dabei die Moderation. Irgendwann schrieb einer der Teilnehmer spontan etwas auf Arabisch an die Tafel. Frei übersetzt, stand dort in etwa »Freedom of Daily Action«, woraus so etwas wie ein Arbeitstitel oder Motto wurde.

Eine Woche später lud Arman Marzak, der zukünftige Pächter der Küche, die Gruppe zum Mittagessen in

sein *Kochstudio Dostan* in Hamburg-Barmbek ein. Während der Vorbereitung einer üppigen Tafel erklärte der gebürtige Afghane den Teilnehmer*innen auf Deutsch, Englisch und Dari, worauf es bei einer vielseitig und gemeinschaftlich nutzbaren Küche ankommt. Im Gängeviertel will er außerdem zwei Ausbildungsplätze für geflüchtete Jugendliche schaffen. Es wurde ein entspannter Nachmittag mit köstlichem Essen und Gesprächen in vielen Sprachen. Weitere Erkundungstouren führten den Kurs an Orte in Hamburg, die für unterschiedliche gestalterische Ideen stehen. Dazu gehörte die *Spiegel-Kantine* im Museum für Kunst und Gewerbe, die von ehemaligen HFBK-Studierenden betriebene *Central Congress* und das *Café Paris*. Dabei blieb durchaus auch Unverständnis zwischen den Kulturen zurück und vor allem eine Erkenntnis: Es gibt keinen universell gültigen Maßstab für gutes Design. Als die konkrete Planungs-



phase beginnt, ist die Gruppe sehr viel kleiner als am Anfang. Nicht alle Teilnehmer*innen konnten mit der Vorgehensweise etwas anfangen. Diejenigen, die

trieren, an der sich auch die Gestaltung der Küchenfront orientieren wird. Die Ausstattung der Küche wird dagegen einem professionellen Kücheneinrichter überlassen, der auch sämtliche Geräte mitliefert. Da die Küche auch Ausbildungsplatz sein wird, sollte sie den Vorschriften voll und ganz entsprechen, außerdem belastet man sich auf diese Weise nicht mit zu

vielen Aufgaben. »Wir haben viel Zeit gebraucht, um die Diskussion als Arbeitsform zu etablieren«, sagt Tilman Walther. Das habe sich aber absolut gelohnt und auch bewährt. Bei der Abstimmung darüber, welcher von zwei Bar-Entwürfen umgesetzt werden würde, zeigte sich, dass alle Teilnehmer*innen gelernt hatten, ihre Meinung zu vertreten und ihre Wahl



geblieben sind, darunter Bildhauer*innen und Architekt*innen, sind dafür umso tatkräftiger. Zwei Wände werden gemeinschaftlich eingerissen, die Durchbrüche lassen den Raum sehr viel größer erscheinen. Es fällt die Entscheidung, sich auf die Realisierung einer Bar für den Hauptraum zu konzen-



zu begründen. Das müssten sie auch im Rahmen eines Studiums an der HFBK Hamburg. Und nicht zuletzt soll ja das ACO-Programm als Entscheidungshilfe dafür dienen, ob ein solches in Frage kommt.

Vieles ist noch nicht gelöst: Bei Veranstaltungen, die nicht mit Kochen zu tun haben, muss die Küche abtrennbar und abschließbar sein. An einer Lösung für einen Raumteiler wird noch gefeilt. Auch für die Gestaltung und Herstellung von Mobiliar wird die Zeit im Semester nicht mehr reichen. Aber sicher ist: Am 10. Februar 2017 ist der Raum bereit für eine erste Öffnung. Mit Mittagessen, Kulturprogramm, Vorträgen und interessanten Gästen.

GESTALTUNG UND HEILUNG

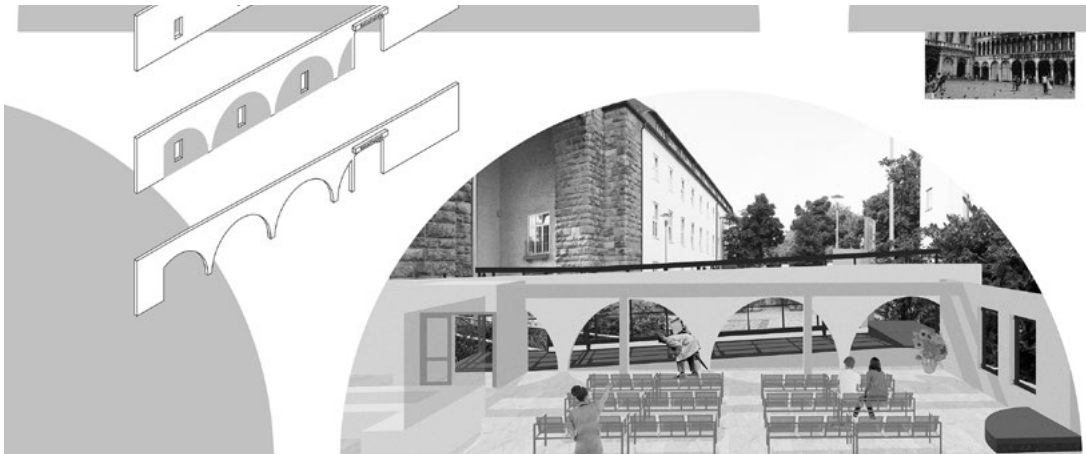
Wie sollte der Wartebereich einer Notaufnahme gestaltet sein? Diese interessante

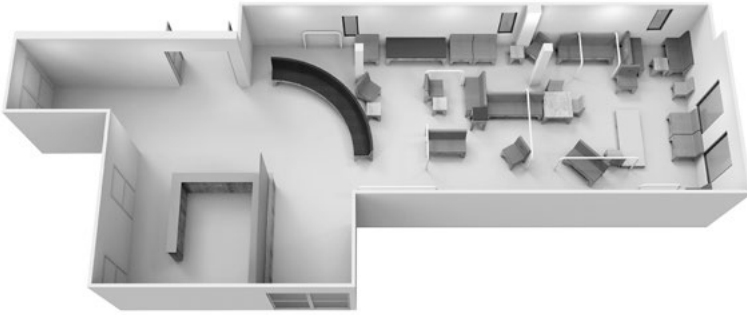
Frage warf im Sommer 2016 ein gemeinsamer Wettbewerb der HFBK Hamburg und der Asklepios Klinik Nord auf.

Wohlfühl-Orte sind Notaufnahmen nie, das dürfte mit der Lage zu tun haben, in der Kranke, Verletzte und ihre Angehörigen sind, wenn es sie in eine solche verschlägt. Aber liebe sich nicht trotzdem das oft stundenlange Warten erträglicher, menschlicher und komfortabler machen? Das wollte die Hamburger Asklepios Klinik Nord wissen, als sie im Sommer 2016 Studierende aller Studienschwerpunkte der HFBK Hamburg einlud, Entwürfe zur künstlerischen Neugestaltung des Wartebereichs ihrer zentralen Notaufnahme einzureichen. Eine Jury, zusammengesetzt aus Vertreter*innen der HFBK Hamburg und der Asklepios Klinik Nord, wählte unter den eingereichten Vorschlägen drei Sieger-Entwürfe aus, die mit einem Preisgeld von je 2.000 Euro ausgezeichnet wurden. Einen Anerkennungspreis von 500 Euro erhielt Jessica Leinen, die im Sommer 2016 ihren Master-Abschluss in Bildhauerei ablegte. Die An-

sätze der Design-Studierenden Fynn-Morten Heyer und Nils Reinke-Dieker, Liez Müller und Johannes Schlüter sowie Magnus Gburek stehen für drei sehr unterschiedliche Herangehensweisen:

Der Entwurf von Fynn-Morten Heyer und Nils Reinke-Dieker sieht einen Durchbruch vor, der das Wartezimmer durch den verglasten Flur zum Vorplatz der Klinik hin öffnet. Die Öffnung dient als Lichtquelle und leitet den Blick aus dem Wartezimmer auf den begrünten Platz bis zum Eingangstor. Der Durchbruch formuliert aber auch eine ästhetische Ambivalenz: Mit seinen Bögen greift er die bauliche Form des Haupteingangs der Klinik auf. Den Umstand, dass das monumentale Tor zu einer ehemaligen Kaserne der Waffen-SS gehört, fanden Heyer und Reinke-Dieker so augenfällig, dass sie ihn nicht ignorieren konnten. Sie imitieren die Formsprache der nationalsozialistischen Architektur nicht, sondern thematisieren sie als Arkade, wodurch sie eine Umwertung der belasteten Formsprache vornehmen. Die Sitzmöbel im Wartebereich richten





sich am Durchbruch aus, mit Blickrichtung ins Freie. Die Kinderecke, das Infomaterial und die Verpflegungsautomaten konzentrieren sie an der hinteren Wand.

Bei Liez Müller und Johannes Schlüter bildete die Beobachtung und Kartierung des Raums den Ausgangspunkt für den späteren Entwurf. Sie hielten sich zu unterschiedlichen Tageszeiten in dem Warteraum auf und erfassten in regelmäßigen Zeitintervallen Uhrzeit, Anzahl der Personen, Interaktionen, Sitzverhalten, Gruppengrößen, beliebte Plätze und Bewegungsmuster. Die Analyse der Protokollbögen ergab fünf Themenfelder, aus denen sich Anforderungen an den Raum beziehungsweise die Bedürfnisse der Besucher*innen ableiten ließen. Sie wurden zunächst einzeln bearbeitet und dann zu einem Gesamtentwurf mit drei wesentlichen Elementen zusammengefasst: Eine halbrunde Sitzbank vor dem Anmeldetresen am Eingang des Warteraums bietet möglichst kurze Wege zu den zentralen Punkten der Notaufnahme und kommt der Neigung der Wartenden entgegen, möglichst in Blickrichtung zu diesen zu sitzen. Neun *Kreuzberger Bügel* geben dem Raum eine Struktur, die sowohl verschiedene Laufwege zur Lockerung

nach langem Sitzen gestaltet als auch die Möglichkeit verschiedener Sitz-Arrangements der unterschiedlich großen Gruppen unterstützt. Die Bügel dienen zudem als Stützen, die das Aufstehen erleichtern, sowie als Elemente zum Anlehnen. Zusammen mit einer Serie von neun verschiedenen Sitz- und Tischmöbeln, die die bisherigen festen Stuhlreihen ersetzen, wird so eine Vielzahl von Verweilpositionen möglich, auch das Liegen oder Hochlegen der Beine.



Magnus Gburek entwickelte sein ganzheitliches Konzept aus der Mythologie und Geschichte antiker Heilstätten und des Heilgottes Asklepios, Namensgeber des Klinikums. Seinen Entwurf begreift er als »fiktive Rekonstruktion des nicht überlieferten Wartebereichs des Asklepieion von Epidauros«. Dazu gehören materielle und immaterielle Gestaltungselemente wie Farbe, Beleuchtung, Ausstattung, In-

frastruktur, Geruch, Akustik und Patient*innenbetreuung. Angelehnt an die mythische Figur der Hygieia (Hygiene), der Tochter des Asklepios, entstand das ortsspezifische Farbkonzept aufgrund einer Abklatschprobe des Fußbodens des Wartebereichs, indem die Farben der im Nährboden entwickelten Kulturen in ihre RGB-Bestandteile zerlegt wurden. So wurde die Hygiene als wichtiges Thema der Gesundheitspflege symbolisch in den Entwurf integriert. An den epidaurischen Tag-Nacht-Rhythmus angepasste LED-Paneele spenden »Licht aus Griechenland«, das stressmindernd und angstlösend wirken soll. Ebenso wie ätherische Öle: Auszüge aus Zypresse und Lavendel auf der Basis von Mandelöl werden dem Standard-Reinigungsmittel beigegeben und sorgen für einen dezenten Raumduft. Neben sinnlichen Elementen sieht der Entwurf zahlreiche praktische Veränderungen vor: 50 Sitzmöglichkeiten stehen als stapelbare Einzelsitze und Bänke zur Verfügung. Auch wenn das Konzept ihre Ausrichtung nach Epidauros vorsieht, ist ihre Anordnung jederzeit der Situation entsprechend veränderbar. Schallabsorbierende Vorhänge entlang der Wände verbessern die Akustik und vereinheitlichen den Raum. Zeitschriften, gedrucktes Informationsmaterial, Getränke- und Snackautomaten sollen reduziert und außerhalb des Wartebereichs untergebracht werden. Über ein kostenloses WLAN-Angebot können Kinder und Erwachsene auf digitale Inhalte wie Spiele oder Musik zugreifen oder nützliche Informationen

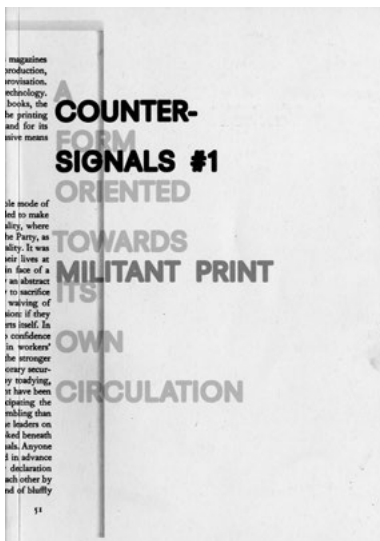


abrufen. Eine dafür zu gestaltende klinikeigene Startseite könnte vielseitig genutzt werden, etwa zur Anwerbung weiterer ehrenamtlicher Helfer*innen, die schon jetzt als »Grüne Damen und Herren« die Betreuung der Patient*innen unterstützen.

READING LIST

Die Auswahl der Design-Magazine und Zeitschriften kuratierte und kommentierte Jesko Fezer (Professor für Experimentelles Design an der HFBK Hamburg)

Regelmäßig erscheinende Zeitschriften nur unregelmäßig und neu erschienene Magazine zum ersten Mal zu lesen, ist anstrengend. Herauszubekommen, auf welches Lesepublikum sie sich beziehen, welches Selbstverständnis die Herausgeber*innen vor sich hertragen und wie ich damit gemeint sein



könnte, wie die Möglichkeiten einer Zeitschrift ausgelotet werden und worum es inhaltlich überhaupt geht, macht mindestens die Hälfte der Arbeit aus. Aber es ist auch eine schöne Arbeit.

Zum Beispiel die erste Ausgabe von *Counter-Signals* aus Chicago. Sie setzt Schwarz-Weiß-Druck auf leicht gelbliches Papier, was, nach eigener Auskunft, als Signal gegen das gegenwärtige geschmeidige Zirkulieren ökonomisierter Botschaften in den digitalen Medien verstanden werden soll. Der Herausgeber betont im Editorial irreführenderweise, dass die Ausgabe mit dem Titel »Militant Print« kein Thema habe. Nur um dann mit einer großen, heterogenen und verflochtenen Geschichte des Kommunismus und des bedruckten Papiers fortzufahren. In ihr kommen vor: eine vorrevolutionäre, illegale kommunistische Druckerei in Tiflis, der kommunistische Charakter des Vor-der-Tür-Rauchens, die Geschichte der Detroit-er Gewerkschaftsdruckereien, die Collagengrafik der kommunistischen griechischen Zeitschrift *Parsos* in den 1960er Jahren, die enge Verbindung von Druck- und Textil-Kapitalismus, eine Ad-hoc-Vervielfältigungsapparatur von Matrizen des mexikanischen Künstlers Felipe Ehrenberg, ein Amsterdamer Hausbesetzer-Handbuch und die Geschichte eines kommunistischen Verlags, der mit eklektizistisch-poppig gestalteten Paperbacktiteln den US-amerikanischen Buchmarkt aufrollen wollte. Alles in allem: ungehemmter und entspannter Retrokommunismus.



Dirty Furniture aus London hingegen ist erkennbar monothematisch angelegt. Es umfasst eine Reihe von sechs Magazinen, die sich jeweils ein Möbelstück vornehmen. Die nach »Sofa« und vor »Telefon« erschienene dritte Ausgabe bietet nicht weniger als die Kulturgeschichte des Klos. Es geht um das Verschwinden öffentlicher Klohäuschen, die Entwicklung des japanischen *Wash-let*, eine visuelle Designgeschichte des Badezimmers, die Psychoanalyse des Furzkissens, die Belustigung über Toilettenpapiermarketing, die Historisierung diverser Protest-, Kunst- und Performanceprojekte rund um genderneutrale Toiletten und die Nachbauten von WCs ausgewählter Institutionen (z.B. aus dem Gebäude der UNO oder des Europäischen Rats) als öffentliche Toiletten durch die dänische Künstlergruppe Superflex. Alles in allem: wissenswerte Ausführungen zur alltäglichen und gesellschaftlichen Nutzung und Bedeutung gestalteter Objekte. Einziger der Badausstat-

ter Laufen hat eine Anzeige geschaltet. Darauf ist leider kein Klo, sondern ein Waschtisch von Konstantin Grcic zu sehen.



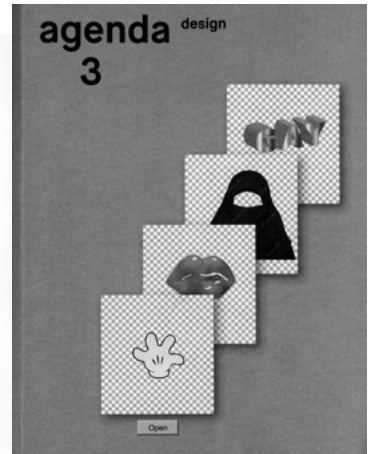
Auch das spanische Inneneinrichtungsmagazin *Apartamento* hat sich den Alltag aufs Cover geschrieben. Diesmal zeigt es die Künstlerin Andrea Zittel in einem Solargrill sitzend, denn *Apartamento* versteht unter Alltag vor allem Homestories über Kulturschaffende. Das ist manchmal anrührend, besonders, wenn die Fotos so tun, als sei vorher nicht aufgeräumt worden. Wohnungen werden zu Vintage-Möbel-Ausstellungen, und Kieselsteine werden scheinbar absichtslos auf einer Betonbank arrangiert. So wie im Haus der englischen Modedesignerin Margaret Howell, die im Interview gleich zu Beginn gefragt wird: »Do you think of this house as a balance to your urban live, as an escape from London?« Da das niemanden interessieren kann, sollte man bei den Bildern bleiben. Sie belegen, dass die feministische Punk-Per-

formancekunstlegende Kembra Pfahler ihre Wohnung tatsächlich inklusive Klavier, Hundetransportbox und Surfbrett komplett in Lower East Side-Ziegelrot gestrichen hat. *Apartamento* ist immer noch das beste Interiormagazin – wenn es sowas überhaupt geben kann.



Form dagegen braucht weniger Celebrity. Es gibt sie seit genau 60 Jahren, sie steht für seriöse Designkritik im engeren Sinne, und sie ist in der Regel nicht so langweilig wie diesmal. Am Anfang – wie in diesem Genre üblich – werden auf viel Raum und mit wenig Text Neuigkeiten aus der Welt des Produkt- und Lifestyledesigns präsentiert. Zwischen dem kompakten Design-Event-Kalender und der Vorstellung weiterer Projekte, Buchkritiken und einem theoretischen Essay folgt dann endlich der eigentliche Themenschwerpunkt. Es geht um Gedanken- und Computerspiele, Spielplätze, spielerisches Design, Partizipation und – als Metatext ein alter Hut –: Gamification. Das meint im Prinzip, dass (computer-)spielerische Elemente in unspielerische Kontexte

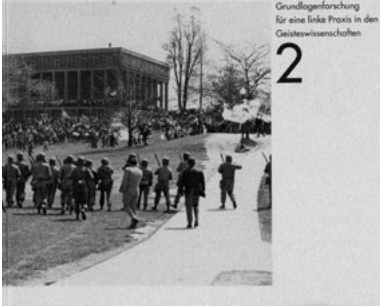
der Disziplinierung, Vermarktung und Motivation zur Steigerung der Kundenloyalität eingebaut werden. Dass es sich hierbei eher um Infantilisierung und Nutzerverarschung handelt, bleibt aber auch in der *Form* nicht unerwähnt.



Agenda ist der *Form*, was Format, Aufbau, Ausrichtung und Thematik angeht, nicht unähnlich. Aber es ist neu und trotz hoher Auflage irgendwie völlig unbekannt. Es handelt sich um das Mitglied der Allianz deutscher Designer (AGD), das als thematisch ausgerichtetes Magazin angelegt und außerhalb des Verbandes nur an wenigen Orten erhältlich ist. Die dritte Ausgabe befasst sich mit Identität und ihrer Produktion durch Design: wie also mit den Mitteln der Mode Zugehörigkeit und Abgrenzung hergestellt wird, wie der Anspruch auf Individualität durch Crowdsourcing auf eine harte Probe gestellt wird, ob ein Paradigmenwechsel im Branding stattgefunden hat und welche politische Dimension Erscheinungsbildern zugemessen werden kann. Leider wird darüber hinaus auch die Ar-

beit »herausragender Gestalterinnen und Gestalter aus dem Kreis der AGD« vorgestellt.

Architekturen unserer Arbeit



Die zweite Ausgabe von *Grundlagenforschung für eine linke Praxis in den Geisteswissenschaften* ist eher versehentlich eine großartige Designzeitschrift geworden. Wie es der Titel »Architekturen unserer Arbeit« verspricht, geht es um den Blick der Geisteswissenschaften auf die Beschaffenheit ihrer konkreten Arbeitsplätze: Campusareale, Vorlesungssäle, Bibliotheken, Mensen, Archive, Büros und Wohnzimmer. Am Beispiel neuer Hochschulgebäude wird aufgezeigt, wie diese Räume neoliberaler Wissensproduktion entstehen; eine kurze Geschichte der Enträumlichung von Hochschulen stellt die Kritik an architektonischen Disziplinierungsapparaturen dar, und das neue *Rolax Learning Center* von Sanaa Architekten in Lausanne wird als Ausdrucksform gegenwärtiger unternehmerischer Wissensökonomie gegengelesen. Diese ausgewählten *Case Studies*

ermöglichen ein besseres Verständnis der Beziehung zwischen dem produzierten Wissen und den Orten seiner Entstehung, Konsolidierung und Lagerung. Über diese vielfältigen Bezüge zur materiellen Wirklichkeit der Forschungsarbeit gelingt es der *Grundlagenforschung*, Universität in die gesellschaftlichen Verhältnisse zu setzen.



In ähnlicher Weise will die Zeitschrift *The Funambulist* die Welt der Gestaltung mit der politischen Wirklichkeit kreuzen. Sie ist sowohl Blog als auch Printmagazin und wird vom französischen Architekten und Autor Léopold Lambert herausgegeben. Die aktuelle, achte Ausgabe *Police* untersucht Praxen der (räumlichen) Ausübung von Polizeigewalt in Frankreich, Israel, Deutschland, Ägypten, der Türkei, Brasilien und den USA. So geht es u.a. um die Gestaltung von Polizeistationen, die Architektur der Absperrung und um die Gebäudezerstörung in Palästina als Bestrafungsmethode der israelischen Polizei, die z.B. Beton durch ein aufgebro-

chenes Fenster in ein Haus gießt. Insbesondere die Auslegung von Polizeiarbeit nach der Broken-Windows-Theorie als neoliberale Gewalt der Gesellschaftsregulierung und Mittel der Ausrichtung der Städte auf den globalen Immobilienmarkt ist eine schöne Kritik der Polizei als Politik.

Impressum
Lerchenfeld Nr. 37, Februar 2017

Herausgeber
Prof. Martin Köttering
Präsident der Hochschule für bildende
Künste Hamburg
Lerchenfeld 2
22081 Hamburg

Redaktionsleitung
Beate Anspach
Tel.: (040) 42 89 89 - 405
E-Mail: beate.anspach@hfbk.hamburg.de

Redaktion
Julia Mummenhoff

Bildredaktion
Beate Anspach, Julia Mummenhoff

Schlussredaktion
Imke Sommer

Autor*innen dieser Ausgabe
Dr. Nikola Doll, Prof. Jesko Fezer, Mateo
Kries, Julia Mummenhoff, Prof. Ingo
Offermanns, Prof. Marjetica Potrc, Prof.
Anselm Reyle, Johanna Agerman Ross,
Prof. Dr. Friedrich von Borries

Fotoessay (S. 01 – 08)
Prof. Adam Broomberg & Prof. Oliver
Chanarin, umgesetzt von Natalie
Andruszkiewicz und David Liebermann

Konzeption und Gestaltung
Natalie Andruszkiewicz, Caspar Reuss,
Anne Stiefel, Prof. Ingo Offermanns
(Studienschwerpunkt Grafik/Typografie/
Fotografie)

Realisierung
Tim Albrecht

Druck und Verarbeitung
Druckerei in St. Pauli

Abbildungen und Texte dieser Ausgabe
Soweit nicht anders bezeichnet, liegen
die Rechte für die Bilder und Texte bei
den Künstler*innen und Autor*innen.

Das nächste Heft erscheint im April
2017.

ISBN: 978-3-944954-30-1
Materialverlag 300, Edition HFBK
Die pdf-Version des Lerchenfeld können
Sie abonnieren unter:
www.hfbk-hamburg.de/newsletter

(S. 01)
FOTOESSAY:
HANDS OFF
OUR REVOLU-
TION/
BROOMBERG &
CHANARIN

(S. 09)
ESSAY:
FRIEDRICH VON
BORRIES

(S. 23)
AS LITTLE
DESIGN AS
POSSIBLE

(S. 30)
AUF DER
SUCHE NACH
EINEM NEUEN
WERTESYSTEM

(S. 35)
SELF-ORGANI-
ZATION WHERE
THE STATE HAS
WITHDRAWN

(S. 39)
INTER GRAPHIC
VIEW

(S. 45)
GESTALTUNG
UND WISSEN

(S. 51)
BLING BLING
ALS STRATEGIE

(S. 55)
DER KUNST
RAUM GEBEN

(S. 59)
DU BIST, WO DU
ISST!

(S. 62)
KOLLEKTIVES
GESTALTEN

(S. 64)
GESTALTUNG
UND HEILUNG

(S. 66)
READING LIST