

**Modellwelten
(re)constructing realities**

Inhalt

0	Modellwelten	7
1	David Ribeiro	20
2	Thorsten Müller	24
3	Tobias Gabriel	28
4	Sophie Lessure	32
5	Sarah Niecke	36
6	Ulrich Klausenitzer	40
7	Maribel Spanier	44
8	John Never	48
9	Yeonhee Seo	52
10	Xiaofei Qian	56
11	Sascha Hermann	60
12	Simon Feltes	64
13	Hanna Lutz	68
14	Index	72

Modellwelten (re)constructing realities

Die Mimesis, die Nachahmung der Wirklichkeit, ist gleichermaßen Urmotiv wie Urmotivation für künstlerisches Handeln. Schon älteste prähistorische Tierdarstellungen auf Felswänden zeugen von der Strategie des Menschen, sich die erlebte Wirklichkeit in ihrer Nachschöpfung anzueignen, sie in Bildern zu bannen, in der bildlichen Darstellung handhabbar zu machen und darin eine suggestive Macht über sie zu erlangen.

Neben der figurativen Darstellung der Wirklichkeit in Malerei, Skulptur und Zeichnung ist das dreidimensionale (architektonische) Modell ein weiteres wichtiges Werkzeug zur Aneignung von Wirklichkeit, dessen Geschichte fast ebenso weit zurückreicht. Seinem ursprünglichen Wortstamm nach leitet sich das Modell vom lateinischen *modulus* ab, wo es einen Maßstab in der Architektur bezeichnet. In der Renaissance entstand daraus das italienische Wort *modello* für die maßstäblich verkleinerte plastische Darstellung eines Gebäudes (oder Teilen von ihm). Der Gebrauch von architektonischen Modellen lässt sich schon in der griechischen und römischen Antike belegen. Neben der Verwendung als Entwurfswerkzeug für geplante Gebäude treten von Beginn an auch Modelle, die bereits bestehende Gebäude repräsentieren: In Triumphzügen der Antike führte das siegreiche Heer Modelle von eroberten Festungen und Städten mit sich. Modelle von Tempeln als den Wohnstätten einer göttlichen Macht spielten (und spielen noch heute) eine zentrale Rolle in religiösen Prozessionen. Auch in den Votiv- und Stiftermodellen von Kirchenbauten des Mittelalters ist diese Funktion des Modells als einer „symbolischen Form“ erkennbar: Die miniaturisierte Nachbildung einer Kirche, die die Figur eines Kirchenstifters in ihren Händen hält, will keinen architektonischen Sachverhalt erklären, sondern sie steht vielmehr sinnbildlich für die Verbreitung des Christentums in Europa. Nachbildungen des Felsendomes von Al Quds/Jerusalem sind ein fester Bestandteil von politisch-militanten Demonstrationen der Hamas im Gazastreifen. Ein Modell des Felsendomes wird bei diesen Kundgebungen mitgeführt, um damit politische Herrschaftsansprüche zu manifestieren.

An diesen Beispielen wird erkennbar wie Modelle in der Lage sind, in uns Imagination, Erinnerungen und Narrative zu aktivieren, die weit über ihre konkrete (architektonische) Gestalt hinausweisen. Auch die Kunst der Gegenwart bedient sich dieses Potentials indem sie auf den Imaginationsraum zielt der Modellen immanent ist.

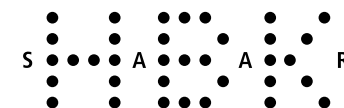
Die Dokumentation *Modellwelten – (re)constructing realities* versammelt dreizehn studentische Positionen, die in diesem Kontext an der HBK Saar erarbeitet wurden. Sie vereint damit zugleich Arbeitsansätze aus angewandter

**Modellwelten
(re)constructing realities**

Saarbrücken, 2017

Hochschule der
Bildenden Künste Saar
Auflage 200Herausgeber
Prof. Ralf WernerHBKsaar
Keplerstraße 3-5
66117 SaarbrückenGestaltung und Satz
Carina SchwakeDruckerei
Speedoprint, AmsterdamBuchbinder
Binderij Hennink, AmsterdamPapier
Cyclus Offset
Colorplan SmokeSchrift
Suisse Int'l Medium, Swiss Typefaces

ISBN 978-3-943264-17-3

**Modellwelten
(re)constructing realities**

Die Mimesis, die Nachahmung der Wirklichkeit, ist gleichermaßen Urmotiv wie Urmotivation für künstlerisches Handeln. Schon älteste prähistorische Tierdarstellungen auf Felswänden zeugen von der Strategie des Menschen, sich die erlebte Wirklichkeit in ihrer Nachschöpfung anzueignen, sie in Bildern zu bannen, in der bildlichen Darstellung handhabbar zu machen und darin eine suggestive Macht über sie zu erlangen.

Neben der figurativen Darstellung der Wirklichkeit in Malerei, Skulptur und Zeichnung ist das dreidimensionale (architektonische) Modell ein weiteres wichtiges Werkzeug zur Aneignung von Wirklichkeit, dessen Geschichte fast ebenso weit zurückreicht. Seinem ursprünglichen Wortstamm nach leitet sich das Modell vom lateinischen *modulus* ab, wo es einen Maßstab in der Architektur bezeichnet. In der Renaissance entstand daraus das italienische Wort *modello* für die maßstäblich verkleinerte plastische Darstellung eines Gebäudes (oder Teilen von ihm). Der Gebrauch von architektonischen Modellen lässt sich schon in der griechischen und römischen Antike belegen. Neben der Verwendung als Entwurfswerkzeug für geplante Gebäude treten von Beginn an auch Modelle, die bereits bestehende Gebäude repräsentieren: In Triumphzügen der Antike führte das siegreiche Heer Modelle von eroberten Festungen und Städten mit sich. Modelle von Tempeln als den Wohnstätten einer göttlichen Macht spielten (und spielen noch heute) eine zentrale Rolle in religiösen Prozessionen. Auch in den Votiv- und Stiftermodellen von Kirchenbauten des Mittelalters ist diese Funktion des Modells als einer „symbolischen Form“ erkennbar: Die miniaturisierte Nachbildung einer Kirche, die die Figur eines Kirchenstifters in ihren Händen hält, will keinen architektonischen Sachverhalt erklären, sondern sie steht vielmehr sinnbildlich für die Verbreitung des Christentums in Europa. Nachbildungen des Felsendomes von Al Quds/Jerusalem sind ein fester Bestandteil von politisch-militanten Demonstrationen der Hamas im Gazastreifen. Ein Modell des Felsendomes wird bei diesen Kundgebungen mitgeführt, um damit politische Herrschaftsansprüche zu manifestieren.

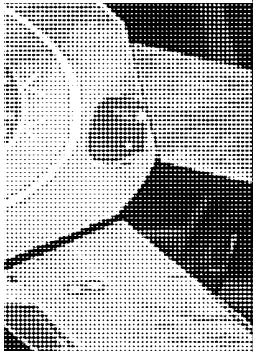
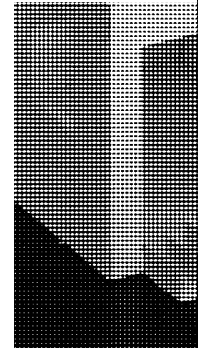
An diesen Beispielen wird erkennbar wie Modelle in der Lage sind, in uns Imagination, Erinnerungen und Narrative zu aktivieren, die weit über ihre konkrete (architektonische) Gestalt hinausweisen. Auch die Kunst der Gegenwart bedient sich dieses Potentials indem sie auf den Imaginationsraum zielt der Modellen immanent ist.

Die Dokumentation *Modellwelten – (re)constructing realities* versammelt dreizehn studentische Positionen, die in diesem Kontext an der HBKsaar erarbeitet wurden. Sie vereint damit zugleich Arbeitsansätze aus angewandter

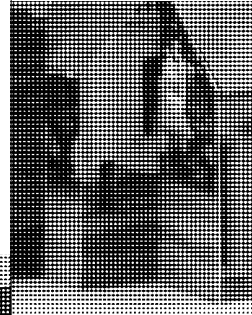
gestalterischen wie auch freien künstlerischen Studiengebieten. In beiden Disziplinen werden Modelle traditionell zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt. In Architektur und Design dient das Modell als Werkzeug mit dem eine Entwurfsidee entwickelt, im Detail überprüft und schließlich einem Publikum vermittelt werden kann. In der Kunst hingegen wird gezielt der Vorstellungsraum evoziert, der Modellen innewohnt. Mit ihrer Strategie der Maßstabsverschiebung versetzen uns Modelle in eine Position der virtuellen Überlegenheit. Die Kleinheit des Modells verschafft uns eine Vorteilsposition zu einem Gegenstand, der nun, in seiner Überschaubarkeit und Handhabbarkeit zu einem beherrschbaren und (auch in unserer Vorstellung) frei gestaltbaren Objekt geworden ist. Die Miniaturisierung ist eine Methode der Verfremdung, die einzelne Aspekte unserer Wirklichkeit umso schärfer und fokussierter hervortreten lässt. Modelle „verdoppeln“ Realität und ermöglichen gerade in dieser „Spiegelung“ Distanz und Reflexion.

Diese Potentiale des Modells nutzt David Ribeiro ^[20], um seinen eigenen Lebensweg zu reflektieren. Ribeiro fügt vier autobiographische Lebensräume zu einer imaginären Architektur zusammen. Er verknüpft verschiedene Lebensabschnitte wie Kindheit, Jugend und Erwachsensein in Gestalt der ehemals (und gegenwärtig) bewohnten Räume miteinander. Diese Räume sind zwar akribisch genau und maßstabsgetreu rekonstruiert, doch wendet Ribeiro die rationale Rekonstruktion zu einer irrationalen architektonischen Phantasie, indem er sie zu einer großen Raumflucht übereinander schichtet, in der durchlaufende Wandscheiben und Treppenläufe die einzelnen Gebäudefragmente miteinander verbinden. Sein retrospektives Architekturmodell greift über räumliche Entfernungen und zeitliche Begrenzungen hinweg, und verdichtet autobiographische Begebenheiten zu einer gebauten Raumphantasie.

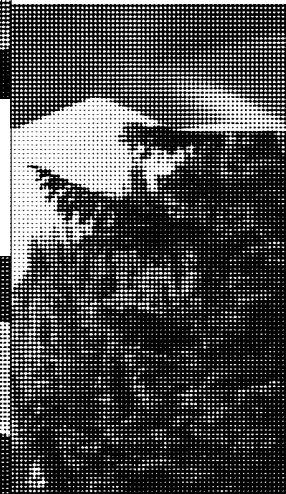
Auch in der Arbeit von Thorsten Müller ^[24] begegnet uns das Modell als ein Instrument der autobiographischen Reflexion. Müller rekonstruiert in Miniatur das Saarbrücker Quartier in dem er seine Kindheit verbrachte. Dabei fokussiert er auf einige wenige Straßenzüge: das Wegenetz zwischen Kindergarten, Grundschule und Zuhause, das er fotografisch aus Google-Earth-Perspektive zeigt. Konstruktiv zusammengeführt wird dieses Wegenetz durch eine filigrane Struktur, die es von unten stützt und verbindet. Einzelne stadträumliche Elemente sind darin plastisch modelliert eingefügt. Diese Elemente jedoch sind nicht einheitlich skaliert. Einzelne von ihnen, wie eine freistehende Baumgruppe oder ein von Säulen umstandenes Plätzchen, erscheinen gegenüber anderen Elementen deutlich vergrößert. Diese Beobachtung



lässt an das Phänomen der „Bedeutungsgröße“ in gotischen Tafelbildern denken, wo die Darstellungsgröße einer Person mit ihrem gesellschaftlichen oder religiösen Rang korrespondiert. In Analogie dazu könnte man in Thorsten Müllers Modell vielleicht von „Erinnerungsgröße“ sprechen: Die Dimensionssprünge zwischen einzelnen Elementen hängen unmittelbar mit seiner Erinnerung an diese Orte zusammen. Wir blicken auf eine autobiographische Topographie, die uns verzerrt, ausschnitthaft und fragmentarisch erscheint, so wie unsere Erinnerung zuweilen selbst auch ist.



Tobias Gabriel ^[28] arbeitet ebenfalls mit dem Blick auf eine städtische Topographie. Dabei kehrt er jedoch eine traditionelle Darstellungskonvention des Architekturmodells um: Die einfachen Pappmodelle verweisen zwar auf konkrete Gebäude im Saarbrücker Stadtraum, jedoch zeigen sie diese nicht in einer direkten und unmittelbaren Ansicht. Diese Modelle wenden unsere Blickrichtung vielmehr um 180 Grad in die stadträumliche Umgebung hinein. Die Oberflächen der Modelle sind mit fotografischen Aufnahmen belegt, wobei jedes dieser Fotos mit dem Rücken zum Gebäude aufgenommen wurde. Auf diese Weise entsteht die paradoxe Wahrnehmung, dass wir auf ein Gebäude blicken und ihm zugleich den Rücken zuwenden. Gabriels Modelle invertieren das Verhältnis von Gebäude und Umgebung. Diese „Umgebungsmodelle“ sind gebaute Spiegelungen im modellräumlichen Maßstab.



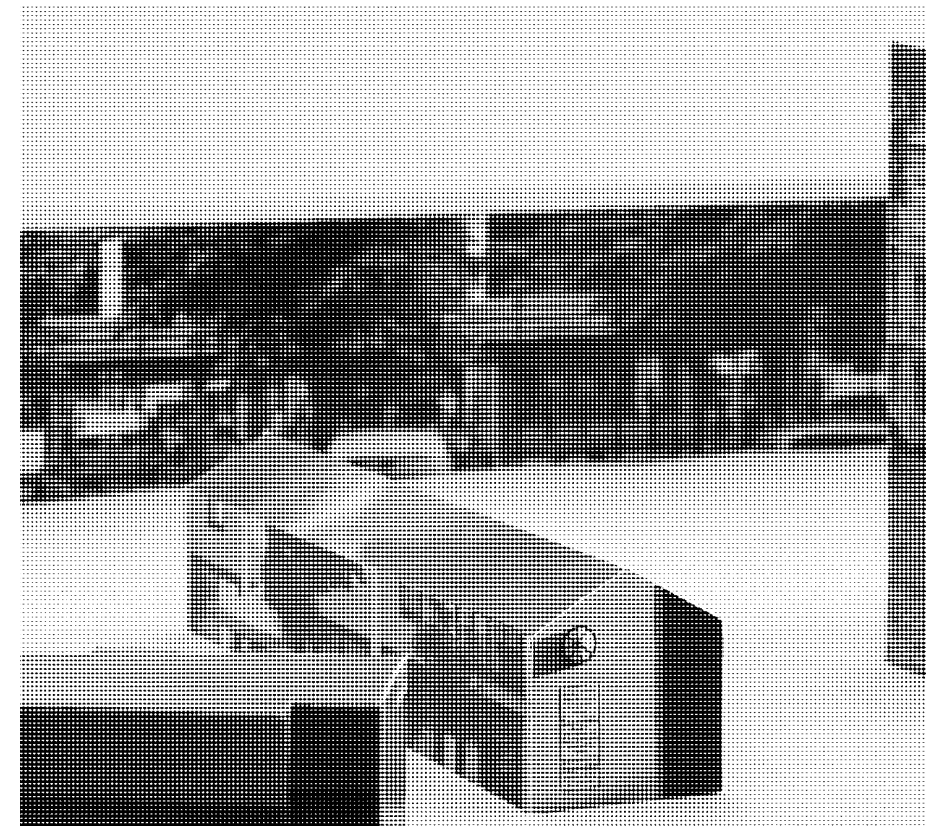
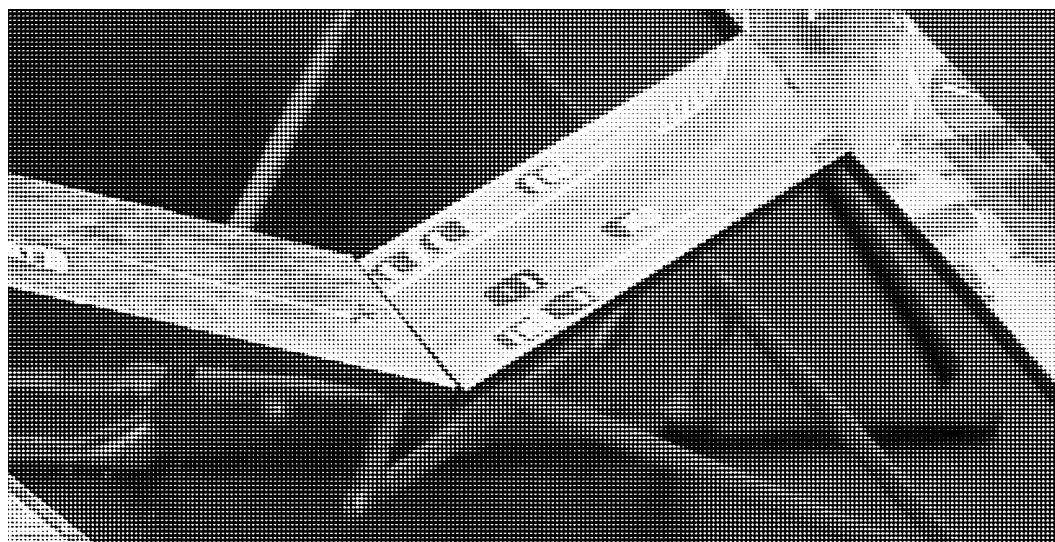
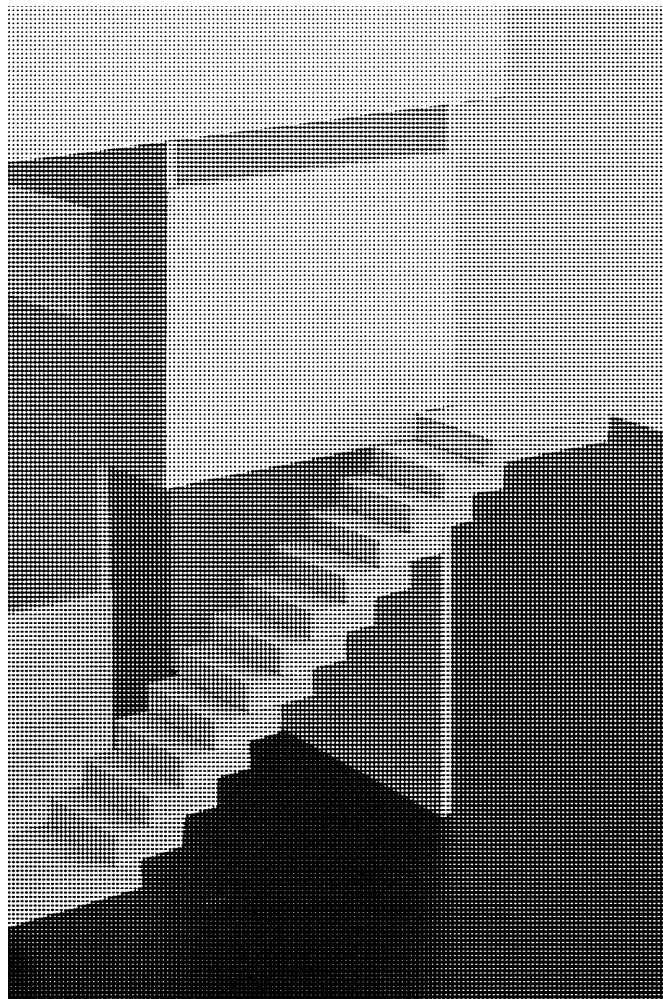
Fotografisches Bildmaterial war auch der Ausgangspunkt für die Arbeiten von Sophie Lessure ^[32]. Das Material für ihre konstruierten Modelllandschaften findet sie in den Fotoecken einschlägiger Hochglanzmagazine zu Mode, Kosmetik und Lifestyle. Diese hochartifizielle Bilderwelt richtet den Blick auf edle Oberflächen und Texturen, auf perfekt ausgeleuchtete Faltenwürfe, aufwändig onduliertes Haar und makellose Haut. Lessure zerlegt diesen Bilderfundus in einzelne Fragmente und recombiniert diese in ihren Collagen zu neuen künstlichen Bildlandschaften. Den Menschen, denen die aufwändige fotografische Inszenierung ursprünglich galt, den Fotomodellen, begegnen wir in diesen Bildern nicht mehr. Wir entdecken sie wieder, isoliert, sorgsam herauspräpariert und sicher aufbewahrt in einer Reihe von

Gläsern mit Schraubverschluss. Sie erinnern an jene gefangenen Käfer im Beobachtungsglas, die wir als Kinder vom Waldspaziergang nach Hause brachten. So wie diesen Käfern ein paar Grashalme das natürliche Lebensumfeld ersetzen sollten, so sind die Protagonisten in Lessures Gläsern eingebettet in sorgsam gerollte oder gefaltete Fotooberflächen: die Relikte ihres ehemaligen „Lebensumfeldes“ in den Lifestylemagazinen.

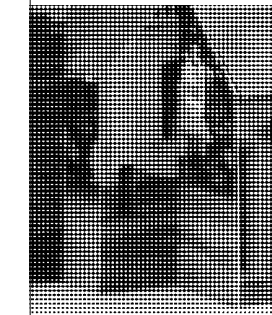
gestalterischen wie auch freien künstlerischen Studiengebieten. In beiden Disziplinen werden Modelle traditionell zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt. In Architektur und Design dient das Modell als Werkzeug mit dem eine Entwurfsidee entwickelt, im Detail überprüft und schließlich einem Publikum vermittelt werden kann. In der Kunst hingegen wird gezielt der Vorstellungsraum evoziert, der Modellen innewohnt. Mit ihrer Strategie der Maßstabsverschiebung versetzen uns Modelle in eine Position der virtuellen Überlegenheit. Die Kleinheit des Modells verschafft uns eine Vorteilsposition zu einem Gegenstand, der nun, in seiner Überschaubarkeit und Handhabbarkeit zu einem beherrschbaren und (auch in unserer Vorstellung) frei gestaltbaren Objekt geworden ist. Die Miniaturisierung ist eine Methode der Verfremdung, die einzelne Aspekte unserer Wirklichkeit umso schärfer und fokussierter hervortreten lässt. Modelle „verdoppeln“ Realität und ermöglichen gerade in dieser „Spiegelung“ Distanz und Reflexion.

Diese Potentiale des Modells nutzt David Ribeiro ^[20], um seinen eigenen Lebensweg zu reflektieren. Ribeiro fügt vier autobiographische Lebensräume zu einer imaginären Architektur zusammen. Er verknüpft verschiedene Lebensabschnitte wie Kindheit, Jugend und Erwachsensein in Gestalt der ehemals (und gegenwärtig) bewohnten Räume miteinander. Diese Räume sind zwar akribisch genau und maßstabsgetreu rekonstruiert, doch wendet Ribeiro die rationale Rekonstruktion zu einer irrationalen architektonischen Phantasie, indem er sie zu einer großen Raumflucht übereinander schichtet, in der durchlaufende Wandscheiben und Treppenläufe die einzelnen Gebäudefragmente miteinander verbinden. Sein retrospektives Architekturmodell greift über räumliche Entfernungen und zeitliche Begrenzungen hinweg, und verdichtet autobiographische Begebenheiten zu einer gebauten Raumphantasie.

Auch in der Arbeit von Thorsten Müller ^[24] begegnet uns das Modell als ein Instrument der autobiographischen Reflexion. Müller rekonstruiert in Miniatur das Saarbrücker Quartier in dem er seine Kindheit verbrachte. Dabei fokussiert er auf einige wenige Straßenzüge: das Wegenetz zwischen Kindergarten, Grundschule und Zuhause, das er fotografisch aus Google-Earth-Perspektive zeigt. Konstruktiv zusammengeführt wird dieses Wegenetz durch eine filigrane Struktur, die es von unten stützt und verbindet. Einzelne stadträumliche Elemente sind darin plastisch modelliert eingefügt. Diese Elemente jedoch sind nicht einheitlich skaliert. Einzelne von ihnen, wie eine freistehende Baumgruppe oder ein von Säulen umstandenes Plätzchen, erscheinen gegenüber anderen Elementen deutlich vergrößert. Diese Beobachtung

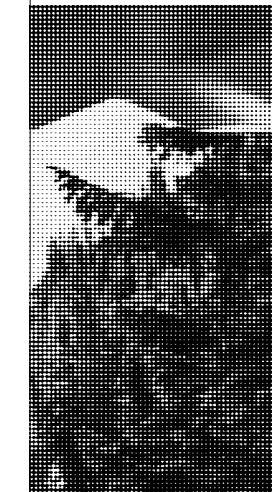


lässt an das Phänomen der „Bedeutungsgröße“ in gotischen Tafelbildern denken, wo die Darstellungsgröße einer Person mit ihrem gesellschaftlichen oder religiösen Rang korrespondiert. In Analogie dazu könnte man in Thorsten Müllers Modell vielleicht von „Erinnerungsgröße“ sprechen: Die Dimensionssprünge zwischen einzelnen Elementen hängen unmittelbar mit seiner Erinnerung an diese Orte zusammen. Wir blicken auf eine autobiographische Topographie, die uns verzerrt, ausschnittthaft und fragmentarisch erscheint, so wie unsere Erinnerung zuweilen selbst auch ist.



Tobias Gabriel ^[28] arbeitet ebenfalls mit dem Blick auf eine städtische Topographie. Dabei kehrt er jedoch eine traditionelle Darstellungskonvention des Architekturmodells um: Die einfachen Pappmodelle verweisen zwar auf konkrete Gebäude im Saarbrücker Stadtraum, jedoch zeigen sie diese nicht in einer direkten und unmittelbaren Ansicht. Diese Modelle wenden unsere Blickrichtung vielmehr um 180 Grad in die stadträumliche Umgebung hinein. Die Oberflächen der Modelle sind mit fotografischen Aufnahmen belegt, wobei jedes dieser

Fotos mit dem Rücken zum Gebäude aufgenommen wurde. Auf diese Weise entsteht die paradoxe Wahrnehmung, dass wir auf ein Gebäude blicken und ihm zugleich den Rücken zuwenden. Gabriels Modelle invertieren das Verhältnis von Gebäude und Umgebung. Diese „Umgebungsmodelle“ sind gebaute Spiegelungen im modellräumlichen Maßstab.



Fotografisches Bildmaterial war auch der Ausgangspunkt für die Arbeiten von Sophie Lessure ^[32]. Das Material für ihre konstruierten Modelllandschaften findet sie in den Fotoseiten einschlägiger Hochglanzmagazine zu Mode, Kosmetik und Lifestyle. Diese hochartifizielle Bilderwelt richtet den Blick auf edle Oberflächen und Texturen, auf perfekt ausgeleuchtete Faltenwürfe, aufwändig onduliertes Haar und makellose Haut. Lessure zerlegt diesen Bildfundus in einzelne Fragmente und rekombiniert diese in ihren Collagen zu neuen künstlichen Bildlandschaften. Den Menschen, denen die aufwändige fotografische Inszenierung ursprünglich galt, den Fotomodellen, begegnen wir in diesen Bildern nicht mehr. Wir entdecken sie wieder, isoliert, sorgsam herauspräpariert und sicher aufbewahrt in einer Reihe von

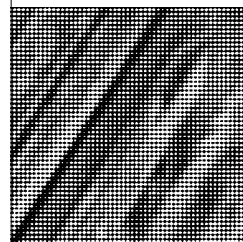
Gläsern mit Schraubverschluss. Sie erinnern an jene gefangenen Käfer im Beobachtungsglas, die wir als Kinder vom Waldspaziergang nach Hause brachten. So wie diesen Käfern ein paar Grashalme das natürliche Lebensumfeld ersetzen sollten, so sind die Protagonisten in Lessures Gläsern eingebettet in sorgsam gerollte oder gefaltete Fotooberflächen: die Relikte ihres ehemaligen „Lebensumfeldes“ in den Lifestylemagazinen.

Fotografische Bilder repräsentieren gemeinhin die Wirklichkeit indem sie behaupten: „es ist so gewesen“. Dieses, von Roland Barthes beschriebene Postulat der Fotografie unterlaufen die Bilder von Sarah Niecke ³⁶ indem sie behaupten: „so ist es jetzt“. Sie konfrontieren die Bildwirklichkeit mit einer zweiten Ebene, der physikalisch-chemischen Realität des fotografischen Bildes. Sarah Nieckes Bilderfund zeigt eine Reihe kunsthandwerklicher Gegenstände wie Holzskulpturen, Brunnenfiguren und hölzerne Truhen, die vielleicht von einem Sammler oder Händler für Dokumentationszwecke aufgenommen wurden. Durch jahrzehntelange Lagerung in feuchter Umgebung waren diese Fotografien einem Verwitterungsprozess ausgesetzt, der die enthaltene Bildinformation langsam erodieren ließ. Diese Prozessspuren konkurrieren mit den dargestellten Objekten, löschen sie an einer Stelle nahezu vollständig aus, und scheinen sie an einer anderen Stelle dekorativ zu umranden. Zwar ist der eigentliche „Bildgegenstand“ häufig noch zu erkennen, doch haben sich durch die chemischen Prozesse im Bildträger, durch das Ausblühen lichtempfindlicher Salze und das Anhaften anliegender Bildschichten, parallele Bildstrukturen entwickelt, die von einer anderen physikalischen Realität künden. Einer Realität, die im Wortsinne „hinter“ oder „unter“ den Bildern liegt, und die ihnen auf diese Weise eine neue Form von Authentizität verleiht. Während die abgebildeten Gegenstände lediglich Stellvertreter für einen realen Gegenstand (an einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit) sein können, sind diese fotochemischen Phänomene tatsächliche und gegenwärtige Zeugnisse einer physischen Bildwirklichkeit.

Das Potential der Fotografie, unterschiedliche Wirklichkeitsebenen aufeinandertreffen zu lassen und auf einer Bildebene zu integrieren, nutzt auch Ulrich Klausenitzer ⁴⁰, er tut dies jedoch unter völlig anderen Vorzeichen: Klausenitzer interveniert in alltägliche Situationen, denen wir in ihrer Beiläufigkeit oft keine weitere Aufmerksamkeit widmen. Aus braunem Papier und Klebeband konstruiert er simple Alltagsgegenstände wie eine umgekippte Flasche oder einen achtlos abgelegten Pinsel. Dabei belegt er die papierende Haut dieser Gegenstände mit einfachen, plakativen Lineaturen als wären sie einem Comic entsprungen. Dem kurzen Moment des (vermeintlichen) Erkennens folgt gleich darauf die Erkenntnis, einer Täuschung aufgesessen zu sein. Klausenitzers Objekte sind keine Modelle, sondern vielmehr Attrappen mit denen er gewohnte Wahrnehmungsmuster irritiert. Seine Komplizen bei dieser Unterwanderung des Alltags sind eine handvoll skurriler Comic-Charaktere die als Staffagefiguren seine Szenarien bevölkern und ihm auch schon einmal bei einem Kaffekränzchen Gesellschaft leisten.

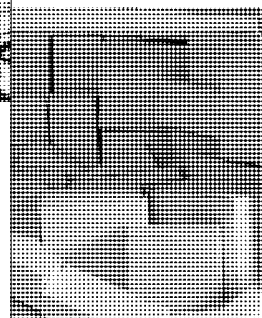


Maribel Spaniers ⁴⁴ Schubladenobjekt balanciert zwischen der modellhaften Rekonstruktion eines Objektes und einem funktionalen Möbel. Ein hölzerner Korpus, etwa in der Größe einer flachen Kommode umschließt eine Schublade, die in ihren Abmessungen eine proportional verkleinerte Replik des Gehäuses darstellt. In diese Schublade ist nach dem selben Prinzip eine weitere Schublade eingepaßt. In dieser noch eine, und in jener noch eine weitere. Dieses Prinzip der fortschreitenden Miniaturisierung lässt an eine russische Matrjoschkapuppe denken, bei der jede Puppe noch eine weitere, kleinere enthält. Spanier entwickelt nach dieser Methode ein funktionales Organisationsprinzip nach dem Utensilien unterschiedlichster Größe und Funktion in einem Möbel aufbewahrt werden können. Sie entwirft dabei zugleich – viel grundsätzlicher – die Fragestellung nach Wirklichkeit und Nachahmung, nach Original und Replik.



John Nevers ⁴⁸ dunkel patinierte hölzerne Kiste halten wir auf den ersten Blick vielleicht für eine selbst gezimmerte Werkzeugkiste oder ähnliches. Nur die leisen Geräusche, die von der Kiste ausgehen, das Knarzen von Holzdielen und das Quiet-schen einer schlecht geölten Tür, lassen uns mißtrauisch werden. Entdeckt man aber die miniaturisierte Falltüre an der Oberseite der Kiste, öffnet diese und blickt schließlich eine

schmale, steile Treppe hinab, ist man bereits in das Szenario eingetaucht, das John Never für uns entworfen hat: Durch eine kleine Öffnung dringt Licht in die dunkle Kammer und wirft einen gehörnten, teuflergleichen Schatten an die Wand. Wendet man den Blick um die Lichtquelle auszumachen, so entdeckt man die Silhouette eines kleinen sitzenden Kätzchens als Verursacher des Phänomens. Einem Vexierbild ähnlich changiert John Nevers Inszenierung zwischen Gruseleffekt und Streichelreflex.

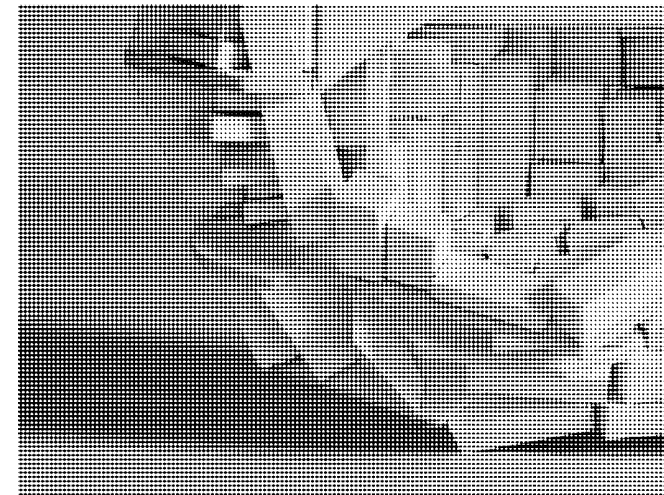
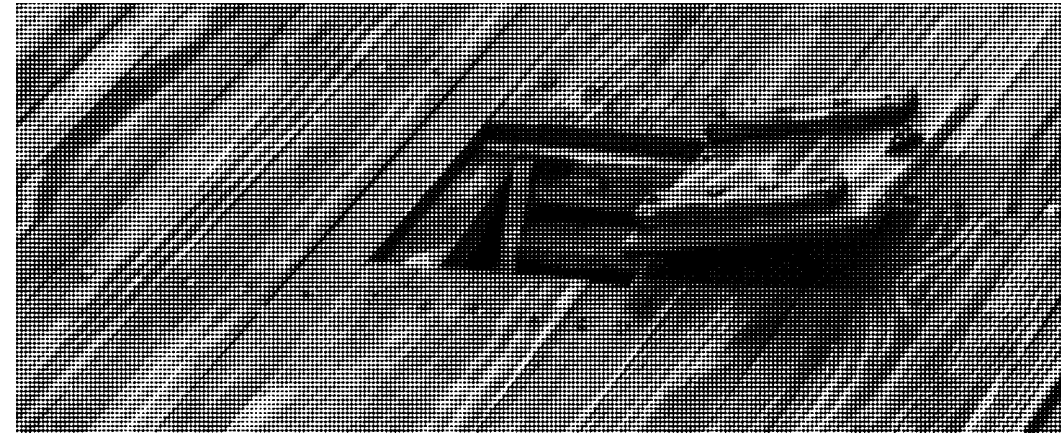
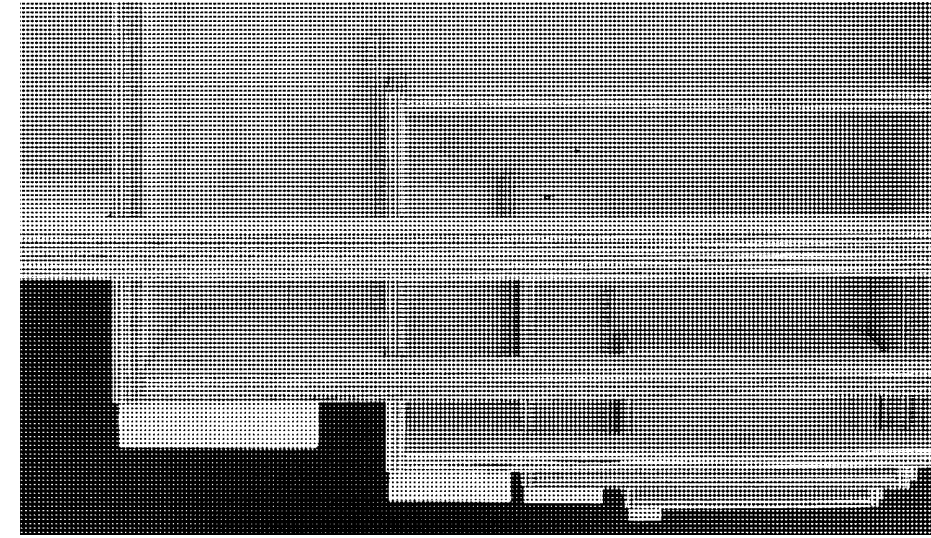
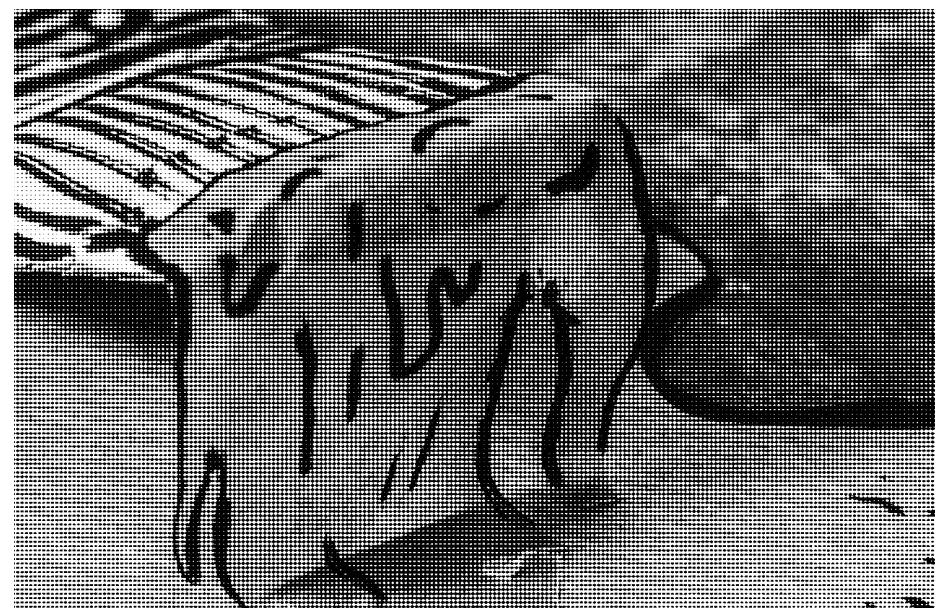
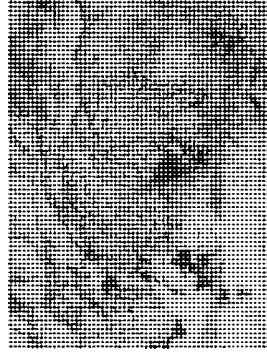


Bühnenhafte Szenarien entwirft auch Yeonhee Seo ⁵²: Ihre poetisch verdichteten Interieurs entwickelt sie zuerst in der Zeichnung und setzt diese dann in einfachen Papiermodellen um. So blicken wir einmal auf eine überbordende Menge von Kisten, Schachteln und Kartons, über- und übereinandergestapelt in einer gewölbten Regalkonstruktion, die sich so zu einem höhlenartigen Gehäuse verbindet. Oder sehen einer Reihe von Polypropylen-Monoblock-Stühlen dabei zu wie sie in konzentrischen Kreisen über einem hölzernen Podest schweben, einer Öffnung in der Decke über ihnen zustreben. Diese Szenarien, vertraut und entrückt zugleich, sind das Bühnenbild für einen Protagonisten auf dessen Auftritt wir vergebens warten. Doch auch wenn diese Bühnen von niemandem betreten werden, so sind sie doch Ausgangspunkt für Erzählungen, die unsere Wirklichkeit suggestiv erweitern.

schweben, einer Öffnung in der Decke über ihnen zustreben. Diese Szenarien, vertraut und entrückt zugleich, sind das Bühnenbild für einen Protagonisten auf dessen Auftritt wir vergebens warten. Doch auch wenn diese Bühnen von niemandem betreten werden, so sind sie doch Ausgangspunkt für Erzählungen, die unsere Wirklichkeit suggestiv erweitern.

Fotografische Bilder repräsentieren gemeinhin die Wirklichkeit indem sie behaupten: „es ist so gewesen“. Dieses, von Roland Barthes beschriebene Postulat der Fotografie unterlaufen die Bilder von Sarah Niecke ³⁶ indem sie behaupten: „so ist es jetzt“. Sie konfrontieren die Bildwirklichkeit mit einer zweiten Ebene, der physikalisch-chemischen Realität des fotografischen Bildes. Sarah Nieckes Bilderfund zeigt eine Reihe kunsthandwerklicher Gegenstände wie Holzskulpturen, Brunnenfiguren und hölzerne Truhen, die vielleicht von einem Sammler oder Händler für Dokumentationsszwecke aufgenommen wurden. Durch jahrzehntelange Lagerung in feuchter Umgebung waren diese Fotografien einem Verwitterungsprozess ausgesetzt, der die enthaltene Bildinformation langsam erodieren ließ. Diese Prozessspuren konkurrieren mit den dargestellten Objekten, löschen sie an einer Stelle nahezu vollständig aus, und scheinen sie an einer anderen Stelle dekorativ zu umranden. Zwar ist der eigentliche „Bildgegenstand“ häufig noch zu erkennen, doch haben sich durch die chemischen Prozesse im Bildträger, durch das Ausblühen lichtempfindlicher Salze und das Anhaften anliegender Bildschichten, parallele Bildstrukturen entwickelt, die von einer anderen physikalischen Realität künden. Einer Realität, die im Wortsinne „hinter“ oder „unter“ den Bildern liegt, und die ihnen auf diese Weise eine neue Form von Authentizität verleiht. Während die abgebildeten Gegenstände lediglich Stellvertreter für einen realen Gegenstand (an einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit) sein können, sind diese fotochemischen Phänomene tatsächliche und gegenwärtige Zeugnisse einer physischen Bildwirklichkeit.

Das Potential der Fotografie, unterschiedliche Wirklichkeitsebenen aufeinandertreffen zu lassen und auf einer Bildebene zu integrieren, nutzt auch Ulrich Klausenitzer ⁴⁰, er tut dies jedoch unter völlig anderen Vorzeichen: Klausenitzer interveniert in alltägliche Situationen, denen wir in ihrer Beiläufigkeit oft keine weitere Aufmerksamkeit widmen. Aus braunem Papier und Klebeband konstruiert er simple Alltagsgegenstände wie eine umgekippte Flasche oder einen achtlos abgelegten Pinsel. Dabei belegt er die papierende Haut dieser Gegenstände mit einfachen, plakativen Lineaturen als wären sie einem Comic entsprungen. Dem kurzen Moment des (vermeintlichen) Erkennens folgt gleich darauf die Erkenntnis, einer Täuschung aufgesessen zu sein. Klausenitzers Objekte sind keine Modelle, sondern vielmehr Attrappen mit denen er gewohnte Wahrnehmungsmuster irritiert. Seine Komplizen bei dieser Unterwanderung des Alltags sind eine handvoll skurriler Comic-Charaktere die als Staffagefiguren seine Szenarien bevölkern und ihm auch schon einmal bei einem Kaffeekränzchen Gesellschaft leisten.



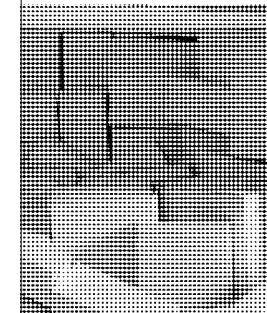
Maribel Spaniers ⁴⁴ Schubladenobjekt balanciert zwischen der modellhaften Rekonstruktion eines Objektes und einem funktionalen Möbel. Ein hölzerner Korpus, etwa in der Größe einer flachen Kommode umschließt eine Schublade, die in ihren Abmessungen eine proportional verkleinerte Replik des Gehäuses darstellt. In diese Schublade ist nach dem selben Prinzip eine weitere Schublade eingepaßt. In dieser noch eine, und in jener noch eine weitere. Dieses Prinzip der fortschreitenden Miniaturisierung lässt an eine russische Matrjoschkapuppe denken, bei der jede Puppe noch eine weitere, kleinere enthält. Spanier entwickelt nach dieser Methode

ein funktionales Organisationsprinzip nach dem Utensilien unterschiedlichster Größe und Funktion in einem Möbel aufbewahrt werden können. Sie entwirft dabei zugleich – viel grundsätzlicher – die Fragestellung nach Wirklichkeit und Nachahmung, nach Original und Replik.

John Nevers ⁴⁸ dunkel patinierte hölzerne Kiste halten wir auf den ersten Blick vielleicht für eine selbst gezimmerte Werkzeugkiste oder ähnliches. Nur die leisen Geräusche, die von der Kiste ausgehen, das Knarzen von Holzdielen und das Quietschen einer schlecht geölten Tür, lassen uns mißtrauisch werden. Entdeckt man aber die miniaturisierte Falltüre an der Oberseite der Kiste, öffnet diese und blickt schließlich eine

schmale, steile Treppe hinab, ist man bereits in das Szenario eingetaucht, das John Never für uns entworfen hat: Durch eine kleine Öffnung dringt Licht in die dunkle Kammer und wirft einen gehörnten, teuflischen Schatten an die Wand. Wendet man den Blick um die Lichtquelle auszumachen, so entdeckt man die Silhouette eines kleinen sitzenden Kätzchens als Verursacher des Phänomens. Einem Vexierbild ähnlich changiert John Nevers Inszenierung zwischen Gruseffekt und Streichelreflex.

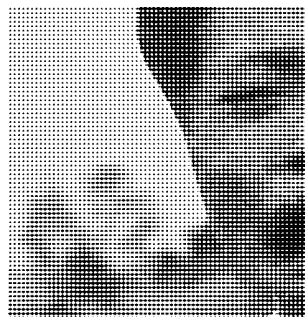
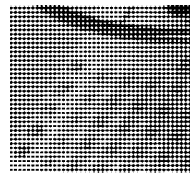
Bühnenhafte Szenarien entwirft auch Yeonhee Seo ⁵²: Ihre poetisch verdichteten Interieurs entwickelt sie zuerst in der Zeichnung und setzt diese dann in einfachen Papiermodellen um. So blicken wir einmal auf eine überbordende Menge von Kisten, Schachteln und Kartons, über- und übereinandergestapelt in einer gewölbten Regalkonstruktion, die sich so zu einem höhlenartigen Gehäuse verbindet. Oder sehen einer Reihe von Polypropylen-Monoblock-Stühlen dabei zu wie sie in konzentrischen Kreisen über einem hölzernen Podest schweben, einer Öffnung in der Decke über ihnen zustreben. Diese Szenarien, vertraut und entrückt zugleich, sind das Bühnenbild für einen Protagonisten auf dessen Auftritt wir vergebens warten. Doch auch wenn diese Bühnen von niemandem betreten werden, so sind sie doch Ausgangspunkt für Erzählungen, die unsere Wirklichkeit suggestiv erweitern.



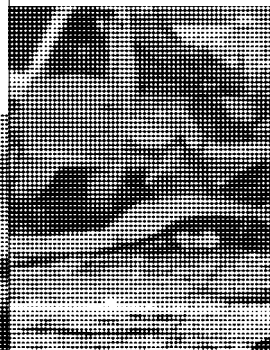
Xiaofei Qian ⁵⁶ entwickelt Produktskizzen für unser alltägliches Wohnumfeld. Ihre Prototypen, die allesamt auf dem Einplatinencomputer Raspberry Pi basieren, beleben und beseelen dieses Umfeld, indem sie einfache Alltagsgegenstände zu einem personalisierten Gegenüber werden lassen: Der elektronisch manipulierte Wäschekorb meckert wenn er mit alter Wäsche überzuquellen droht, die Dose mit Süßigkeiten buzzert alarmiert, wenn sie in zu kurzer Zeit zum wiederholten Mal geöffnet wird, der Aschenbecher hustet vorwurfsvoll beim Ausdrücken einer Zigarette, und die Trainingshantel gibt anfeuernde Rufe von sich, wenn sie nach einiger Zeit weniger kraftvoll bewegt wird. Xiaofei Qian entwirft mit diesen Ideenskizzen eine parallele Welt der Dinge, in der Gegenstände mit einem mal zu moralisierenden Instanzen erhoben sind und beginnen, erzieherisch auf uns einzuwirken.

Sascha Hermann ⁶⁰ nutzt für seinen Beitrag eine Technik wie sie uns aus manchen Kinderbüchern vertraut ist. Bei Pop-up Büchern entfalten sich beim Aufschlagen der Seiten kleine gefaltete Papierelemente zu einem räumlichen Szenario. Doch sehen wir hier keine Ritterburgen oder Märchenbilder, sondern Hermann läßt vor unseren Augen Szenen entstehen, die sich als Schlaglichter in unser kollektives Bildgedächtnis eingepreßt haben. Dabei fokussiert er auf Schlüsselmomente der jüngeren US-amerikanischen Geschichte, die allesamt von einschneidenden Gewalterfahrungen geprägt sind, wie etwa das Attentat auf Martin Luther King, den Amoklauf an der Columbine High School oder den Angriff auf das World Trade Center vom 11. September 2001. Mittels kleiner Papphebel und Laschen kann in das Bildgeschehen eingegriffen werden, so daß man beispielsweise das zweite Passagierflugzeug vom 11. September immer wieder in den Südturm einschlagen lassen könnte. Diese Szenerien entwickeln einen beklemmenden, ambivalenten Reiz zwischen spielerischer Unbefangenheit und abgründigem Entsetzen.

Mit der Simulation von Gewalt befasst sich Simon Feltes ⁶⁴ auf einer ganz anderen Ebene: Das Ego-Shooter Taktik Spiel Counterstrike war seit seiner Veröffentlichung im Jahr 2000 über 10 Jahre lang eines der populärsten online-Actionspiele. In dem Spiel werden Gefechte zwischen einer Gruppe Terroristen und einer Antiterror-Einheit simuliert. Dabei finden die Kämpfe mit unterschiedlichen Missionszielen und in unterschiedlichen Szenarien statt, in denen Straßen, Wege und Gebäude realitätsnah simuliert sind. Diese computersimulierten Räume („Maps“) sind die Bühne vor deren Hintergrund das Kampfgeschehen stattfindet. Simon Feltes hat eine dieser Maps mit dem Namen



„Dust“ rekonstruiert und dabei das gewaltsame Spielgeschehen einfach ausgeblendet. Ein kleines Modell aus Pappe zeigt einen kleinen Platz in einem offensichtlich arabischen Land. Die Oberflächen des Modells sind mit einer Computergrafik belegt, die Feltes direkt aus dem Spiel entnommen hat. In akribischer Rekonstruktionsarbeit vollzieht er mit Schere und Cutter nach was Jahre zuvor eine Gruppe von Spieleentwicklern als virtuellen Raum entworfen haben. Er überträgt eine körperlose Welt, die ihrem Wesen nach ohne greifbare Oberflächen und ohne Haptik ist, in ein analoges Modell das seine händische Fertigung offen zeigt und dennoch Projektionsfläche für virtuelles Geschehen bleibt.

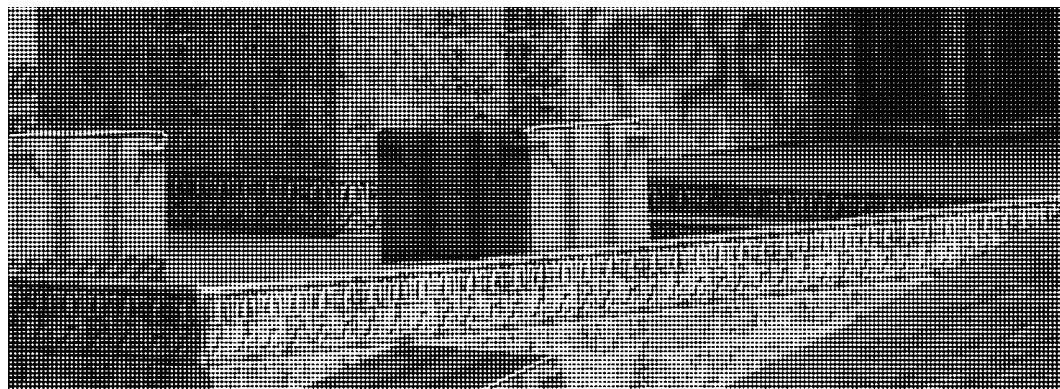
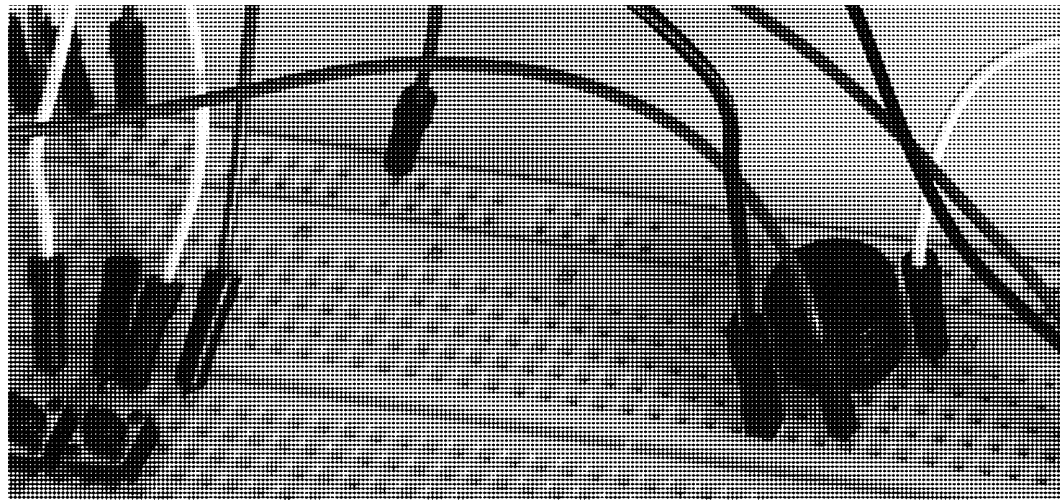


Während Simon Feltes die virtuelle Welt in unsere Lebenswirklichkeit holt indem er sie materialisiert, geht Hanna Lutz ⁶⁸ den entgegengesetzten Weg: Sie läßt Bilder vom realen Krieg in der Spieloberfläche von Counterstrike erscheinen, entrückt sie so einerseits ins Virtuelle und läßt sie uns zugleich sehr nahe kommen. Diese Bilder findet sie auf Videoportalen im Internet wo die unterschiedlichsten Beteiligten am Bürgerkrieg in Syrien Filmaufnahmen online stellen. Viele dieser Filme sind mit Action Cams aufgenommen, die der Kameramann am Kopf trägt, so daß die unruhige Kameraführung und die subjektive Kameraperspektive auf beklemmende Weise mit der Spielgrafik von Counterstrike korrespondieren. Indem Hanna Lutz dieses Filmmaterial aus dem Syrienkrieg und die Spieloberfläche von Counterstrike unmittelbar ineinander blendet entsteht ein kaum durchdringliches Geflecht von virtueller und realer Gewalt. Während wir durch die Augen eines syrischen Kämpfers direkt in das Kampfgeschehen blicken und darin agieren, bewegen sich am Rande unseres Blickfeldes unablässig die diversen Anzeigen auf der Benutzeroberfläche des Computerspiels: Die Anzahl unserer Lebenspunkte, der Zustand unserer Rüstung, Munition, Geld und verbleibende Zeit. Dabei drängt sich der Gedanke auf, daß wohl nicht wenige der zumeist jungen, männlichen Kämpfer im Syrienkrieg vor nicht allzu langer Zeit noch selbst vor einer solchen Spielkonsole gesessen haben mögen. Mit bestürzender Direktheit wird uns klar wie hart simulierte und reale Gewalt bisweilen ineinandergreifen. Die Virtualisierung von Wirklichkeit läßt Realität und Imagination, Vorbild und Abbild, Original und Kopie letztlich ununterscheidbar werden. Diese Kategorien verlieren ihre Trennschärfe und lösen sich in allgemeiner Referenzlosigkeit auf. Als letztes Unterscheidungskriterium der verdoppelten Realitäten bleibt so vielleicht nur noch der Schmerz und der Tod.

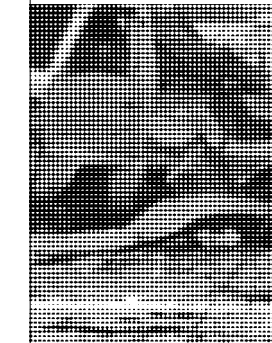
Xiaofei Qian ^[56] entwickelt Produktskizzen für unser alltägliches Wohnumfeld. Ihre Prototypen, die allesamt auf dem Einplatinencomputer Raspberry Pi basieren, beleben und beseelen dieses Umfeld, indem sie einfache Alltagsgegenstände zu einem personalisierten Gegenüber werden lassen: Der elektronisch manipulierte Wäschekorb meckert wenn er mit alter Wäsche überzuquellen droht, die Dose mit Süßigkeiten buzzert alarmiert, wenn sie in zu kurzer Zeit zum wiederholten Mal geöffnet wird, der Aschenbecher hustet vorwurfsvoll beim Ausdrücken einer Zigarette, und die Trainingshantel gibt anfeuernde Rufe von sich, wenn sie nach einiger Zeit weniger kraftvoll bewegt wird. Xiaofei Qian entwirft mit diesen Ideenskizzen eine parallele Welt der Dinge, in der Gegenstände mit einem mal zu moralisierenden Instanzen erhoben sind und beginnen, erzieherisch auf uns einzuwirken.

Sascha Hermann ^[60] nutzt für seinen Beitrag eine Technik wie sie uns aus manchen Kinderbüchern vertraut ist. Bei Pop-up Büchern entfalten sich beim Aufschlagen der Seiten kleine gefaltete Papierelemente zu einem räumlichen Szenario. Doch sehen wir hier keine Ritterburgen oder Märchenbilder, sondern Hermann läßt vor unseren Augen Szenen entstehen, die sich als Schlaglichter in unser kollektives Bildgedächtnis eingepreßt haben. Dabei fokussiert er auf Schlüsselmomente der jüngeren US-amerikanischen Geschichte, die allesamt von einschneidenden Gewalterfahrungen geprägt sind, wie etwa das Attentat auf Martin Luther King, den Amoklauf an der Columbine High School oder den Angriff auf das World Trade Center vom 11. September 2001. Mittels kleiner Papphebel und Laschen kann in das Bildgeschehen eingegriffen werden, so daß man beispielsweise das zweite Passagierflugzeug vom 11. September immer wieder in den Südturm einschlagen lassen könnte. Diese Szenarien entwickeln einen beklemmenden, ambivalenten Reiz zwischen spielerischer Unbefangenheit und abgründigem Entsetzen.

Mit der Simulation von Gewalt befasst sich Simon Feltes ^[64] auf einer ganz anderen Ebene: Das Ego-Shooter Taktik Spiel Counterstrike war seit seiner Veröffentlichung im Jahr 2000 über 10 Jahre lang eines der populärsten online-Actionspiele. In dem Spiel werden Gefechte zwischen einer Gruppe Terroristen und einer Antiterror-Einheit simuliert. Dabei finden die Kämpfe mit unterschiedlichen Missionszielen und in unterschiedlichen Szenarien statt, in denen Straßen, Wege und Gebäude realitätsnah simuliert sind. Diese computersimulierten Räume („Maps“) sind die Bühne vor deren Hintergrund das Kampfgeschehen stattfindet. Simon Feltes hat eine dieser Maps mit dem Namen



„Dust“ rekonstruiert und dabei das gewaltsame Spielgeschehen einfach ausgeblendet. Ein kleines Modell aus Pappe zeigt einen kleinen Platz in einem offensichtlich arabischen Land. Die Oberflächen des Modells sind mit einer Computergrafik belegt, die Feltes direkt aus dem Spiel entnommen hat. In akribischer Rekonstruktionsarbeit vollzieht er mit Schere und Cutter nach was Jahre zuvor eine Gruppe von Spieleentwicklern als virtuellen Raum entworfen haben. Er überträgt eine körperlose Welt, die ihrem Wesen nach ohne greifbare Oberflächen und ohne Haptik ist, in ein analoges Modell das seine händische Fertigung offen zeigt und dennoch Projektionsfläche für virtuelles Geschehen bleibt.

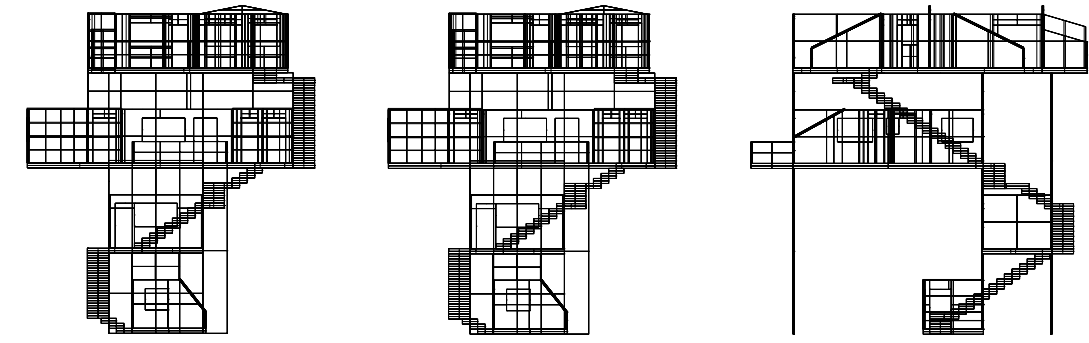
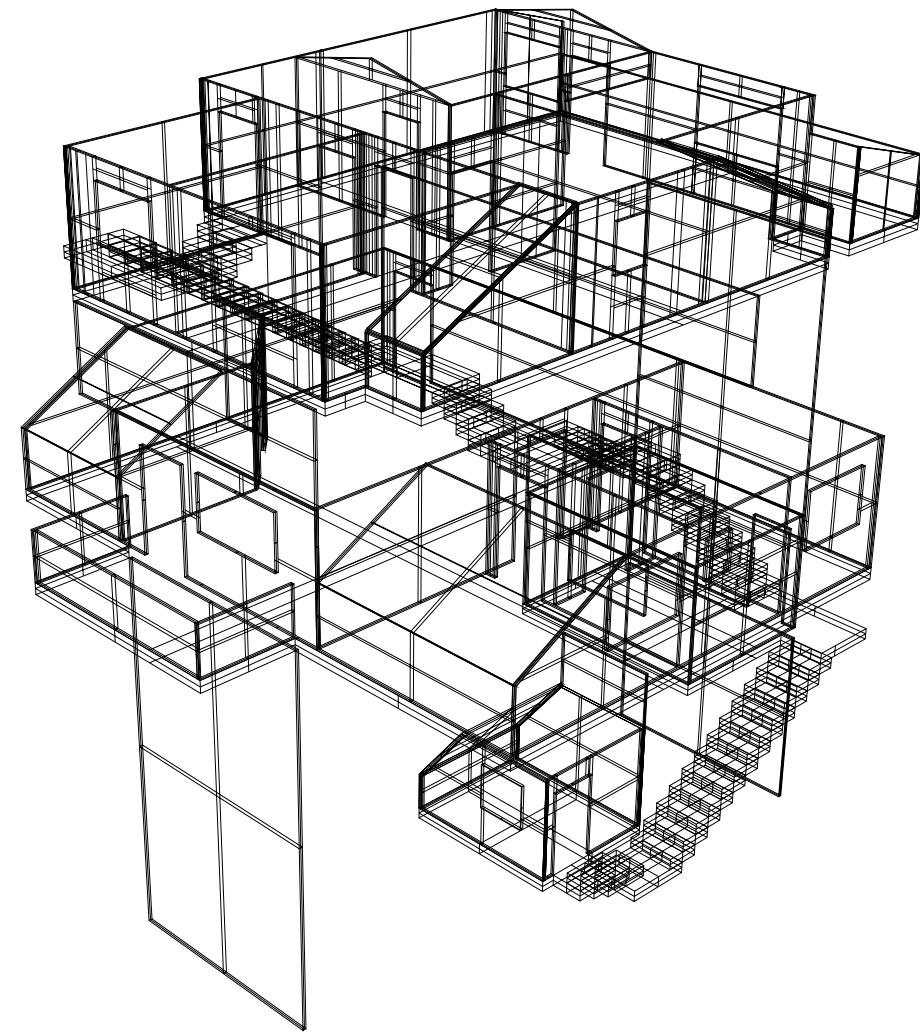


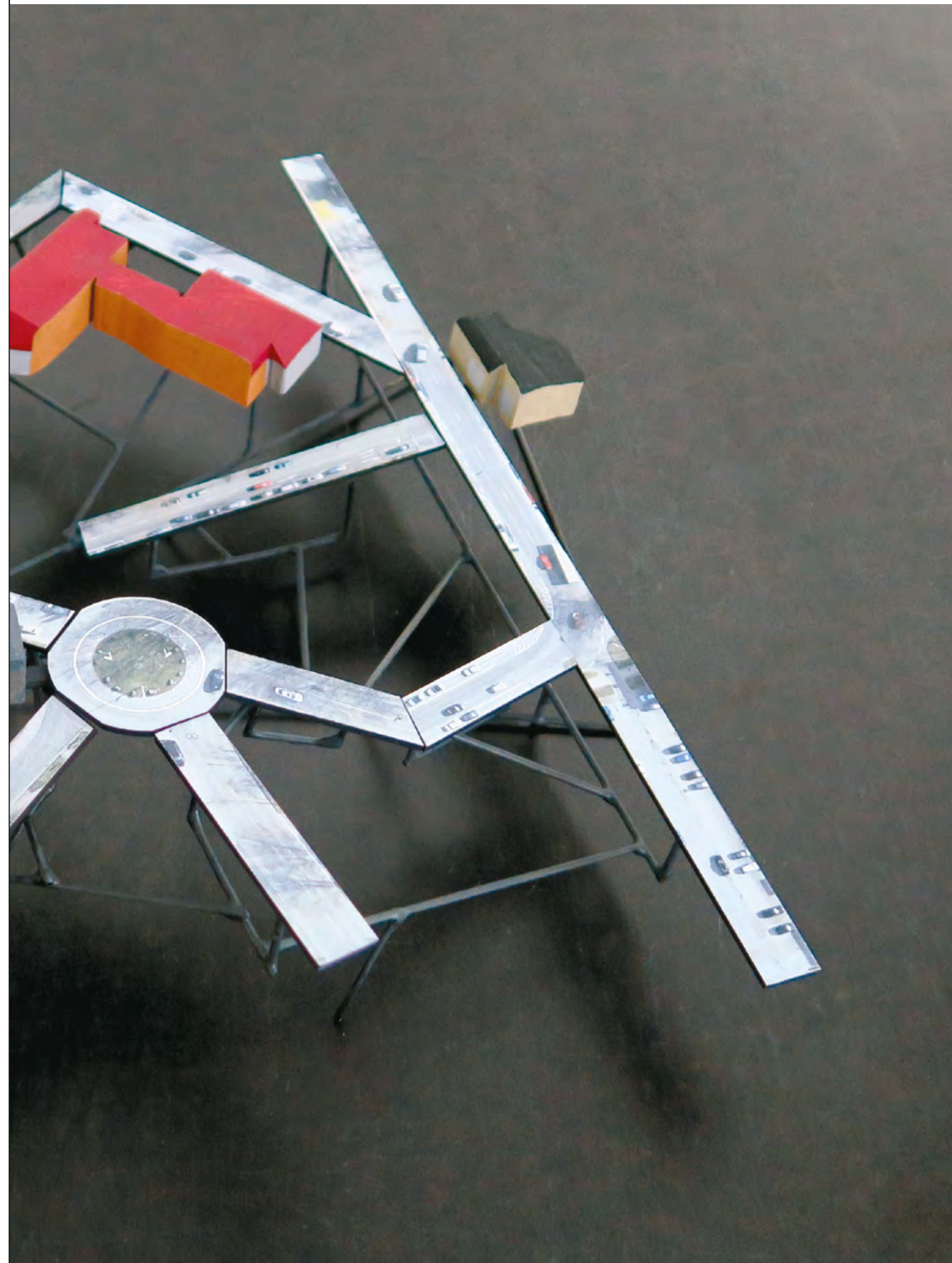
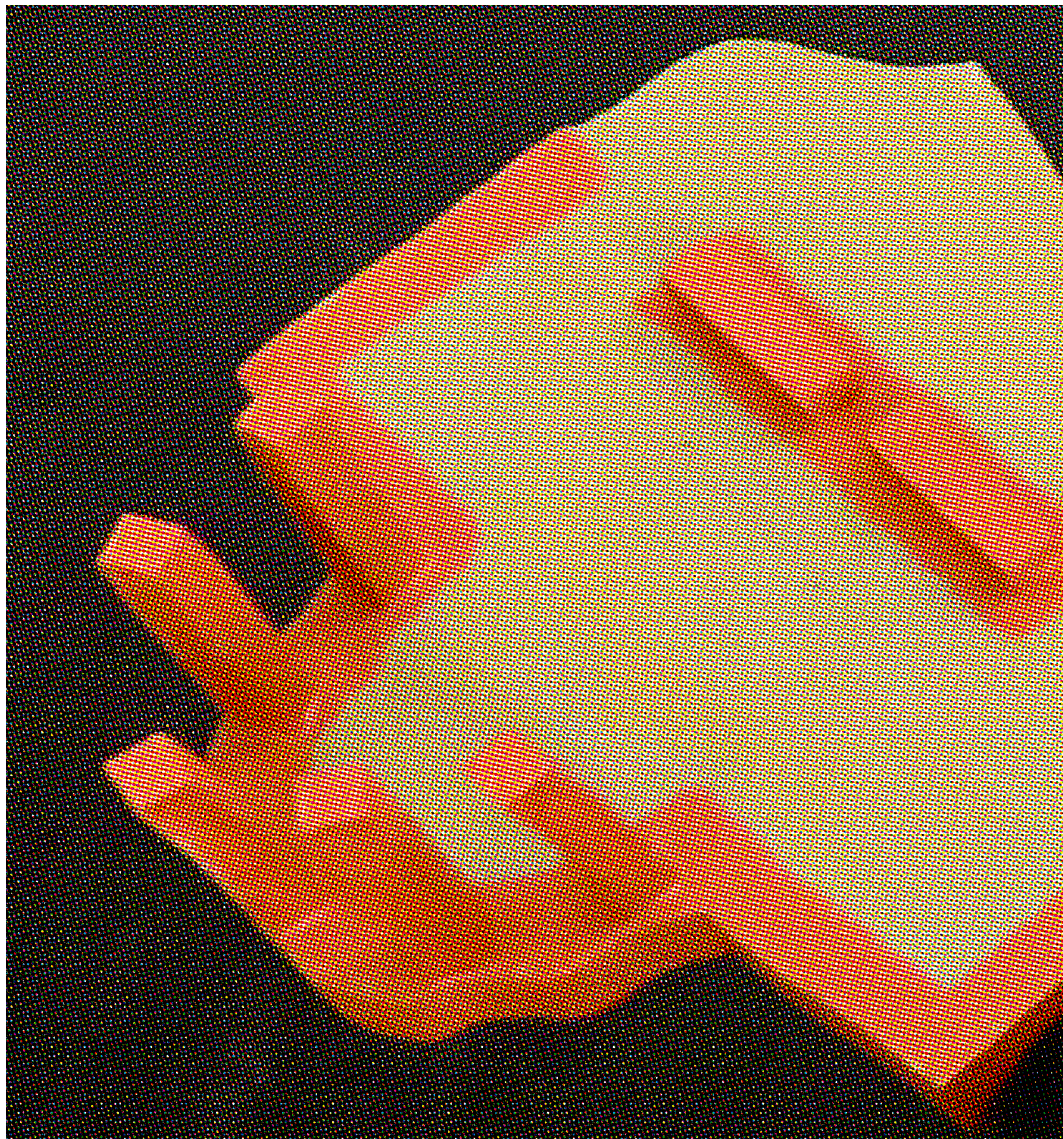
Während Simon Feltes die virtuelle Welt in unsere Lebenswirklichkeit holt indem er sie materialisiert, geht Hanna Lutz ^[68] den entgegengesetzten Weg: Sie läßt Bilder vom realen Krieg in der Spieloberfläche von Counterstrike erscheinen, entrückt sie so einerseits ins Virtuelle und läßt sie uns zugleich sehr nahe kommen. Diese Bilder findet sie auf Videoportalen im Internet wo die unterschiedlichsten Beteiligten am Bürgerkrieg in Syrien Filmaufnahmen online stellen. Viele dieser Filme sind mit Action Cams aufgenommen, die der Kameramann am Kopf trägt, so daß die unruhige Kamera-

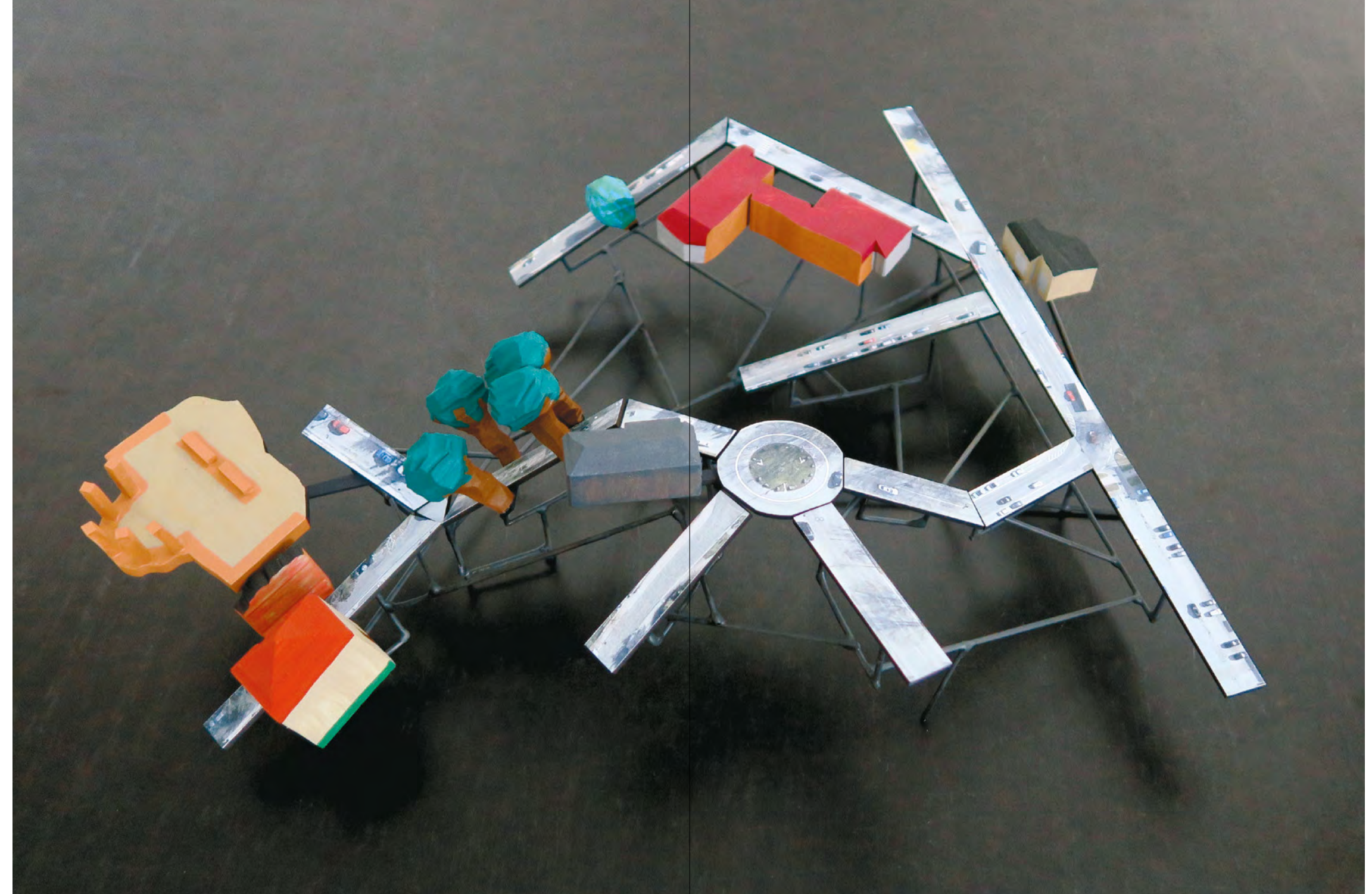
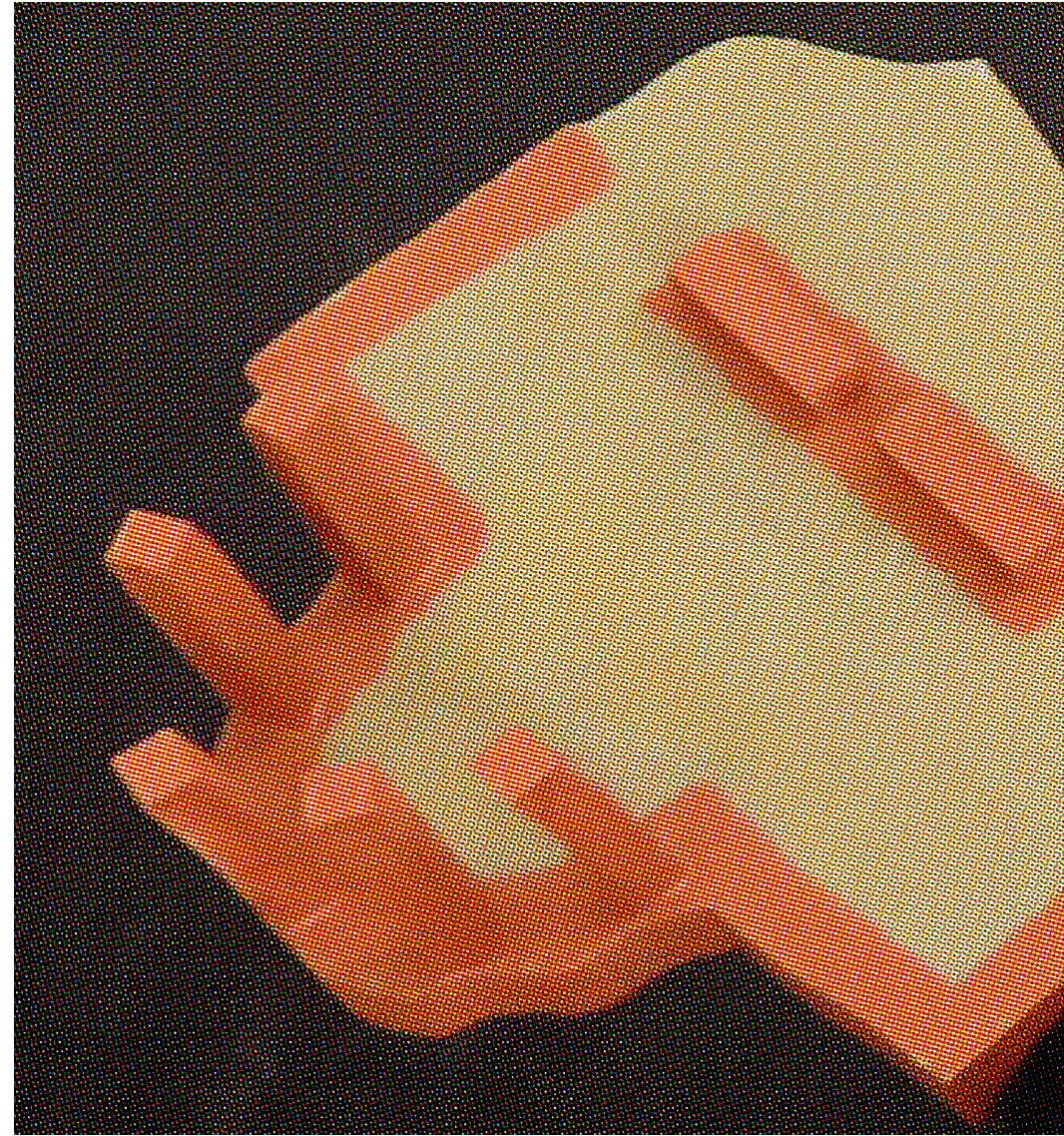
führung und die subjektive Kameraperspektive auf beklemmende Weise mit der Spielgrafik von Counterstrike korrespondieren. Indem Hanna Lutz dieses Filmmaterial aus dem Syrienkrieg und die Spieloberfläche von Counterstrike unmittelbar ineinander blendet entsteht ein kaum durchdringliches Geflecht von virtueller und realer Gewalt. Während wir durch die Augen eines syrischen Kämpfers direkt in das Kampfgeschehen blicken und darin agieren, bewegen sich am Rande unseres Blickfeldes unablässig die diversen Anzeigen auf der Benutzeroberfläche des Computerspiels: Die Anzahl unserer Lebenspunkte, der Zustand unserer Rüstung, Munition, Geld und verbleibende Zeit. Dabei drängt sich der Gedanke auf, daß wohl nicht wenige der zumeist jungen, männlichen Kämpfer im Syrienkrieg vor nicht allzu langer Zeit noch selbst vor einer solchen Spielkonsole gesessen haben mögen. Mit bestürzender Direktheit wird uns klar wie hart simulierte und reale Gewalt bisweilen ineinandergreifen. Die Virtualisierung von Wirklichkeit läßt Realität und Imagination, Vorbild und Abbild, Original und Kopie letztlich ununterscheidbar werden. Diese Kategorien verlieren ihre Trennschärfe und lösen sich in allgemeiner Referenzlosigkeit auf. Als letztes Unterscheidungskriterium der verdoppelten Realitäten bleibt so vielleicht nur noch der Schmerz und der Tod.



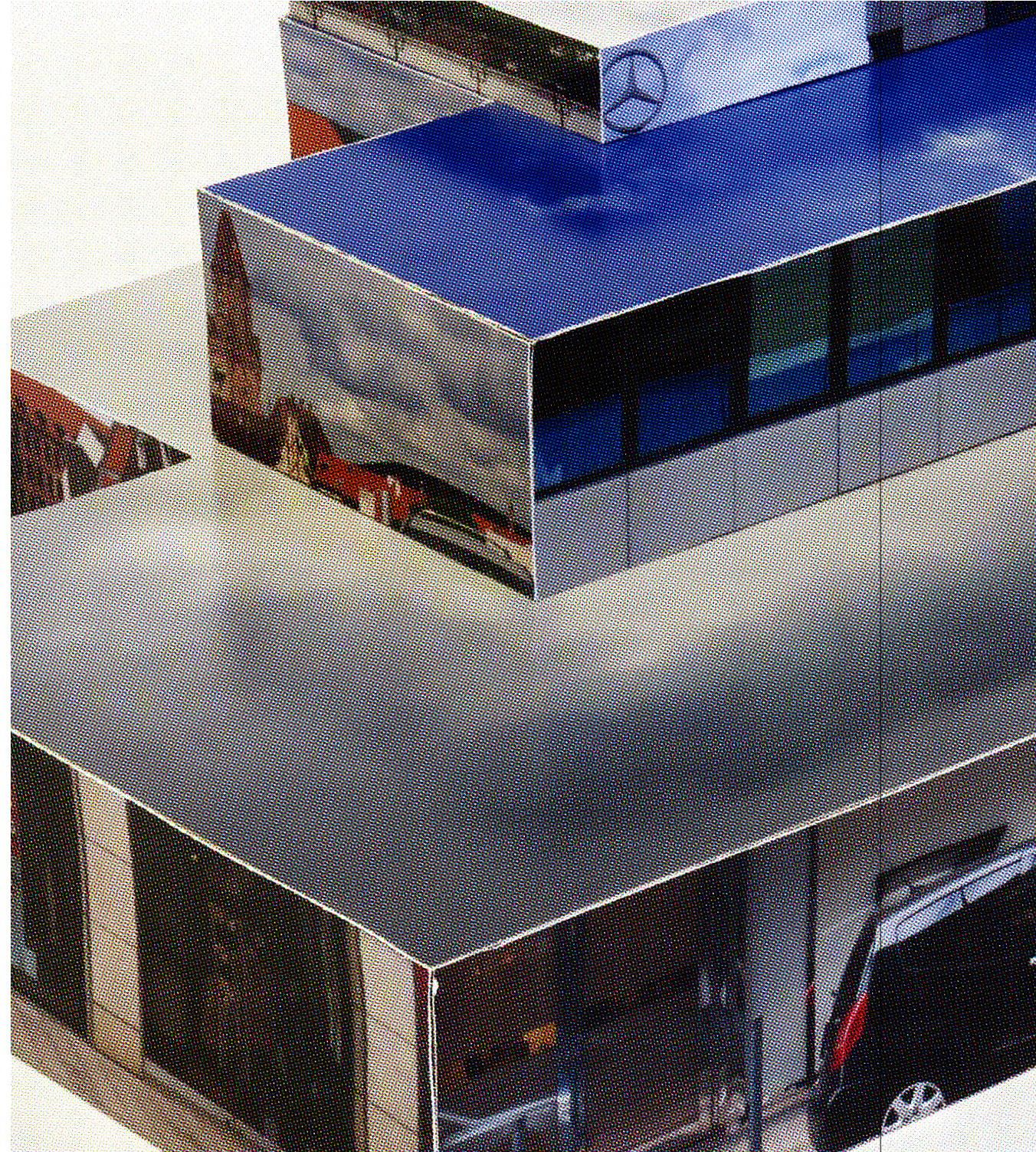




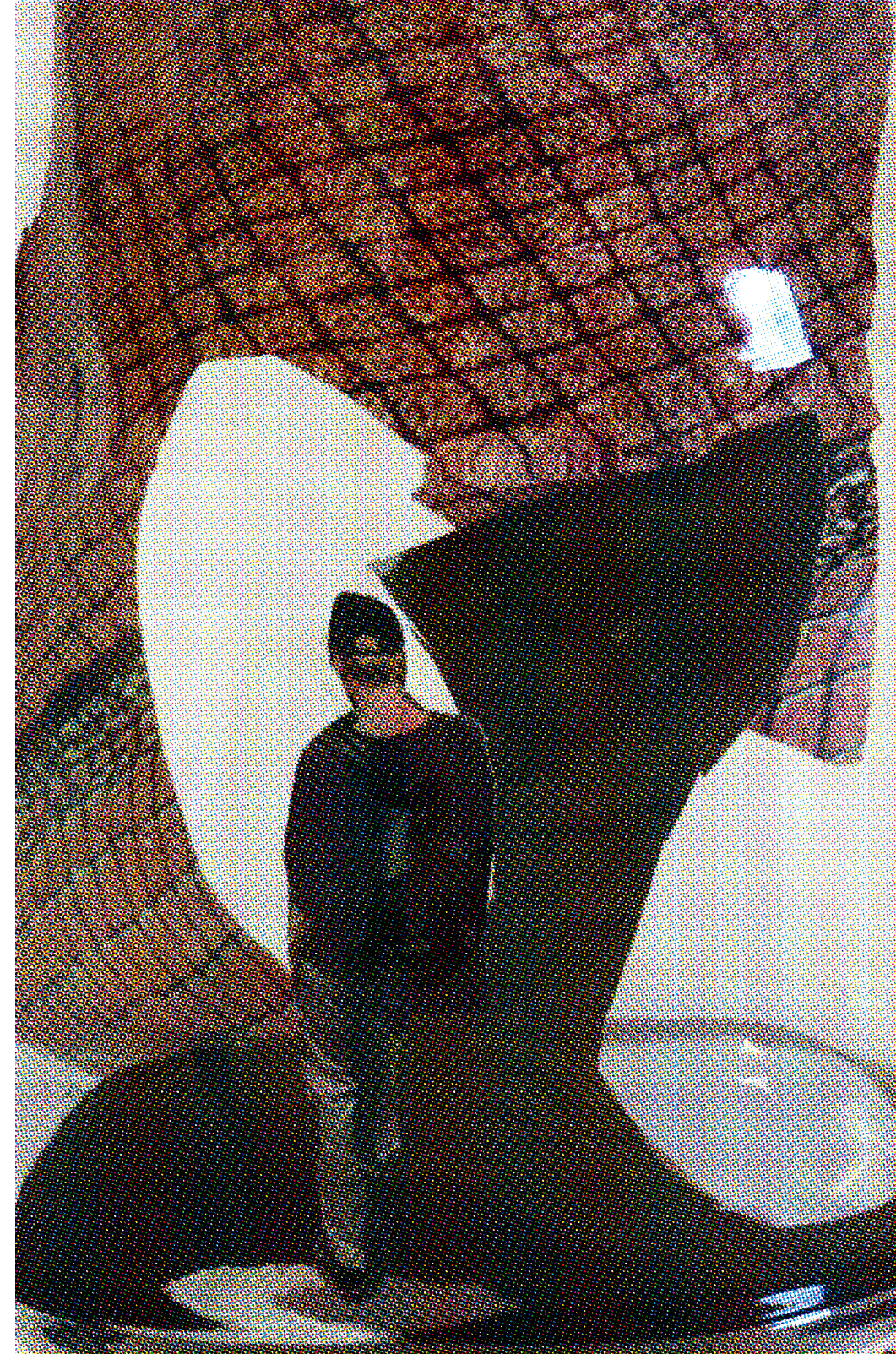










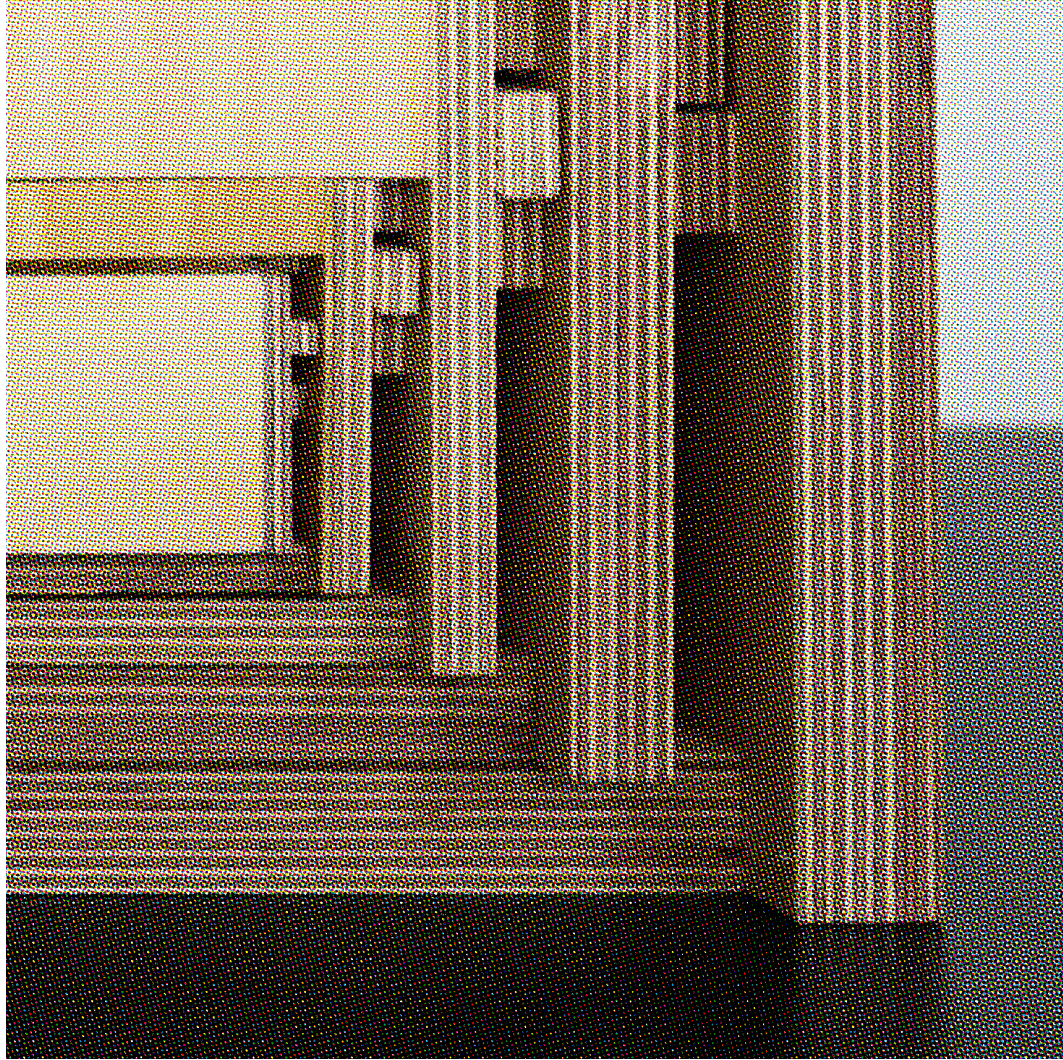


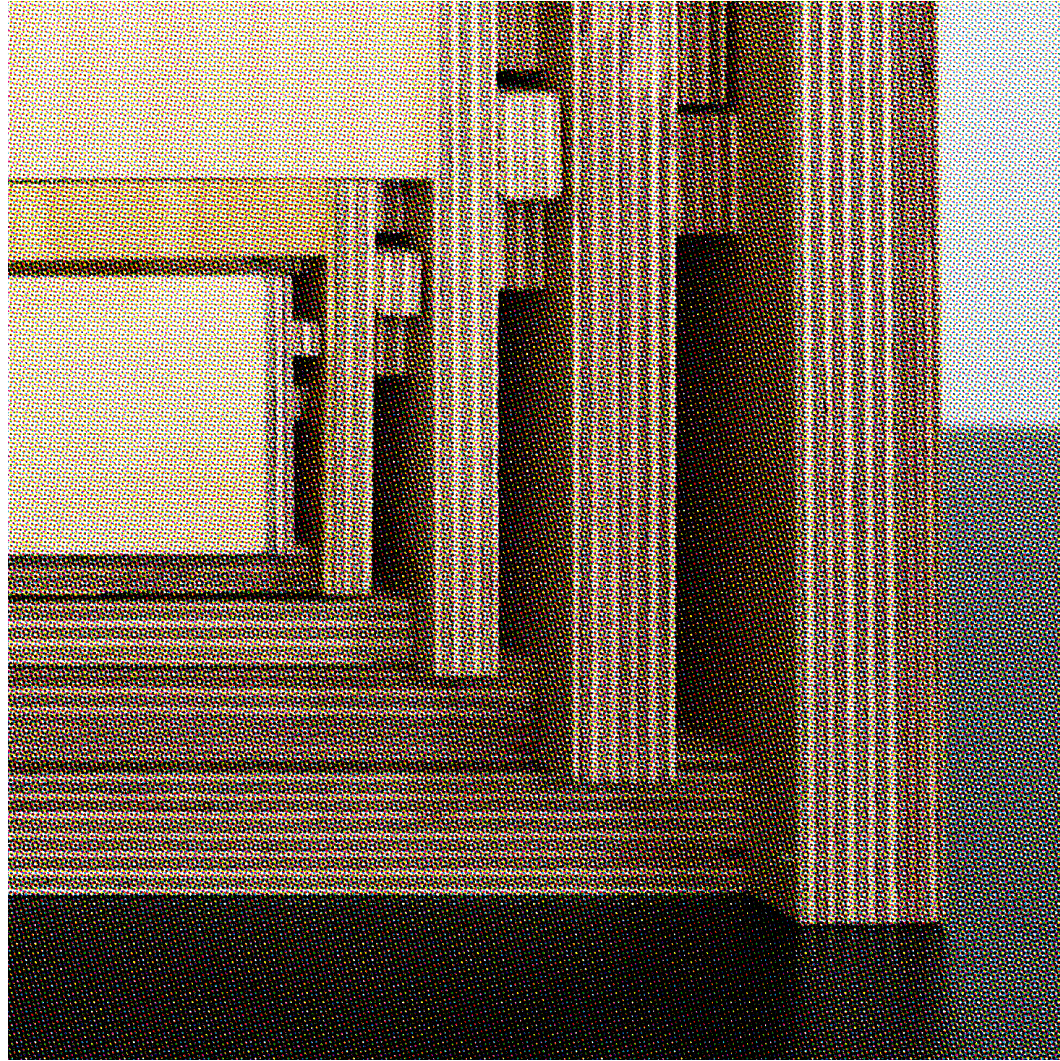




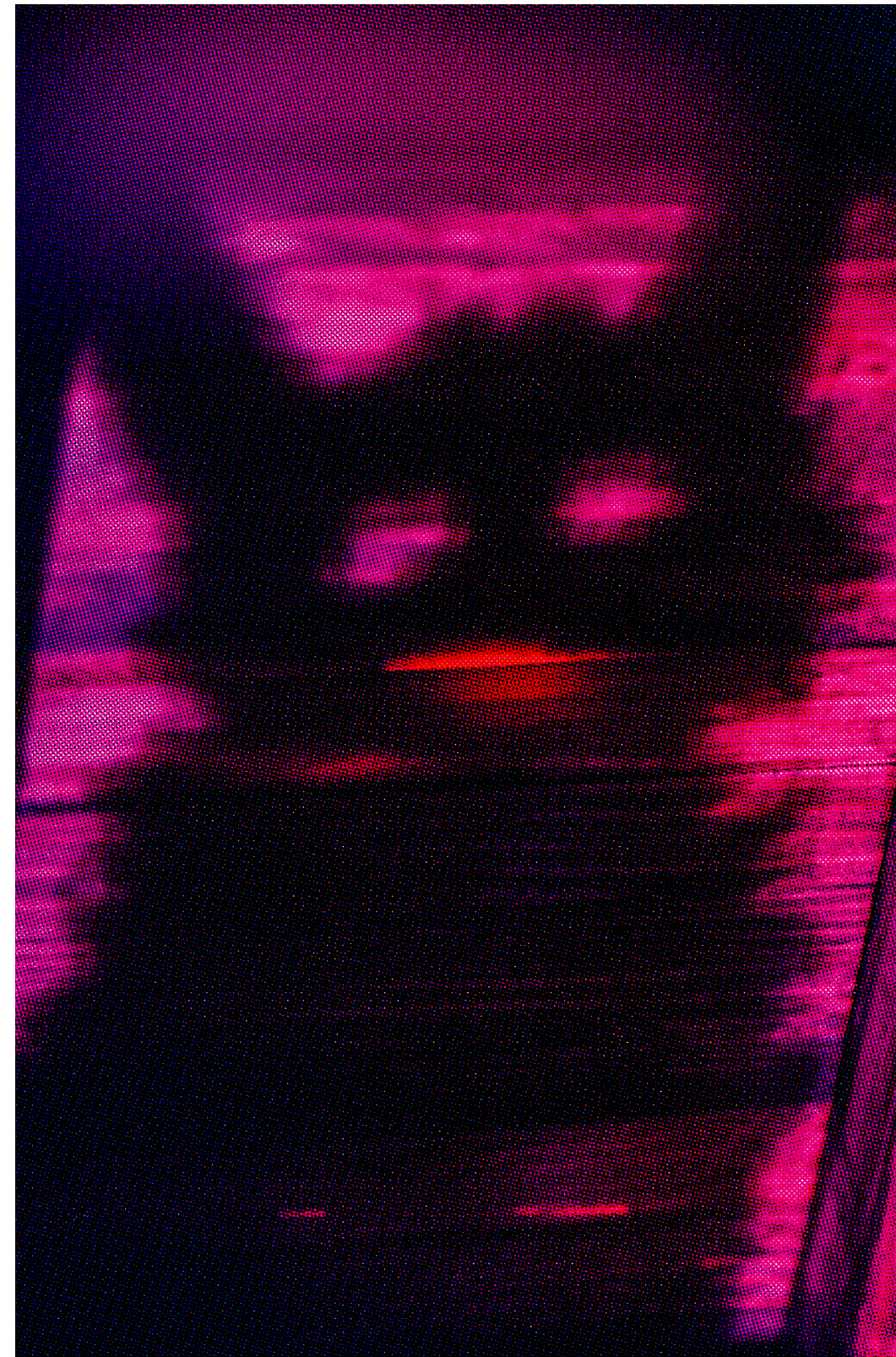




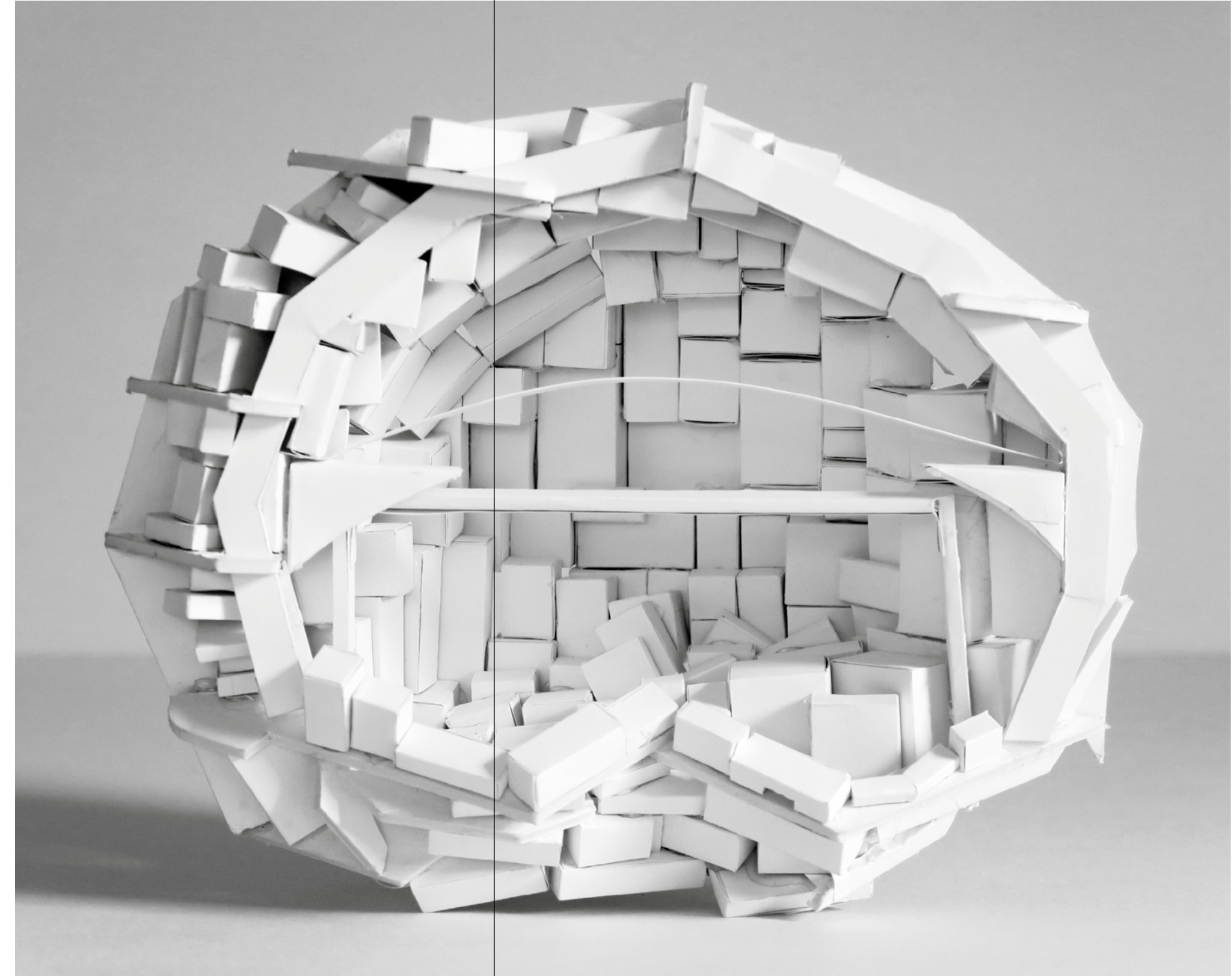
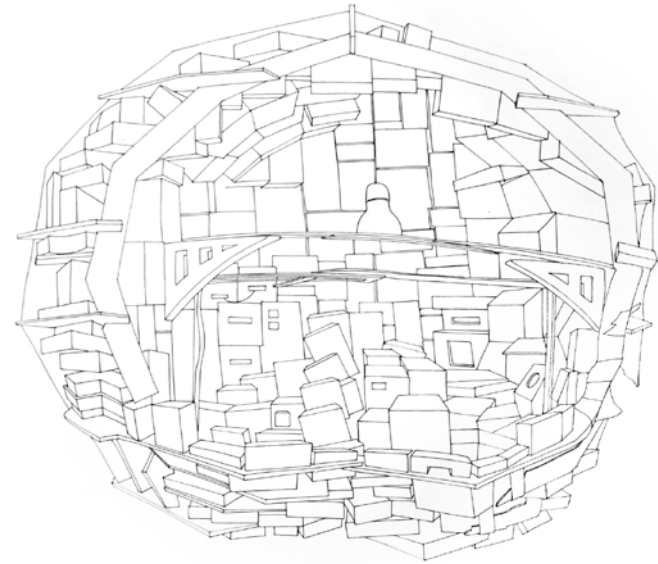


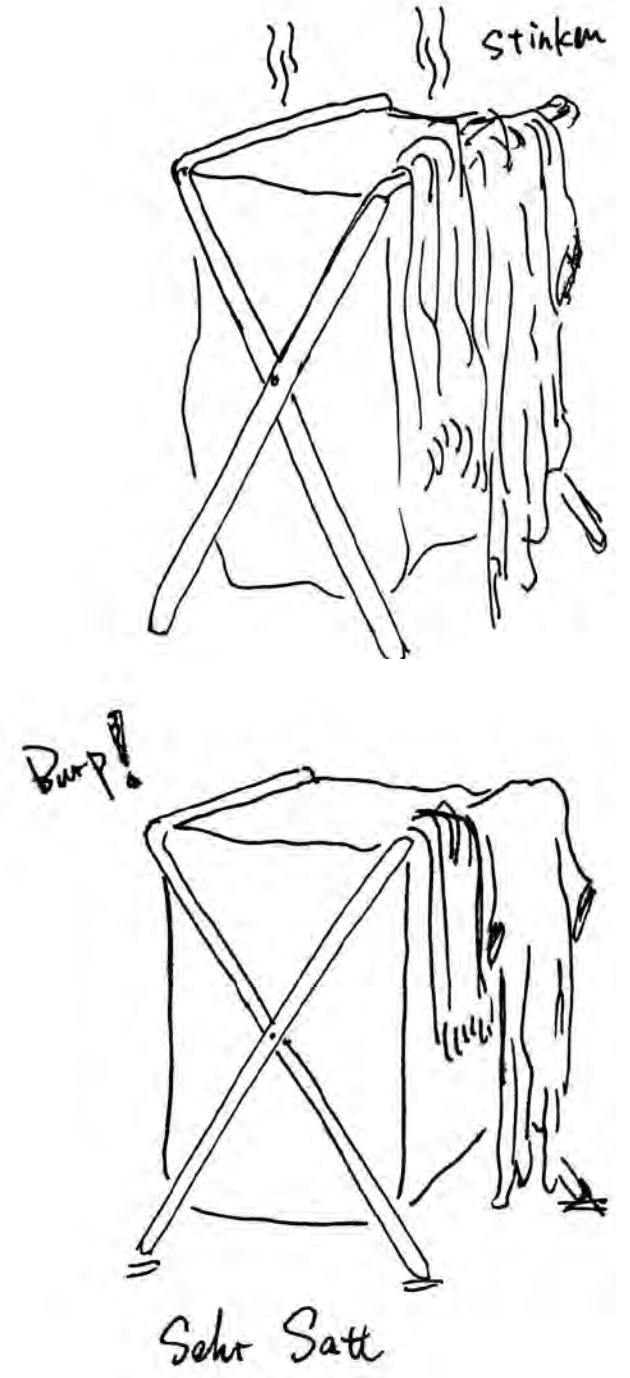
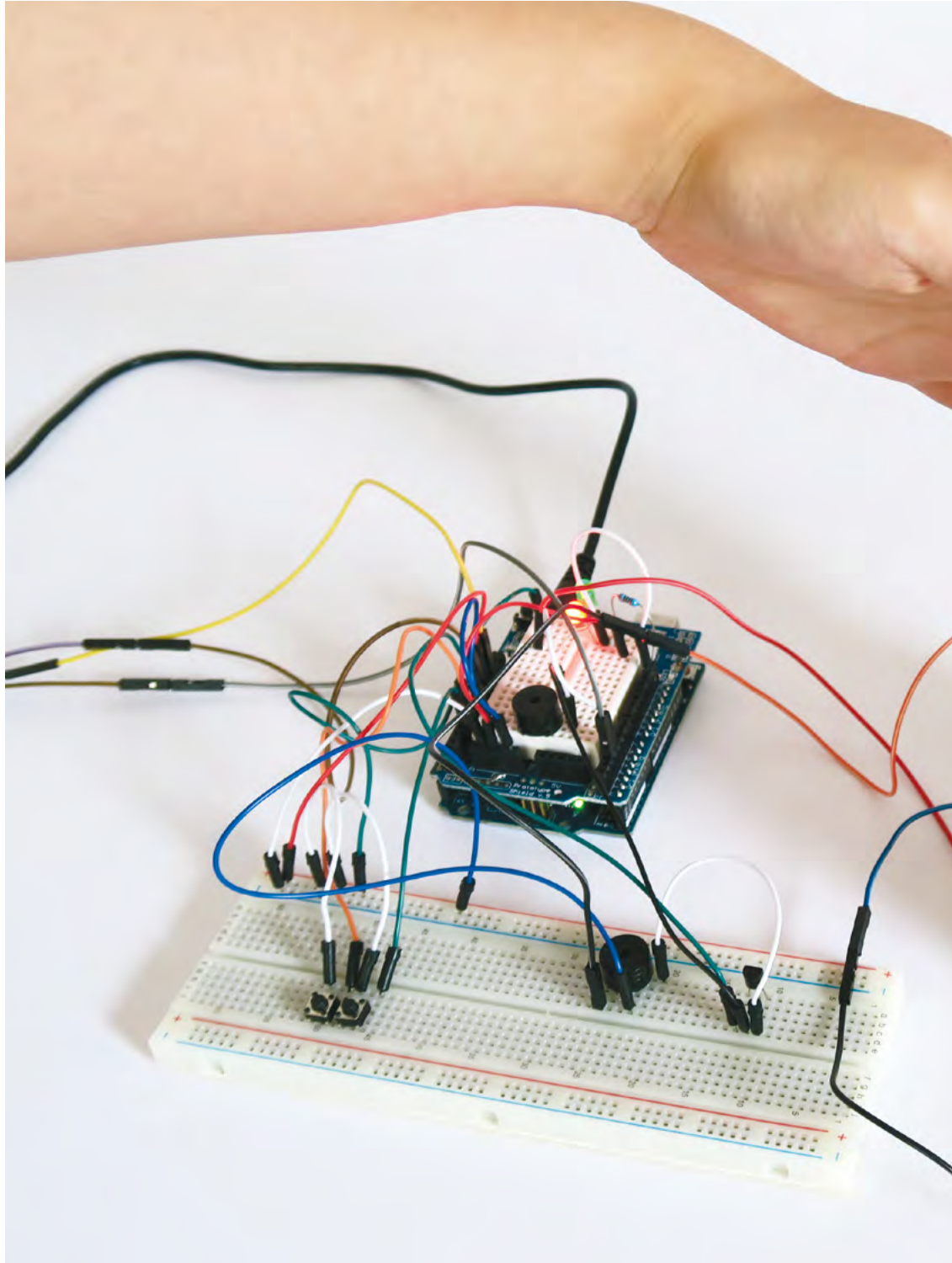


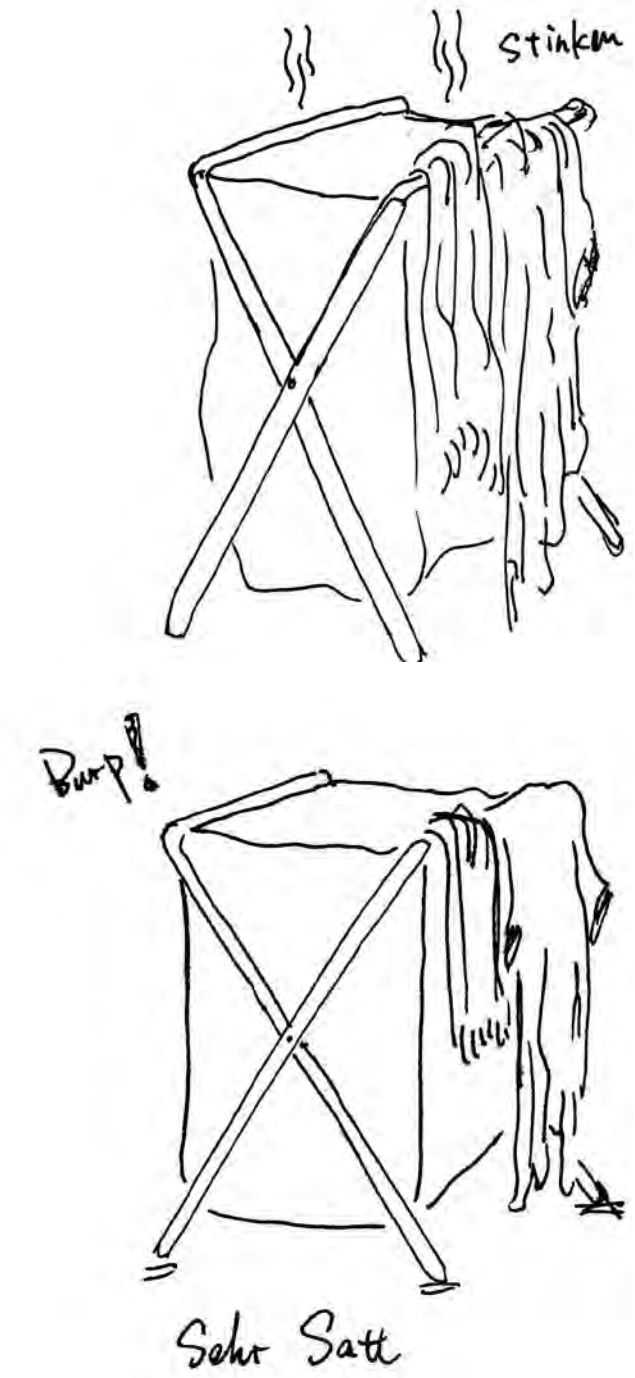
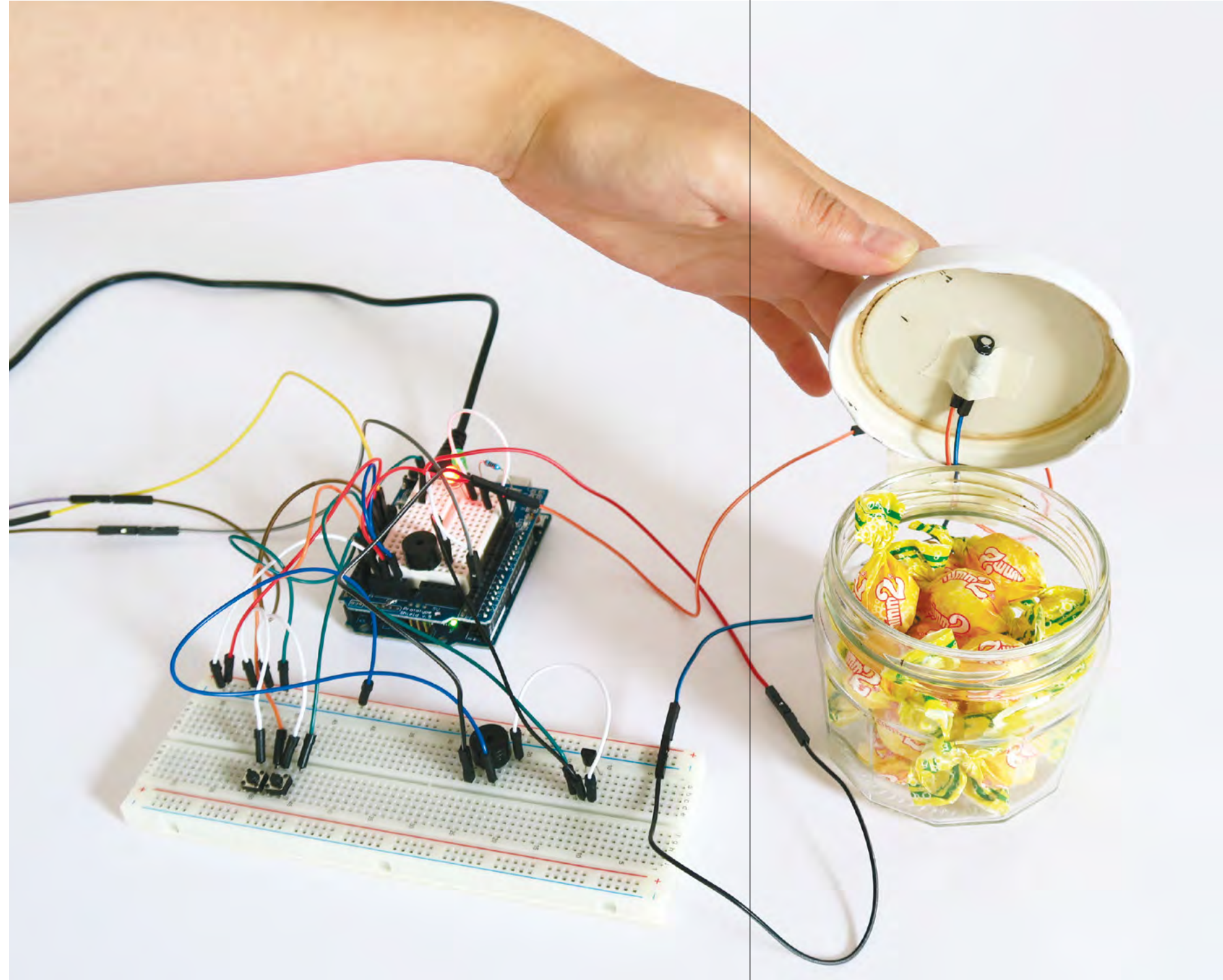




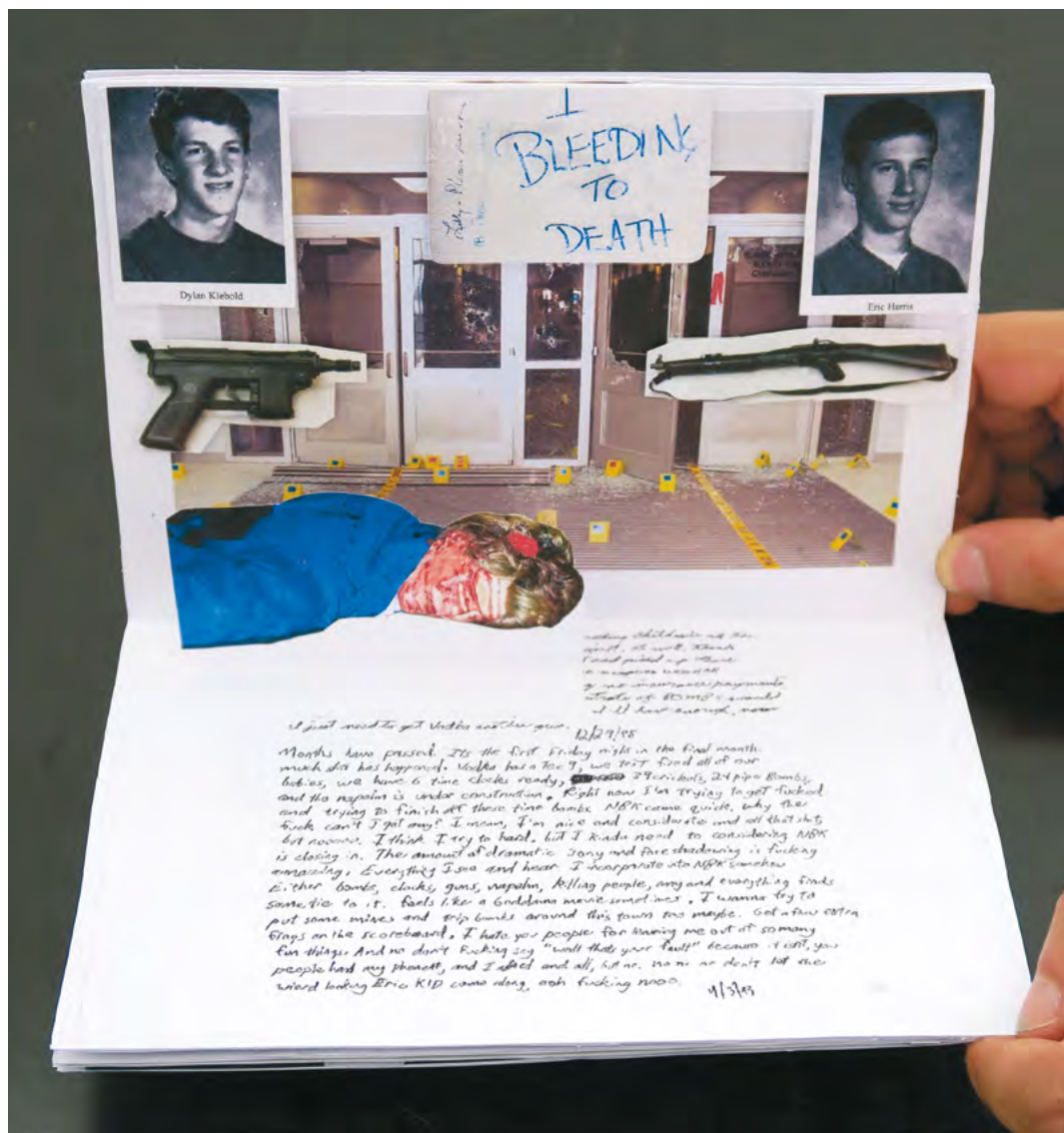
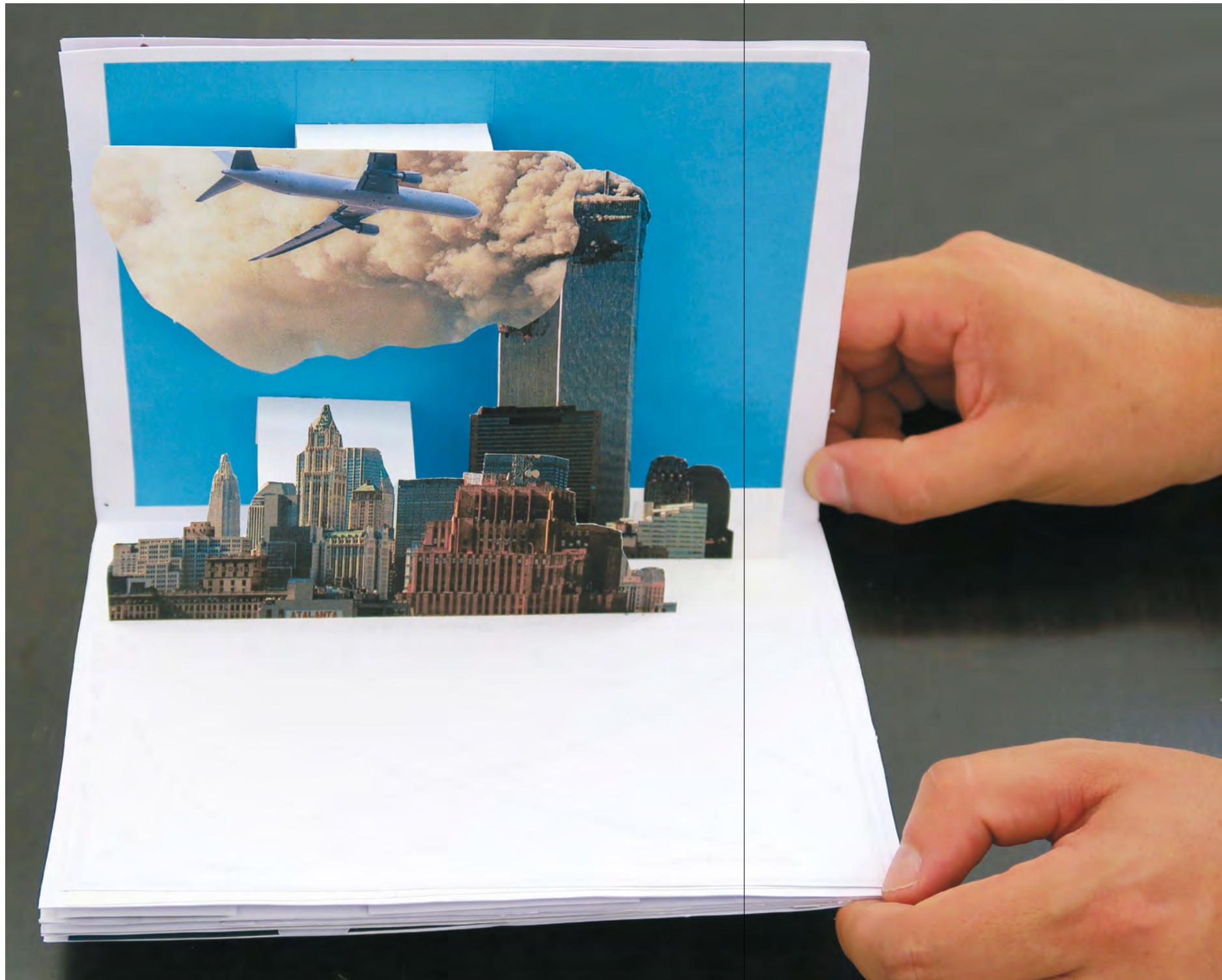




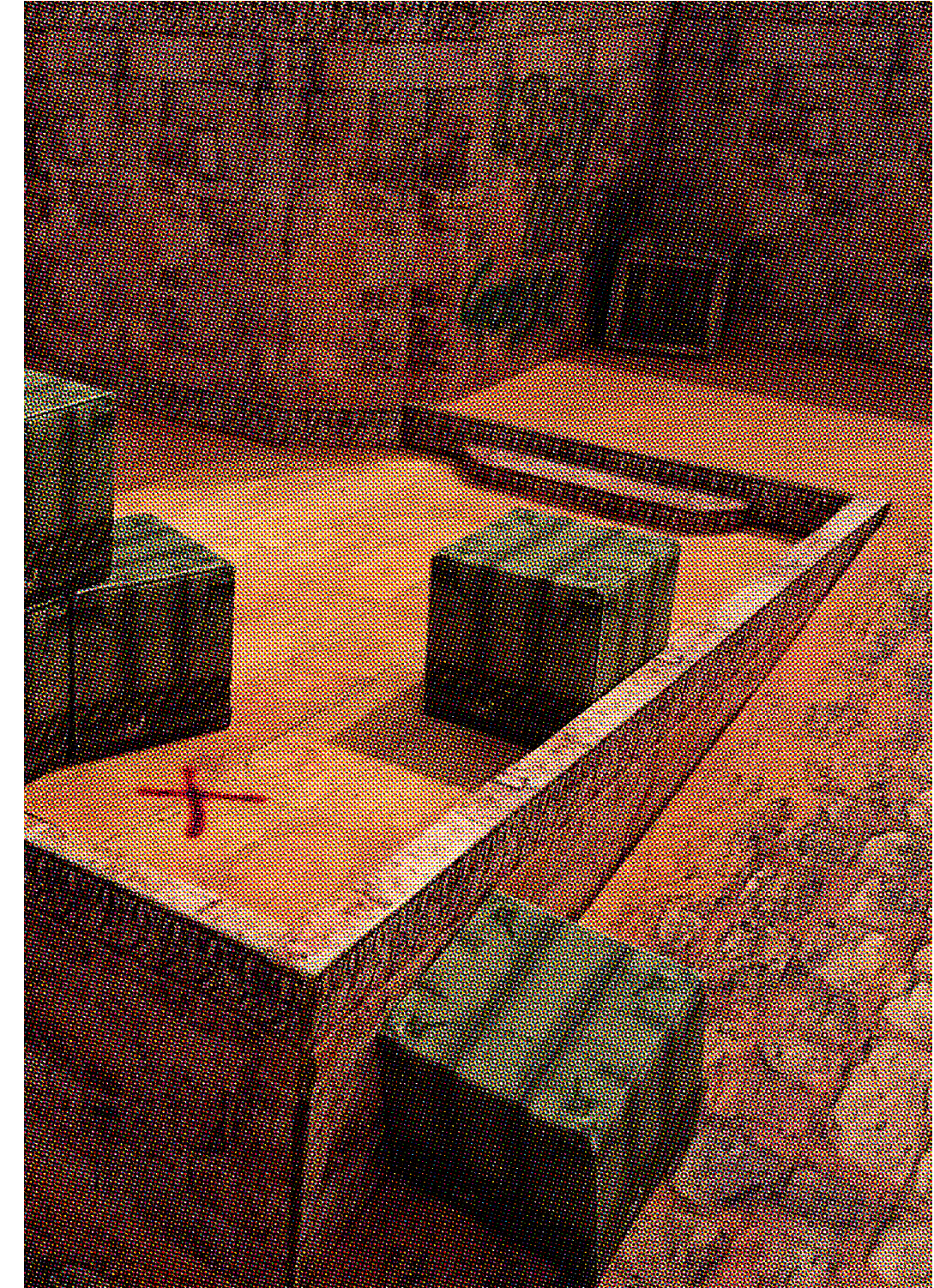
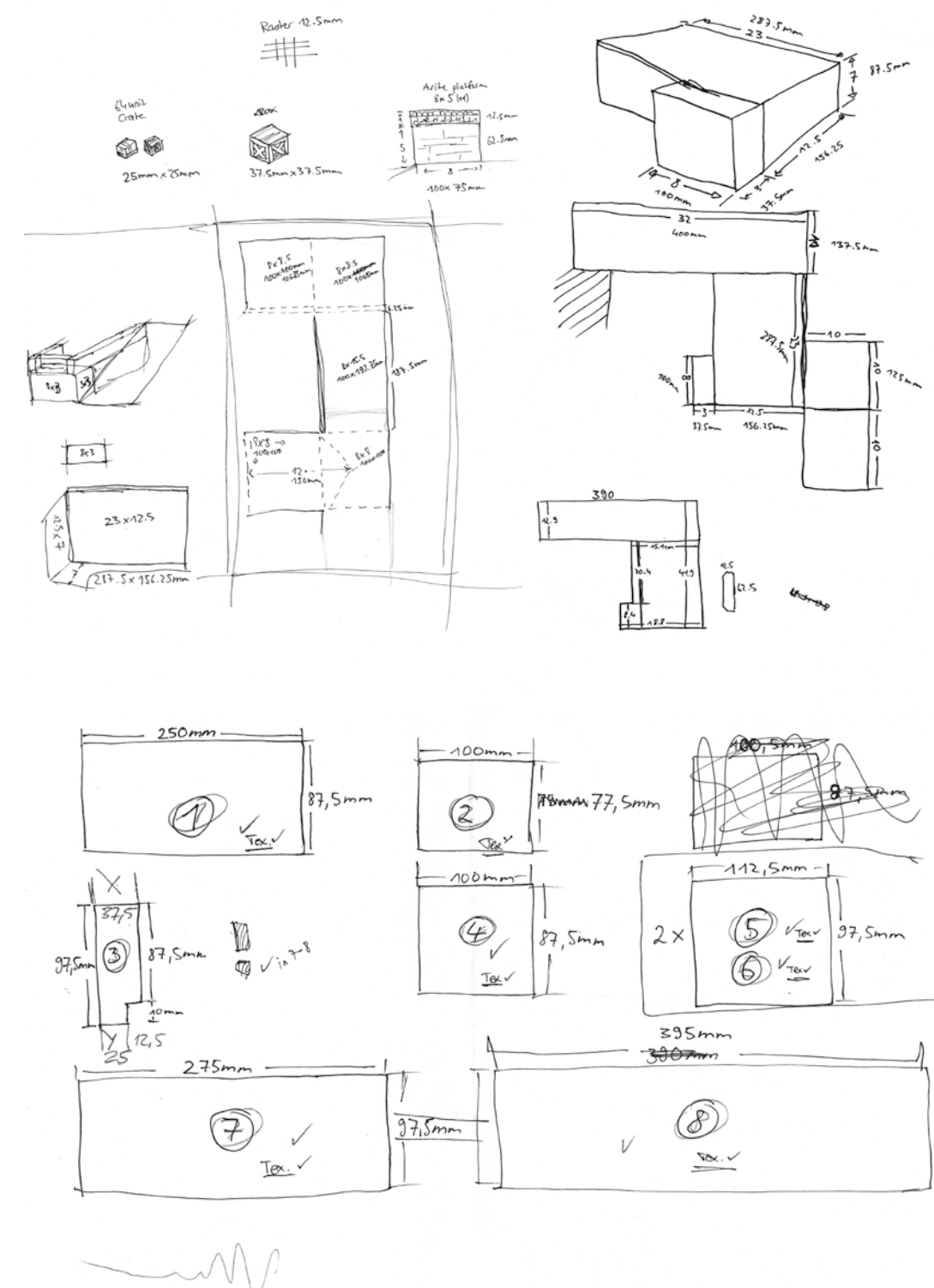
















1 David Ribeiro
Produktdesign

8

20 21 22 23

6 Ullrich Klausenitzer
Kunsterziehung

12

40 41 42 43

11 Sascha Hermann
Produktdesign

16

60 61 62 63

2 Thorsten Müller
Produktdesign

8

24 25 26 27

7 Maribel Spanier
Produktdesign

15

44 45 46 47

12 Simon Feltes
Kommunikationsdesign

16

64 65 66 67

3 Tobias Gabriel
Kunsterziehung

11

28 29 30 31

8 John Never
Media Art and Design

15

48 49 50 51

13 Hanna Lutz
Media Art and Design

19

68 69 70 71

4 Sophie Lessure
Kommunikationsdesign

11

32 33 34 35

9 Yeonhee Seo
Freie Kunst

15

52 53 54 55

5 Sarah Nieke
Freie Kunst

12

36 37 38 39

10 Xiaofei Qian
Produktdesign

16

56 57 58 59

1 David Ribeiro
Produktdesign

8

20 21 22 23

6 Ullrich Klausenitzer
Kunsterziehung

12

40 41 42 43

11 Sascha Hermann
Produktdesign

16

60 61 62 63

2 Thorsten Müller
Produktdesign

8

24 25 26 27

7 Maribel Spanier
Produktdesign

15

44 45 46 47

12 Simon Feltes
Kommunikationsdesign

16

64 65 66 67

3 Tobias Gabriel
Kunsterziehung

11

28 29 30 31

8 John Never
Media Art and Design

15

48 49 50 51

13 Hanna Lutz
Media Art and Design

19

68 69 70 71

4 Sophie Lessure
Kommunikationsdesign

11

32 33 34 35

9 Yeonhee Seo
Freie Kunst

15

52 53 54 55

5 Sarah Nieke
Freie Kunst

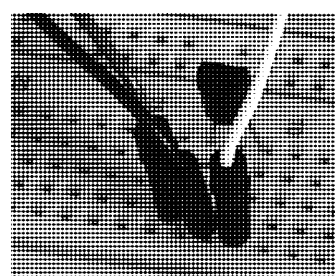
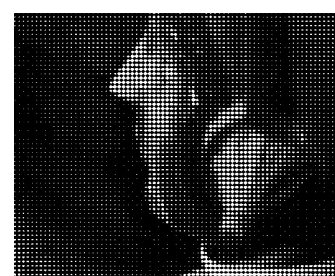
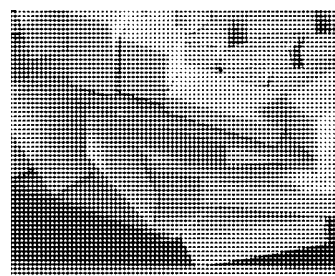
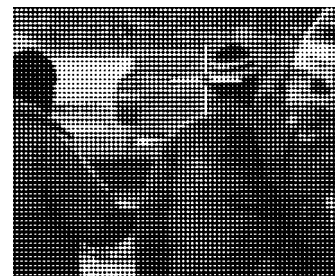
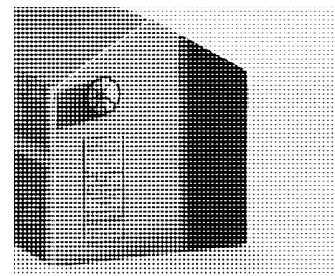
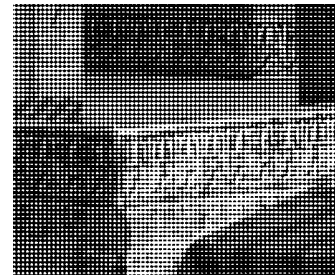
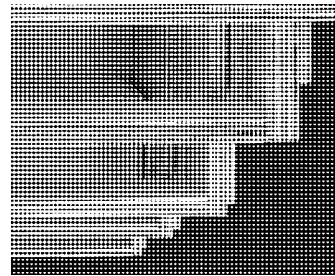
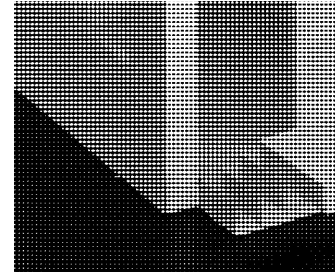
12

36 37 38 39

10 Xiaofei Qian
Produktdesign

16

56 57 58 59



**Diese Dokumentation ver-
sammelt dreizehn studen-
tische Positionen, die mittels
Modellen oder modellhafter
Simulationen erarbeitet
wurden. Sie vereint Arbeits-
ansätze aus angewandt
gestalterischen wie auch
freien künstlerischen
Studiengebieten an der
HBKsaar.**

ISBN 978-3-943264-17-3