Workshop als Kunstproduktion

Baggenstos/Rudolf www.baggenstos-rudolf.ch

Discursive master thesis of Baggenstos/Rudolf Master Fine Arts | ZHdK March 2015

«Workshop als Kunstproduktion» ist ein aus mehreren Teilen, collageartig aufgebauter Text. Wir wollen damit verschiedene Lesearten begünstigen und nicht vorgeben, wie die einzelnen "Puzzleteile" zusammengesetzt werden müssen. Vielmehr ist es gerade gewollt, dass jede erdenkliche Art des Zusammenzufügens ausprobiert wird.

Dieser Text besteht aus verschiedenen Teilen, die durch ein unterschiedliches Schriftbild gekennzeichnet sind. «WORKSHOP oder WORKSHOP» (Kapitel I - VI) ist in die untere Seitenhälften eingefügt und widerspiegelt unsere Recherchen, Erfahrungen und Überlegungen zum Format Workshop als ein Format der Kunstproduktion. Der Text kreist um die Elemente, die für die Kunstproduktion und für partizipative Settings eine Rolle spielen, und er eröffnet ein produktives Denkfeld zu zentralen Aspekten von Zusammenarbeit.

Die Querverweise leiten über zu den Textteilen in der oberen Seitenhälfte. Sie erörtern die spezifischen Begriffe und Inhalte näher oder ergänzen diese zusätzlich. Hier haben wir auch Informationen zu kunstfernen Formaten mit kollaborativem Charakter zusammengetragen.

Ausserdem ist der Text mit mehreren Interviews ergänzt, wo über generative Aspekte in Art & Science Projekten räsoniert wird.

Die eingestreuten Zitate und Bilder sollen den Text auflockern und zusätzliche Assoziationen ermöglichen.

Im heutigen Museums - und Ausstellungskontext werden vermehrt WORKSHOP oder WORKSHOP 1

Workshops oder Workshops¹ von Künstler_Innen angeboten, die allen Interessierten offen stehen.

Die Workshops werden von ihnen als ein Format zur Vermittlung, als Erwerbsmöglichkeit oder als Kunstproduktion genutzt. Ob das Gewicht nun auf Gelderwerb, Vermittlung, oder Kunstproduktion gelegt wird, ist von den Künstler_Innen abhängig und wird unterschiedlich gehandhabt, was wiederum zu ganz unterschiedlichen Ergebnissen führt.

- 1 Mit der Durchstreichung von Workshop wollen wir verdeutlichen, dass das Wort die Bedeutung nicht genügend widerspiegelt oder kein adäquater Begriff dafür vorhanden ist. Es zeigt unsere Ambivalenz zwischen einer Streichung (Auslöschung) und der unzureichenden Lesbarkeit.
- Es sei hier auch auf die Verwendungsweisen der "kreuzweisen Durchstreichung" von M. Heidegger (In: *Zur Seinsfrage*) und der Durchstreichungen von J. Derrida verwiesen. Siehe dazu auch:
- Heidegger Martin; Kunst-Politik-Technik (1992) S. 309
- Lind William S.; Politische Korrektheit: Dekonstruktivismus und Literatur (2004) S. 39-40 http://commons.wikimannia.org/images/Die_Geschichte_der_Political_Correctness.pdf (abgerufen am 03.02.2015)
- Derrida Jacques; Grammatologie (2009) S. 77
- Heidegger Martin; Zur Seinsfrage (1959) S. 30
- Hall Stuart; *Ideologie Identität Repräsentation* (2004) S. 167/168 S. 186

Uns interessierte, wie das Format Workshop zur Kunstproduktion werden kann. Wir haben uns gefragt, welche Elemente es sind, die dann für die Kunstproduktion konstituierend sind.

Auf einer zweiten Ebene haben uns "Kunst-nahe" oder auch "Kunst-ferne" Formate interessiert, die einen kollaborativen Charakter haben. Dabei haben wir festgestellt, dass in Kunst, Design und Forschung nach neuen Formaten gesucht wird, dass mit Kombinationen von Formaten experimentiert wird und dass man neue Bezeichnungen sucht für die daraus entstandenen "neuen Formate".

Open-Spaces, Open-Labs, Hackerspaces, Workshops und ähnliche Formate kultivieren eine kollaborative Praxis. Durch die Kollaborationen ergeben sich gesellschaftliche, soziale Bezüge und Verknüpfungen. In der zeitgenössischen Kunst gibt es sehr viele Beispiele dazu, bei denen die Idee von Zusammenarbeit und Gemeinschaftlichkeit Teil der Arbeit ist. Das lassen schon die vielen Kollektive, Kollaborationen und sozialen Kooperationen erahnen. Um nur einige zu nennen: Critical Art Ensemble, Tim Rollins and K.O.S, Art & Language, Group Material, Guerilla Girls, Border Arts Workshop, General Idea, Hackteria, Temporary Services, Park Fiction, Jo Davis,

DER PRODUKTIVE WORKSHOP

Unter einem Workshop ist laut Duden eine Veranstaltung oder Ähnliches

gemeint, bei der die Teilnehmenden bestimmte Themen selber erarbeiten und praktische Übungen durchführen. Bei der Definition auf Wikipedia ist das Arbeiten in der Gruppe an einer gemeinsamen Thematik mehr ins Zentrum gerückt. Die Veranstaltung ist von jemandem moderiert. Work-shop im Englischen meint eigentlich schlicht Werkstatt. Werkstatt mit der Betonung auf work(ing).

Fälschlicherweise wird in der deutschen Umgangssprache ein Workshop oft mit einer Veranstaltung assoziiert, bei der eine Fachperson etwas vermittelt, das daraufhin praktisch angewendet wird. Für diese Deutung lägen aber Begriffe wie Kurs, Lehrgang oder Fortbildung näher.

Angelo Vermeulen, The Yes Men, Relax, Thomas Hirschhorn, San Keller etc.² Bei sehr vielen dieser Arbeiten geht es weniger darum, was Kunst ist, als vielmehr darum, was Kunst kann.

Claire Bishop hat es in «Documents of Contemporary Art» so angedeutet: "Teaching, curating and understanding of art and visual culture are likewise no longer grounded in traditional aesthetics but centred on significant ideas, topics and themes ranging from the everyday to the uncanny, the psychoanalytical to the political." Einen detaillierten Einblick in Kunstarbeiten mit sozialen Kooperationen (Social engagement) gibt das Buch von Tom Finkelpearl⁵: «What We Made: Conversations on

- 2 "What is Groups and Spaces": Groups and Spaces is an online platform that gathers together information on people making art in groups and collaborative situations, groups that run art spaces, and independently run artist spaces and centres. The site serves as an opensource portal for artists, educators and citizens to learn more about these working methods and connect with resources in their area. The platform aims to facilitate dialogue about community engagement, collaborative practices and provide educational resources for new audiences. http://groupsandspaces.net/ (abgerufen am 03.02.2015)
- 3 Bishop Claire; Participation: Documents of Contemporary Art 2006
- 4 Ebenda
- 5 Tom Finkelpearl ist Präsident des New York City's Department of Cultural Affairs (DCA)

FEHLER MACHEN ALS PRODUKTIVITÄTSQUELLE

In einem Blog Artikel von Matt Ratto

«Critical Failure» ist zu lesen, wie er mit seinem Team versucht, im Labor ein moralisches device zu entwickeln. Er zählt dabei alle gemachten Misserfolge auf. Zum Schluss, nach einer Woche Laborarbeit, fragt sich Matt Ratto, obwohl sie zu keinem wirklichen Ergebnis gekommen sind, ob nicht doch mehr übrig geblieben ist als nichts:

"So, while we may not have produced a finished physical product, we did analyse/discuss/think/argue/learn. Couldn't the whole experience could [sic!] be viewed as design-oriented research?"1

Der Entwurf des Workshops, die Konstitution und Anlage, ist entscheidend für das Resultat. Viele wesentliche Dinge werden bereits bei der Organisation im Vorfeld festgelegt und prägen die Art des Formats. Es lohnt sich hier, genau zu sein. Wer kann/könnte alles am Workshop teilnehmen, wie viele Personen sind sinnvoll, wo findet er statt, was wird wie gemacht, wie lange soll er dauern. Und was ist meine Position als Künstler In innerhalb des Settings? Verkörpere ich die Organisation, Moderation, vermittle ich etwas, oder was

1 Ratto Matt; Critical Failure (2009) http://criticalmaking.com/critical-failure/ (abgerufen am 2.12.2014)

Art and Social Cooperation»⁶, oder das Buch von Grant H. Kester «The one and the many⁷ Contemporary collaborative art in a global context».

In den Kapiteln I – V benennen wir Elemente, welche für die Kunstproduktion in partizipativen Settings eine wesentliche Rolle spielen.

Kapitel I beginnt mit einem praktischen Beispiel, das der Produktivität von Erleben und Erfahren eines Workshops nach geht und aufzeigt, wie das zu Relationen (Beziehungen) führen kann.

In den Kapiteln II, III, V schauen wir uns die unterschiedlichen Formen von Zusammenwirken von Akteuren an, wobei ein Akteur auch Material, ein Gegenstand oder eine Technik sein kann. In Kapitel IV gehen wir von der These aus, dass das Ziel kooperativer Settings Innovation und Inspiration ist, und wir fragten uns, wie Innovation und Inspiration mit den Akteuren zusammen hängt.

Bild 1



6 Finkelpearl Tom; What we Made: Conversations on Art and Social Cooperation (2013)

7 Kester Grant H.; The one and the many, Contemporary collaborative art in a global context (2011)

will ich als Künstler In? In den folgenden Punkten gehen wir auf diese Faktoren näher ein und untersuchen sie in Bezug auf die Kunstproduktion.

HORIZONTALITÄT Wenn man einen Workshop durchführt/leitet/ moderiert, wird man wahrscheinlich ein Thema, einen

Gegenstand oder eine Aufgabe einbringen. Das bringt einen unweigerlich in eine vermittelnde oder eine Experten-Position, bei der man vor den Teilnehmenden steht und Fragen beantwortet. Uns scheint es wesentlich, genau diese Position umzukehren. Es ist nicht notwendig, vorne zu stehen, und man könnte Fragen an die Teilnehmenden richten. Das verkehrt die Position einer vermittelnden Rolle in eine mehr aktivierende/freilegende Rolle. Man begibt sich so auf die Augenhöhe der Teilnehmenden, die ebenso Experten sind. Ohne Expertenposition kann man sich mehr einem gemeinsamen Tun/Machen/Erarbeiten/Entwickeln/Forschen nähern, und man bringt die Hierarchie in eine horizontale Inter(Trans)disziplinarität. Das nicht-prioritär-Setzen des Künstler Expertentums ist der zentrale Punkt.

Das hat Folgen auf die Teilnehmer Innen. Sie nehmen nicht nur teil an etwas, sie werden zu mitwirkenden, zu gleichberechtigten Partner_Innen. Sie können in alle Handlungs- und Entscheidungsbereiche involviert werden, was

Wie konstitutiv das Erleben und Erfahren für eine Kunstarbeit sein kann, wurde

I. Die Motivation aus einer Installation einen Workshop zu machen

9

uns während einer Arbeit⁸, die wir im Herbst 2014 realisierten, erneut bewusst. Anhand dieses praktischen Beispiels, wie die Arbeit entstand und ablief, lässt sich die Aktivierung von Erleben und Erfahren gut beschreiben.

Innerhalb eines Open-Lab Pojektes9 hatten wir die Idee, für zwei Nächte lang eine Installation/Anordnung mit Holz, das von einem Pilz durchwachsen ist, zu realisieren. Die Temporalität und die Veränderlichkeit des organischen Materials waren ein wesentlicher Aspekt der Arbeit. Das Format war als eine Kunst-Installation mit Holz im Rahmen eines Ausstellungskontextes gedacht. Soweit die Ausgangslage der Idee. Die eigenen Erfahrungen im Vorfeld unserer Vorbereitungen und Recherchen für diese Arbeit bewog uns aber zu einem Umdenken. Wir entschlossen uns, die Arbeit anders zu gestalten und eine Art Exkursion/Workshop mit interessierten Personen zu organisieren. Wir wollten die Rezipient Innen mit in den Entstehungsprozess der "Installations-Idee" einbeziehen.

9 Ebenda

⁸ Workshop «Lüchtends Holz» Samstag 25.10.2014 innerhalb des Open-Lab Projekts «Läb(e) am Egge» im Corner College Zürich 20.-26.10.2014; http://hackteria.org/wiki/Läb_am_Egge (abgerufen am 03.02.2015)

ermöglicht, dass die Teilnehmer_Innen zu aktiv Teilhabenden des Vorhabens werden.² Es gibt eine Verschiebung von der Teilnahme zu einer Teilhabe.

Die Begrifflichkeit des Involvierens gibt einen Anhaltspunkt für die Teilhabe.

Involvieren bezeichnet ein Miteinschliessen, oder in etwas Verwickeln von Personen oder Gruppen. Sie werden zu Beteiligten und Mitwirkenden.

Dasselbe lässt sich auch mit dem Begriff Partizipation beschreiben, ein Gestirn aus Teilhaben, Teilnehmen und beteiligt Sein. Der Begriff Partizipation³ hat seit den späten Achtziger Jahren grosse Aufmerksamkeit erfahren, wurde seither aber sehr heterogen verwendet. Partizipation meint eine bewusste Mitwirkung und aktive Beteiligung der Teilnehmer_Innen an Prozessen, die als Produktion von Wissen, von Situationen, von Erfahrung und auch von

- 2 "Dass man an Kunst [...] teilnimmt, kann zunächst einfach heissen, dass man sich so verhält, wie es die Kunst [...] erfordert. Das setzt keineswegs voraus, dass die Teilnahme eine Teilhabe im Sinne einer Teilhaberschaft ist. Denn als Teilnehmer verfügt man nicht über Kunst [...] Vielmehr muss man sich von ihnen die Bedingungen der Teilnahme erst vorgeben lassen"
 Düttmann Alexander Garcia; Teilnahme, Bewusstsein des Scheins (2011) S.10
- 3 In der Politikwissenschaft bezeichnet Partizipation zum Beispiel die Teilhabe einer Person beziehungsweise einer Gruppe an Entscheidungsprozessen oder Handlungsabläufen in übergeordneten Strukturen. Oder Partizipation, wird auch verstanden als kulturelle Teilhabe die mit Forderungen nach Demokratisierung und struktureller Veränderung verknüpft sein kann. Butin, Hubertus; *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst* (2006) S. 236, 237

Wir unterteilten den Workshop in zwei Teile, einen am Morgen und einen am Abend. Zuerst fand eine Exkursion in den Wald (oberhalb des Triemli Zürich) statt. Wir suchten und sammelten alle gemeinsam mit Pilz befallenes Holz, welches wir anschliessend in den Ausstellungsraum brachten. Am Abend war ersichtlich, wie sich das Holz verhält und welches Holz für die Installation/Anordnung geeignet war. Dieses haben wir dann gemeinsam im Ausstellungsraum platziert und ausgelegt. Mit diesem Setting haben wir das ursprünglich ausgewählte Format der Installation mit dem Format des Workshops ergänzt. Es beinhaltete Elemente von einer Exkursion, einem Workshop, einem Herumschweifen, einer Diskussion, es hatte etwas Feldforschendes, aber auch immer noch einen Kunst-installativen Aspekt, denn zum Schluss wurde wiederum eine Installation produziert. Nur dass das im Kollektiv geschah.

Die Erfahrung der Installation wurde dadurch erweitert. Neben der hauptsächlich visuellen, ästhetischen Ausstellungs-Erfahrung kommen durch das Workshop Format noch andere Erfahrungen und sinnliche Erlebnisse hinzu. Dazu zählen wir das abseits von Waldwegen, mit der Nase am Boden im Wald Herumstreifen, Riechen, Tasten, Hören, Sehen, all die beabsichtigten und nichtbeabsichtigten Erlebnisse draussen und die Begegnungen mit den anderen Teilnehmer_Innen und deren unterschiedlichen Ansichten. Zudem ist die Zeitdauer, wie lange man sich auf etwas einlässt oder sich mit etwas auseinandersetzt, eine andere. (Siehe EXPERIENCE, ERLEBEN, ERFAHREN)

physischen Formen (Objekten) verstanden werden.⁴ Durch die aktive Teilhabe⁵ werden die Teilnehmer_Innen selbst zu einem Faktor der künstlerischen Arbeit. Es findet eine "Rollenverschiebung und Rollenumwertung statt. Rezipienten werden zu Teilnehmenden, Ko-Autoren oder Ko-Produzenten - und dies oftmals durch umfassendes intellektuelles, soziales und physisches Engagement."⁶

TRANSDISZIPLINARITÄT7

Ein Workshop ist nur so gut, wie seine Teilnehmer sind. Wenn verschiedene Professionen,

Expert_Innen beteiligt sind und aus unterschiedlichsten Richtungen Spezialwissen zusammen kommt, kann das sehr produktiv sein. Es geht aber nicht darum, "Expert_Innen" an Bord zu holen, damit es interessanter wird, sondern damit sich unterschiedliche Blickwinkel begegnen und überlagern können. Wie oben

- 4 Siehe dazu: Feldhoff Silke; Zwischen Spiel und Politik Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst, Dissertation an der Fakultät Bildende Kunst der Universität der Künste Berlin (2009) S.24
- 5 Ebenda "Gerade bei dem Kriterium der 'aktiven Teilhabe' gilt es, Partizipation von Interaktivität oder kollektivem Handeln zu unterscheiden." S. 25
- 6 Ebenda S.24
- 7 Unter Transdisziplinarität verstehen wir den Miteinbezug von verschiedenen Disziplinen sowie

All diese kleinen Ereignisse und Wahrnehmungen zählen wir zu der ästhetischen Erfahrung dazu. Die Bedeutungsherkunft des aus dem Griechisch stammenden Wortes Ästhetik legt das im Grunde nahe - aisthētikós bedeutet wahrnehmend.

Es gibt unzählige II. Kollaborative Formate / Zusammen-Arbeit Beispiele von künst-

lerischen Zusammenarbeiten, Kollaborationen, es gibt Artist-Duos und Artist-Couples, grössere Kollektive, partizipative Projekte, Prozess basierte Experimente, Workshops, etc.

Uns interessiert vor allem das Moment des Austausches von verschiedenen Ansichten und unterschiedlichen Ideen und das, was passiert, wenn diese aufeinander prallen. Gerade das Andere, uns noch nicht Bekannte, Konträre, die Meinungsverschiedenheit interessiert uns.

Dass die Verschiedenheiten ein produktives Moment haben, sieht man auch bei Formaten wie z.B. den Hackerspaces, Open-Labs, der DIY-Bewegung, in Hackathons, in "critical making", in inter– und transdisziplinären¹⁰ Projekten und Art & Science Projekten. (Siehe einzelne Beiträge)

10 td-net «Network for Transdisciplinary» Research www.transdisciplinarity.ch (abgerufen am 03.02.2015)

"Im letzten Jahrzehnt wurden wissenschaftlichen Gesellschaften zwei wichtige Arbeiten vorgelegt, eine über Anthropologie und eine über Biologie. Beide Forscher arbeiteten völlig unabhängig voneinander. Zufällig bekam ich beide Arbeiten zu sehen. Die Arbeit über Biologie beschäftigte sich mit allen biologischen Arten, die ausgestorben sind. In der anthropologischen Arbeit ging es um alle Stämme der Menschheit, die ausgestorben sind. Beide Forscher versuchten, Gemeinsamkeiten bei den Ursachen heraus zu arbeiten, und unabhängig voneinander entdeckten sie, dass das Aussterben durch Überspezialisierung bedingt ist. Je stärker man sich spezialisiert, desto mehr führt das zu einer Inzucht der Spezialisierung. Das ist substantiell. Dabei geht die allgemeine Anpassungsfähigkeit verloren. Damit haben wir die Warnung, dass Spezialisierung zum Aussterben führt, und genau so ist unsere gesamte Gesellschaft organisiert…"

i Von Buckminster Fuller (aus: Papanek Victor; Design for the real world (2009) S. 323)

Der Umgang mit Verschiedenheit erfordert die Fähigkeit, aufeinander einzugehen, einander zu verstehen und aufeinander zu reagieren. Gelingt das, sind die Kooperationen produktiv. Einerseits können sich neue Zusammenhänge erschliessen, oder sie können auch unverhoffte Zufälle generieren. Wir fragen uns, was die Bedingungen sind für dieses "Generative", und was das dann ist, was da generiert und produziert wird. (Siehe: HORIZONTALITÄT, TRANSDISZIPLINARITÄT, MEANING)

In den Interviews mit Sachiko Hirosue, Brian Degger, Marc Dusseiller und anderen gingen wir ebenfalls der Frage nach generativen Aspekten in Art & Science Projekten nach. (Siehe Interviews) Sowohl Sachiko Hirosue, die im Medical Science Bereich arbeitet, wie auch Brian Degger (Molekulare Biotechnologie) und Marc Dusseiller (Mikro-und Nanotechnologie) bewegen sich in einem Zwischenbereich von Kunst und Wissenschaft. Sie organisieren diverse Aktivitäten und Events, in welchen sie verschiedene Personen aus Kultur, Kunst, Wissenschaft, Vermittlung etc. involvieren. Sie kombinieren, in unterschiedlichen Formaten, Wissenschaft, Kunst und Lehre. Damit haben sie schon viele praktische Erfahrungen mit generativen und produktiven Settings gemacht.

11 Siehe dazu: Richard Sennett begreift Kooperation als handwerkliche Kunst. In: Sennett Richard; Zusammenarbeit (2012) S.267 erwähnt (siehe Horizontalität) ginge es mehr um den Prozess einer horizontalen Denkweise als um ein vertikales Problemlösen. Mit dieser Voraussetzung gibt es zwar "Expert_Innen", es sind aber alle Teilnehmenden gleichberechtigt involviert. Weil alle die gleiche Stellung innehaben, gibt es die Position des "Experten" eigentlich gar nicht mehr, beziehungsweise alle werden zu "Experten", alle sind "Experten" auf ihrem Gebiet.

Die Konstellation oder der "Mix" der Personen wäre ein produktiver, potentieller Wert des Workshops, wenn er mit einer spannenden/unkonventionellen/ experimentellen Zusammenstellung von Gästen gestaltet wird.

derjenigen Parteien, die es "am Schluss" betrifft, dem "user", dem "Verbraucher" etc. Jürgen Mittelstrass definiert Transdisziplinarität als ein forschungsleitendes Prinzip und ein wissenschaftliches Arbeits- und Organisationsprinzip, das problemorientiert über Fächer und Disziplinen hinausgreift. Es ist also ein instrumenteller Begriff, der Disziplinen zusammen führt und kein Theorieprinzip.

"Transdisziplinarität hebt innerhalb eines historischen Konstitutionszusammenhangs der Fächer und Disziplinen Engführungen auf, wo diese ihre historische Erinnerung verloren und ihre problemlösende Kraft über allzu grosser Spezialisierung eingebüsst haben, aber sie führt nicht in einen neuen fachlichen oder disziplinären Zusammenhang."

Transdisziplinarität meint, "dass Kooperationen zu einer andauernden, die fachlichen und disziplinären Orientierungen selber verändernden wissenschaftssystematischen Ordnungen führt." Mittelstrass Jürgen; *Methodische Transdisziplinarität* (2007) mittelstrass_05_11_07.pdf http://www.leibniz-institut.de/archiv/mittelstrass_05_11_07.pdf (abgerufen am 21.1.2015)

Unter Zusammenarbeit wird allgemeinhin das Zusammenwirken von verschie-

III. Zusammen-Arbeit / making

denen Personen oder Gruppen (auch Firmen etc.) verstanden. Damit sie funktioniert, müssen sich die einzelnen Parteien untereinander verständigen, sie müssen diskutieren und verhandeln. Zusammenarbeit wird aber oft zu stark auf diesen kommunikativen Aspekt reduziert, und die Arbeit macht dann jeder für sich als "Hausaufgabe" "zu Hause". Doch die gemeinsame Arbeit der Zusammen-Arbeit ist im Wort ebenso enthalten. Es ist ein Arbeiten im tätigen Sinne gemeint, ein zusammen Machen. Ein Zusammen, das aus mehreren Akteuren besteht, und einer davon ist das Material, mit dem gearbeitet wird. Machen *making* mit Material. Zusammen-Arbeit heisst neben, "zusammen tun" genauso "tun mit". Es gibt verschiedene Bemühungen, dem Material gegenüber der kommunikativen Komponente wieder mehr Stellenwert zuzuschreiben. Wir finden sie in DIY Bewegungen, beim Hacking, Critical Making, Material Thinking, Maktivism, Tinquiry. (Siehe einzelne Beiträge)



Wir denken, dass in Kooperationen das Material ein wichtiger Faktor ist für das Erleben, das Erfahren und das Lernen (begreifen). Nicht nur das Ergebnis ist entscheidend, sondern ebenso die Prozesse, die dazu führen.

(Siehe: ERFAHREN, ERLEBEN, EXPERIENCE)

Bild 2 13

Der Designer Victor Papanek⁸ hat in seinen Schriften für partizipatorische, demokratisierte, inter- und transdisziplinäre Designerteams plädiert. Wir führen einige seiner Ansichten bezüglich Zusammenarbeit an. Sie stammen aus seinem Buch mit dem populär gewordenen Titel «Design for the real world - Anleitung für eine humane Ökologie und sozialen Wandel». Er fordert von den Gestalter Innen Wandel und Eingriffe in eine "reale Welt", indem sie soziologische, ökologische, psychologische Perspektiven und die Konsumenten/ Benutzer in den Arbeitsprozess miteinbeziehen. Ein "handlicheres Verhältnis" von Design und Realität, das sich mehr an der Forschung orientiert. Er ist überzeugt, dass Design-Fehler vermeidbar wären, wenn ein interdisziplinäres Designteam bestünde, das sich z.B. aus Anthropologen, Technikern, Biologen, Psychologen und Designern zusammensetzt. Bei der Umgestaltung des Lincoln Center hätten seiner Ansicht nach gewisse Dinge verbessert werden können, wäre eine Teamkonstellation mit Musikwissenschaftlern und regelmässigen Konzertbesuchern neben den Akustikspezialisten und Architekten gewählt worden. Es gibt weitere Ausführung zu Lehre und Forschung, wo er auf die Wichtigkeit eines breiten Spektrums von Teilnehmer Innen hinweist. Ein Team bestehend aus Ethologen, Anthropologen, Designern und

8 Papanek Victor; Design for the real world (2009) [Die Erstausgabe erschien 1970 in Schweden]

"Erkläre mir und ich vergesse. Zeige mir und ich erinnere. Lass es mich tun und ich verstehe. Oder in der modernen Version: learnig by doing"¹² oder "learn-by-being"¹³.

Morphologen kann schlicht und einfach für Inspiration sorgen. Andererseits ist er aber auch überzeugt, dass ein Produkt so besser/akkurater gestaltet werden kann und dass auch ganz neue Lösungen und Innovationen entstehen können. Denn wenn sich verschiedene Ansichten aneinander reiben, ergeben sich neue Lösungen. Das Verlassen alter Standpunkte führt zu neuen Standpunkten.⁹

"An der Grenze zwischen verschiedenen Techniken oder Disziplinen werden die meisten Neuentdeckungen gemacht, die meisten Aktionen finden dort ihren Anfang. Wenn zwei verschiedene Wissensgebiete zwangsweise miteinander in Kontakt kommen..."¹⁰

EXPERIENCE ERLEBEN ERFAHREN

ERLEBEN Der Workshop ist ein physisches und geistiges Erlebnis mit allen Sinnen. Je nach Thematik und wo er stattfindet, werden andere Dinge erlebbar. Die Veranstaltung könnte draussen im Wald oder in irgendwelchen Innenräumen durchgeführt werden. Vielfältige sinnliche Wahrnehmungen sind möglich. Gerüche, Texturen, Temperaturen etc. können plötzlich, durch die

9 Ebenda 10 Ebenda S. 320

Vermutlich geht es bei den kooperativen Praktiken wie bei jenen von Codepartys, Hackathons, Workshops, Hackerspaces

etc. nebst einer gemeinsamen, spannenden Zeit um den Versuch, eine Art Innovation zu generieren. Man möchte etwas Neues herausfinden, etwas das das System verändert, erneuert oder erweitert. Es ist eine Suche nach neuen Abzweigungen. Wie gewichtig der Stimmungsfaktor einer coolen, gemeinsam verbrachten Zeit für Innovationen sein kann, hat u.a. auch die Unternehmenspraxis von "Google" gezeigt. Es scheint, dass der Spassfaktor gar nicht so unwesentlich ist. Er fördert zumindest eine inspirierende und ansteckende Stimmung. Ein solches Umfeld ist sehr motivierend. Die unterschiedlichen Personen und Professionen inspirieren einander gegenseitig. Die gegenseitige Inspiration, so denken wir, ist aber nicht der alleinige zentrale Punkt.

Inspiration wird (aus bildungssprachlicher Sicht, Duden) als ein *Gedanke*, eine *plötzliche Erkenntnis* und als eine *Idee* umschrieben. Ein Hauptmerkmal von Künstler_Innen ist es natürlich, Ideen zu entwickeln. Der Vorwurf, dass bei kooperativen, partizipativen Projekten die Partizipient_Innen als Inspirationsquelle und Ideengenerator für die Künstler_Innen fungieren, wird vielleicht manchmal all zu schnell gemacht. Diese Art Arbeitsumfeld könnte andererseits eine *plötzliche Erkenntnis* provozieren, wie die oben erwähnte Doppelbedeutung des Begriffs nahe legt. Eine *Erkenntnis* in Bezug worauf auch immer.

¹² Abstrakt No. 8 Taschen Labor für Zukunftsfragen / Machen ist Macht S. 48

^{13 &}quot;[...] to measure something, using anthropomorphic units, or measurements based on the human body [...] the human body itself becomes the ruler! When we learn about rulers and measurements by becoming the measurement instrument, I call this "learn-by-being" (Mann and Janzen 2012)" Ratto, Matt; Megan Boler; DIY citizenship, critical making and social media (2014) S. 37

bewusste Wahrnehmung, eine erhebliche Gewichtigkeit erhalten.

Die spezifische Sicht einer Thematik, mit der man an die Sache herangeht oder hinausgeht, hat den Effekt, dass alltägliche Dinge anders erlebt und plötzlich aus einem anderen Blickwinkel heraus betrachtet werden können. Dass man dabei vielleicht auch noch anderen, gar nicht zum Thema gehörenden Dingen unverhofft begegnet, bleibt zwar hypothetisch, kann aber auch schon einmal der Fall sein.

Carsten Höller äusserte sich in einem Interview auf 3Sat zu seinen Kunstwerken und sagte dort, dass er will, dass seine Kunstwerke benutzbar sind. Man soll bei der Benutzung seiner Installationen und Objekte etwas erfahren können. Es geht ihm um die spezifische Erfahrung, dass man etwas erleben kann, dass man wirklich physisch anwesend sein muss. "Man muss sich da hin begeben und eine Erfahrung machen. Es reicht nicht, sich ein Bild oder ein Video der Installation auf dem Internet anzuschauen. Ich glaube, dass durch die Erfahrung ein Weiterdenken möglich ist".¹¹

11 Kulturzeit 3Sat 1. September 2014 http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips/178156/index.html (abgerufen am 03.02.2015)

Beim Begriff Innovation denkt man auch sehr schnell an ökonomische Kontexte. Uns gefällt dagegen eher die Begriffsbestimmung der Botanik: Hier ist mit Innovation eine Erneuerung eines Teils des Sprosssystems gemeint. Diese Bedeutung könnte auch das Resultat von Kooperationen sein, im Sinne von: Neue Triebe hervorbringen und gedeihen lassen. Die Innovation in der Kunst unterscheidet sich aber nicht von jener der Wirtschaft und kapitalistischer Ökonomien.

Unterschiede beginnen vielleicht erst im Umgang mit der Innovation. Zudem sind auch Künstler_Innen ein Teil in diesem Wirtschaftssystem etc. Dies zu untersuchen, ist aber nicht Gegenstand dieses Textes.

Künstler Innen Sollen Ihre Kunst Selber den Ken.

Bild 3

Susanne Witzgall¹² schreibt über Carsten Höller anhand dreier Arbeiten,¹³ dass seine versuchsähnlichen Installationen auf eine direkte Involvierung des Betrachters abzielen, indem sie den Kunstbetrachter in Selbstexperimente oder in wissenschaftlich anmutende Versuchsanordnungen einbezieht. Die Versuche oder Experimente mit den Kunstbetrachtern werden aber nicht systematisch durchgeführt, und es werden auch keine Datenerhebungen gemacht, wie das in wissenschaftlichen Experimenten üblich ist. Die Experimente dienen dazu, eine eigene Erfahrung zu machen.¹⁴ Es geht C. Höller darum, den Besucher durch seine Involvierung und die daraus entspringende persönliche Erfahrung zur Reflexion über das Erlebte und die Inhalte der Settings anzuregen.¹⁵

- 12 Witzgall Susanne; Kunst nach der Wissenschaft zeitgenössische Kunst im Diskurs mit den Naturwissenschaften (2003)
- 13 Ebenda: Die Rede ist von den Arbeiten «Glück», «Mückenbus» und «Ein Haus für Schweine und Menschen» (Carsten Höller & Rosemarie Trockel).
- 14 Ebenda "Die Experimente dienten vielmehr dazu und das verweist auf ihren ursprünglichen Wortsinn, der sich von der lateinischen Wurzel >experiri< (versuchen, erproben, erfahren) ableitet eine Erfahrung zu machen." S. 195
- 15 Ebenda S. 196

"The theme of thinking, defining and creating is all about innovation" ¹⁴

¹⁴ Kawasaki Guy; at TEDxBerkeley: His talk is titled *The Art of Innovation* (2014) https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc (abgerufen am 20. 12. 2014)

ERFAHREN Bei einer Tätigkeit, beim etwas Tun, erfahren wir etwas, wir machen eine Erfahrung. Wiederholen wir eine manuelle Tätigkeit öfters, entsteht mit der Zeit eine Fertigkeit, zum Beispiel beim Erlernen eines Instrumentes. Die erworbene Fertigkeit oder Erfahrenheit durch das

Machen ist durchaus eine Art Wissen, wir nennen es Erfahrungs-Wissen. Ein Gericht nach einem Rezept einmal real zu kochen, ist einleuchtender, als das Rezept zehnmal hintereinander durchzulesen.

Hans-Jörg Rheinberger¹⁶ versteht Erfahrenheit als Resultat eines Prozesses der Erkenntnisgewinnung, den man gewissermassen verkörpert, weil es uns möglich ist, "mit Werkzeugen und, *à la limite,* mit den Händen zu denken".¹⁷ Und das kann uns nur das Tun selbst ermöglichen. "Erfahrenheit muß erworben werden, das liegt in der Natur der Sache, und zugleich ist sie mehr als das, was gelernt werden *kann.* Sie läuft auf das hinaus, was Michael Polanyi¹⁸ die »stumme Komponente«, die »stumme Dimension« des Wissens, kurz das »stumme Wissen« genannt hat."¹⁹

16 Rheinberger Hans-Jörg; Experimentalsysteme und epistemische Dinge - Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas (2006) S.80

Hinter Innovation steht die Vorstellung, auf etwas Anderes, vorher noch kaum Erahntes, noch nicht Gewesenes zu stossen. Es ist im Grunde eine Art und Weise des Denkens und Suchens. Als Jump curves hat das Guy Kawasaki anlässlich eines Vortrags¹⁵ einmal dargestellt. Nur 10% besser oder "besser sein als der Vorgänger" reiche nicht aus, meinte er. Man müsse einen nächsten Schritt machen. Jump to the next curve. Um dies darzustellen, nahm er die Entwicklung des Kühlschrankes als historisches Beispiel. Zur Zeit des späten 18. frühen 19. Jahrhunderts gab es in den USA Firmen, die im Eis-Business tätig waren (so genannte Eis-Harvester). Im Winter schnitten sie Eisblöcke aus gefrorenen Seen und verkauften sie. Die Innovationen betrafen dazumal hauptsächlich die Transportmittel. Es ging darum, mehr ausliefern zu können, mehr und stärkere Pferde zu haben oder schärfere Sägen herzustellen. Jahre später entstanden Eisfabriken. Die Eisfabriken stellten Eisblöcke her und lieferten sie ganzjährlich aus. Wieder Jahre später wurde der Kühlschrank erfunden, ein privater Eismacher. Das Interessante daran ist, dass weder die Eis-Harvester die Eisfabrik erfanden, noch erfanden die Eisfabrikanten den Kühlschrank. Es waren immer wieder andere, die diese Erfindungen machten. Und das, weil: "most Companies define themselves in terms of what they do and not the benefits of what they provide." Wenn du dich als Eis-Block-Schneider-Firma definierst, bleibst du **EXPERIENCE** Im Englischen gibt es den Begriff *Experience*, der im Deutschen in die zwei Begriffe *Erleben* und *Erfahren* aufgespaltet

ist. Diese Trennung im Deutschen birgt die Gefahr, dass, wenn von *Erleben* die Rede ist, *Erleben* auf Spass, Fun und Action reduziert wird. Der Begriff *Erfahren* wird eher mit Erfahren von Wissen in Zusammenhang gebracht. Und das produziert den Dualismus zwischen Mentalem und Körperlichem. Eigentlich greifen aber beide Bedeutungen wechselwirkend ineinander. Sie müssten als Einheit gedacht werden. Richard Sennett beschrieb dieses Dilemma wie folgt: "*Erleben* verweist auf ein Geschehen oder eine Beziehung, die einen inneren, emotionalen Eindruck hervorruft; *Erfahrung* auf ein Geschehen, eine Handlung oder eine Beziehung, die nach aussen gerichtet und eher auf Fertigkeiten als auf Empfindungsvermögen angewiesen sind. Nach pragmatischer Auffassung darf man diese beiden Bedeutungen nicht voneinander trennen. Bleibt man allein im Bereich der Erfahrung, besteht nach Ansicht von William James die Gefahr, dass Denken und Handeln in Zweck-Mittel-Beziehungen gefangen bleiben, dass man also dem Laster instrumentellen Denkens und Handelns erliegt. Es bedarf eines ständigen Korrektivs durch das Erleben."²⁰

20 Sennett Richard; Handwerk (2008) S. 381-382

eine Eis-Block-Schneider-Firma, wenn du dich als Eisfabrik definierst, bleibst du eine Eisfabrik etc. meint Kawasaki. Er sieht den Grund für grosse Innovation erst in einem nächsten Schritt, *the next curve*. Zum Beispiel vom Telefon zum Internet oder vom Tintenstrahldrucker zum 3D Printing.

Der Nährboden für Inspiration (oder Erkenntnis) wie auch Innovation entsteht erst, wenn unterschiedliche Professionen, Personen und Gedanken oder disparate Dinge zusammen in Austausch gelangen. Gerade die Unterschiedlichkeiten zueinander machen es aus und nicht ihre Gemeinsamkeiten.

Der Historiker Frederick J. Teggart weist auch auf diesen Punkt hin, wenn er sagt, dass "die grossen Fortschritte der Menschheit nicht der Anhäufung, Ansammlung oder Aneignung von verschiedenen Gedanken zu verdanken sind, sondern der Entstehung einer bestimmten Art von geistiger Aktivität, die durch die Gegenüberstellung verschiedener Gedankensysteme entsteht".¹⁶

16 Papanek Victor; *Design for the real world* (2009) (Die Erstausgabe erschien 1970 in Schweden) S. 321



¹⁷ Ebenda

¹⁸ Ebenda: Polanyi 1958, 1969, besonders Teil 3, 1985.

¹⁹ Rheinberger Hans-Jörg; Experimentalsysteme und epistemische Dinge - Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas (2006) S.80

MEANING - Bedeutung, Bedeutungsgehalt, Sinngehalt, Inhalt

Wahrscheinlich können sich die meisten an das von Albert Einstein 1905 entdeckte Naturgesetz E=m x c² erinnern. Wir kennen zwar die Formel auswendig und wissen, dass es eine bedeutende Entdeckung von Einstein war, können mit ihr aber wenig anfangen. Und weil wir nichts mit ihr anfangen können, haben wir auch keinen Bezug zu der Gleichung. Das Portrait von Einstein mit herausgestreckter Zunge liegt vielen von uns wahrscheinlich näher als der Bezug zur Gravitation.

Ein Bezug oder eine Beziehung stellt sich erst ein, wenn man selber etwas damit anfängt und eine gewisse Zeit mit der Materie verbringt. Sobald ich selbst etwas damit machen/anfangen kann, erhalte ich einen Bezug, ein Verhältnis, eine Relation²¹ dazu. Es erschliesst sich so ein eigenes Vermögen, ein eigener Gestaltungs- und Handlungsraum. Wie gross dieses Vermögen dann auch immer ist, es entsteht trotzdem eine Beziehung zum Gegenstand des Interesses, zur Materie, zum Thema, zum Gegenstand, zum Stoff und zur Stofflichkeit. Wird im Workshop etwas gemacht, das berührbar, hörbar, fühlbar ist, riecht, oder schmeckt, erhält man durch den direkten Umgang mit diesen Materialien

21 Wir verstehen hier Relation wie es der Duden vorschlägt, als ein Verhältnis, als eine Beziehung zwischen zwei Dingen oder Elementen die sich bedingen.

Wenn aus zwei Positionen ein Resultat entstehen soll, könnte man zuerst vermuten,

dass das nur möglich ist, wenn man sich einfach für eine der beiden Positionen entscheidet und die andere ausscheidet. Oder man bringt beide durch Kompromisse auf einen Level, und es ist ein bisschen von beiden Positionen enthalten.

In unserer künstlerischen Zusammenarbeit zu zweit versuchen wir jedoch mit einer Art "dritten Person"¹⁷ zu rechnen. Eigentlich meinen wir eine "dritte Idee" und nicht eine "Person" oder "Identität".

Es lässt sich eher anhand der Kernaussage "Das Ganze ist mehr als die Summe seiner

17 Charles Green stellt das in seinem Buch «the third hand» (2001) anders dar, er sieht im kollektiven Körper (hier vor allem bei den Künstler_Innen Marina Abramovic & Ulay und Gilbert & George) einen dritten "Körper", einen phantom body oder eine third shadowy entity. The two artists created a double identity. Das Teamwork zwischen den zwei Künstler_Innen erzeuge einen third "artis". Hiermit ist aber immer eine, von aussen gesehene, "dritte" Identität beschrieben. Wie die Identität der beiden Künstler_Innen (in ihren Performances) von aussen, für uns wahrnehmbar werden.

Auf die Frage, die einmal an George gestellt wurde, würden wir wahrscheinlich ebenso antworten: Asked, why they made a point of not distinguishing their separate contributions to the collaboration, George replied, "Well, it's not based on that. It's "us" doing it together."

(Gilbert, in Gilbert & George, "Gilbert & George Interviewed," interview by Michelle Helmrich, *Eyeline* (Brisbane), no. 24 (autumn/winter): 14—17,17)

Es geht uns nicht um die Zuschreibungen oder Definition von Identität, sondern darum was aus uns zwei für Ideen resultieren.

Eindrücke von dem, was man berührt, hört, riecht etc.: Eindrücke von Realität, die dann unsere Vorstellung dieser Realität prägen.

Wenn etwas physisch angefasst werden kann, wird es er-fassbar und damit auch fassbarer. Gerd Folkers hat es in seinem Essay «Der Sinn des Begreifens» 22 so beschrieben: Wenn ein Objekt er-greifbar ist, wird es eher verstanden und es wird eher be-greifbar. 23

Durch all die Elemente wie Erleben, Erfahren, Involviertheit etc. entsteht ein physischer Erfahrungsraum. Dies sind somit auch die Elemente, die einen Workshop produktiv machen. Sie erzeugen Relation im Sinne von Beziehung und ermöglichen einen Raum für Zufälle und Erkenntnisse.

- 22 Folkers Gerd im Essay «Der Sinn des Begreifens» In Abstrakt Taschenlabor für Zukunftsfragen / No. 8 2012, Machen ist Macht [2012]
- 23 Ebenda: "Etwas zu "begreifen" bedeutet in der Zurückführung auf den Wortursprung, dass ich eine Handlung ausführe, die mich der Materialität des betrachteten Objektes konfrontiert. Zusätzlich zum Betrachten lege ich Hand an und be-greife das Objekt im Sinne des Wortes. Diese zusätzlichen Informationen helfen dem Gehirn, viel tiefer in die Bedeutung des Objektes einzudringen und es so tatsächlich zu verstehen. Begreifen heisst demnach, Geist und Körper zu benutzen, um ein Objekt zu deuten. Und genau dies ist notwendig, um uns als körperliches Wesen eine Vorstellung von der Welt, die uns umgibt, zu machen." S. 50

"Alleine denken ist kriminell, aber manchmal muss man kriminell sein"i

Teile"18 darstellen. Demnach müsste es eigentlich möglich sein, zu zweit auf etwas Drittes zu kommen, das nicht bloss die Summe von beiden ist. In «Was ist Gestalttheorie?» schreibt W. Metzger¹9, dass man dem Ausspruch von Aristoteles noch anfügen müsste, dass das Ganze auch *etwas Anderes* ist als die Summe seiner Teile. Wenn aus unseren zwei Positionen also mehr, oder *etwas Anderes* resultiert und wie etwas Drittes auftaucht, dann nennen wir es einen Glücksfall.

¹⁸ Die Aussage: "Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile" wird häufig mit der Gestalttheorie in Verbindung gebracht soll aber von Aristoteles stammen. Siehe dazu: http://de.wikipedia.org/wiki/Gestalttheorie (abgerufen am 03.02.2015)

¹⁹ Metzger Wolfgang; Was ist Gestalttheorie? In: K. Guss (Hrsg.), Gestalttheorie und Erziehung (1975) S. 6 i RELAX (chiarenza & hauser & co)

"Medien verändern die Umwelt und damit die Gewichtung der Sinneswahrnehmungen. Schon die Erweiterung eines einzigen Sinnes verändert unser Denken und Handeln - unsere Wahrnehmung der Welt. Wenn sich diese Gewichtungen verschieben, verändert sich der Mensch."

i Marshall McLuhan; Das Medium ist die Massage S. 41

Es können Synergien zwischen uns entstehen.

Die Herkunft des Begriffs Synergie stammt laut Duden aus dem griechischen Synergía = Mitarbeit, oder Synergeın = Zusammenarbeiten.

Wir verstehen hier unter Synergie das Zusammenwirken von Lebewesen, die sich gegenseitig fördern. Wir versuchen uns, gegenseitig zu fördern.

Dann sind da noch die Gemeinsamkeiten wie ähnliche Ansichten und Vorlieben etc. Die Gemeinsamkeiten führen aber zu nichts (nicht nur). Im Grunde bringen erst die Meinungsdifferenzen etwas. Die führen zu Auseinandersetzungen und Diskussionen, wenn beide bereit sind, ihr eigenes "Terrain" zu verlassen. Vielleicht ähnlich wie bei einer Kollaboration verstanden als: Gegen die Interessen des eigenen Landes gerichtete Zusammenarbeit mit dem Kriegsgegner (Duden).

Kürzlich ist uns bei Gesprächen ein generatives Moment aufgefallen. Während einer Diskussion, wenn der/die Eine etwas schildert oder von einer angebrochenen Idee erzählt: er/sie versucht gleichzeitig noch nebenher zu denken, etwas Weiteres dazu zu erfinden, zu erblicken, ist dabei aber voll absorbiert mit dem, was es zu erzählen gibt und wie es in Sprache formuliert werden kann. Während dessen kann der/die Zuhörer_In aber gleichzeitig dem Gesprächspartner unaufmerksam zuhören und auf einer zweiten Ebene etwas anderes nebenher denken. Zudem ist wahrscheinlich der

Zuhörer mit seinen Gedanken eh ganz wo anders als da, wo der Erzähler hin will. Genau an diesem Punkt können sich Dinge überlagern und unverhofft aufeinander treffen.

Mit der Auslegeordnung von diversen Methoden, Praktiken, vl. Conclusions ephemeren und performativen Aspekten geben wir einen Einblick in partizipative und Disziplinen übergreifende Formate.

Wir haben gezeigt, dass Formate wie Hackathon, Open Lab, DIY, Critical-Making etc. etliche Parallelen haben mit *Workshops* als Kunstproduktion. Es lohnt sich, mit ihren Methoden/Zielen/Auffassungen zu spielen und sich von diesen für Kunstarbeiten inspirieren zu lassen.

Bei solcherart Arbeiten findet eine Verschiebung des Hauptinteresses von einem "fertigen Produkt" hin zu "Prozessen" statt. Das physische Machen, *making* oder das Involviertsein wird dabei wichtiger. Das Resultat kann ein Prototyp, eine "Bricolage", der Workshop, ein Erlebnis sein - das Resultat liegt in einer anderen Form als einem "fertigen Produkt" vor. Es ist in der Produktivität von Aspekten wie Erleben, Erfahren, Involviertheit, Lernen, Inspiration, Innovation und Erkenntnis zu finden.

Mit dieser Vielheit umzugehen oder angemessen darüber zu sprechen, ist unserer Ansicht nach noch ungelöst. Man müsste eine adäquate, differenzierte Terminologie dafür finden.

WORKSHOP ALS MEDIUM 1

In der Biologie meint der Begriff Medium ein Nährmedium, eine Nähr-

lösung oder Nährboden für Organismen. In der Physik ist damit eine Substanz oder Struktur gemeint, in der sich Wellen ausbreiten können.²
Uns gefällt die Vorstellung, den Workshop als eine Art Nährlösung oder Struktur anzusehen, in der die Teilnehmer_Innen "herumschwimmen", Ideen-teilung (analog zu Zellteilungen) betreiben und an neuen Formen laborieren können.

1 "Medium" ist ein in vielen Bereichen verwendeter Begriff, und es kommt auf den Kontext an, was damit gemeint ist. In der Kunst werden darunter vor allem Kommunikationsmittel und – Konzepte verstanden. In diesem Zusammenhang hat McLuhan eine Medientheorie entworfen, bei der er überzeugt ist, dass die Struktur eines Mediums einen wesentlichen Einfluss auf die durch das Medium übermittelten Inhalte hat. Er betrachtet Veränderungen von Medientechnologien als Ursache für soziale Veränderungen und misst Medien eine grosse Macht zu. Alle im Laufe der Geschichte hinzugekommenen neuen Medien haben die Gesellschaft verändert. Der wesentliche Punkt gemäss McLuhan liegt in der Form und nicht im übermittelten Inhalt. Der Inhalt, die übermittelte Botschaft ist weniger relevant als die Wirkung des Mediums. "Für McLuhan ist die Botschaft des Buches also nicht, was es dem Leser inhaltlich vermittelt, sondern welche Auswirkungen es auf Individuum und Gesellschaft hat." Er sieht also nur schon das Medium selbst als wirkmächtig. Von ihm stammt auch die Formel: *The medium is the massage* Das Medium ist die Botschaft."

2 Siehe dazu: Duden & wikipedia.org

- i Siehe dazu: Thiessen Ellen; Marshall McLuhan: Das Medium ist die Botschaft, Diskussion einer grundlegenden These der Medientheorie im 20. Jahrhundert, Studienarbeit (2006/2007) McLuhan-Das-Medium-ist-die-Botschaft.pdf S. 4 http://www.studioonline.ch/wp-content/uploads/2013/06/McLuhan-Das-Medium-ist-die-Botschaft.pdf (abgerufen am 14.12.2014)
- ii The medium is the massage ist ein Buchtitel von McLuhan: McLuhan Marshall; Quentin Fiore;
 Das Medium ist die Massage (2012)
 Das Wort massage im Titel war ursprünglich als message vorgesehen. Der Schriftsetzer hatte
 aber das "e" mit dem "a" verwechselt. Als McLuhan dies erfuhr, fand er die Schreibweise jedoch
 genau richtig und beliess sie so. Das Medium ist die Massage.

iii Siehe dazu: McLuhan Marshall; Understanding Media. The Extensions of Man. [1964]



ild 5

CRITICAL MAKING In einem Interview mit dem Künstlerduo HeHe¹ sind wir auf den Begriff critical design aufmerksam geworden. HeHe wollten weder als Künstler_Innen noch als Designer_Innen verstanden werden. Sie situierten sich zwischen Kunst, critical design und social intervention. Der Verweis auf das Dazwischen verschiedener Disziplinen und das Bestehen auf eine kritische Herangehensweise bezüglich einer Thematik interessierte uns. Wir sind am Wort critical in critical design hängen geblieben. Critical verweist hier nicht eigentlich auf eine Kritik an irgendwelchen Verhältnissen, sondern unterstreicht vielmehr eine kritische Auseinandersetzung mit einer Thematik.

Es ist verlockend, sich ein *critical* auf die Fahne zu schreiben und es scheint geradezu ein inflationärer Trend zu sein, dies zu tun. Critical design, critical making,² Critical Art Ensemble³, critical mass, critical theory, critical philosophy, critical arts journal, critical engineering usw. Alle brauchen *critical*, um eine kritische Auseinandersetzung zu betonen. Die *critical* Labels laufen Gefahr beliebig zu werden.

Einen Definitionsversuch hat Matt Ratto⁴ in seinen Schriften und Büchern über 'critical making' unternommen, und vor allem durch ihn ist der Begriff 'critical making' populär geworden. In "praktischer" Hinsicht führt er an der Fakultät für Informatik, University of Toronto ein «critical making laboratory».⁵ Sein «critical making lab» ist ein open space mit Infrastruktur, der die Praxis des Experimentierens fördert und wo Kurse, Schulungen, Workshops etc. unter dem Gesichtspunkt von 'critical making' stattfinden. Wir fassen hier die für uns wichtigsten Punkte seiner Konzeption von 'critical making' zusammen.

'Critical making' is "a mode of materially productive engagement that is intended to bridge the gap between creative, physical and conceptual exploration."

Die Überlegungen zu 'critical making' basieren darauf, *denken* und *machen*, zwei Dinge, die in der westlichen Kultur meist voneinander separiert gedacht

"Bei der Beurteilung von Ideen darf man nicht vergessen, dass das Beharren auf Nüchternheit und Klarheit der Sentimentalität entspringt und die verwirrende Vielschichtigkeit der Tatsachen vernebelt. Das Beharren auf Klarheit um jeden Preis beruht auf einer abergläubischen Vorstellung davon, wie menschliche Intelligenz funktioniert. Unser Denken greift nach rettenden Strohhalmen, die wir Prämissen nennen, und hängt an seidenen Fäden, die wir Schlussfolgerungen nennen."

¹ HeHe: Helen Evans & Heiko Hansen http://hehe.org.free.fr/ (abgerufen am 03.02.2015)

² Critical Making http://criticalmaking.com/ (abgerufen am 03.02.2015)

³ Critical Art Ensemble (CAE) http://www.critical-art.net/ (abgerufen am 03.02.2015)

⁴ Matt Ratto is an Assistant Professor and director of the Critical Making lab in the Faculty of Information at the University of Toronto.

⁵ critical making laboratory http://criticalmaking.com/ (abgerufen am 03.02.2015)

⁶ Matt Ratto ratto_criticalmaking.pdf Download unter: http://com327ncsu.files.wordpress.com/2013/01/ratto_criticalmaking.pdf (abgerufen am 03.02.2015)

werden, auf kritische und produktive Art wieder zusammen zu bringen. *Denken* wird traditionell/umgangssprachlich als konzeptuell und das *Machen* als zielorientiertes, materielles Arbeiten angeschaut. "Why in fact does 'critical thinking' seem such a common-sense term, while 'critical making' seems odd to most of us? [...] 'thinking', is understood as happening primarily in the mind or at most through the mediation of language, and 'making', is understood as an a-conceptual, a-linguistic, and habitual form of interaction with the world." Kritisches Denken und Machen versteht Matt Ratto immer als Einheit oder als wechselwirkenden Prozess. Kritisches Denken und Machen müssten gleichzeitig praktiziert werden. Es geht dabei weniger um einen Design oder Bau von etwas, sondern um ein (weiter)entwickeln von etwas. Es stehen weder Objekte noch Dienstleistungen im Vordergrund, sondern die Erfahrungen, die man macht. Die Erfahrungen sollen wiederum gemeinsam genutzt werden.

7 Open Design Now http://opendesignnow.org/index.php/article/critical-making-matt-ratto/ (abgerufen am 03.02.2015)

"[...] dann, wenn die Aktionen aus dem Kunstraum desertieren. Uns interessieren vor allem die Momente, in denen symbolische Interventionen aus dem Terrain des Kunstgenusses herausgelöst werden und in den Alltag eingreifen. Die Entgrenzung von Kunstfeld, politischem Feld und Alltag, das Verwischen der Kontexte ermöglicht mitunter einen Prozess der Re-Politisierung. Darum geht es, und nicht um Originalität oder besondere Kreativität einer Künstler innen-Persönlichkeit."

"THE ULTIMATE GOAL OF CRITICAL MAKING EXPERIENCES IS NOT THE EVOCATIVE OR PEDAGOGICAL OBJECT INTENDED TO BE EXPERIENCED BY OTHERS, BUT RATHER THE CREATION OF NOVEL UNDERSTANDINGS BY THE MAKERS THEMSELVES."8

Das konkrete Machen, mit Hilfe von Methoden wie zum Beispiel *prototyping*, steht im Mittelpunkt der Kurse und Workshops des 'Critical making laboratory' ⁹. Ein ebenso zentraler Punkt ist das Arbeiten im Kollektiv. Das Weitergeben und gemeinsame Nutzen der Erfahrungen, ist nach Matt Ratto wesentlich verantwortlich für Lern- und Forschungsprozesse. Darum legt 'critical making' einen starken Fokus auf transdisziplinäre Prozesse. In die Kollaborationen werden Kunst- Design- Ingenieur-Gemeinschaften etc. mit einbezogen.

8 Ebenda

9 Siehe dazu: critical making laboratory http://criticalmaking.com/ (abgerufen am 03.02.2015)

"- brainstorming - bodystorming - prototyping -"10

'Critical making' "explores how hands-on productive work — making — can supplement and extend critical reflection on technology and society".¹¹

10 Open Design Now

http://opendesignnow.org/index.php/article/critical-making-matt-ratto/ [abgerufen am 03.02.2015]

11 Garnet Hertz is an artist and researcher whose work explores themes of DIY culture and interdisciplinary art/design practices. www.conceptlab.com/criticalmaking/ (abgerufen am 03.02.2015)

Ein Statement aus der Videodokumentation über die Hackteria-Lab Aktivitäten in Bangalore Indien 2013.

Interview mit Urs Gaudenz, von Julian Abraham.¹ Transkription von Baggenstos/Rudolf.

Urs Gaudenz

1 Siehe das Video: http://vimeo.com/61235658 Hackteria is a collection of DIY Biology, Open Source Art Projects that use Biology, LifeSciences and Biotechnology. http://hackteria.org

MATERIAL THINKING

'Material thinking' ist eine Wortkombination aus *thinking* und *making*, die versucht, folgende

Gebiete zu vereinen: Herstellung (*making*), Erfindung, Design, kreative Praxis und Forschungs-Methodologien.

Verschiedene Personen wie z.B. Matt Ratto (Siehe Critical Making) haben diesen Term benützt, das Journal für 'SMT Studies in Material Thinking' setzt sich mit diesem Themenkomplex auseinander etc.

Die Zusammenhänge zwischen Denken, Handeln und der Bedeutung von Materialität hat Barbara Bolt² in einem Beitrag untersucht. Sie meint, es bestehe die Gefahr, dass die Materialien und Werkzeuge auf ein Mittel zum Zweck reduziert werden, weil zeitgenössische Künstler_Innen oft zu sehr mit

1 SMT Studies in Material Thinking is a peer-reviewed international journal reporting on the work of artists, designers and writers.

The journal aims to develop a series of divergent positions, critical approaches and contestations around the term 'material thinking', centred as it is on an understanding of making, invention, design, creative practice and research methodology.

www.materialthinking.org (abgerufen am 03.02.2015)

2 Bolt Barbara; *Material Thinking and the Agency of Matter* (2007) in SMT *Studies in Material Thinking* Vol. 1

http://www.materialthinking.org/volumes/volume-011 (abgerufen am 03.02.2015)

UG:

Art and Science, I think is an interesting combination because sometimes art misses what science does and maybe science misses, maybe not so much what art does, but it misses having a bigger concept of what you do. And it can also bring an emotional approach to what you do. There may arise a meaning to what you do.

Urs Gaudenz

Urs Gaudenz is microengineer and founder of GaudiLabs. He worked for Swiss high tech companies in the field of micro sensor technology and brushless motor control. http://gaudi.ch/GaudiLabs

den Absichten, Bedeutungen und dem Machen eines Kunstwerkes beschäftigt sind. Sie schlägt deshalb eine performative Praxis vor, in der Verknüpfungen ständig gemacht und neu gemacht werden. Jeder beteiligte Akteur hat darin denselben Status, ob Person oder Gegenstand, jeder hat seinen eigenen Charakter und trägt seinen Teil zum Kunstwerk bei.

"[...] Bruno Latour and Donna Haraway, posit the argument that "objects" are actors with agency. This emphatic assertion enables us to revisit the relationship between the artist, the tools of production and the materials of production and recast this relationship." 3

"Haraway introduces the 'power-charged social relation of "conversation" ' (Haraway 1991: 198). In this conversation, she contends, the world is not raw material for use by humans (Haraway 1991: 198) Haraway argues that the agency of the world is central for revisioning the world and refiguring a "different" politics of practice whereby the tools of practice are not used merely used to [sic!] achieve an end and matter is no longer a resource to be used by humans in order to make an artwork. The central term in Haraway's elaboration is the material-semiotic actor. This actor may be human or

3 Ebenda

Ein Statement aus der Videodokumentation über die Hackteria-Lab Aktivitäten in Bangalore Indien 2013.

Interview mit Robertina Šebjanič, von Julian Abraham.¹ Transkription von Baggenstos/Rudolf.

Robertina Šebjanič

1 Siehe das Video: http://vimeo.com/61235658 Hackteria is a collection of DIY Biology, Open Source Art Projects that use Biology, LifeSciences and Biotechnology. http://hackteria.org non-human, machine or non-machine. What is critical to her position is that the material-semiotic actor actively contributes to the production. Thus an "object of knowledge" is no longer a resource, ground, matrix, object, material or instrument to be used by humans as a means to an end. Rather an object of knowledge is an 'active, meaning-generating axis of the apparatus of bodily production' (Haraway 1991: 200) 4. [...] In Haraway's theorization of the material-semiotic actor—with its emphasis on language as an actor independent of intentions, and bodies as material-semiotic generative nodes—enables us to rethink the artistic relation. In this encounter, the human is no longer outside of the assemblage directing the proceedings. The human being becomes just one material-semiotic actor engaged in complex conversation with other players." ⁵

4 Ebenda: Haraway Donna J.; Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (1991) 5 Ebenda

i See also Bruno Latour's elaboration of objects as actors, particularly his article 'Mixing Humans and Nonhumans Together: the Sociology of a Door Stopper' (1998). In his theorizing, Latour conceives of objects as lieutenants who have been delegated to carry out particular functions. Thus he argues that what defines our social relations is in large measure prescribed back to us by nonhumans. In this, he continues, 'knowledge, morality, craft, force, sociability are not properties of humans but of humans accompanied by their retinue of delegated characters' (Latour 1988:301).

RS:

It is a kind of trying to establish space, where artists, makers, hackers, scientists, people with different backgrounds and specialisations come together and try not just to work through their point of view, but also try to understand how somebody else is working, and how to approach each other. So it is also a space where it is nice to forget all the labels and the boxes where I am coming from and where I just try to be open to new stuff.

Robertina Šebjanič

Robertina Šebjanič is an intermedia artist, based in Ljubljana. Her research focus is since several years oriented towards the project developed in the field of bio-art, Living systems, AV performances, noise-sound art, installations and interactive ambiental responsive immersive environments.

The context for her ideas and concepts is often realized in collaboration with other authors, and through interdisciplinary and informal integration embodies in her work. She studied at Famul Stuart School of Applied Arts and sculpture at the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana (SI), as well as at the Valand School of Fine Arts in Gothenburg (SE). http://robertina.net/

HACKATHON, Hack Days (Hackfest) oder Codefest

Hackathon ist ein Kunstwort aus den Wörtern hacken und Marathon. Das Wort bezeichnet eine Bewegung, die 1999 in den USA in Computerkreisen entstanden ist. Bei einem Hackathon arbeiten verschiedene Personen ein Wochenende lang (je nach Veranstaltung von einem Tag bis zu einer Woche) an einem Projekt. Das Thema wird dabei meist vom Veranstalter vorgegeben. Es gibt heute unter anderem Bio-Hackathons, Health-Hackathons, Energie-Hackathons, Kultur-Hackathons etc. Teamgedanke und Networking sind zentrale Aspekte des Hackathons. Dabei geht es um die Zusammenarbeit mit freien und öffentlichen Daten, um Transparenz, Innovation und Effizienz. Am Anfang des Events hat jede Teilnehmer_In die Möglichkeit, ihre Idee zu präsentieren. Anschließend bilden sich Teams von zwei und mehreren Teilnehmer_Innen. Ziel ist es, innerhalb der vorgegeben Zeit gemeinsam im Team vorzeigbare Ergebnisse zu produzieren. Eine Jury belohnt die besten Teams mit einem Preis.

Ein Hackathon ist kein Wettbewerb im klassischen Sinne, sondern ein Hacker-Fest! Es ist ein kollektives, soziales Erlebnis und nicht nur "Arbeit". Es soll Spaß machen wie eine gute Party mit gutem Essen und netten Leuten. Es herrscht eine inspirierende bis euphorische Stimmung, die eine wahnsinnige

Ein Statement aus der Videodokumentation über die Hackteria-Lab Aktivitäten in Bangalore Indien 2013.

Interview mit Yashas Shetty, von Julian Abraham.¹ Transkription von Baggenstos/Rudolf.

34

Yashas Shetty

1 Siehe das Video: http://vimeo.com/61235658 Hackteria is a collection of DIY Biology, Open Source Art Projects that use Biology, LifeSciences and Biotechnology. http://hackteria.org Dynamik erzeugt und bis in die Nacht hinein trägt.¹

Dieses Format wird nicht nur, aber vor allem von Firmen wie Siemens, Samsung, Redbull etc. angewendet, um Innovation zu erzeugen. Dahinter stehen ganz klar wirtschaftliche Interessen eines kapitalistischen Systems. Die geheime Hoffnung ist, auf diesem Weg neue, zukunftsweisende Erfindungen zu erzeugen. Eines der grössten Hackathons in der Schweiz fand vom 10.-12. Otober 2014 im Technopark Zürich statt.

Die Idee, die hinter einem Hackathon steht, nämlich unvorhergesehene Dinge zu provozieren, finden wir spannend.²

- 1 http://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon (abgerufen am 03.02.2015)
- 2 Hack Zürich, Event-Webseite (2014) http://hackzurich.com/ (abgerufen am 20.12.2014)

YS:

I don't think there is a difference between a lab and an atelier. It is just another way to open a dialogue with someone who sees the world differently. So you have two people who see the world differently or maybe it is even more similar how they see the world. It is just a way to open up a dialog.

Yashas Shetty

Yashas Shetty is an artist and composer based in Bangalore, India. He is currently an artist in residence at the National Center for Biological Sciences in Bangalore and faculty at the Srishti School of Art, Design and Technology. He helped found the Center for Experimental Media Arts at Srishti and has previously taught at design schools across India. His works look at the relationship between language, ecology and technology. He is also one of the founding members of the Hackteria project.

HACKERSPACES / BIO-HACKERSPACES

In Hackerspaces treffen sich wöchentlich Interessierte, um

zu diskutieren und gemeinsam an einem Ort zu arbeiten. Hier wird direkt Hand angelegt, gelötet, gefräst, geschweisst, gegossen, programmiert usw. Techniker, Studenten, Künstler, Wissenschaftler, Designer, Tüftler, Nerds, Freaks, Personen aus den unterschiedlichsten Professionen können sich in ihrer Freizeit austauschen und ihren Projekten nachgehen.

Es wird grossen Wert auf Zusammenarbeit und Austausch von Knowhow gelegt. Infrastruktur, Maschinen, Werkzeuge etc. werden ebenfalls geteilt. Beinahe schon ein Symbol für "Unabhängigkeit" solcher Spaces/Hackerspaces/Fablabs/Open-spaces sind der obligate Laser-Cutter und 3D-Drucker geworden, die nicht fehlen dürfen.

Bemerkenswert ist auch der Open-Source-Gedanke von Hacker-Communities, der an solchen Orten praktiziert wird.

Durch die Workshop-Angebote und die Infrastruktur solcher Hackerspaces

- 1 Siehe auch:
- List of ALL Hacker Spaces http://hackerspaces.org/wiki/List_of_ALL_Hacker_Spaces (abgerufen am 03.02.2015)
- Hackerspaces in der Schweiz: http://hackerspaces.ch/ (abgerufen am 03.02.2015)

wird die Basis für ein minimales Verständnis für gegenwärtige technische und wissenschaftliche Entwicklungen geschaffen. Die Leute fühlen sich heutzutage zunehmend entfremdet von ihrem Umfeld, weil sie es nicht mehr verstehen.² "Wenn sich die Menschen nicht zumindest die grundlegendsten technischen und biotechnischen Fähigkeiten aneignen, werden wir früher oder später in einer uns fremden Welt leben."³

2 Siehe dazu: Gespräch mit Daniel Hirschmann *Technik Rette uns* in Folkers Gerd; *Abstrakt – Taschenlabor für Zukunftsfragen* / No. 8 – 2012 *Machen ist Macht* S.67-73

3 Ebenda S. 72

"Im Gegensatz zur wissenschaftlichen Arbeit, [...] die darin besteht, aus dem Einzelnen das Allgemeine herauszuschälen, zielt meine künstlerische Arbeit auf die Wiederherstellung des Besonderen, um es so aus verschiedenen Perspektiven sichtund verhandelbar zu machen."ⁱ

Praktiken des Experimentierens / Forschung und Lehre in den Künsten heute DKM Jahrbuch 2012 Experimentieren Christof Schenker & Hannes Rickli S.160

i Kunst & Wissenschaft

TINQUIRY Tinquiry ist eine Zusammenführung von: tinkering as inquiry.
Tinkering = Basteln, bricolage (Französisch).

Inquiry = Untersuchung, Ermittlung, Nachforschung

Tinquiry ist eine andere Art, die Vielschichtigkeit von 'Critical Making' darzustellen.¹

The Tinkering Studio²

Exploratorium, the museum of science, art, and human perception. San Francisco

"We design opportunities for people to "think with their hands" in order to construct meaning and understanding."³

- 1 Steve Mann erwähnt "Tinquiry" in seinem Beitrag Maktivism: New Modes of Civic Engagement and Participatory Politics in Ratto Matt and Boler Megan; DIY-Citizenship (2014) S. 3 / 29
- 2 The Tinkering Studio http://tinkering.exploratorium.edu/ (abgerufen am 03.02.2015)
 The Tinkering Studio is the latest incarnation of a project that started in the year 2000 called the PIE (Playful and Inventive Explorations) Network, where MIT, the Exploratorium, and several other museums began to experiment with science and art activities. [...] The PIE Network resulted in a number of innovative educational activities combining science, art, and technology.

3 Ebenda

Auszüge aus einem Interview mit Sachiko Hirosue, von Andreas Rudolf. Es wurde am 23.10.2014 anlässlich des Open-Lab Veranstaltung «Läb(e) am Egge» im Corner College in Zürich aufgezeichnet. Transkription von Baggenstos/Rudolf.

Interview mit Sachiko Hirosue

"Im ersten Schritt zerbrechen wir die Prägeform des vorgegebenen Zwecks."i

i Sennett Richard; Handwerk (2008) S. 280

AR:

What do you think is the interesting point in collaborations between Art and Science?

SH:

I am working in a laboratory and in bio-medical research. The interesting point for me is, that it allows me to step outside of this research system and that I can go back again. Some fundamental things I don't even think about now when I am doing science. It's a kind of rediscovering science as a learner. In science you actually have to perform, you have to speak a certain language, you have to act in a certain way and it is a career. That I get to step outside of that and work together with artists to question it, I think that is nice. I don't do any of these things in my current science.

MAKTIVISM making + activism

Steve Mann definiert maktivism¹ als eine spartenübergreifende Praxis von Hacking, DIY und DIT (Do-it-together)². Die Aspekte das Schreibens und Modifizierens von Programmen, Daten und Codes gehören genauso zur Materie (matter) wie Materialität, Materie, die eine Masse hat, Platz beansprucht, fest, flüssig, oder gasförmig ist. Die materiellen Welten (physical worlds) und die immateriellen Welten (computational worlds) müssen miteinander kombiniert werden.³

"Maktivists are social makers-people who make things for social change [...] and [...] brings together the technology and media-technology activists [...]"

- 1 Steve Mann; Maktivism: New Modes of Civic Engagement and Participatory Politics in Ratto Matt and Boler MeganM; DIY-Citizenship [2014]
- 2 Ebenda "Maktivism often involves the moral, ethical, and lawful ('white hat') elements of the 'hacker' ethos, but not necessarily the illegal 'cracker' ethos. Maktivism combines the DIY (Do-it-yourselfe) ethos of home renovation with the DIT (Do-it-together) ethos of the GNU Linux and Free Software movement." S.24
- 3 Ebenda S.31
- 4 Ebenda S.29

I am thus learning through this cooperation and it's a nice learning environment because there isn't this kind of pressure and pestering and posing that you have in science.

AR:

The pressure is to get results, or what is the pressure?

SH:

In academic research, you have to publish results and you are measured by some sort of proxy for success. What is successful and what is not successful, what is interesting and what is not, what is sexy and what is not sexy in research has its own culture.

I think the interesting thing is, that you can step back from what is useful and how



Steve Mann bringt in seinem Artikel unterschiedliche Termini zusammen, die versuchen, mit ihrer Konstellation ein neues Terrain zu kreieren.

"A Maktivist has a high degree of personal involvement and commitment in the existemological (Existential epistemology, i.e., "learn-by-being" [Mann 2006]) sense."⁵

5 Ebenda S 29 (Mann Steve; Learning by doing: Thirty years of cyborg existemology. In The International Handbook of Virtual Learning Environments, ed. J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, and P. Trifonas, vol. 14, 1571-1592, 2006)

you can publish and how you can write a grant. So you can ask questions that you are just curious about.

AR:

Is it more an experimental way of working?

SH:

There are fewer restraints. Well there are different restraints when you work outside a science laboratory. It is also a challenge to work without all the resources you usually have available, but this is also nice, not to have everything around. When you try to do science for a result, there is some sort of pressure to getting things done and getting them done faster and more efficiently and this kind of things. This is not good for students and for learning purposes.

But at last, there is no right or wrong answer to how science is seen. People have their pet theories and they want to defend them or not and you look at the data and interpret it differently. But I don't feel that here in this DIY-Hacking-Art-Science atmosphere. - Here we ask more basic questions and we are not constrained by that even if your material is otherwise constrained by this.

ANDERE WORTE FÜR WORKSHOP

Studio Atelier¹ Labor Werkstatt Work-out Making-off Workspace relation-hours work-party Warm-up Bauen Living Skulpture Laboration Nährlösung Kunst_als_Dienst-leistung Exkursion Détournement² Experiment Hands-on Feuerstelle Herd Alchemie Rhizomation Raw-Genertor Tanzboden Co-labor-action³

- 1 «The Atelier as Workshop» In: Kester Grant H.; The one and the many, Contemporary collaborative art in a global context. [2011] S.95
- 2 Siehe dazu: Situationisten (Guy Debord und Gil J. Wolman)
- 3 Co-labor-ation http://stevenpaige.com/index.php/project/co-labor-ation/ (abgerufen am 03.02.2015)

AR:

Dou you think in this environment you can also ask more philosophical questions?

SH:

I think what we are doing in this open laboratory is less philosophical. But I guess there is more time to be philosophical. I think more in a technical then in a philosophical way about science, maybe because of my role in the laboratory - Well, somehow I really still don't know how to bring the poetics back into science.

AR:

If I understand you right, the changes from the high-tech lab into an artist-open-temporary-lab and back, the changes and differences are essential.

SH:

The high-tech lab and the DIY-lab are definitely complementary and they give me a different way of seeing things. I like this kind of DIY-spaces as a learning environment. You can get to know other people and learn from their opinions. I think to be curious and science-driven that's the thing. A lot of people are doing science degrees in academic research institutions. Sometimes it is because having a Ph.D. is more

prestigious or it gives them a career or something like that. So it's not always because people are curios. I experience more joy in such open-lab projects.

Sachiko Hirosue

Dr. Sachiko Hirosue works as a researcher at the interface of biomaterials and lymphatic physiology in the Institute of Bioengineering, School of Life Sciences, École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Switzerland. https://delicious.com/subtletechnologies http://biodesign.cc

ADHOCISM Ad hoc means "for this" specific need or purpose.

'Adhocism' ist ein Begriff der von Charles Jencks geprägt wurde. Charles Jencks nimmt in seinem Buch «Adhocism The Case for Improvisation»¹ von 1972 viele Elemente von DIY und Hacking vorweg.

'Adhocism' basically "involves using an available system or dealing with an existing situation in a new way to solve a problem quickly and efficiently. It is a method of creation relying particularly on resources which are already at hand."²

"A purpose immediately fulfilled is the ideal of adhocism; it cuts through the usual delays caused by specialization, bureaucracy and hierarchical organisations."

"Everything can always be something else. The artists who have caught the spirit of adhocism have shown this. They take the ready-made clichés of industrial society or bountiful nature and disconnect them from their habitual context. In this way the stereotypes of an advanced industrial state can be

1 Jencks Charles, Silver Nathan; Adhocism. The Case for Improvisation (1972)

2 Ebenda S. 9

3 Ebenda S. 15

Auszüge aus einem Interview mit Brian Degger, von Andreas Rudolf. Es wurde am 24.10.2014 anlässlich des Open-Lab Veranstaltung «Läb(e) am Egge» im Corner College in Zürich aufgezeichnet. Transkription von Baggenstos/Rudolf.

Interview mit Brian Degger

used to advantage; used in their ordinary contexts they stifle individual initiative and the development of personality. Used in a dislocated way they become refreshed through juxtaposition. The eighteenth-century wit was a man who combined heterogeneous ideas "by violence". If this combination is made for an immediate need or purpose, it forms a third entity, a relation; a purpose carried through to its end satisfies the mind and is the precondition for anything of greater significance."⁴

4 Ebenda S. 27

AR:

What is the good point in collaborations between art and science?

BD:

I think there is a lot of concentration on STEM, which is science, technology, engineering and mathematics. Even those are creative fields in themselves, I think a small push from this Leonardo society to convert it from STEM to STEAM (science, technology, engineering, art and mathematic) which involves art and maybe also design, would be necessary. I think art has the possibility of envisaging new areas of exploration to the sciences. Not that it should be subservient to science. But that art can, with a certain privilege, move into science laboratories and that it becomes possible to ask questions that would be unaskable by scientists. For example they

DO-IT-YOURSELF ODER KURZ: DIY¹ Die Aufforderung "Mach es selber!" hat eine lange Tradition. Sie findet

sich in Bildungstheorien, Alternativbewegungen, Protest – und Gegenkulturen. Wenn wir über DIY sprechen, meinen wir dann nicht oft DIT, do-it-together? Und wenn wir über den Spirit von DIY sprechen, ist dann nicht eher DIO, do-it-ourselves, gemeint?

Doing / Making

Selber machen! Sich selber ein Wissen und neue Techniken aneignen!

Im letzten Jahrhundert hat sich eine Unterscheidung zwischen Amateuren und Experten herausgebildet. Beruf und Hobby wurden klar voneinander getrennt. Eine praktische Ausbildung unterschied man von theoretischem Lernen. Und es entstanden Dualismen, die Praxis und Theorie, Lernen und Anwenden,

- 1 Die Inforamtionen zu DIY stammen aus mehreren Quellen Siehe dazu:
- Wesp Rosemarie; Lehrermaterial zur Ausstellung: Do It Yourself: Die Mitmach-Revolution
 Museum für Kommunikation in Frankfurt und Berlin (28.09.2011) DIY_Lehrermaterialien.pdf
 http://www.diy-ausstellung.de/?p=3756 (abgerufen am 03.02.2015)
- Sennett Richard; Handwerk (2008)
- Ratto Matt; Megan Boler; DIY citizenship, critical making and social media (2014)

can ask questions because they are like learner drivers in the sciences and they can make mistakes. They not really make mistakes they just ask me the questions that a career scientist can't ask. Because in any laboratory there are probably a number of semi dogmatic things, for example, which processes they use because these processes work and they enable them to access funding and so on. So I can't say I would like to do a new process because - that means something different.

AR:

You told me once, that making a workshop has performative aspects. Do you think making a workshop is a kind of performance? Maybe not only as an art-performance more the way, can a workshop be seen as a piece or as a tool?

BD:

Well, yeah a workshop is a performance. But it is so as much as being a person in the world, this is the performance.

BD:

Primarily it is an experiment. Most of the workshops are an experiment.

Technik und Ausdruck, Arbeit und Forschung in zwei voneinander getrennte Sphären teilte.

Richard Sennett nimmt dazu eine Gegenposition ein und sieht z.B. die Verbindungen zwischen Hand und Kopf als notwendige Voraussetzung für eine Tätigkeit. In seinem Buch «Das Handwerk» 2008 stellt er die These auf, "dass alle Fertigkeiten, selbst die abstraktesten, mit einer körperlichen Praxis beginnen" und dass durch Berührung und Bewegung in der Hand Wissen angesammelt wird; Ein zweiter, zentraler Punkt findet sich in seinen Ausführungen zum Begriff Technik. Er versteht handwerkliche Technik keineswegs als eine geistlose Praxis, sondern stellt Technik als ein kulturelles Problem dar.⁴

Das Nacheinander von zuerst Kopfarbeit (kognitivem Verständnis) und danach der praktischen Anwendung wird in DIY Kreisen in Frage gestellt und vielmehr als Einheit gedacht. Beides ereignet sich beim Ausprobieren, Experimentieren und Tun. Beides steht in Wechselwirkung zueinander und ereignet sich gleichzeitig. Dass Lernen durch praktisches Tun funktioniert (Learning by doing), wurde zu einem zentralen Punkt. Man wollte selber tun, selber etwas

2 Sennett Richard; Handwerk (2008) S.21

3 Ebenda: S.21

4 Ebenda: S.19

AR:

In which way is a workshop an experiment, in mixing people together?

BD:

The first time is: did people go away feeling happy and satisfied.

The second time is: Did they learn something or did they manage to have some new questions about something.

For example: It starts generally from small observations. This year I went to Nida at the Lithuanian coast.

When you taste Baltic seawater it doesn't taste so salty. So I put some proposal into this symposium that said that I was interested in going to the sea and tasting the seawater. Because everyone knows that seawater tastes salty. But when they taste the seawater it is not salty. It is a performative act and maybe not so successful in the critique of one block but in the critique of people because in a performative action people are given a certain amount of commission.

So we went to the coast. We talked about the water, saying, you know it's not salty, but it may contain contaminants, but here is a shot glass, and you may drink the water if you so wish. But if you don't then we will go on the shore and make some artificial seawater with approximately the same concentration of salt. And most people drank.

herausfinden und sich selber Wissen aneignen, unabhängig von Institutionen. Die Neugierde ist der Antrieb. Man wollte nicht abhängig vom Expertentum sein, was ein hierarchisches Top down Verhältnis erzeugt. Vielmehr suchte man Formen der horizontalen Kräfteverteilung. Diese Überzeugungen werden oft als Kritik am gängigen Lehrsystem interpretiert.

Durch eine persönliche Leistung, mit eigenen Mitteln ein technisches Problem lösen, oder etwas herstellen, ist die Motivation. Dabei wird oft auf Hightech verzichtet und es werden Low cost-Bedingungen in Kauf genommen oder sogar richtiggehend zelebriert. In diesem Zusammenhang wird gerne von 'Lo-Fi Culture' gesprochen. 'Lo-Fi' low-fidelity im Gegensatz zu 'Hi-Fi' high-fidelity Qualität. 'Lo-Fi' ist eine Bezeichnung, die aus dem Musikbereich stammt und mit einfachem, technischem Equipment aufgenommene Musik meint. Die Begeisterung über 'Lo-Tech' und sich die Dinge, die man braucht, selber anzufertigen⁵, machen eine anti-konsumistische Haltung sichtbar.

5 "[...] wer ein Produkt selbst gemacht hat, ist viel weniger bereit, es danach wegzuwerfen. Man hängt einfach zu sehr daran. Es ist ein Teil von einem."

Aus: Abstrakt No. 8 Taschen Labor für Zukunftsfragen / Machen ist Macht, Gespräch mit Daniel Hirschmann, Technik, rette uns! S. 68

It is an early performance. Seeing the other works, it's like we should have been cheering to the good health of the Baltic Sea which is in contest. Performance is also about being polite to people, not presenting this front that means that people have to attack you because you don't have a nine-to-five job. It's about presenting something that is acceptable, saying that you are an educated. It's not lying; it's just representing your work. I think the human itself is a performative action.

Merkmale für DIY Bewegungen sind solche Gegenpositionen, die Suche nach alternativen Möglichkeiten und der Wunsch, mit neuen, kreativen, poetischen Formen Widerstand zu leisten. Dem übersteigerten Ernst des Alltags will man mit Innovation, Kreativität, Phantasie und Vergnügen begegnen. Das ist ein Grund, weshalb DIY oft mit Gegenkultur und Protestbewegung assoziiert wird.

In jüngster Zeit hat sich das Spektrum um Begriffe wie Do-it-together (DIT) und Do-it-with-others (DIWO) erweitert. Hier wird das gemeinsame und gemeinschaftliche Selbermachen noch stärker hervorgehoben.

"A maker slogan says it all: If you can't open it, you don't own it."6

6 New Art/Science Affinities (2011) S.108

Brian Degger

Dr. Brian Degger is a scientist-maker with a PhD in Molecular Biotechnology (2002) from QUT, Brisbane, Australia. As part of the 'maker community' he produces workshops and exhibits - with a focus on DIY Biology such as octopus dissection and kitchen cooked bioplastic. In collaboration with leading artists and technologists, he uses scientific and open source methodologies to creatively explore research such as DIYBiology, bacterial cultivation and fermentation, accessible technology and open source science. Locally, with others, he set up Newcastle Maker Space (Newcastle Upon Tyne)

http://transitlab.org

HACKING

A HACK (eng: Hieb)

Ein Hieb, ein *Hack* mit der Axt ist eine Bezeichnung für eine rasch erstellte "unschöne" Lösung (quick-and-dirty hack). Er ist eine temporäre Problemlösung. Es kommt darauf an, wer die Axt in die Hand nimmt. Sie kann zum Brennholz Schlagen im Haushalt so wie auch vom Zimmermann als konstruktives Werkzeug oder als Streitaxt und Waffe benutzt werden. Das Realisieren einer Idee und der Inhalt des Ergebnisses sind relevanter als das Werkzeug und das Ergebnis selbst.¹

Was als *Hack* von einem Hacker bezeichnet wird, ist abhängig vom Arbeitsgebiet, der verwendeten Technik, dem Material, der Art und Weise, wie etwas gemacht wird. Ein *Hack* muss nicht zwingend mit digitaler Programmierung oder Technik zu tun haben. Man nennt es einen *Hack*, wenn spielerisch, kreativ und auf erkundende Weise mit Material eine Auseinandersetzung stattfindet. Unabhängig davon, ob ein Code geknackt oder ein Gehäuse aufgebrochen werden muss, ob digital oder analog, im Blickfeld einer solchen Aktion ist

1 Siehe dazu: Landwehr Dominik (Hg.); Hacking (2014) S. 69

Auszüge aus einem Interview mit Marc Dusseiller, von Baggenstos/Rudolf. Es wurde am 5.12.2014 in Zürich aufgezeichnet. Transkription von Baggenstos/Rudolf.

Interview mit Marc Dusseiller

immer ein System, das man verstehen, in das man eindringt will, das man aufbrechen, oder das man für seine Zwecke umändern möchte. Es können z.B. Werbeplakate "gehackt" werden, indem man ihre Bedeutung durch Abändern/dazu-Darübermalen oder Anbringen von zusätzlichen visuellen Elementen ihre Bedeutung in eine andere verwandelt.²

"Contemporary hackers have a strong interest in the way things work; they like to tinker, customize, modify, and repurpose existing and obsolete technologies, and as a group they tend to embody the altruistic principles of collaboration and information sharing."³

"Hacking ist die Fähigkeit, ein System zu stören, umzunutzen und zu erweitern."⁴

- 2 Siehe dazu: Witte Randy; Hacker im Wandel der Zeit: Über differenzierte Verwendung des Hackerbegriffes [2013]
- 3 New Art/Science Affinities (2011) S.29
- 4 Siehe dazu: Mediengruppe Bitnik http://hacking-the-city.org/artists-and-projects/mediengruppe-bitnik.html [abgerufen am 23.01.2015]

B/R:

Du versuchst, Künstler_Innen und Wissenschaftler_Innen zusammen zu bringen, und hast einmal erwähnt, dass es nicht viel bringt, wenn die zwei nur einfach zusammen gebracht werden.

MD:

Ja, ich habe das Gefühl, dass es Leute braucht, die genau zwischen beiden Positionen stehen. Die beide Sprachen sprechen und die zwei Kanäle aufbereiten können. Ich kenne das aus eigener Erfahrung, weil ich mich seit Jahren an dieser Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft bewege. Man muss an der Schnittstelle versuchen, mit beiden Welten zu kommunizieren. Und dafür muss man die jeweilige Andersartigkeit verstehen und auch akzeptieren können. Die vorprogrammierten,

"Für den Hacker ist das, was als real präsentiert wird, immer partiell, limitiert, vielleicht sogar falsch. Für den Hacker besteht versteckt im Realen immer ein Überfluss an anderen Möglichkeiten, der Überfluss des Virtuellen. Dies ist die unerschöpfliche Domäne dessen, was angelegt, aber nicht realisiert ist; das, was nicht ist, aber sein könnte."⁵

BIOHACKING ist aus der Biopunk Szene⁶, einer kleinen intellektuellen und kulturellen Bewegung heraus entstanden.

"Free our genetic data!" war die Parole des Biopunks. Sie begannen mit Gentechnik und synthetischer Biologie zu experimentieren und wollten diese aus dem institutionellen Rahmen befreien, öffentlich zugänglich machen und für sich selbst nutzen können. Sie protestierten gegen die Patentierungen von biologischen Errungenschaften durch Firmen und Institutionen. Sie warfen den Konzernen vor, Ideen zu ersticken, weil sie jede wissenschaftliche Erfindung sofort patentieren lassen. Denn wer ein Patent hält, kann anderen verbieten, mit der Erfindung zu arbeiten.

5 McKenzie; A Hacker Manifesto (074)

(2004) www.academia.edu/182789/A_Hacker_Manifesto (abgerufen am 03.02.2015)

6 Siehe dazu: Zeit Online; Revolution der Medizin

http://www.zeit.de/2013/19/bio-punks-biohacker-medizin/seite-2 (abgerufen am 23.01.2015)

vorstrukturierten Zusammenbring- Aktionen der zwei Welten, die dann zum Schluss ein Resultat abliefern sollen, finde ich heikel. Bei Diskussionsrunden, die so ausgelegt sind, dass verschiedene Meinungen aufeinander prallen, ist das schon gut so. Dann sollen die verschiedenen Meinungen aufeinander prallen, die Leute hören zu und diskutieren mit, das ist spannend. Aber ich finde es ist auch extrem wichtig, dass sich Leute in diesem nicht definierten Zwischenbereich an der Schnittstelle von beiden aufhalten.

In den letzten 200 Jahren hat sich die Gesellschaft in den meisten Gebieten stark spezialisiert. Kunst und Wissenschaft sind da nur zwei Arten der Spezialisierung. Und es stellte einen Wert für die Gesellschaft dar, wenn man dieser Spezialisierung etwas entgegenhält.

Ab und zu liest man die Behauptung, dass Künstler_Innen gesellschaftlich relevante Themen, die noch nicht von einer breiten Gesellschaft wahrgenommen werden, vorwegnehmen; dass gewissermassen die Künstler_Innen die "Antennen" der Gesellschaft sind. Ob das stimmt oder nicht, weiss ich auch nicht. Aber es ist schon sehr spannend, wenn sie mit Dingen arbeiten, die die Zukunft prägen und bestimmen werden. Wie zum Beispiel, wenn sie mit neuen Erkenntnissen und den neuen Tech-

Inzwischen gibt es an vielen Orten auf der Welt so genannte öffentliche Bio-Labs, in welchen Interessierte ihre Ideen und Projekte in mitten von Reagenzgläsern, Petrischalen, Pipetten, Zentrifuge, Kühlschrank, Waage, Rührmaschine und anderen Geräten realisieren können. Dabei geht es auch hier in erster Linie darum, das Material und die Techniken zu verstehen. Mit Bioterrorismus hat Biohacking nichts zu tun. Es geht um kreative Umgestaltung von lebendigen, biologischen Systemen – also das Hacken der sogenannten Wetware. In Analogie zur Software, die nicht materielle Teile bezeichnet wie Programme und Dateien, entstand die Wetware, die für Organismen im Allgemeinen steht, aber auch für menschliche Organismen, das zentrale Nervensystem und das Gehirn.⁷

Biohacking ist ein kreativer, spielerischer, forschender Umgang mit lebenden Systemen. Das Zusammenbringen von Pflanzen und Elektronik führt auf das Feld von Bio-Electronics. Kommunikative Kreisläufe zwischen Organismen und Computern bringen uns zu Bio-Feedback Systemen. Wenn Künstler_Innen

7 Die Inforamtionen stammen aus mehreren Quellen, Siehe dazu:

- Dominik Landwehr / Verena Kuni; Home Made Bio Electronic Arts (2013)
- Landwehr Dominik; Hacking (2014)
- Zeit Online; Revolution der Medizin

http://www.zeit.de/2013/19/bio-punks-biohacker-medizin/seite-2 (abgerufen am 03.02.2015)

nologien arbeiten. Wenn die Künstler_Innen versuchen, gesellschaftlich relevante Thematiken vorauszuahnen, wenn sie schon im Voraus versuchen, diese künstlerisch zu reflektieren, und sie aktiv mitdenken. Das denke ich, ist mehr die Rolle der Kunst als die Rolle der Wissenschaft.

B/R:

Wie würdest du ein Ergebnis, oder Resultat einer Art & Science Zusammenarbeit beschreiben?

MD:

Warum soll aus diesen kollaborativen Arbeiten überhaupt ein Produkt entstehen? Das ist ein schwieriger Punkt. Und da liegt auch die Schwierigkeit, dass dann doch eine Kunstarbeit daraus entstehen soll. Aus der Sicht der Forscher resultiert ja auch kein reines Forschungsergebnis daraus. Ein neues Forschungsresultat im Namen der exakten Naturwissenschaften entsteht nicht aus dieser Zusammenarbeit. Wenn aber ein Wert aus der Kollaboration resultieren soll, kann es auch nicht sein, dass ein Kunstwerk im traditionellen Sinne entsteht. Es muss etwas Anderes sein. Was das ist, ist schwierig zu beschreiben.

ihren eigenen Körper für Experimente verwenden, ihn kontrollieren, manipulieren, ihn erweitern mit Technik und neue "Talente" implantieren, lassen sie Cyborg-Fantasien Wirklichkeit werden.⁸

"Hacking, open source, piracy and free culture are all parts of the battles over information that are among the most important in contemporary societies."9

CULTURAL HACKING schlägt eine Auseinandersetzung und ein Eingreifen in die alltäglichen Systeme wie Wirtschaft, Politik, Sozialsysteme, öffentlicher Raum etc vor. Dabei wird die Sprache des Gegners aufgegriffen, die dann gegen ihn selbst angewendet wird. Dies geschieht über die Aneignung von Codes, die für eine eigene Aussage genutzt werden.

"Cultural Hacking can be understood as infiltration into systems and the changing of their coding. It is a critical, often even subversive game with cultural codes, messages and values." (Johannes M. Hedinger)¹⁰
Aktivistischen Gruppen und Künstler_Innen wenden verschiedene Methoden

- 8 Siehe dazu: Dominik Landwehr / Verena Kuni; Home Made Bio Electronic Arts [2013]
- 9 Delfanti Alessandro; Biohackers the politics of open science (2013) S.viii
- 10 Siehe dazu: Cultural Hacking https://culturalhacking.wordpress.com/cultural-hacking/ (abgerufen am 03.02.2015)

"Während der Designer im Team wahrscheinlich weniger über Psychologie weiss als der Psychologe, weniger über die Wirtschaft als der Ökonom, und sehr wenig über Elktrotechnik, wird er dennoch mehr psychologisches Verständnis in den Designprozess einbringen als der Elektroniker. Er wird vermutlich auch besser über Elektronik bescheid wissen als der Ökonom. So fungiert er als Brücke zwischen den Diszilinen."

an, wie zum Beispiel:

Subversion / Desorientierung und Neu-Orientierung (Systemstörung, Überlagerung und Transformation) /

Zweckentfremdung oder Zurückführung auf die ursprüngliche Zweckbestimmung / Fake / Camoflage / Mimesis / Parasitäre Strategien¹¹ / Sampling (Collage)

ANEIGNUNG VON CODES

Ob in Begriffsdefinitionen zu Hacking / Cultural Hacking¹² oder im «Handbuch der Kommunikationsguerilla»¹³, bei allen taucht das Element der Aneignung von Codes in irgendeiner Form auf.

Im «Handbuch der Kommunikationsguerilla» finden wir die Herangehensweise besonders spannend, weil der reine Kunstkontext verlassen wird, aber trotzdem immer wieder Parallelen zu künstlerischen Vorgehensweisen hergestellt werden. Das Buch ergründet die Prozesse von Kommunikation und sucht nach

- 11 Fabo Sabine; Parasitäre Strategien, in Kunstforum International. (2007)
- 12 Düllo Thomas; Liebl Franz (Hg.); Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns (2005)
- 13 Autonome a.f.r.i.k.a. Gruppe; Handbuch der Kommunikationsguerilla (2012)

B/R:

Gehst du jetzt nicht zu fest davon aus, dass das Kunstwerk ein Gegenstand ist? Wenn man in die 70er, 80er Jahre zurückblickt, haben Künstler_Innen gekocht, gefeiert, Konzerte veranstaltet etc. und das wurde im Nachhinein als Happening bezeichnet. Der Begriff Happening steht nun für eine Kunstform.

MD:

In der Kunst gibt es schon Bezeichnungen, die das wahrscheinlich beschreiben könnten, was ein spannendes Art & Science Resultat wäre. Aber auch bei den Wissenschaften gibt es nicht nur die neusten Erkenntnisse und Publikationen. Es gibt noch andere Bereiche wie z.B. die Wissenschaftskommunikation, die ebenfalls in einem Bereich angesiedelt ist, der auch einen performativen, Lehr- und interaktiven Charakter haben kann. Diese Formen finden sich in der Wissenschaftskommunikation und in der Kunst. Aber auch in der Kunst wird der Output nicht das traditionelle Kunstobjekt sein. Wollen wir konstruktiv sein, können wir das nicht an den traditionellen Abgrenzungen messen, sondern an den Überlappungen, die die beiden Formate haben. Daraus können vielleicht wirklich auch neue Formate entstehen. Wahrscheinlich wäre es für Kunst und die Wissenschaft das Beste, den gemeinschaftlichen Output in einer gemeinsamen Sprache, die für beide verständlich ist, darzustellen. In einer gemeinsamen Sprache, die weder zu stark den wissenschaftlichen

Möglichkeiten, wie Denkweisen und Denkverhältnisse aufgebrochen werden können, indem es versucht zu verstehen, wie gesellschaftliche Kommunikation organisiert und realisiert wird.

Die Sprache eines Systems zu verstehen versuchen und dann aufzubrechen, indem man es verändert, ist auch hier ein zentrales Merkmal, das man als *Hacking* betrachten könnte. Man greift die Sprache der Gegner auf und wendet sie auf unverhoffte Weise gegen sie selbst an.

"Es geht darum, zu verstehen, wie gesellschaftliche Kommunikation organisiert und realisiert wird und wie sie im Gesagten, [...] in den Anordnungen von Körpern, Diskursen und Regeln zum Ausdruck kommt."¹⁴

Kommunikationsguerilla macht in ihren Aktionen immer in irgendwelcher Form von Medien Gebrauch, weshalb die Stellung der Medien und deren Spielarten ein zentraler Punkt sind. Vor allem aber geht es um kulturelle Grammatik und Subversion. Die Grammatik bezieht sich auf die Sprache und das Regelwerk, das sprachliche Bedeutung ermöglicht. Unter kultureller Grammatik wird ein System von Zeichen verstanden, das Verhaltensregeln, ästhetische Codes, Ablauf von Situationen, Erscheinungsbild von Objekten und sich alltäglich

14 Ebenda: S. 237

Diskursen, noch zu stark den Kunstdiskursen verhaftet bleibt.

B/R:

Spannende wäre ein Standpunkt zwischen den beiden, ein Dazwischen, wie du sagst. Vielleicht existieren einfach die treffenden Benennungen noch nicht dafür? Es gibt Ähnlichkeiten zum Happening, es hat Elemente, die in Fluxus und Performance zu finden sind, aber ein treffender, einzelner Begriff fehlt, glauben wir.

MD:

Ich kenne mich noch nicht so gut aus, aber langsam lerne ich die Sprachen aus dem Kunstbereich kennen. Und es zeigt mir, wie wichtig Leute sind, die sich zwischen beiden Polen befinden, die eine überlagernde Sprache finden und sie durch eigene Erfahrungen erlernen können. Das könnte ja auch ein Output sein, dass man die Basis schafft, um diese Erfahrungen zu ermöglichen, dass man einen Zwischenweg überhaupt erst ermöglicht. Wenn das nicht versucht wird, wird es auch nie Experten auf diesem (Nichtexperten-) Zwischenbereich geben.

wiederholender Rituale beinhaltet. 15

HARDWAREHACKER entwickeln und verändern auf kreative Weise technische Geräte aus meist persönlichen Interessen. Sie beschäftigen sich dabei vor allem mit Geräten, die Computertechnik enthalten, oder mit Computern selbst. Allerdings wird auch die Modifizierung von Geräten analoger Elektronik sowie von elektrischen oder auch mechanischen Geräten als Hacken angesehen. Der Hacker versucht die Nutzungsmöglichkeiten eines Geräts über den vom Hersteller vorgesehenen Zweck hinaus zu erweitern. ¹⁶

Aus diesem Hackerumfeld sind kleine handliche Boards wie das *Arduino*¹⁷ und der Einplatincomputer *Raspberry Pi* ¹⁸ entwickelt worden, die den Zugang zu elektronischen Experimenten und Programmierung erleichtern. Mittlerweile sind die beiden Tools überall im Handel erhältlich.

- 15 Ebenda: Die Autor_Innen des Buches beziehen sich auf theoretische Überlegungen von Roland Barthes *Mythen des Alltags* 1964 weil, "sie Anhaltspunkte dafür geben, wie Kulturelle Grammatik als etwas historisch Gewordenes zu einer scheinbar natürlichen Gegebenheit wird und wie Macht hinter dieser Natürlichkeit unsichtbar wird." S. 20
- 16 Siehe dazu: Hardwarehacken; wikipedia.org (abgerufen am 23. 01. 2015)
- 17 Arduino; Siehe dazu: http://arduino.cc/en/main/boards (abgerufen am 23.01.2015)
- 18 Raspberrypi; Siehe dazu: http://www.raspberrypi.org/ (abgerufen am 23.01.2015)

Marc Dusseiller

Dr. Marc R. Dusseiller is a transdisciplinary scholar, lecturer for micro and nanotechnology, cultural facilitator and artist. He works in an integral way to combine science, art and education.

http://www.dusseiller.ch http://hackteria.org "Ein Hacker ist jemand, der versucht einen Weg zu finden, wie man mit einer Kaffeemaschine Toast zubereiten kann"¹⁹. Dabei geht es um das Experimentelle, den Versuch, die Grenzen des Machbaren zu erkunden. Der Hacker macht den Versuch auch, wenn ein handelsüblicher Toaster zur Verfügung steht, so schreibt Wau Holland auf der Webseite des 1981 von ihm mitbegründeten Chaos Computer Club (CCC)²⁰, einem der ältesten Hackerclubs. Wer richtig in die Thematik eintauchen möchte kann sich die «Hackerbibel»²¹ des Chaos Computer Clubs zu Gemüte führen, die auf ihrer Webseite zum Download zur Verfügung steht.

HACKTIVISM

Ist Hacking, wenn es politische Elemente enthält. Also eine Zusammensetzung

- 19 Holland Wau; Chaos Computer Club (CCC) Siehe dazu: Gröndahl Boris; *Hacker* (2000) S.13 20 Chaos Computer Club www.ccc.de (abgerufen am 23.01.2015)
- 21 Siehe dazu: Pieper Werner; Kabelsalat ist gesund, Grüner Zweig 98, Grüne Kraft (1985) http://blog.stummkonzert.de/wp-content/uploads/2011/08/die_hackerbibel_teil_1.pdf (abgerufen am 23.01.2015)

und Neues Testament, Grüner Zweig 124, Grüne Kraft (1988)

http://blog.stummkonzert.de/wp-content/uploads/2011/08/die_hackerbibel_teil_2.pdf [abgerufen am 23.01.2015]

aus Hacking und Aktivismus.²²

HACKING, EINE DEFINITION nach Liebl und Düllo in «Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns»²³

Zu Unrecht wurden die Hacker in der Vergangenheit in den Medien auf "schadenstiftende Einbrecher, die in Systeme eindringen"²⁴ reduziert. Der Begriff für dieses illegale Vorgehen wäre aber der "Crasher" oder "Cracker". Das Wort *Hack* war ursprünglich eine Bezeichnung für journalistisches Arbeiten mit eigenwilligen Mitteln. Die Bezeichnung hat sich dann auf die damalige Datenverarbeitung übertragen. In den Anfängen der Computertechnik waren die Programmierer gefragt, Wege zu finden, mit den begrenzte Ressourcen der Hardware, der Betriebsysteme und dem begrenzten Speicherplatz fertig zu werden. Sie wollten den Computer verbessern, andere wiederum begannen,

22 Siehe dazu:

- Ratto, Matt; Megan Boler; DIY citizenship (2014) S.34
- Megan Boler; Hacking, Cracking, and Hacktivism https://meganboler.wordpress. com/2013/03/30/hacking-cracking-and-hacktivism-the-many-dimensions-of-hacker-practice/ (abgerufen am 03.02.2015)
- 23 Düllo Thomas; Liebl Franz (Hg.); Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns (2005) 24 Ebenda

Hackerethik & Hacker Rules

- Der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und vollständig sein.
- Alle Informationen m

 üssen frei sein.
- Misstraue Autoritäten fördere Dezentralisierung
- Beurteile einen Hacker nach dem, was er tut, und nicht nach üblichen Kriterien wie Aussehen, Alter, Rasse, Geschlecht oder gesellschaftlicher Stellung.
- Man kann mit einem Computer Kunst und Schönheit schaffen.
- Computer können dein Leben zum Besseren verändern.
- Mülle nicht in den Daten anderer Leute.
- Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen.

Levy Steve; Hackers: Heroes of the Computer Revolution (1984)

mit dem Computer zu spielen. Mit den ersten Personal Computern entstand eine Hackerkultur, die vor allem digital operierte. Sie entwickelten eine Kultur der Zweckentfremdung, des konzeptionellen Bastelns und der Umcodierung.²⁵

25 Ebenda



Bild 7

Quellen- und Literaturangaben

Akademien der Wissenschaften Schweiz; www.transdisciplinarity.ch (abgerufen am 20.01.2015)

Arduino; Siehe dazu: http://arduino.cc/en/main/boards (abgerufen am 23.01.2015)

Autonome a.f.r.i.k.a. Gruppe; *Handbuch der Kommunikationsguerilla*, 5. Auflage, Berlin & Hamburg (2012)

Baggenstos/Rudolf; *Lüchtends Holz*, Workshop, Open-Lab Projekts «Läb(e) am Egge» Zürich http://hackteria.org/wiki/Läb am Egge (abgerufen am 03.02.2015)

Bishop Claire; *Participation: Documents of Contemporary Art,* Co-published by Whitechapel and The MIT Press, UK (2006)

Bitnik Mediengruppe; http://hacking-the-city.org/artists-and-projects/mediengruppe-bitnik. html (abgerufen am 04.02.2015)

Bolt Barbara; Material Thinking and the Agency of Matter,

SMT Studies in Material Thinking Vol. 1 (2007)

http://www.materialthinking.org/volumes/volume-011 (abgerufen am 03.02.2015)

Studies in Material Thinking, SMT; is a research communication platform in the Faculty of Design and Creative Technologies, Auckland University of Technology www.materialthinking.org (abgerufen am 03.02.2015)

Butin, Hubertus; *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, DuMont Literatur und Kunst Verlag, Köln (2006)

Chaos Computer Club; www.ccc.de (abgerufen am 20. 12. 2014)

Connecting Spaces; *Art as diverter,* Projekt Hongkong Zürich www.baggenstosrudolf.ch/project/HongKong/ArtAsDiverter.html (abgerufen am 20.12.2014)

Critical Art Ensemble (CAE) http://www.critical-art.net/ (abgerufen am 14.12.2014)

Critical Making Lab; http://criticalmaking.com/ (abgerufen am 03.02.2015)

Cultural Hacking, https://culturalhacking.wordpress.com/cultural-hacking/ (abgerufen am 20.12.2014)

Derrida Jacques; Grammatologie, Suhrkamp, Frankfurt (2009)

De Certeau Michel; Kunst des Handelns, Merve Verlag Berlin (1988)

Delfanti Alessandro; Biohackers the politics of open science, Pluto Press, London (2013)

Düllo Thomas; Liebl Franz (Hg.); Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns, Wien/ New York (2005)

Düttmann Alexander Garcia; *Teilnahme: Bewusstsein des Seins*, Konstanz University Press, Konstanz (2011)

Fabo Sabine; Parasitäre Strategien, in Kunstforum International (2007), H. 185. S. 46-59

Feldhoff Silke; Zwischen Spiel und Politik - Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst, Dissertation an der Fakultät Bildende Kunst der Universität der Künste Berlin (2009)

Download unter: http://www.google.ch/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&sour-ce=web&cd=1&ved=0CCAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fopus4.kobv.de%2Fopus4-udk%2F-files%2F26%2FFeldhoff_Silke.pdf&ei=MUPSVM2AlsvIUrWdgrgO&usg=AFQjCNFfdPNTUKI-jl-v0iDaLlqZDyJDB1g&bvm=bv.85076809,d.d24 (abgerufen am 03.02.2015)

Finkelpearl Tom; What we Made: Conversations on Art and Social Cooperation, Duke University Press, USA (2013)

Green Charles; The third hand, Published by the University of Minnesota Press, USA (2001)

Gröndahl Boris; Hacker, Rotbuchverlag, Hamburg (2000)

Groups and Spaces; online platform http://groupsandspaces.net/browse (abgerufen am 03.02.2015)

Hack Zürich; Hackathon-Event-Webseite (2014) http://hackzurich.com/ (abgerufen am 20.12.2014)

Hacker Spaces: List of ALL Hacker Spaces,

http://hackerspaces.org/wiki/List of ALL Hacker Spaces (abgerufen am 03.02.2015)

Hackerspaces in der Schweiz: http://hackerspaces.ch/ (abgerufen am 03.02.2015)

Hall Stuart; *Ideologie Identität Repräsentation Ausgewählte Schriften, 4*. Hamburg, Argument Verlag (2004)

Haraway Donna J.; Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, New York: Free Association Books. (1991)

HeHe; Helen Evans & Heiko Hansen http://hehe.org.free.fr/ (abgerufen am 03.02.2015)

Heidegger Martin; Kunst-Politik-Technik, Herausgegeben von Christoph Jamme und Karsten Harries, Wilhelm Fink Verlag München (1992)

Heidegger Martin; Zur Seinsfrage. Vittorio Klostermann Frankfurt A. M. Zweite Auflage (1959)

Hertz Garnet; *Critical Macking*, is an artist and researcher whose work explores themes of DIY culture and interdisciplinary art/design practices. (2012) www.conceptlab.com/criticalmaking/ (abgerufen am 14.12.2014)

Jencks Charles, Silver Nathan; Adhocism: The Case for Improvisation, Secker and Warburg, London (1972)

Kawasaki Guy; at TEDxBerkeley: *Rethink. Redefine. Recreate.* His talk is titled *The Art of Innovation* (2014) https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc (abgerufen am 20.12.2014)

Kester Grant H.; *The one and the many*, Contemporary collaborative art in a global context. Duke Univ Press (2011)

Kulturzeit 3Sat (Sendung vom 1. September 2014) http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips/178156/index.html (abgerufen am 20.12.2014)

Labor Woche im Corner College 20. – 26. Oktober 2014 Läb(e) am Egge,http://hackteria.org/wiki/L%E4b am Egge (abgerufen am 20.12.2014)

Landwehr Dominik (Hg./Ed.); *Hacking: Edition Digital Culture 2*, Migros-Kulturprozent, Christoph Merian Verlag (2014)

Landwehr Dominik; Kuni Verena Christoph; *Home Made Bio Electronic Arts,* Migros-Kultur-prozent, Christoph Merian Verlag (2013)

Levy Steve; Hackers: Heroes of the Computer Revolution, O'Reilly & Associates; Verlag (1984)

Lind William S.; Übersetzt von Thomas Völk; *Politische Korrektheit: Dekonstruktivismus und Literatur,* Free Congress Foundation (2004) http://commons.wikimannia.org/images/Die_Geschichte_der_Political_Correctness.pdf (abgerufen am 03.02.2015)

McKenzie; A Hacker Manifesto (074) (2004) www.academia.edu/182789/A_Hacker_Manifesto (abgerufen am 03.02.2015)

McLuhan Marshall; *Understanding Media. The Extensions of Man,* (1964) In Deutsch: Die magischen Kanäle. (1968)

McLuhan Marshall; Quentin Fiore; *Das Medium ist die Massage*, Gingko Press, Germany, 2. Auflage (2012)

Megan Boler; *Hacking, Cracking, and Hacktivism: the many dimensions of hacker practice,* https://meganboler.wordpress.com/2013/03/30/hacking-cracking-and-hacktivism-the-many-dimensions-of-hacker-practice/ (abgerufen am 03.02.2015)

Metzger Wolfgang; Was ist Gestalttheorie? In: K. Guss (Hrsg.), Gestalttheorie und Erziehung, Darmstadt: Steinkopff, (1975)

Miller Gallery; New Art/Science Affinities, Published by Carnegie Mellon University, Pittsburgh (2011)

Mittelstrass Jürgen; *Methodische Transdisziplinarität*, Leibniz Institut, Lifis Online, Berlin (2007) http://www.leibniz-institut.de/archiv/mittelstrass_05_11_07.pdf (abgerufen am 21.1.2015)

Open Design Now http://opendesignnow.org/index.php/article/critical-making-matt-ratto/ (abgerufen am 03.02.2015)

Paige Steven; Co-labor-ation, http://stevenpaige.com/index.php/project/co-labor-ation/ (abgerufen am 03.02.2015)

Papanek Victor; *Design for the real world*, Springer Verlag (2009) (Die Erstausgabe erschien 1970 in Schweden)

Ratto Matt; Megan Boler; *DIY Citizenship, critical making and social media,* The MIT Press Cambridge, Massachusetts London (2014)

Ratto Matt; Critical Making: Conceptual and Material Studies in Technology and Social Life: pdf, Faculty of Information, University of Toronto, Toronto, Ontario, Canada Version of record first published: (2011) http://com327ncsu.files.wordpress.com/2013/01/ratto_criticalmaking.pdf (abgerufen am 15.12.2014)

Ratto Matt; Critical Making Lab http://criticalmaking.com/ (abgerufen am 14.12.2014)

Ratto Matt; Open Design Now, http://opendesignnow.org/index.php/article/critical-making-matt-ratto/ (abgerufen am 16.12.2014)

Ratto Matt; *Critical Failure* (2009) http://criticalmaking.com/critical-failure/ (abgerufen am 2.12.2014)

Raspberrypi; Siehe dazu: http://www.raspberrypi.org/ (abgerufen am 23.01.2015)

Revolution der Medizin; Zeit Online, http://www.zeit.de/2013/19/bio-punks-biohacker-medizin/seite-2 (abgerufen am 03.02.2015)

Revolution der Medizin; Zeit Online, http://www.zeit.de/2013/19/bio-punks-biohacker-medizin/seite-2 (abgerufen am 03.02.2015)

Rheinberger Hans-Jörg; Experimentalsysteme und epistemische Dinge -Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Suhrkamp Verlag (2006)

Sennett Richard; Übersetzt auf Deutsch von Bischoff Michael; *Handwerk*, Berlin Verlag GmbH. Berlin (2008)

Sennett Richard; Übersetzt auf Deutsch von Bischoff Michael; *Zusammenarbeit*, Hanser Berlin (2012)

SMT Communication Platform; *Studies in Material Thinking*, www.materialthinking.org (abgerufen am 03.02.2015)

td-net; *Network for Transdisciplinary Research,* www.transdisciplinarity.ch (abgerufen am 03.02.2015)

The Tinkering Studio http://tinkering.exploratorium.edu/ (abgerufen am 03.02.2015)

Thiessen Ellen; Marshall McLuhan: Das Medium ist die Botschaft, Diskussion einer grundlegenden These der Medientheorie im 20. Jahrhundert, Studienarbeit (2006/2007) McLuhan-Das-Medium-ist-die-Botschaft.pdf http://www.studioonline.ch/wp-content/uploads/2013/06/McLuhan-Das-Medium-ist-die-Botschaft.pdf (abgerufen am 14.12.2014)

Papanek Victor; *Design for the real world,* (Die Erstausgabe erschien 1970 in Schweden) Springer-Verlag, Wien/NewYork (2009)

Pieper Werner; *Kabelsalat ist gesund*, Grüner Zweig 98, Grüne Kraft (1985) Chaos Computer Club, http://blog.stummkonzert.de/wp-content/uploads/2011/08/die_hackerbibel_teil_1. pdf (abgerufen am 23.01.2015)

Pieper Werner; Neues Testament, Grüner Zweig 124, Grüne Kraft (1988) Chaos Computer Club, http://blog.stummkonzert.de/wp-content/uploads/2011/08/die_hackerbibel_teil_2.pdf (abgerufen am 23.01.2015)

Wesp Rosemarie; *Das Wissen der Hand,* Lehrermaterial zur Ausstellung: Do It Yourself: Die Mitmach-Revolution Museum für Kommunikation in Frankfurt und Berlin (28.09.2011) DIY_Lehrermaterialien.pdf http://www.diy-ausstellung.de/?p=3756 (abgerufen am 03.02.2015)

What is Groups and Spaces: www.groupsandspaces.net (abgerufen am 20.12.2014)

Wikipedia; *Gestalttheorie*, http://de.wikipedia.org/wiki/Gestalttheorie (abgerufen am 03.02.2015)

Wikipedia; Hackathon, http://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon (abgerufen am 20.12.2014)

Wikipedia; *Hardwarehacken*, http://de.wikipedia.org/wiki/Hardwarehacker (abgerufen am 23. 01. 2015)

W.I.R.E.; Abstrakt – Taschenlabor für Zukunftsfragen / No. 8 – 2012, *Machen ist Macht – Zum Aufstieg der Do-it-yourself-Kultur Hg.* von W.I.R.E. (Web for Interdisciplinary Research & Expertise) dem Think Tank der Bank

Sarasin und des Collegium Helveticum der ETH und Universität Zürich. Zürich (2012)

Witte Randy; Hacker im Wandel der Zeit: Über differenzierte Verwendung des Hackerbegriffes, Hamburg, Bacheler+Master Publishing (2013)

Witzgall Susanne; Kunst nach der Wissenschaft - Zeitgenössische Kunst im Diskurs mit den Naturwissenschaften, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg (2003)

Bildlegende

- Bild 1 «Lüchtends Holz» Workshop anlässlich von «Läb(e) am Egge» Zürich 25.10.2014 Baggenstos/Rudolf Foto: Sabrina Ryter
- Bild 2 «art as diverter» Workshop Polytechnic University Hong Kong 10/11.4.2014 Baggenstos/Rudolf Foto: Baggenstos/Rudolf
- Bild 3 Postkarte von Muda Mathis anlässlich von «MetaWorx Thesentempel» Basel 20.11.2004 Foto: Baggenstos/Rudolf
- Bild 4 «Yeastogramme» Workshop der Künstlergruppe Pavillon_35, Hek Basel 22./23.11.2104 Foto: Shusha Niederberger HeK (Haus der elektronischen Künste Basel)
- Bild 5 «UV-Phänomene in der Natur» Workshop anlässlich von «Läb(e) am Egge» Zürich 23.10.2014 Helmut Brandl & Zoe Bont Foto: Paula Pin
- Bild 6 «Läb(e) am Egge» Corner College Zürich 20. 26.10.2014 Foto: Baggenstos/Rudolf
- Bild 7 Intervention 18.7.2014 Baggenstos/Rudolf Foto: Baggenstos/Rudolf

Baggenstos/Rudolf 2015 (Heidy Baggenstos & Andreas Rudolf)

Discursive master thesis of Baggenstos/Rudolf Master Fine Arts | ZHdK March 2015

Publisher: FOA-FLUX Zürich

http://foa-flux.net

ISBN 978-3-906126-28-9 (e-version) ISBN 978-3-906126-29-9 (printed version)

Downloadable from http://foa-flux.net | www.baggenstos-rudolf.ch Printed by Baggenstos/Rudolf (printed version on demand)

Wir danken:

Prof. Dominique Lämmli für die Gespräche, Unterstützung und guten Tips.
Dr. Birgit Kopainsky und dipl. Arch. ETH Joseph d'Aujourd'hui für das
Korrekturlesen. Marc Dusseiller, Brian Degger und Sachiko Hirosue für die
Diskussionen und Interviews.