

Promotionsbereich der HfG Offenbach

Doktorand_innen kolloquium 08.07.2021

PROGRAMM:

(09:00 – 16:25 Uhr)

Julia Rommel

Raumkonstitution im Kontext von Informations- und Kommunikationstechnologien. Das Zwischen von Leib und Technologie

Valentin Brück

Die Rolle des Materials als Akteur im Gestaltungsprozess

Fazil Akin

Von 'mediated' zu 'immediate'
Interaktionen durch Technologien: Eine Untersuchung über Schreib-Werkzeuge, Geräte, Maschinen und Algorithmen

Julia Stefanovici

Tanzkleider – Kleidertanz. Über das Phänomen textiler Architekturen auf der Bühne des zeitgenössischen Tanzes

Lina Krämer

Lecture Performance. Eine Annäherung

Ruth Coman

Improvisation, Urban Design und Migration

Carolin Pertsch

Materialorientierte Gestaltung im Spannungsfeld zwischen Design und Naturwissenschaft

Felix Bröcker

Visuelle Inszenierungsstrategien von Essen in Kunst und Küche

Julia Jasmin Rommel

Raumkonstitution im Kontext von Kommuni- kations – und Informa- tionstechnologie

Basis Theorie:

- Phänomenologie (Waldenfels, Merleau-Ponty)
Basisbegriffe: u. a. der Selbstbezug, das Hier und Jetzt, Positions- und Situationsräumlichkeit, das Fremde, der Affekt, die Zwischenleiblichkeit, Orientierter Leib, Homogener Raum
- Raumtheorie
- Medientheorie

Empirisches Material:

Selbstversuch / Protokolle meiner persönlichen Mediennutzung

Untersuchte Medien:

- Videotelefonie (Skype, Whatsapp Call, Zoom)
- GPS-basiertes Navigationssystem

Das Zwischen von Leib und Technologie

Präsentation Kolloquium 21.07.08

Thesen der Präsentation:

Ausgehend von der phänomenologischen Definition einer Zwischenleiblichkeit soll untersucht werden, auf welche Weise die Technologie des Navigationssystems durch das Zusammenspiel zweier Wahrnehmungsebenen – des physischen Raums und der virtuellen Raumrepräsentation – leiblich verankert ist.

(Raumwahrnehmung) (Verortung) (Zwischenleiblichkeit)

Ich werde hierzu die Medienstrategie einer Leibimitation in ihren unterschiedlichen Facetten erörtern und darstellen, wie diese zu einer räumlich – zeitlichen Ausdehnung von Präsenz führen. Virtuelle Rauminformation und Wahrnehmung des physischen Raums bilden dabei ein Intervall variabler Momente zwischen Analogie und Asymmetrie, innerhalb derer wir Zeitorte von Präsenzzonen bzw. Präsenzphasen positionieren.

Ausblick:

Präsenz ist kaum fassbar, vielschichtig, fragmentarisch, und teilweise widersprüchlich. Sie verliert mitunter sogar Elemente ihrer Leibgebundenheit. Mit der Darstellung ihrer Komplexität möchte ich im weiteren Verlauf meiner Arbeit aufzeigen, dass diese Selbstreflexion zur leiblichen Verortung nicht als desorientierend verstanden werden muss, sondern umgekehrt dazu auffordert, Raumproduktion als aktive Interpretation hybrider Wahrnehmung zu gestalten.

Valentin Brück

Die Rolle des Materials als Akteur im Gestaltungsprozess

Diese Forschungsarbeit beschäftigt sich mit der Berücksichtigung sämtlicher Akteure als im Gestaltungsprozess und einem daraus resultierenden Ansatz einer nicht-anthropozentrischen Gestaltungsmethodik.

Die aktuell häufig zitierte und diskutierte Thematik des Anthropozän und die darin beschriebenen Phänomene, die menschengemachte Veränderung klimatischer Zonen und Ökosysteme, lässt sich auch mit der Designdisziplin verknüpfen. Global steigenden Konsum von Waren und der rasant wachsenden Weltwirtschaft und dem zunehmenden Einfluss des globalen Kapitalismus auf die menschlichen Gesellschaften aller Länder wird durch Gestaltung vorangetrieben.

Jedes Gramm Mikroplastik, das überall auf diesem Planeten verteilt ist und sich in den Plastikstrudeln in den Weltmeeren kumuliert, war einmal gestaltete Ware ein Produkt, das auf einen schnellen Konsum hin entworfen und produziert wurde. Um mit diesem unreflektierten Umgang mit Materie zu brechen, bieten Bruno Latours „Akteur Netzwerk Theorie“ und andere, weiter entwickelte ontologischen Ansätze, Modelle nach denen das anthropozentrische Denken der moderne hinterfragt und mit der Zeit abgelegt werden kann.

Diese Arbeit beschäftigt sich dabei grundlegend mit der Frage, wie diese theoretischen Modelle in die Gestaltungspraxis eingebracht werden können und sich auf das Verständnis von dem was wir unter Gestaltung verstehen, auswirken. Dabei haben sich drei Aspekte herausgestellt, nach denen dieses Vorhaben angegangen werden soll:

(Fläche ontologien) (Nicht-
anthropozentrische Gestaltung) (Anthropozän)

1. In einem nicht-anthropozentrisch gedachten Gestaltungsansatz sind sämtliche Akteure gleichberechtigt und von gleicher Bedeutung. Aus welchen Zusammenhängen und Vernetzungen die einzelnen Akteure kommen, wie sie untereinander intraagieren und Korrelieren, muss vor diesem Hintergrund analysiert und reflektiert werden. Dafür werden ausgewählte ontologische Ansätze, aktuelle Positionen zu Materialismus und Metaphysik auf den Vorgang des Gestaltens gespiegelt.

Begriffe wie zum Beispiel „Gestaltung“, „Material“, „Artefakt“ oder „Gestaltende“ werden vor dem Hintergrund der flachen Ontologien und Akteur-Netzwerke neu ausformuliert werden müssen. Neben der Analyse des Systems „Gestaltung“ sollen dabei begriffe neu definiert werden oder durch neue Begriffe erweitert werden.

2. Neben dem geisteswissenschaftlichen Hintergrund hat sich auch herausgestellt, dass nicht-anthropozentrisch motivierte Gestaltung auch antrieb und Erweiterung naturwissenschaftlicher Forschungsarbeit ist. Die Netzwerke, in denen sich Akteure bewegen, agieren und intraagieren werden belegt und wissenschaftlich beschrieben. Dieser Ansatz erweitert den theoretischen Unterbau durch eine naturwissenschaftliche Komponente im Gestaltungsprozess.

3. In dem praktischen Teil des Forschungsvorhabens soll die Anwendbarkeit des theoretisch erarbeiteten Modells überprüft werden. Allerdings dienen die Experimente, Workshops und Projekte auch zur Generierung neuer Erkenntnisse und Theorien.

Fazil Akin

Von 'mediated' zu 'immediate' Interaktionen durch Technologien: Eine Untersuchung über Schreib-Werkzeuge, Geräte, Maschinen und Algorithmen

Produkte agieren als Schnittstelle zwischen uns und der Welt. Zum Beispiel brauchen wir ein Gefäß, um Wasser zu trinken, ein Glas ist dann ein Mediator zwischen das Wasser und der Mensch. Manchmal ist es genügend eine Schicht von Objekten zu benutzen, um mit unserer Welt zu interagieren, für andere Sachen müssen wir mehrere Schichten von Objekten haben, um etwas zu vervollständigen zu können. Um an das Wasser zu erreichen, benötigen wir nicht nur ein Wasserhahn, sondern gibt es mehrere Objekte zwischen uns und das Quellwasser aus einem Gebirge.

Dieses Dazwischen-heit der Objekte können wir durch das Konzept des Mediums weitererforschen.

Um diese Untersuchung fortsetzen zu können ist es nützlich eine post-phänomenologische Ansicht auf Produkte zu werfen. Post-Phänomenologischer Ansicht ermöglicht es das Verhältnis zwischen Technologien und den Menschen durch Kategorien und Bezeichnungen besser zu definieren. Philosoph Paul Peter Verbeek (2016) beschreibt es als:

(Technische Mediation) (Postphänomenologie) (Mensch-Welt-Relationen)

Postphenomenological studies (Ihde 1993; Selinger 2006; Rosenberger 2008; Verbeek 2008; Rosenberger 2012) typically have at least two things in common. First of all, they study technology in terms of the relations between human beings and technological artifacts, focusing on the various ways in which technologies help to shape relations between human beings and the world. They do not approach technologies as merely functional and instrumental objects, but as mediators of human experiences and practices. And second, they combine philosophical analysis with empirical investigation. Rather than 'applying' philosophical theories to technologies, the post-phenomenological approach takes actual technologies and technological developments as a starting point for philosophical analysis. Its philosophy of technology is in a sense a philosophy 'from' technology.

Don Ihde (1990) konzipiert 4 verschiedene Mensch-Welt (I-world) Beziehungen: embodiment relations: (I-technology)->world, hermeneutic relations: I->(technology-world), alterity relations: I->technolog(-world), background relations: I(-technology/world) und Peter P. Verbeek (2015) ergänzt es noch mit zwei weiteren Beziehungen; cyborg relations: I/technology->world, immersive relations: I<->technology/world. In diesem Zusammenhang ist 'technical mediation' ein weiterer Begriff, dass die Rolle von Produkten für Mensch-Welt Beziehungen erklärt. Dorrestijn (2012) fasst diesen Begriff zusammen in dem er es als Phänomen der Mitbestimmung von menschlichen Interaktionen und Erlebnisse durch Technologien definiert. Damit die viel Zahl an Begriffen und Konzepten, dass postphänomenologische Ansicht mitbringt als Industriedesigner zu erkennen und dessen potenzial zu benutzen ist es nötig diese theoretischen Ansätze auf einem Forschungsfeld zu untersuchen. Um verschiedene Arten von Technologien in langem Zeitraum verfolgen zu können fand ich es passend, dass ich mein Forschungsfeld als einer alten technologischen Erfindung hinzu dessen heutiger Erweiterungen zu definieren. Um möglichst auch eine materielle Hinterlassenschaft aufzufinden ist die Forschungsfeld als 'Schreib-Technologien' identifiziert worden.

Referenzen:

- Dorrestijn, S. (2012). Technical Mediation and Subjectivation: Tracing and Extending
- Foucault's Philosophy of Technology. Philosophy and technology, 25(2), 221-241.
- Hubig, C. (2006). Die Kunst des Möglichen I: Technikphilosophie als Reflexion der Medialität. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Ihde, D. (1990). Technology and the Lifeworld: From garden to earth Indianapolis: Indiana, University Press.
- Krämer, S. (2003). Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle Medientheoretischer Erwägungen Beim Philosophieren. In Münker, S; Roesler, A; Sandbothe, M. (Hg.) Medienphilosophie. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag.
- Mock, T. (2006). Was ist ein Medium? Publizistik 51 (2), S.183-200.
- Münker, S. & Rösler A. (2008). Einleitung. In Münker, S. & Roesler, A. (Hg.) Was ist ein Medium. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Roesler, A. (2003). Medienphilosophie und Zeichentheorie. In Münker, S; Roesler, A; Sandbothe, M. (Hg.) Medienphilosophie. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag.
- P. P. Verbeek, Don Ihde: The Technological Lifeworld (2001); ders., Beyond Interaction (2015); ders., Toward a Theory of Technological Mediation (2016).

Julia Stefanovici Tanzkleider – Kleidertanz.

*Über das Phänomen textiler Architekturen
auf der Bühne des zeitgenössischen Tanzes. (A.T.)*

1. Einführung in das Thema:

Feld der Untersuchung sind Bühnen des zeitgenössischen Tanzes und Arbeiten der bildenden Kunst mit performativ-tänzerischem Charakter. Der Fokus liegt dabei auf Kleidern – im weitesten Sinne – mit dem gemeinsamen Merkmal der skulpturalen Ausdehnung in den Umraum bei gleichzeitiger räumlicher Umstrukturierung und Entwicklung vorübergehender architektonischer Qualitäten in und durch Bewegung. Das Hinzuziehen des Begriffs „textile Architektur“ fußt auf sowohl etymologischen als auch phänomenale Gemeinsamkeiten. Die Hervorbringung der beobachtbaren räumlichen Konfigurationen basiert auf kinetischen Gesetzmäßigkeiten des Materials. Ziel der Arbeit ist, über die Befragung der bildnerischen und choreografischen Qualitäten solcher textilen Architekturen in Form von Tanzkleidern, das szenografische Potential herauszuarbeiten. Dabei sollen aktuelle Tendenzen in Kunst und Tanz aufgezeigt und mit zeitgenössischen Ästhetiken in Beziehung gesetzt werden.

2. Vertiefende Ansätze und beispielhafte Arbeiten

- Einführung des Begriffes „Toposformel“ durch Gabriele Brandstetter. Beispielhafte Ausführung anhand der Schleiertänze Loïe Fullers. Das Hybrid aus Tänzerin und Kleid als ephemere ornamentale Skulptur. Rekonfiguration der Raumstruktur.
- „Solo mit Sofa“ von Reinhild: Das Kleid ist zugleich Darsteller*in,

(Textile Architektur) (Skulptur) (Choreografische Raumproduktion)

Tanzpartner*in und räumliche Relation. Verschmelzung von architektonischem Raum, Kleid und (Tänzerinnen-) Körper.

- „Blag Flags“ (Choreographic Objects) von William Forsythe. Inszenierung einer Choreografie ohne darstellenden Menschen. Das Gewebe als räumlich Textur der Erinnerung an die tänzerische Geste.

3. Ausblick:

Geplante Dreigliederung der Arbeit in Körper/Tanz, Raum/Architektur und Material/Kleid.

Lina Louisa Krämer

Was nie gewesen ist. Lecture Performance als Ort wissenschaft- licher Aufarbeitung?

Heute wird der Begriff Lecture Performance in der bildenden Kunst inflationär für Vorträge von Künstler*innen verwendet, die sich darin mit einem bestimmten Thema oder einer Fragestellung auseinandersetzen und in ihrem Gestus an einen klassischen wissenschaftlichen Vortrag erinnern. Jedoch sind Lecture Performances wie Ellen Blumenstein und Fiona Geuß feststellen, die mit der von ihnen kuratierten Serie "Perform a Lecture" 2010 verschiedene Berliner Kulturinstitutionen bespielten, nicht wie ein klassischer Vortrag darauf ausgelegt, Wissen zu vermitteln, sondern sie zeigen vielmehr alternative Wege zur Wissensgenese und -vermittlung auf: "The Lecture Performance occupies an in-between zone, which inevitably – or explicitly - thematizes the site of artistic experience, an alternative access to and dealing with knowledge through art, as well as the exceptional relation between artist and audience."¹ Während bei einem klassischen Vortrag das Gesagte auf das Bild verweist, das Bild zum Symbol wird und eine rhetorische Kompetenz nötig ist, um Wissen zu vermitteln, braucht die Lecture Performance ebenfalls ein Bild. Jedoch hat das Bild eine andere Funktion, das der Unterstützung der Performance, das Bild wird nicht auf die Funktion begrenzt, als Beweismittel herangezogen zu werden (vgl. Sibylle Peters: Die Präsentation der Präsentation. Im Bilde sein in Zeiten von PowerPoint, 2008). Die visuelle Bildebene des klassischen Vortrags kann auch durch eine performative Handlung ersetzt werden (z.B. Xavier Le Roy: Product of Circumstances, 1999).

Eine Lecture Performance besteht damit aus der Triade Sagen, Zeigen, Sich-Zeigen, so eine zu überprüfende These, im Gegensatz zum klassischen Vortrag

(Lecture Performance) (Wissensgenese) (Meta-Performativität)

der auf Sagen und Zeigen basiert. Sich-Zeigen bezieht sich auf den Moment, in dem das Gesagte und Gezeigte durch eine körperliche Ebene erweitert wird, so der performative Handlungsraum um eine körperliche Ebene erweitert wird. In dem Ineinandergreifen von Sagen, Zeigen und Sich-Zeigen zeigt sich etwas, das als solches nicht mehr vom Redenden beherrscht wird. Eine sich daran anschließende Forschungsfrage lautet, ob man hier von einer Meta-Performativität (vgl. Jon McKenzie: Performativitäten, Gegen-Performativitäten und Meta-Performativitäten, 2013) sprechen kann, die sich aus dem Setting der Lecture Performance ergibt. Gemein haben Lecture Performances, dass sie als Aufführung, als ephemeres Ereignis, vor einem Publikum stattfinden und sich an eine Öffentlichkeit richten. Die Ansprache an das Publikum ist unmittelbar, kann damit jedoch nicht per se als relevanter gegenüber den anderen performativen Elementen angesehen werden, beides – performative Handlungen und der Sprechakt – gemeinsam verbinden sich in der Lecture Performance im Moment der Aufführung prozesshaft miteinander. Beide konstitutiven Elemente können ineinander übergehen oder klar, z. B. in der Abfolge, voneinander abgegrenzt sein.

Der Versuch der Einordnung und damit auch einer Abgrenzung der Lecture Performance von anderen Vortragsarten (z.B. Spoken Word Performance) als eigenständiges Genre in der bildenden Kunst, ist das Anliegen meines Promotionsvorhabens, das sich über die drei Anhaltspunkte - den Akt des Sprechens, die Performance im Moment der Aufführung und den kulturhistorischen Kontext des Formats - mit dem Thema eingehend auseinandersetzt. Das Promotionsvorhaben ist dabei als Rahmenanalyse gedacht, die Lecture Performances nicht losgelöst betrachten will, sondern kritisch hinterfragen möchte, in welchen Kontexten sie zur Sprache und Aufführung kommen. Dabei sollen die künstlerisch-ästhetischen Qualitäten der Lecture Performance im Fokus stehen. Neben der Betrachtung einzelner Beispiele soll insbesondere die Zuschaueranalyse im Vordergrund stehen und auch auf die Problematik der Notation von Lecture Performances eingegangen werden.

1 1 Ellen Blumenstein und Fiona Geuß: *Performe a Lecture*, S. 1, Berlin 2011.

Ruth Coman

Improvisation, Urban Design und Migration



Thema und Problemstellung:

- Transnationale Arbeitsmigration und städtische Räume an Ankunfts- und Herkunftsorten
- Verbindungen zwischen verschiedenen Orten führen zu einer gegenseitigen Abhängigkeit im Leben der Personen und in den städtischen Landschaften.
- Improvisierte Aktivitäten des Städtischen
- Improvisation des Raumes (Christopher Dell) verstanden als:
 - kontextbezogenes Handlungsmodell
 - eine sozio-materielle Ressource des Städtischen
 - nicht als Informalität zu verstehen
- wie kann das räumliche Handeln von Migrant*innen als entscheidender Prozess in der Gestaltung städtischer Räume funktionieren?

Forschungsfragen:

- Wie wird an mehreren Orten gleichzeitig improvisiert?

(Transnationale Urbanität) (Migratorische Raumimprovisation) (Städtischer Raum)

- Wie können die sozio-materiellen Ressourcen migratorischer Improvisationen für Urban Design benutzbar gemacht werden?
- Frage nach den Ermöglichtungen und Einschränkungen der Improvisation.

Forschungsfeld:

- Ausgangspunkt: Offenbach am Main
 - Rumänische Migrant*innen in Offenbach am Main: mit 9,7 Prozent auf den dritten Platz der nicht-deutschen Bevölkerung.¹
- Orte in Rumänien:
 - 3,4 Mio im Ausland lebende rumänische Bevölkerung²

Erkenntnisinteresse:

- Erkundung der räumlichen Settings und Konstellationen, die in diesem Prozess sichtbar werden
- Das Ermöglichen einer De- und Reassemblage urbaner Situationen³ – das zentrale Ziel des Designs.
- Binäre Betrachtung der Herkunfts- und Ankunftsorte auflösen, um so verschiedene Orte zusammenzuführen.

Stand der Forschung:

- Designforschung
 - Alltagspraktiken: Learning from Las Vegas (Venturi, Scott Brown, Izenour 1977)
 - Produktdesign – Gebrauch als Design (Bredies 2014; Brandes, Stick, Wender 2009)
 - Urban Design – Improvisation als Handlungsmodell (Dell 2019)
- Stadt und Migrationsforschung
 - Arrival cities (Saunders 2011; Holert, Terkessidis 2006; Hill 2016)
 - Departure cities (König, Vöckler 2016)

Methodik und Forgehensweise:

- Mikro- und Makroperspektive
- Literaturanalyse
- Empirische Forschung – städtische Anthropologie
 - Dérive, teilnehmende Beobachtung, qualitative Interviews, Diagramme, Kartierungen

1 Statistisches Jahrbuch 2016/2017, Offenbach am Main. Arbeitsförderung, Statistik und Integration.

2 World Bank Group (2016). Migration and Remittances Factbook 2016. 3rd Edition

3 C. Dell (2019). The Improvisation of Space. Berlin: Jovis Verlag.

Carolyn Pertsch

Materialorientierte Gestaltung im Spannungsfeld zwischen Design und Naturwissenschaft

Die Materialforschung ist im 21. Jahrhundert zu einer Schlüsseldisziplin geworden.

Für Designer eröffnen sich im Bereich materialorientierter Gestaltungsmethoden und experimenteller Materialforschung disziplinübergreifende Handlungsfelder und neue Herausforderungen in der Auseinandersetzung mit Materialien. Diese werden zur Schnittstelle und interdisziplinärem Spielraum von Design und angrenzenden Kompetenzfeldern, die ursprünglich wenig mit Gestaltung in Verbindung standen. Heutzutage stehen Materialien in komplexen Zusammenhängen, die neue Querverbindungen zu Technologie, Naturwissenschaft oder Materialforschung ermöglichen, diese herausfordern und provozieren. Den hybriden Materialentwicklungen ist eine Verschmelzung unterschiedlicher Disziplinen inhärent, wobei die Grenzen dieser verwischen und eine klare Trennung kaum mehr auszumachen ist. Das Material an sich, als Medium transdisziplinärer Aktivität, erhält folglich eine neue Bedeutungsfunktion. Die zunehmenden Interferenzen von Design, Technologie, Naturwissenschaft und Materialforschung, die die Gestaltung als Querschnittsdisziplin agieren lassen, führen zu neuen Gestaltungsmethoden und Wissenszusammenhängen. An dieses disziplinübergreifende Spannungsfeld möchte ich mit meiner Forschungsarbeit anknüpfen. Meine designwissenschaftliche Untersuchung beschäftigt sich mit dem materialorientierten Entwurfsprozess in der Produktgestaltung und der damit einhergehende Rolle des Materials als transdisziplinäres Medium, welches unmittelbar eine Diskussion um das Design als Querschnittsdisziplin eröffnet.

Im Zuge der Promotion sollen gestalterisch-praktische und wissenschaftliche Zugänge zum Umgang mit Materialität hinsichtlich disziplinübergreifen-

(Materialorientierter Entwurfsprozess) (Transdisziplinäres Materialdesign) (Design als Querschnittsdisziplin)

der Methoden verknüpft werden. Damit wird eine Ergänzung und Neuakzentuierung der Debatte um die Verschränkung von Design und angrenzenden Wissenskompetenzen, der Transdisziplinarität als Forschungsmodus und des Querschnittgedankens im Design angestrebt.

In dem praktischen Teil des Forschungsvorhabens geht es um die materialorientierte Auseinandersetzung mit stärkebasierten Verbundwerkstoffen im Spannungsfeld zwischen Design und Naturwissenschaft. Die experimentelle Praxisarbeit am Werkstoff wird mit der stark interdisziplinär agierenden Interpretation von Gestaltung im Sinne des Materialdesigns, wie sie am Institut für Materialdesign IMD an der Hochschule für Gestaltung Offenbach verstanden wird, verknüpft. Der gestalterische Praxisteil der Forschungsarbeit findet in Zusammenarbeit mit der Georg-August-Universität Göttingen statt.

Felix Bröcker

Visuelle Inszenierungs- strategien von Essen in Kunst und Küche

Thesen:

- Es gibt eine europäische geprägte Hochküche, die heute weltweit praktiziert wird
- Das Auge war und ist der wichtigste Sinn, um diese Hochküche zu genießen
- Digitale visuelle Medien verfestigen die Vorherrschaft des Auges
- Kochen lässt sich anhand der visuellen Tellergestaltung stilistisch verorten, analysieren und interpretieren.
- Essen ist ein Medium, über das sich kulturelle Eigenheiten einer bestimmten Gesellschaft zu einer bestimmten Zeit mitteilen.
- Essen kann aber auch als individuelles Ausdrucksmedium verwendet werden.
- Über Essen kann sinnlicher und intellektueller Genuss vermittelt werden

Das imaginäre Restaurant

Visuelle Inszenierungsstrategien in Kunst und Küche

(Fachbereich Kunst)

Essen gewinnt zunehmend an Bedeutung im gesellschaftlichen Alltag. Politische Diskurse zu Gesundheit, Nachhaltigkeit und Verbraucherschutz werden über Ernährungsstile geführt, gleichzeitig bestimmt Essen die genussorientierte Freizeitgestaltung, was sich in vielfältigen Angeboten zum Thema, wie Food-Weeks, Food-Festivals, kulinarischen Messen und neuen oder wiederbelebten Markthallen und Erzeugermärkten offenbart. Zeitschriften, TV-Formate und Onlinemedien belegen außerdem das große Interesse an Essen und Kochen.

Diese gesellschaftliche Relevanz schlägt sich auch in einer wissenschaftlichen

(Kulinarische Inszenierung) (Essen) (Ästhetik der Hochküche)

und künstlerischen Auseinandersetzung nieder. Künstler und Ausstellungen kommentieren den Trend und sind selbst Teil des Phänomens: Die *Art Basel* engagierte 2015 Rirkrit Tiravanija, um Thai Curry an Besucher zu verteilen. Für die im selben Jahr durchgeführte Expo in Mailand, die unter dem Titel *Feeding the Planet, Energy for Life* stand, kuratierte Germano Celant die Ausstellung *Arts + Foods*, die Verbindungen von Küche, Kunst und Design thematisierte.

Während sich die Verwendung von Essen im Rahmen der künstlerischen Praxis als Eat Art oder in performativen Esssituationen etabliert hat, steht eine wissenschaftliche Untersuchung des angerichteten Essens überhaupt, in seiner komplexen ästhetischen Bedeutung zwischen Kunst und Alltag, noch aus. Diese Lücke zu schließen und Essen als eigenlogisches, gestalterisches Medium im Spannungsfeld von Kunst und Alltag, Küche und Design zu verstehen, ist der zentrale Ansatz dieses Promotionsvorhabens, das angerichtete Speisen von Künstlern und Köchen betrachtet. Der rein kulinarischen Bewertung enthoben, wird Essen dabei auf gestalterischer und stilistischer Ebene diskutierbar. Die visuelle Dimension des Essens kann dann als Ausdrucksmedium begriffen werden, das sich mit Blick auf historische Entwicklungen verorten und analysieren lässt.

arüber hinaus werden Rahmenbedingungen der Präsentationsformen analysiert. Dazu ergänzen sich gastronomisches und kunsthistorisches Wissen, um Besonderheiten der Darreichungssituation zu verstehen. Das betrifft beispielsweise die Bedeutung des Raumes sowie die Verzehrsituation, die – in der Interaktion der Beteiligten – einer Performance gleicht.