

Bachelor-Thesis

Im Studiengang Gestaltung

Studienrichtung Holzgestaltung, Produkt- und Objekt design

Thema:

„Die Beseelung des Raumes“

Strategien zur Erstellung von Raumbezügen und Raumwahrnehmungen

vorgelegt von: Lukas Meier

eingereicht am: 29. Juni 2015

Matrikel-/ und Kennnummer: 112890, 31289

Prüfer: Herr Prof. Jacob Strobel,
Frau Prof. Dorothea Vent

ANGEWANDTE KUNST SCHNEEBERG

Fakultät der Westsächsischen Hochschule Zwickau

Eingangsvermerke/ Vermerke der Prüferinnen/ Prüfer

Die Beseelung des Raumes

Inhaltsverzeichnis

A	I.	Vorwort	4
	II.	Einleitung	5
B	I.	Historischer Hintergrund des Raumbegriffes	6
		Auseinandersetzungen mit Raum in der bildenden Kunst	
	II.	Rachel Whiteread	7
	III.	Anish Kapoor	9
C		Der Stellenwert des Raumverständnisses für den Gestalter	10
D	I.	Der Weg zum Baukasten	12
	II.	Der Konstruktionsbaukasten	13
	III.	Schöpfen aus dem Baukasten	14
	IV.	konzeptionelle Umsetzung	15
	V.	Die symbolische Konstruktion	16
	VI.	Tafelwerk der Formen	17
E		Zusammenfassung	18
F	I.	Abbildungen	19
	II.	Literaturverzeichnis	26
	III.	Verzeichnis der verwendeten Internetquellen	27
	IV.	Abbildungsnachweise	27
		Selbständigkeitserklärung	29

„Beseelung“¹

wurde in Verbindung mit dem Raumbegriff ausgewählt, um die raum-spezifischen Untersuchungen in der theoretischen und praktischen Arbeit zu verdeutlichen. Er soll das vage Verhältnis versinnbildlichen, den die Raumwahrnehmung in der Arbeitsweise des Gestalters und im täglichen Lebens einnehmen kann. Die Dinge mit Kraft und Leben zu erfüllen.

¹ beseelen: mit Seele, Eigenleben erfüllen, innerlich erfüllen <<http://www.duden.de/rechtschreibung/beseelen>> (04.05.2015, 21:46 Uhr).

A II. Einleitung

Diese Arbeit untersucht Arten der Raumwahrnehmung und soll durch die Betrachtung ausgewählter Beispiele der bildenden Kunst in Bezug auf den Gestalter hinterfragt werden. Doch welche Erkenntnisse ergeben sich daraus für den kreativ Schaffenden?

Einen Raum wahrzunehmen geht hauptsächlich von unseren Sinnesindrücken aus. Interessant ist dies bei Synästhetikern, eine geringe Menge von Menschen, deren Sinneswahrnehmungen untereinander verknüpft sind.¹ So kann z.B. eine gedachte Zahl eine Farbgebung erzeugen oder Töne als Körper vernommen werden (Abb.1, siehe Anhang).

Die Wissenschaft geht davon aus, dass eine derartige Fähigkeit nicht zu erlernen ist. Aber vielleicht können wir von diesen Arten der Sinnesverknüpfungen etwas auf die tägliche kreative Arbeit, Dinge wahrzunehmen, inspirativ übertragen. Oftmals ist festzustellen, dass kreativ arbeitende Menschen vergessen, sich von der Bearbeitung am Computer loszureißen, um manuell die wahrhaftigen Verhältnisse von Objekten und deren umliegenden Raum zu erfassen. Dieses Erfassen geschieht mit dem eigenem Körper als Bezugspunkt. Man begreift die Irritationen des Hier und Jetzt, versteht das Licht, das auf einen Körper einfällt und erspürt dessen Oberflächenmarkanz. Unsere Wahrnehmung stellt dabei eine Präsenz fest, die ein Objekt durch seine Gestaltungsmerkmale im umliegenden Raum auslöst.

„Die Künste und die Sinne befinden sich in einem symbolischen, einem performativen und einem sinnlichen Wechselspiel („vgl. Waldenfels 2010“), das ein enormes Bildungspotential beinhaltet.“²

Mich beschäftigt ein sinnlicher Umgang bei der Gestaltung. An diesem Punkt wirft sich die Frage auf: Welchen Stellenwert hat der sinnliche Umgang mit der Wahrnehmung für den Schaffensprozess?

Die Erfahrung als Kind, wenn man, das erste mal versteht das man selbst „Selbst“ ist, kann eine sehr intensive Wahrnehmung sein. Der Ich- Bezug: „Ich bin Ich“. Oder die Empfindungen, wenn wir nach einem Traum aufwachen und unsere räumlich-zeitliche Wahrnehmung verschwommen ist und die Irritation spüren: „Wo befinde ich mich eigentlich gerade“, konfrontiert uns mit dem Reflektieren unserer Sinne.

¹ Die Synästhesie (von altgriech synaisthanomai, „mitempfinden“ oder „zugleich wahrnehmen“) <<https://de.wikipedia.org/wiki/Syn%C3%A4sthesie>> (25.06.2015, 09:05 Uhr).

² Jörg Zirfas: Die Künste und die Sinne, in Theorie, Mensch und Künste, Absatz 1, 2015 <<http://www.kubi-online.de/artikel/kuenste-sinne>> (07.06.2015, 16:13 Uhr).

Solche Erlebnisse könne dazu beitragen inspirativ zu arbeiten. Die Reflexion der eigenen Wahrnehmung kann, übertragen für den Gestalter, zu Erkenntnissen seines Arbeitsprozesses führen, indem er sich und seine Sinne besser kennenlernt und so den Bezug zum realen Objekt, der realen Welt nicht verliert.

Ziel dieser theoretischen Arbeit ist, die daraus resultierenden Erkenntnisse für ein weiteres kreatives Schaffen und gegebenenfalls eine Steigerung der Wertstellung zum Thema Raum und Objekt zu ergründen. Die Konfrontation mit dem Raumbegriff stellt die Grundlage für die gestalterischen Entscheidungen an meiner praktischer Arbeit dar. Vor der Auseinandersetzungen zu den Begriffen Raum und Wahrnehmung, sowohl aus inhaltlicher als auch konzeptioneller Sicht, soll der Raumbegriff historisch beleuchtet werden.

B I. Historischer Hintergrund des Raumbegriffes

Kulturgeschichtlich lassen sich Grundsätze und Bezüge zum Thema Raum beobachten, dennoch hat sich kein konkreter Raumbegriff zur bildenden und darstellenden Kunst herausgebildet (vgl. Günzel).¹ Bis weit ins 15. Jahrhundert wird der Raum nur in Ansätzen der Perspektive und in Proportionen gedacht. Tiefenräumliches Wahrnehmen und Konstruieren geht weitestgehend erst mit der Entwicklung der Linearperspektive Mitte des 15. Jahrhunderts einher. Der Begriff vom dreidimensionalen, messbaren, homogenen Raum wird erst um 1720 durch die Erkenntnisse von Newton in der Physik zur Voraussetzung der Wahrnehmung von Raum in der Kunst und Architektur (vgl. Giedion).²

Die euklidische Geometrie, der dreidimensionale Raum der Renaissance, der fast vier Jahrhunderte die Kunst und Raumwahrnehmung prägte, die Welt in der Malerei dreidimensional zu sehen, blieb durch alle Wandlungen der Stile erhalten. Erst die Kubisten erkannten, wie auch die Wissenschaftler, dass die klassischen Ansichten von Volumen und Raum nicht begrenzt und einseitig sind. Das führte zur Auflösung der Perspektive (vgl. Giedion).³

Um diese neue vierte Dimension „die Zeit“ des Raumes zu verstehen, muss man sich selbst in ihm bewegen, denn er wechselt seine

¹ Stephan Günzel: Raum, Ein interdisziplinäres Handbuch, Seite 60, Stuttgart 2010.
^{2/3} Siegfried Giedion: Raum, Zeit, Architektur; Die Entstehung einer neuen Tradition,²Seite 29,³Seite 280 5. Auflage, Zürich 1992.

Ausstrahlung je nach Standpunkt. So zeigten die Kubisten ihre Objekte nicht von einem einzigem Ausgangspunkt. Das Objekt wurde umschritten, um seine Zusammensetzung und Beschaffenheit zu erfassen, zu zerlegen, und dem inneren Wesen näher zu kommen (vgl. Giedon).¹ Spätestens mit dem Beginn des 20. Jahrhunderts verlieren sich die bis dahin vorliegenden Raumvorstellungen durch die Auffassung von der Gleichzeitigkeit (Simultaneität), den mathematisch- physikalischen Raum- Zeit Relationen, der Beschleunigung des Lebens in den Städten durch Automatisierung und medialem Einfluss.²

Der Sprachkritiker Fritz Mauthner kritisiert den Raumbegriff im Jahr 1911 als vergegenständlichte Vorstellung, in einer Welt, die alles ganz genau bezeichnen will. Diese Äußerung und die Erkenntnisse von der Raum-Zeit in der Physik, lenkt das Denken in der bildenden Kunst bis in die Gegenwart, als verzeitlichendes, dekonstruktives und sichtbarmachendes Streben ein (vgl. Günzel).³ Dabei stehen der un stetigen Entwicklung und Verborgenheit des Raumbegriffes die verschiedenen sich entwickelten Kunstformen zwischen „Flächigkeit, Tiefenraum, Abstraktion und neuen Raumzeitkonfigurationen gegenüber.“³

So kann der Raumbegriff „theoretisch“, „architektonisch“, in seinem „plastischen Verhalten zum Raum“, sowie anhand der „malerischen Entfaltung des Raumes“ unterschieden werden.⁴

Auseinandersetzungen mit Raum in der bildenden Kunst

B II. Whiteread Rachel

Die englische Künstlerin Rachel Whiteread erzeugt mit ihren Skulpturen eine sehr sinnliche und vergeistigte Wahrnehmung der von ihr bespielten Räume. Ihrer Skulpturen zeigen wie man einen ungesagten, vergeistigten Raum entstehen lassen kann. Dabei lässt sie in einer sehr direkten Arbeitsweise, dem Mittel des Abdruckes mit Beton, Gips und anderen Materialien Alltagsgegenstände entstehen, die „umgekehrt“ sind. Der Abdruck von Gegenständen, Zimmern, Häusern oder die Befüllung eines Objektes sind dabei die Skulpturen. (Abb.2-3)

¹ Siegfried Giedion: Raum, Zeit, Architektur; Die Entstehung einer neuen Tradition, Seite 29, Seite 280 5.

² Auflage, Zürich 1992.

³ Simultaneität , lateinisch, „Gemeinsamkeit“, „Gleichzeitigkeit“, Das grosse Kunstlexikon von P.W. Hartmann, in Wissen <http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_8357.html> (07.06.2015, 16:13 Uhr).

^{3/4} Stephan Günzel: Raum, Ein interdisziplinäres Handbuch, Seite 60,³rechts oben,⁴rechts unten, Stuttgart 2010.

Durch die Erzeugung großer und realer Körper, deren Außenhaut die Befindlichkeit des Betrachters berührt und diesen schauern lässt, schafft sie eine verborgene Wirklichkeit. Bei ihrem populären Werk „House“ (Abb.4-5), der Betonabdruck der inneren Räume eines Hauses, versetzt sie „uns an zwei Orte gleichzeitig, in zwei Dimensionen - nach innen und nach außen. Unser Blick fällt auf die Außenseiten, die sich aus den Innenwänden zusammensetzt, und bleibt so ständig im Innen und Außen verhaftet.“¹

Durch diese Umkehrung, dass das Gesehene das eigentliche Gegenstück zum Objekt, der Raum sichtbar gemacht wird, wird der Raum selbst zur Skulptur. Dieses befremdende Gefühl in der Umkehrung und das Pendeln zwischen diesen Zuständen, dieser versteckten Räume, schafft es durch das „Sichtbare zugleich das Nichtsichtbare darzustellen oder anders, das Nichtdarstellbare zur Präsenz zu bringen.“²

Die Bedeutung der Möglichkeit den Umraum so wahrzunehmen, wie sie in den Werken von Whiteread anklingt, ist eine Möglichkeit Wechselwirkungen zu erkennen und sie für den Alltag zu nutzen: Ein Genialitätsdenken, ein Baukastenprinzip der Wahrnehmung im Lern- und Gestaltungsprozess.

Ihre authentische, direkte Arbeitsweise und ihre ehrlichen Skulpturen widerspiegeln eine anstrebbare gestalterische Sensibilität im Umgang mit den Dingen. Diese sensible Wahrnehmung ist als inspirierendes Moment in meine praktische Arbeit eingeflossen und konfrontiert mich immer wieder mit der Frage: Wie verknüpft sind unsere Wahrnehmungen des Umraumes auf den gestalterischen Schaffensprozess.?

„In einer Situation, in der alle anderen Möglichkeiten des Formerzeugens ausgeschöpft sind, die minimalistischen Definitionsversuche ebenso wie die empirisch-sensuellistische Materialverabsolutierung, versucht Rachel Whiteread einen völlig klaren, unkomplizierten, „echten“ Weg zu finden, wo Methodologie und Formbetrachtung, Arbeitstechnik und Endergebnis identisch sind.“³

¹ Jacqueline Burckhardt, Bice Curiger, Dieter von Graffenried, Walter Keller, Peter Blum: Lawrence Weiner / Rachel Whiteread, Seite 111, Mitte links, Paket No.42, Zürich 1994.

² Heiner Bastian: Sammlung Marx, Band 1, Seite 237 oben, Berlin 1996.

³ Dietgard Grimmer: Rachel Whiteread, Prix Elitte von Karajan '96, Seite 32 unten, Salzburg 1996.

B III. Anish Kapoor

Der britische Künstler Anish Kapoor bearbeitet diese Fragen in seinen Wahrnehmungen folgendermaßen:

„Was ist der Ursprung aller Dinge? Das Bewusstsein. Meine Werke sollen den Betrachter dorthin zurückbringen. Ich manipulierte damit den Raum um ihn herum, die Erfahrung, die er in diesem Raum macht, die emotionale Realität, in der er sich befindet. Das ist ein ziemlich ehrgeiziges Unterfangen für einen Künstler, aber eines, dem sein Leben zu widmen sich lohnt.“¹
(Anish Kapoor)

Kapoor arbeite in seinen teils übersinnlich großen Installationen mit dem Sinneseindruck des Betrachters. Dessen Wahrnehmung, der bis dahin eingeschränkte kleine Raumausschnitt, kann plötzlich aufreißen und sich auf den Horizont ausweiten (vgl. Bryson).² Nimmt man sich für eines seiner Objekte Zeit, erfährt man eine Verschiebung der als „selbstverständlich vorausgesetzten Zeit-Raum-Koordinaten“.³ Die Werke des Künstlers lassen uns oft den Boden unter den Füßen verlieren (Abb.6-8). Man selbst scheint in einem verwirrenden Sog zu gelangen. Die Gestaltungsmerkmale, die uns schwanken lassen, werden womöglich durch die Selbstreflexion mit der eigenem Selbstwahrnehmung ausgelöst. So schafft die starke Irritationen, die von den Objekten erzeugt werden, dass wir uns kurz von uns selbst loslösen, dass wir uns der „normalen körperlichen Erfahrung unseres Selbstbildes oder Ich- Bildes entziehen.“³

Man ist auf einmal woanders oder pendelt zwischen dem Hier und Jetzt. Man erfährt eine Reise durch die Raumzeit, in der man sich selbst durch den Trieb der Selbsterhaltung, vielleicht sogar durch die Überraschung der ausgelösten Situation, zurück in die Galerie zu holen versucht. Der eigene Körper und das Dasein scheint unter dem Gedankenog zu schrumpfen oder sich auszuweiten.

Man ist den Objekten förmlich ausgeliefert. Sie scheinen nicht von dieser Welt zu sein und sprichwörtlich aus dem Universum durch die Decke des Hauses oder durch den Boden mit gewaltiger und gleichermaßen federleichter Kraft in den Ausstellungsraum diffundiert zu sein

¹ Sacha Verna, Anish Kapoor: Von Größe und anderen Illusionen, Absatz 6, 2012, <<http://www.literaturundkunst.net/anish-kapoor-von-grosse-und-anderen-illusionen/>> (19.06.2015, 23:32 Uhr).

^{2/3} Jacqueline Burckhardt, Bice Curiger, Dieter von Graffenried,³Seite 111 oben,²Seite 113 oben, Parkett No.69, Zürich 2003.

Bei dem Werk „Taratantara“ (Abb.8), einem Trichter aus fleischrotem Plastikstoff, „erprobte Kapoor in gigantischem Maßstab die eigentümliche Kraft seiner Skulptur, die imstande scheint nicht nur ihr eigenes Volumen, sondern nun auch den Raum, in dem sie untergebracht ist, förmlich aufzuzehren.“¹

Das Wesen dieser Objekte stellt unsere Auffassung vom Leben und dem Raum, in dem wir uns befinden, auf eine Probe. Sie zeigt uns unsere traditionelle Auffassung, unsere Art wie wir Kunst betrachten, auf eine kritische Art und Weise.

C I. Der Stellenwert des Raumverständnisses für den Gestalter

In unserer Gesellschaft hört man gelegentlich, dass jedem die Fähigkeit eingeräumt wird ein Gestalter zu sein. Selbst die Fernsehwerbung für ein neues Mobilfunktelefon suggeriert, dass man jederzeit mit dem Gerät durch Zeichenprogramme kreativ arbeiten kann. Die Werbung gibt uns das Gefühl, dass unser Mangel an gestalterischem Wissen, an unserem Mangel am Gerät besteht, dass wir noch nicht besitzen (Abb.9). Aber können diese Medien, die eine spielende Einfachheit Dinge mit den Händen in einem Programm zu machen suggerieren, eine gestalterische Durchdringung leisten?

Das gestalterische Wissen, z.B. um Raumbeziehungen von Möbeln und Objekten, im Museum oder im Wohnraum, ist eine sehr sinnlich Wahrnehmung und Tätigkeit, die nicht unterschätzt werden sollte. Alberto Giacometti schrieb 1949: „Der Raum existiert nicht, man muss ihn schaffen. (...) jede Skulptur, die vom Raum ausgeht, als existiere er, ist falsch, es gibt nur die Illusion des Raumes.“²

Von diesen Erfahrungen abgesehen besitzen wir alle eine Fähigkeit, die uns die Dinge intuitiv und euphorisch selbstsicher tun lässt. Mit dieser Selbstsicherheit könnten wir in Problemstellungen über unsere Dimensionen hinaus gehen. Hier stellt sich die Frage ob, wir diese „Begeisterung“ in vielen Dingen, die wir tun, verlieren und wenn, warum.

„Das Gehirn entwickelt sich so, wie und wofür es mit Begeisterung benutzt wird. Deshalb ist es entscheidend, sich als Heranwachsender oder Erwachsener diese Begeisterung zu bewahren (Gerald Hüter, Neurobiologe).“³

¹ Jacqueline Burckhardt, Bice Curiger, Dieter von Graffenried, Seite 119, rechts oben, Parkett No.69, Zürich 2003.

² Christa Linossi, Kultur Extra, Kunst,Feuilleton, 5. April 2011 < http://www.livekritik.de/kultura-extra/kunst/feuell/ausstellung_giacometti_mdm_moenchsberg.php> (19.06.2015, 21:12 Uhr).

³ Gerald Hüther: Begeisterung, Veröffentlichungen, Absatz 3-4 <<http://www.gerald-huether.de/populaer/veroeffentlichungen-von-gerald-huether/texte/begeisterung-gerald-huether/index.php>> (20.06.2015, 17:01 Uhr).

Wie weit beeinflusst, beschränkt uns unsere Gesellschaft in dem was wir tun und in dem was uns weiterrückt? Ob es so etwas wie digitale Demenz wirklich gibt, ist umstritten. In dieser Arbeit liegt der Stellenwert mehr auf dem händischen Arbeiten, dass einerseits Glück heraufbeschwört und zudem den Raum wahrhaftig verstehen lässt.

So wird zum Beispiel ein Kind, wenn es das erste mal in seinem Leben mit einem Bogen einen Pfeil abschießt, intuitiv das Ziel treffen. Auch der zweite und dritte Pfeil wird sein Ziel nicht weit verfehlen. Sobald aber darüber reflektiert wird, wie der Bogen gehalten wird und welche Umstände noch mit in den Prozess, Moment der Entscheidung den Pfeil loszulassen, einfließen, wird es ein Leben lang dauern bis es wieder jene Unbeschwertheit eines Meisters erlernt hat, mit dem es in diesen ersten Momenten gehandelt hat (vgl. Richter).¹

„Aber einmal beginnt das Stadium der Meisterschaft! Es fängt an, wenn man so etwas so beherrscht, dass es ein Teil von einem selbst zu werden beginnt - und wenn man dabei doch erkennt, dass man erst ganz am Anfang steht.“²

Diese Fragen tauchen in meinen Gestaltungsprozessen, im Reflektieren von Arbeitsweisen immer wieder auf und soll auch in den nächsten Jahren intensiv bearbeitet werden. Nicht zuletzt dafür, um die sinnlichen Wahrnehmungen, die die Gestaltung mit Mitteln der Kunst ausfüllt, besser zu verstehen und um am Ball zu bleiben.

Klarheit und Durchschaubarkeit, formelle puristische Einfachheit in der Gestaltung von Produkten vermögen es, den Benutzer oft mit unerwarteten Lösungen, zu überraschen. Die Fähigkeiten sich selbst von außen wahrzunehmen, die Dinge durch verschiedene Blickwinkel zu sehen und zu interpretieren, ist nach meiner Meinung Ausgangspunkt dafür, und das Werkzeug des Gestalters, das es zu schätzen gilt.

^{1/2} Clemens Richter: Bogenschiessen, der abendländische Weg,¹Seite 138,²Seite 23 Mitte. Auflage, Hamburg 2000.

D I. Der Weg zum Baukasten

Das Produkt Baukasten ergründet sich in der Umsetzung einer Gestaltungsidee und zwar der Suche nach einem sich frei im Raum ausbreitenden und kombinierbaren Objekt. Dieses Objekt sollte durch drehen und wenden mehrere Funktionsebenen annehmen können.

Auf der Suche nach Inspiration, für die Umsetzung Möbelstücke aus Rundstäben zu entwerfen, sind eine Vielzahl von analogen Fotografien und Zeichnungen entstanden (Abb.10-11). Dieser Fundus spiegelt die Suche nach Formen wieder und zeigt im Nachhinein beim Beschauen der Bilder etliche Verknüpfungen zum finalen Thema.

Die anfängliche Idee war ein Bild von einzelnen autark als Möbelstück funktionierenden Objekten, die in einer konglomerierten Häufung, gestapelt und verbunden, zu einer Installation wachsen sollten.

Zunächst wurden dafür Formen und Körperfundusse von Produkten aus Rundstäben recherchiert und zeichnerisch gesucht. Es galt, Formen aus Rundstäben, durch Adaption und Subtraktion zu Holzverbindungen, Stapelbarkeit und Reihungen zu untersuchen, um interessante Kombinationen für eine dreidimensionale Umsetzung im Raum zu finden. Ein alter Rohrstuhl erzeugte dabei entscheidende Formkombinationen: gebogene Rohre und geschweißte Kreuzungen (Abb.12).

Durch eine Untersuchung dieser Formen und das Herunterbrechen auf einfache Stäbe, entstand ein Formenfundus. Dieser sollte durch zusammenstecken und kombinieren Produktideen regenerieren.

Dieser erste Prototyp, der zur Entwicklung von Produkten benutzt werden sollte, stellte sich schnell als wesentlicher und handfester Weg heraus, den es weiter zu untersuchen galt. Die „Suche nach Formen“ sollte letzten Endes, das eigentliche Thema der praktischen Arbeit werden, da ihr hoher Stellenwert zugesprochen wird. Das Produkt sollte somit nicht auf dem Weg, der Suche nach Form entstehen. Der Weg offenbarte sich als Produkt: Dem Formenbaukasten.

D II. Der Konstruktionsbaukasten

Baukästen enthalten Teile die, wenn sie auf gleiche Art benutzt werden wollen, normiert sein müssen. Anforderungen den ein Baukasten genügen sollte sind: Zerlegbarkeit und Wiederverwendbarkeit und ein „Mindestmaß an technischem und konstruktivem Spiel“¹. Man sollte “in die Höhe bauen“ und verschiedene Objekte errichten können.¹ Es gibt eine Vielzahl von Produkten aus dem letzten Jahrhundert. Die Spielkästen ähneln sich oftmals untereinander in ihren Verbindungsschnittstellen. So auch bei meiner Umsetzung.

Der Architekt Fritz Haller (1924-2012) experimentierte mit Geometrie-modellen und entwickelte Anfang der 1960er Jahre das Baukasten- und Installationssystem MINI, MIDI, und Maxi (Abb.13), das er später mit der Firma USM zu einem der bekanntesten Systemmöbeln ausbaute. Ein anderes interessantes Konzept in der Verwendung eines Baukastens zeigt sich bei dem isorast-Modellbausystem von 1984. Dabei sollte es einem zukünftigem Bauherren ermöglicht werden, mit den Baukasten sein ‘isorast Traumhaus‘ zu entwerfen. Solche Weiterentwicklungen sind inspirierend und wurden in Vorüberlegungen zum praktischen Thema dieser Arbeit behandelt.

In der praktischen Arbeit wurde der Grundgedanke von konglomerierten Formen weiterverfolgt und konkretisiert. Der Konstruktionsbaukasten (Abb.14) ist ein Universalinstrument, dass zur Suche von Gestaltungs- und Funktionsprinzipien für den Entwurf von Produkten genutzt werden kann. Es können Objekte entstehen bei denen es zu jedem Zeitpunkt wage bleibt, was sie eigentlich sind. Auch Möglichkeiten der Mechanik ergründen sich durch freies Konstruieren.

Durch den Baukasten soll ein intuitives Spielen und Konstruieren durch das Verstehen mit den Händen ermöglicht werden. Der Formensuchende hat im Entwurfsprozess die Möglichkeit, sich den Raum auf direkte Art und Weise spielerisch befeiglich zu machen. Bestenfalls erhalten die Entwürfe durch diese Auseinandersetzung mehr Substanz und Kraft in ihrer gestalterischen Aussage z.B. als Produkt.

¹ Ulf Leinweber: Baukästen, Technisches Spielzeug vom Biedermeier bis zu Jahrtausendwende, Seite 17, Kassel 1999.

D III. Schöpfen aus dem Baukasten

Beim Spielen mit dem Baukasten waren folgende Erkenntnisse auffällig. Zunächst wurde mit zwei Bauteilen und einem Verbinder der Anfang bestimmt. Durch schnelles zusammenhalten und prüfen der Formenverhältnisse wurde sich für eine Verbindung entschieden.

Durch Verdrehen und Hinzufügen baugleicher Elemente entsteht ein Formenspiel, das sowohl ästhetischen grafischen Wert als auch konstruktive Durchdringung aufweist (Abb.15). Das heißt das Verständnis von Formenzusammenhängen, in ihrer Verknüpfung und Konstruktion wird gesteigert.

Beim Arbeiten mit dem Baukasten soll der Gedankenschweif des Entwerfers gebrochen und durch intuitives Handeln ersetzt werden. Natürlich ist eine vergeistigte Arbeitsweise genau so denkbar wie eine händische. Profitiert werden kann aber vielmehr durch intuitives „begeistertes“ (vgl. Hüter) Handeln, wie man es bei spielenden Kindern beobachten kann. In einem Text von Gerald Hüter wird die sogenannte „Begeisterung“ des Erlebens in Bezug auf der Leistungssteigerung des Gehirns beschrieben. „Der eigentliche Schatz, den wir fördern müssten, ist die Begeisterung am eigenen Entdecken und Gestalten, das Tüftlertum, die Leidenschaft, sich mit etwas Bestimmtem zu beschäftigen.“¹ Wissenschaftlich betrachtet wäre dies ein „Selbstdoping für das Gehirn“ und Mittel der „Potentialentfaltung (vgl. Hüter).“² Mit den Händen arbeiten macht also glücklich?

Ich kann mich noch sehr genau an einen Moment in meiner Kindheit erinnern, als mir bewusst wurde, dass ich meinen Sinn den Umraum wahrzunehmen, nutzen kann. Bei einem Training im Kindertheater wurde mit einer Übung die Raumwahrnehmung geschult. Der Urinstinkt, die Fähigkeit es zu spüren, wenn sich uns beispielsweise jemand von hinten nähert, steckt in uns und kann geübt werden. Es war ein sehr intensiver Moment, als ich im Raum, meine Mitspieler, die Gegenstände, die bewegte Luft sehr exakt nachspüren konnte. Das tat ich mit jener „Begeisterung“ (vgl. Hüter), die eine unbeschwerter kindliche Entdeckerfreude war.

Über einige Jahr nutzte ich diese Fähigkeiten intensiv und nicht unterbewusst auf der Bühne, um das Spiel sinnlicher werden zu lassen.

¹ Gerald Hüter: Interview mit Christian Bleher, Spiegel Online, Wissen, In jedem Kind steckt ein Genie, Absatz 4, [2012] <<http://www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/kritik-am-schulsystem-huether-will-gymnasium-und-lehrplaene-abschaffen-a-850405.html>> (21.06.2015, 1.22 Uhr).

² Gerald Hüther: Begeisterung, Veröffentlichungen, Absatz 7 <<http://www.gerald-huether.de/populaer/veroeffentlichungen-von-gerald-huether/texte/begeisterung-gerald-huether/index.php>> (20.06.2015, 17:01 Uhr).

Irgendwann aber, viele Jahre danach, bemerkte ich den Verlust der Fähigkeit, die sich ganz langsam ausgeschlichen hatte. Es ist möglich, dass das intensive Spielerlebnis durch die Sicherheit der Routine verloren wurde oder, dass sich diese Sinne durch mangelnde „Begeisterung“ (vgl. Hüter) zurückbildeten.

D IV. konzeptionelle Umsetzung

Für die geradlinigen Konstruktionbauteile wurde Buche gewählt. Ein Holz, das durch seine Merkmale der Homogenität und Festigkeit, der unaufdringlichen Maserung sehr gut für Kleinteile geeignet ist und von jeher für Baukästen aus Holz verwendet wird. Für eine Festigkeit und Nachhaltigkeit der radialen und tangentialen Löcher in den Rundstäben, stellte sich die heimische Buche als zäh und bruchfest heraus.

Krummlinige Elemente bestehen aus aluminiumfarbenen Metall, um dem Benutzer eine Differenzierung zwischen den geradlinigen Bauformen zu ermöglichen. Ein konstruktiv einfach gehaltener Koffer aus Birkenesperrholz, erlaubt das Verstauen der Materialien auf sinnliche Art und Weise. Bewusst wurde dabei auf die Anleitung für ein Ordnungsprinzip im Innendeckel verzichtet, um dem Anwender größtmöglich freies Denken zu ermöglichen. Vielmehr ein Raster aus Löchern und Stäben im Inneren gestatten es intuitiv eigene Ordnungsprinzipien anzulegen, die auch bei einer Erweiterung des Baukastens durch zusätzliche Bauteile uneingeschränkt bleibt.

Für die Verbindungsschnittstellen wurden kleinere Stäbe als Dübel in verschiedenen Längen gewählt. Außerdem steht dem Anwender ein Fundus an unterschiedlichen Platten verschiedener Proportionen zur Verfügung, die Konstruktionen in Ebenen- und Flächen ermöglichen. Eine endlose Schnur und ein Schwanenhals-Gelenkschlauch ermöglichen alle denkbaren Richtungen im Raum zu bespielen.

Alle Konstruktionsteile wurden für eine Verbindung mit den Dübelstangen sparsam mit Löchern versehen. Die Ästhetik, der vom Benutzer konstruierten Objekte soll so hoch wie möglich gehalten werden und die Optik einer geschlossenen, unberührten Oberfläche erhalten. Dies ermöglicht dem Anwender, beim Betrachten des Objektes, einen klaren Blick auf die Geschlossenheit der Flächen und Konturen zu gewährleisten.

D V. Die symbolische Konstruktion

Die Rundstäbe sollen beim Konstruieren, wie Linien im Raum begriffen werden, als grafisch gewordenes Bauelement: als Strich.

Beim Spielen der Probanden mit der Aufgabe interessante Formenkombinationen zu suchen, wurde eine Einschränkung in der Arbeitsweise beobachtet. Intuitiv wurden Objekte aus dem Gedächtnis nachgebaut. Die Folge war, dass viele Entwürfe keine konstruktive Festigkeit hatten, weil Gegenstände (z.B. Tisch) aus der Erinnerung nachempfunden wurden. Die Probanden beschrieben, dass sie zu fest an das Baukastensystem mit seinen Löchern und der Suche nach einem Raster gebunden waren.

Beim Arbeiten mit dem System sollte man sich auf ein Spielen einlassen, denn das Standardraster passt nicht komplett in alle Richtungen. Aber diese Einschränkung eröffnet auch Neues. Und dazu reicht die einfache Bohrung in der Mitte der Konstruktionsbauteile.

Die Verbindungen der Bauelemente sowie die daraus resultierenden Konstruktionen sollten demnach als symbolisch betrachtet werden! Das heißt jede Verbindung sollte auf unzählige Weise interpretiert werden, um sich von etwaigen Mangelerscheinungen in seiner Arbeitsweise nicht einzuschränken. Der Baukasten kann natürlich nicht alle Formen abdecken. Er gibt grob eine Gestaltungsrichtung vor. Die der Gestellkonstruktionen.

Beim Arbeiten und Entwerfen ist es ratsam nicht zu lange bei Vorlagen zu verweilen oder sich auf eine Gestaltungsidee frühzeitig festzulegen. Das Untersuchen der Formen zueinander kann, z.B. durch einfaches Verdrehen zweier Bauteile in der Achse, das Verständnis von Formbezügen, durch Reihungen, Erweiterungen und Kombinationen, gewährleisten. Entsteht dabei ein kindlicher Spieltrieb durch Forschen mit den Händen, wird der eigene Formenfundus durch das Verstehen von Zusammenhängen um ein Vielfaches erweitert. Durch ein Ergänzen der Formen in der Zeichnung und Fotografie entsteht ein angenehmer Arbeitsprozess.

So kann eine Konstruktion aus dem Baukasten, eine Architektur aus Stahl, Möbel aus Holzkanteln oder z.B. eine Grashalm Adaption symbolisieren. Die Schwierigkeit beim Arbeiten besteht darin, ihn auch als Universalobjekt zu betrachten, um viele Möglichkeiten aus verschiedenen

Perspektiven sehen zu können. Ein Fixieren und gedankliches Festigen auf die Form des Rundstabes (Hauptbestandteil Baukastens) würde einer unkonventionellen Arbeitsweise als Gestalter widersprechen und den kreativen Schaffensprozess einschränken.

D VI. Tafelwerk der Formen

Diejenigen Objekte und Konstruktionen, die eine gestalterische Qualität ausstrahlen, zeigen oftmals sparsam eingesetzte Kombination aus Formen die zueinander gedreht, gereiht, verlängert und gekürzt sind (Abb.16).

Über ein Tafelwerk wird dem Anwender die Möglichkeit einer symbolischen Benutzung, über ausgewählte universelle Formen, suggeriert. In diesem Begleitheft der Formen sind keine Bauanleitungen abgebildet, sondern einfache Kombinationen der Bausteine.

Bei der Untersuchung des Kastens wurde bei den Probanden festgestellt, dass diese oftmals eine Vielzahl der Bauteile kombinierten. Diese Spielweise stand den Probanden im Weg, interessante Konstruktionsprinzipien herauszufinden. Mit dieser Formelsammlung in Form von Grafiken, wird eine Denkweise vermittelt, um sinnlich und effektiv, effektiv nicht im ökonomischen Sinne, mit dem Kasten zu spielen.

Das Lernen und Begreifen, das Verständnis von Formenbezügen steht im Vordergrund. Um diesen Prozess zu erleichtern, inspiriert man sich im Tafelwerk. Mit dem Wissen über die Grundformen des Arbeitsgerätes entsteht eine intuitive Arbeitsweise ohne Zeitdruck. Man sollte sich befreien von allen Druckvorstellungen des Optimalen und es einfach spielerisch fließen lassen. So, wie es bei spielenden Kindern im Alter von zwei bis drei Jahren wunderbar zu beobachten ist.

E Zusammenfassung

Das Produkt und Ergebnis meiner praktischen Umsetzung, widerspiegelt die vierjährige Ausbildung an der Fakultät Angewandte Kunst Schneeberg. Produkte zu gestalten ist in der heutigen Zeit sehr schwierig, da der Markt nahezu überschwemmt ist. So ist es die Aufgabe des Gestalters die Augen weit offen zu halten und mit allen Sinnen stets aufmerksam zu sein, um Lücken im Markt zu finden und diese zeitgemäß zu schließen.

Die sinnliche, spielerische Freude am Gestalten nicht zu verlieren, wird mir, stets bewusst sein. Es werden neue Erkenntnisse über die Arbeitsweisen als Gestalter und Künstler hinzukommen und gegebenenfalls den Konstruktionsbaukasten und andere Projekte dadurch komplettieren. Durch die simple Herstellung des Produkts kann ich mir die Produktion einer kleinen Auflage für die Zielgruppe der Gestalter und Architekten noch dieses Jahr in Eigenregie vorstellen.

Das Verständnis von Raum und die Fähigkeit sich über seine räumliche Vorstellungskraft hinaus zu begeben und sein Schaffen im Moment des Entstehens als komplexen Vorgang zu begreifen ist von Bedeutung. Dieses Verständnis kann als sinnliche Wahrnehmung beim Gestalten einfließen und z.B. Objekten jene Kraft geben, die ihr Dasein begründen. Das Wissen um diese Raumwahrnehmungen in den Epochen und Kunststilen gibt dem Gestalter einen Überblick, wie man sich den erfahrbaren Raum zu Nutze machen kann. Einen Raum, den wir durch unseren Körper begreifen, der uns also betrifft.

Aus diesem Grund sollte dieser Thematik hoher Stellenwert beigemessen werden, wenn man eine gestalterisch, kraftvolle Präsenz erreichen will. Bei den dargestellten Beispielen (R. Whiteread, „House; A. Kapoor, „Tarantara“) ist dies meiner Meinung nach der Fall „Beseelung des Raumes“.

Anhang

F I. Abbildungen

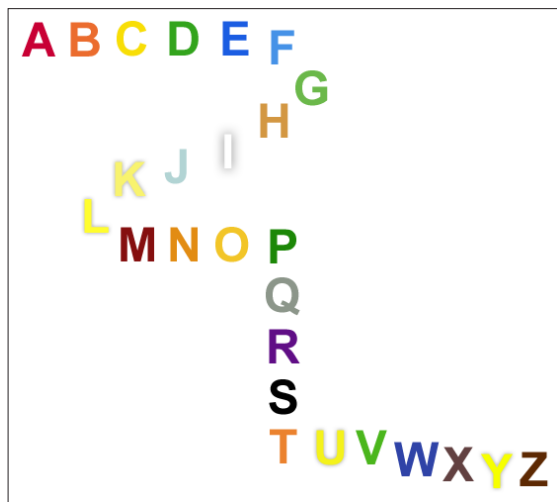


Abb.1: Buchstaben in verschiedenen Farben und Positionen im Raum



Abb.2: Rachel Whiteread, Ohne Titel (Torso), Gips, 10,5 x 18 x 23,5 cm, 1994-95



Abb.3: Rachel Whiteread, Untitled (Basement), Skulptur, 325 x 658 x 367 cm, 2001



Abb.4: Rachel Whiteread, House, Stein Beton, Installation, 1993 (1994 abgerissen), London

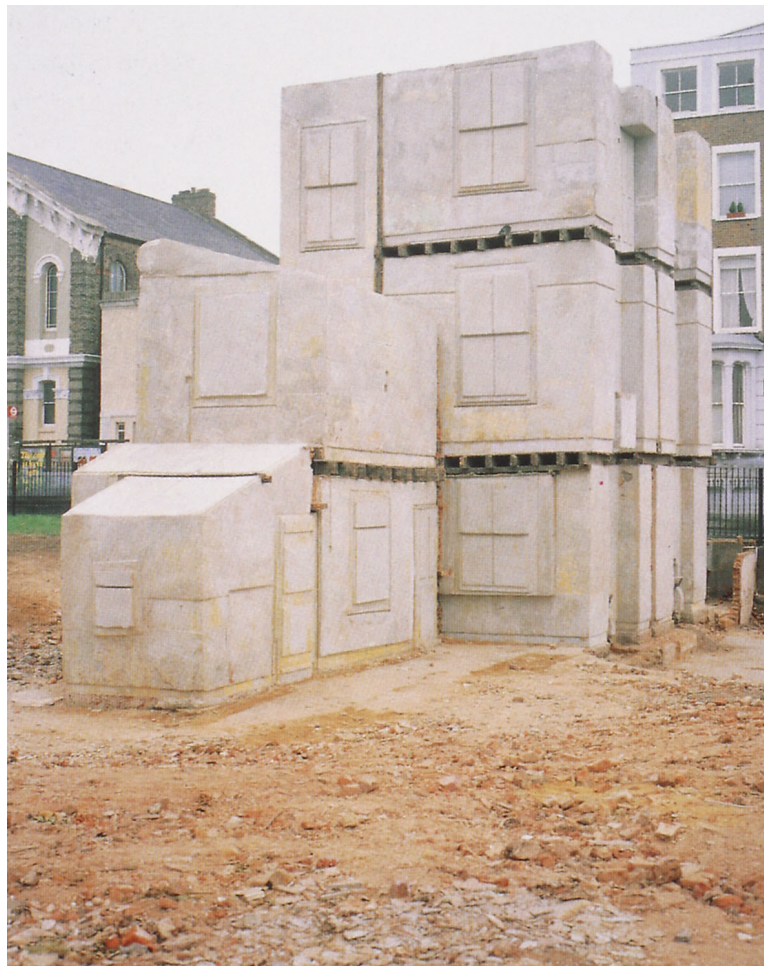


Abb.5: Rachel Whiteread, House, Installation, Stein Beton, 1993 (1994 abgerissen), London



Abb.6: Anish Kapoor, Turning the World Inside Out II, verchromte Bronze, 1995, 180×180×130cm



Abb.7: Anish Kapoor, Push Pull II, Skulptur, Wachs-Öl, Stahl, 500×895×90 cm



Abb.8: Anish Kapoor, Tarantara, Instalation, PVC und Stahl, 1999,
50 × 35 m, Gateshead UK

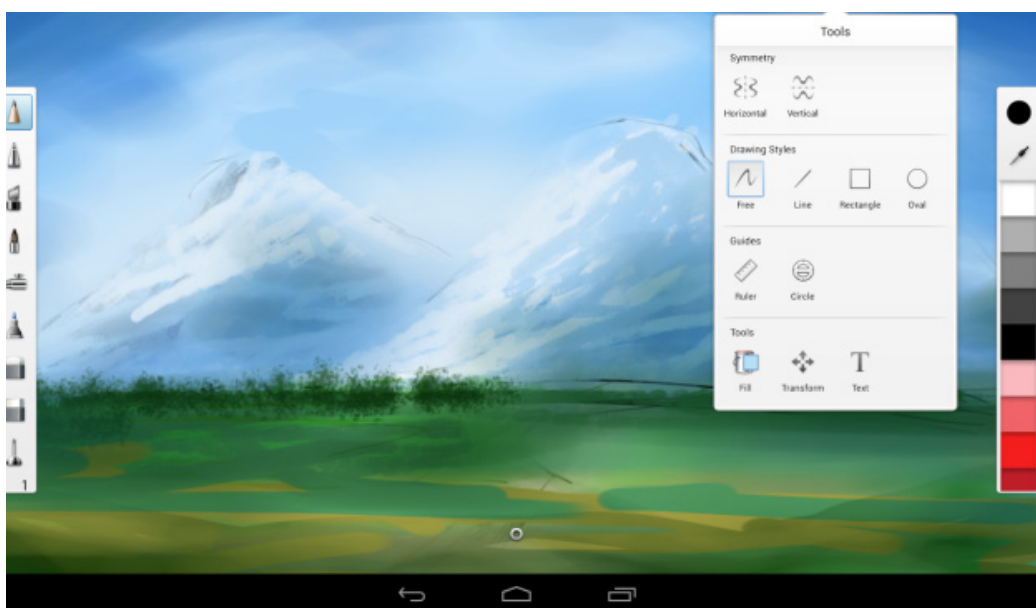


Abb.9: Werbung, Sketchbook Pro by Autodesk, Inc., Screenshot

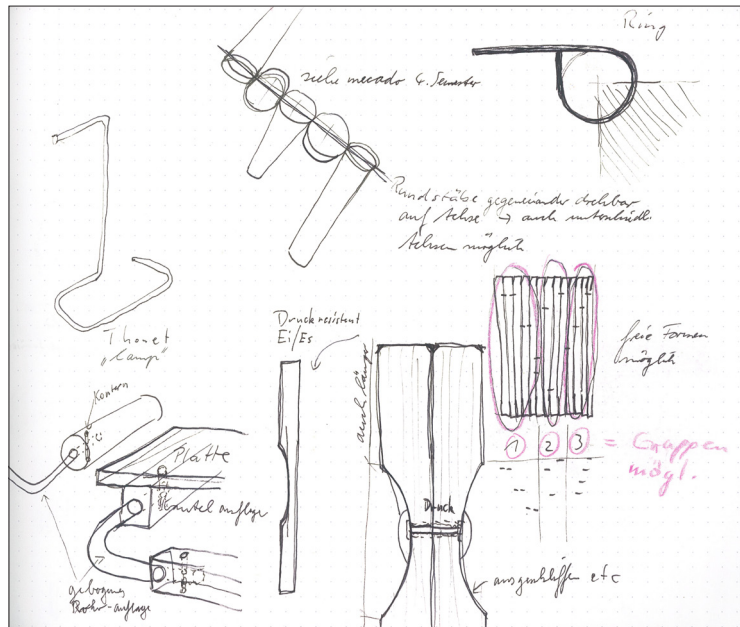


Abb.10: Skizze Lukas Meier



Abb.11: Analoge Fotografie, Formensuche März 2015

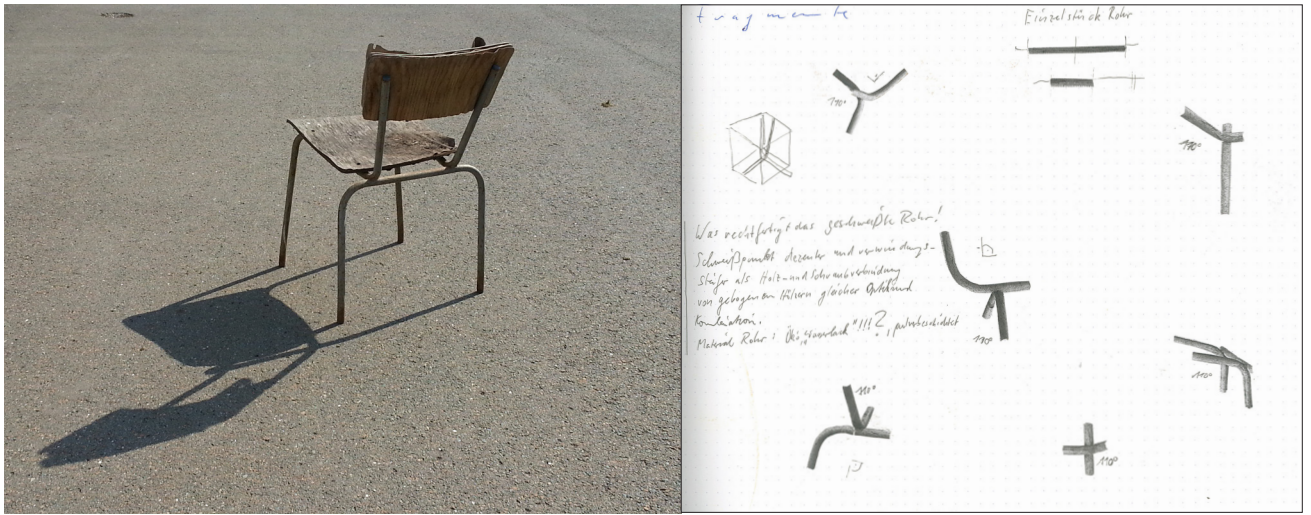


Abb.12: Formeninspiration Stuhl, Stuhl-Fragmente

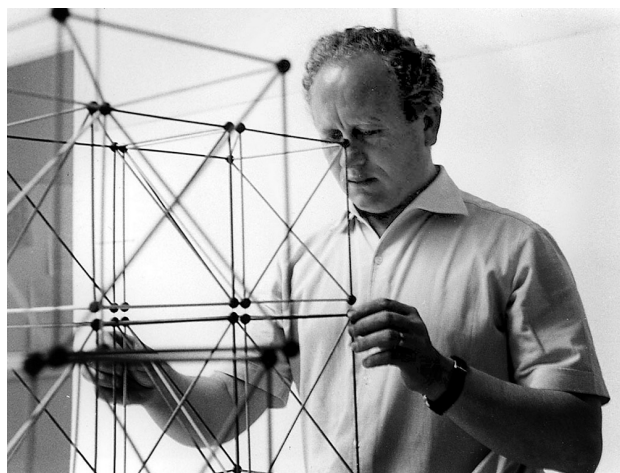


Abb.13: Fritz Haller mit seinem Baukasten

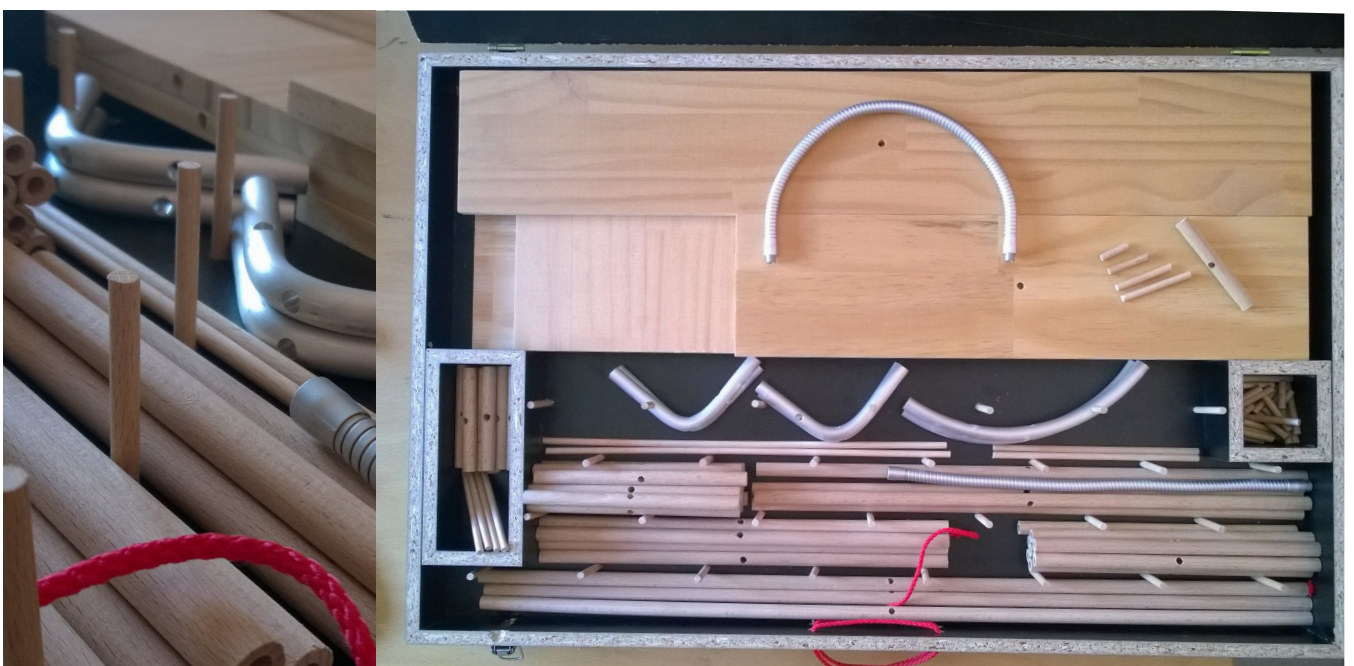


Abb.14: Prototyp, praktische Arbeit

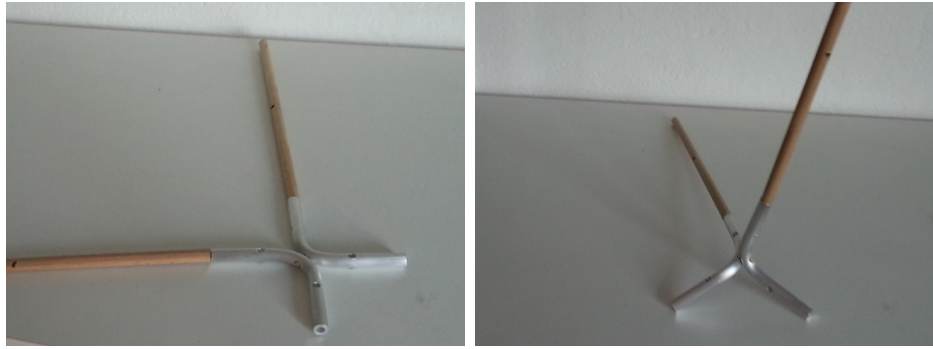


Abb.15: Verstehen von Zusammenhängen, Mechanik



Abb.16: Konstruktionen, Entwürfe

F II. Literaturverzeichnis, Büchernachweise

Jacqueline Burckhardt, Bice Curiger, Dieter von Graffenried, Walter Keller, Peter Blum: Lawrence Weiner / Rachel Whiteread, Pakett No.42, Zürich 1994, S. 76-111.

Jacqueline Burckhardt, Bice Curiger, Dieter von Graffenried, Parkett No.69, Zürich 2003, S.102-141.

Hans Dickel, Uwe Fleckner: Kunst in der Stadt, Skulpturen in Berlin, Berlin 2003.

Tate Modern, London: Rachel Whiteread „Embankment“, Erstausgabe GB, London 2005.

Heiner Bastian: Sammlung Marx, Band 1, Berlin 1996.

Dietgard Grimmer: Rachel Whiteread, Prix Elitte von Karajan 1996, Salzburg 1996.

Germano Celant: Anish Kapoor, Milan 1996.

Ulf Leinweber: Baukästen, Technisches Spielzeug vom Biedermeier bis zu Jahrtausendwende, Kassel 1999.

Siegfried Giedion: Raum, Zeit, Architektur; Die Entstehung einer neuen Tradition, 5. Auflage, Zürich 1992.

Clemens Richter: Bogenschiessen, der abendländische Weg, 1. Auflage, Hamburg 2000.

Philippe Boudon: Der architektonische Raum, Über das Verhältnis von Bauen und Erkennen, Berlin 1991.

Stephan Günzel: Raum, Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2010.

F III. Verzeichnis der verwendeten Internetquellen

<<http://www.duden.de/rechtschreibung/beseelen>> (04.05.2015, 21:46 Uhr).

<<https://de.wikipedia.org/wiki/Syn%C3%A4sthesie>> (21.06.2015, 14:15 Uhr).

<<http://www.kubi-online.de/artikel/kuenste-sinne>> (07.06.2015, 16:13 Uhr).

<http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_8357.html> (07.06.2015, 15.11 Uhr).

<<http://www.literaturundkunst.net/anish-kapoor-von-grosse-und-anderen-illusionen/>> (19.06.2015, 23:32 Uhr).

<http://www.livekritik.de/kultura-extra/kunst/feull/ausstellung_giacometti_mdm_moenchsberg.php> (19.06.2015, 21:12 Uhr).

<<http://www.gerald-huether.de/populaer/veroeffentlichungen-von-gerald-huether/texte/begeisterung-gerald-huether/index.php>> (20.06.2015, 17:01 Uhr).

<<http://www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/kritik-am-schulsystem-huether-will-gymnasium-und-lehrplaene-abschaffen-a-850405.html>> (21.06.2015, 22.37 Uhr).

F IV. Abbildungsnachweise

Abb. 1:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Syn%C3%A4sthesie#/media/File:Synesthesic_letterline.png> (07.06.2015, 16:13 Uhr)

Abb. 2:

<http://prometheus.uni-koeln.de/pandora/image/show/bochum_kgi-99f37eec-23ce3ec19b01de2e9d525d1d574ff575> (21.06.2015, 1.22 Uhr)

Abb. 3:

<<http://prometheus.uni-koeln.de/pandora/image/show/paderborn-bb57fdd-74f76da07a7d19bf8c63861071899aa92>> (16.06.2015, 09.12 Uhr)

Abb. 4:

<<http://prometheus.uni-koeln.de/pandora/image/show/bern-5c874530bf05c1cfec3f-6c4965625a91a2ae0841>> (16.06.2015, 14.03 Uhr)

Abb.5:

<<http://prometheus.uni-koeln.de/pandora/image/show/bern-5c874530bf05c1cfec3f6c4965625a91a2ae0841>> (16.06.2015, 14.44 Uhr)

Abb.6:

<<http://www.wikiart.org/en/anish- Kapoor/turning-the-world-inside-out-ii-1995>> (20.06.2015, 12.33 Uhr)

Abb.7:

<https://artstage.files.wordpress.com/2009/02/08kapoor.jpg> (21.06.2015, 23.15 Uhr)

Abb.8:

<http://artasiapacific.com/image_columns/0000/6643/03_taratanrara_baltic-a.jpg> (21.06.2015, 8.12 Uhr)

Abb.9:

<<http://www.talkandroid.com/guides/beginner/the-5-best-android-apps-for-drawing-and-sketching/>> (20.06.2015, 9.05 Uhr)

Abb.10:

Auszug von Skizzen aus dem Bachelorprojekt von Lukas Meier

Abb.11:

Analoge Fotografie, Lukas Meier

Abb.12:

Fotografie und Collage, Lukas Meier

Abb.13:

<http://www.moderne-regional.de/wp-content/uploads/Fritz_Haller_Copyright_SAM.jpg> (06.05.2015, 10.58 Uhr)

Abb.14:

Foto Prototyp Konstruktionsbaukasten, Lukas Meier

Abb.15:

Foto Funktionsprinzip, Lukas Meier

Abb.16:

Foto Konstruktionsmöglichkeiten, Lukas Meier

Selbständigkeitserklärung

Zur ‚Thesis‘ mit dem Thema:
„Die Beseelung des Raumes“

Strategien zur Erstellung von Raumbezügen und Raumwahrnehmungen

Ich, Lukas Meier erkläre gegenüber der Fakultät Angewandte Kunst Schneeberg (AKS/WHZ), dass ich die/ das vorliegende Bachelor-Arbeit/ Projekt (‚Thesis‘) selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmitteln angefertigt habe.

Die vorliegende Arbeit ist frei von Plagiaten. Alle Ausführungen, die wörtlich oder inhaltlich (sinngemäß) aus anderen Quellen entnommen sind, habe ich als solche eindeutig kenntlich gemacht und nachgewiesen.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form weder von mir noch von jemand anderen als Prüfungsleistung (d.h. weder an der AKS/WHZ noch andernorts) eingereicht und ist auch noch nicht veröffentlicht worden.

Ort/Datum: Schneeberg, den 29.06.2015

Unterschrift: