

Lösung:
Alfred befindet sich am unteren Bildrand, er steht unterhalb der Straße zwischen einem Baum und einem Schneemann.

Christina Quach
OMAS GRANATAPFELSPUREN
2024, Risodruck

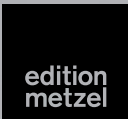
Hannah Brader
DER NOT KOAN SCHWUNG NED LASSEN
2024



AKADEMIE DER
BILDENDEN KÜNSTE
MÜNCHEN



Freundeskreis
Institut für
Kunstgeschichte



DEPARTMENT
KUNSTWISSENSCHAFTEN
DER LMU MÜNCHEN

ABM S. 34-35	Adrian Villar Rojas S. 16-17	Ameisen S. 13
Andersartigkeit S. 28-30	Bewusstseinswandel S. 41- 43	Chemische Evolution S. 18-19
Demäurung S. 1	Diaspora S. 31	Erinnerung S. 47
Gaia S. 20-22	Gaston Bachlard S. 16-17	Gott S. 1, 34-35
Herkunft S. 31	Heterotopie S. 1	Ian Cheng S. 34-35
Identität S. 7, 31	Inka S. 14	Loki S. 26, 27
Martin Kippnerberger S. 7	Metacreation S. 16-17	Metamorphose S. 18-19
Monster S. 28	Nachhaltigkeit S. 41- 43	Neon S. 30
Nordische Mythologie S. 26, 27	Party S. 30	Perspektive S. 37
Relikte S. 47	Solarpunk S. 41-43	Soziale Medien S. 7
Spiel S. 28-29, 13	Stadtgestaltung S. 37	Sternbild S.14
Symbionts S. 20-22	Symbole S. 20-22	Täme-Engine S. 16-17
Utopie S. 41-43	Wimmelbild S. 28-29	Worlding S. 1, 7, 31, 34-35, 38
Zwischenräume S. 37, 47		

COLOPHON
Verbesserte Online-Auflage



Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ohne Zustimmung des Verlages und der Autor:innen unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Veröffentlichung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

FÖRDERUNG
Akademie der Bildenden Künste München
Freundeskreis des Instituts für Kunst-
geschichte der LMU
Institut für Kunstgeschichte der LMU
DEPARTMENT KUNSTWISSENSCHAFTEN
DER LMU MÜNCHEN

© 2025 Texte bei den Autor:innen;
Abbildungen bei den Fotograf:innen;

UMSCHLAGGESTALTUNG:
LEE KERN

GRAFIK UND DRUCK
CARINA MÜLLER, STUDIO MLLR,
gedruckt in Deutschland

VERLAG
Edition Metzel

Akademie der Bildenden Künste München
Akademiestr. 2-4
80799 München

REDAKTION
Magdalena Becker: Ordnungskonzepte und
Kartenkunde
Niklas Wolf: Erstaunliches und
Wunderbares
Daniela Stöppel: Wissenschaft
und Weltanschauung

HERAUSGABE
LEKTORAT
Julian Stalter
KORREKTORAT
Julia Anna Wittmann

BEITRÄGE
Anastasia Akhylediani
Mandana Behdad
Hannah Brader
Liliana Brenner
Elias da Costa
Lisa Holzapfel
Lee Kern
Johanna Klose
Hannah Krause
Lara Nitzsche
Kiernan Ostertag
Theresa Peter
Camilla Prey
Christina Quach
Hannah Sperandio
Julian Stalter
Moritz Segura
Lara Umlauf
Julia Anna Wittmann
Mengzhi Zhang
Sarritah / Sarah-Lena Hilmer

NR. 08
WORLDING
12,-€

Magazin für Kunst und Wissenschaft,
Ludwig-Maximilians-Universität und
Akademie der Bildenden Künste München

ISSN: 2747-9455, ISBN 978-3-88960-252-7

Julian Stalter und
Julia Anna Wittmann
WORLDING ALS RÄUME
DES MÖGLICHEN

„Die Natur fürchtete, von ihm übertroffen zu werden, so lange er lebte, und als er starb, bangte sie, mit ihm zu sterben.“¹
Das Epitaph auf Raffaels Grabmal im Pantheon ruft – etwas pathetisch – den kunsthistorischen Topos des göttlichen Künstlers, ‚divino artista‘, auf. Ausgestattet mit schöpferischer Kraft tritt er in Konkurrenz zur Natur selbst, da er imstande ist, eine vollkommenere Welt auf der Leinwand entstehen zu lassen. Gesegnet mit einem Funken der göttlichen Kraft, die das Universum entstehen ließ, wird der ‚deus artifex‘ oder Demiurg als Weltenbauer Prototyp für das Erschaffen von künstlerischen Welten und Universen.

Ganz ohne religiösen Überbau, aber mit vergleichbarem Anspruch, reflektieren zeitgenössische Künstler:innen das Weltenbauen heute offen als Aspekt der eigenen Praxis. So können in einem Kunstwerk ganze Welten angelegt sein, die eigenen Wertesystemen und Mythen folgen, eigene soziale Ausdifferenzierungen kennen und sich oftmals auch nicht mehr in epistemologische Kategorien wie ‚Mensch‘ und ‚Natur‘ trennen lassen. Dieser neu erschaffene Kosmos birgt ein großes emanzipatorisches Potenzial, definiert er doch eigene Gesetze und Logiken, die im Foucault’schen Sinne aus dem Kunstwerk eine „Heterotopie“ entstehen lassen.²

Mit den digitalen Technologien und der Möglichkeit, Raum in virtuellen Sphären zu schaffen, eröffnen sich mannigfaltige Chancen für das ‚Worlding‘. Der Künstler Ian Cheng begreift ‚Worlding‘ als „unnatural art [of] choosing a present, storytelling its past, and simulating its futures.“³

In Computerspielen und Simulationen, wie sie von Alice Bucknell oder Adrián Villar Rojas gestaltet werden, entstehen komplexe Universen, die mit emergenten Eigenschaften ausgestattet sind und sich ständig im Wandel befinden. Die Schöpfer:innen werden hier quasi zu unbewegten Bewegenden;“ die Welt selbst entwickelt sich ohne ihr Zutun weiter und wird so zu einem autonomen, nicht endenden Kunstwerk. Gleichzeitig können die Betrachtenden mit diesen artifiziellen Welten interaktiv agieren und in technisch simulierte Kosmen eintauchen.

Wir danken dem Freundeskreis des Instituts für Kunstgeschichte, dem Akademieverein, dem Institut für Kunstgeschichte, dem Department für Kunstwissenschaften und der Akademie der Bildenden Künste für ihre finanzielle Unterstützung. Ein besonderer Dank geht an unsere geduldige Graphikerin Carina Müller, den Verlag Edition Metzel sowie Magdalena Becker, Daniela Stöppel und Niklas Wolf für die redaktionelle Unterstützung.

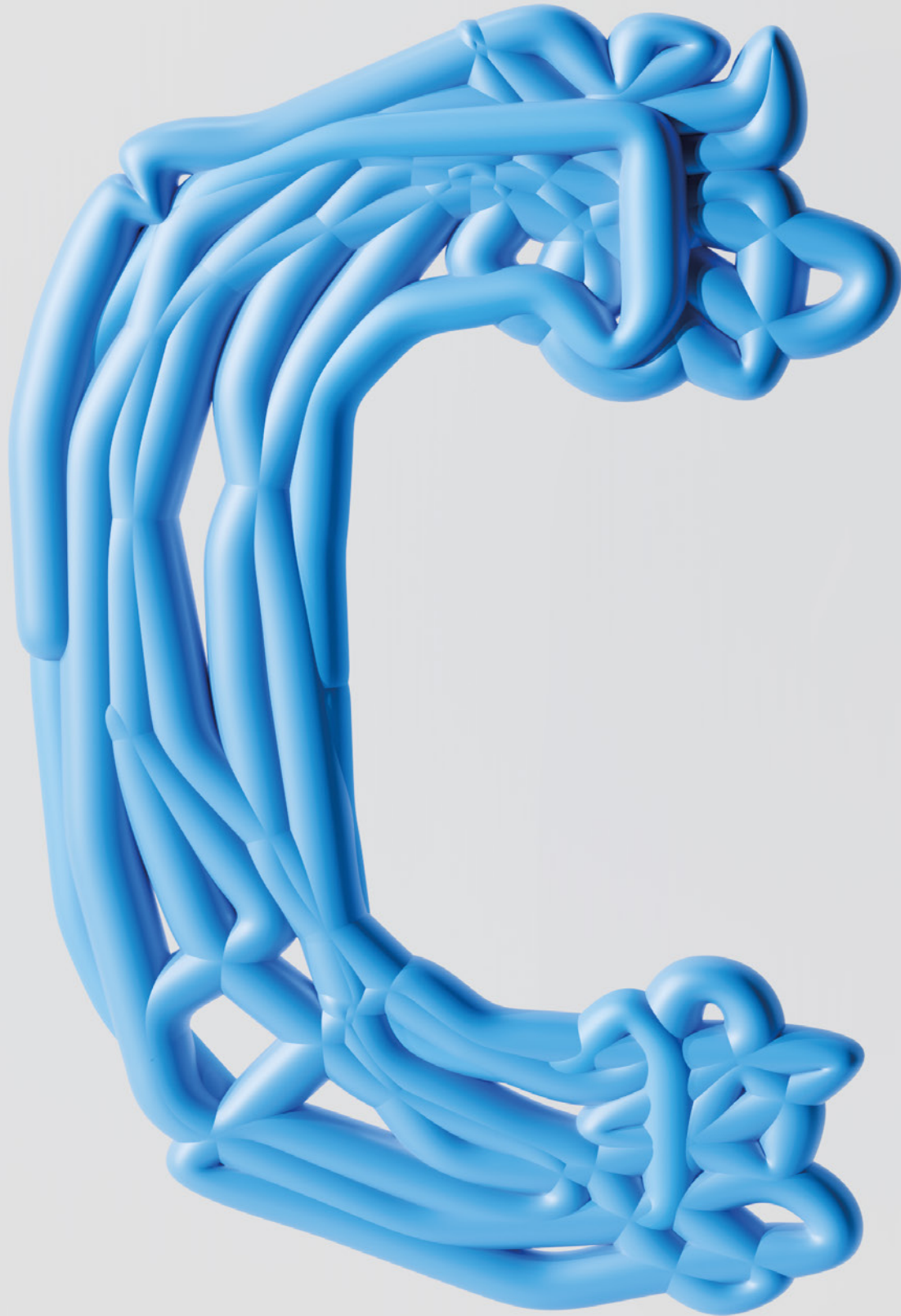
Abschließend möchten wir einen Hinweis zum Gendern geben. Den Beitragenden war selbst überlassen, ob sie gendern möchten. Alle Texte beinhalten eine allgenderinklusive Haltung, auch wenn in Einzelfällen kein Gender-Stern oder Gender-Doppelpunkt gewählt werden konnte.

1
„Hier ist jener
Raffael, von dem
die große Mutter
der Dinge [= die
Natur] fürchtete
übertroffen zu werden,
solange er lebte,
und zu sterben, als
er starb.“, in:
Klaus Bartels: *Roms
sprechende Steine.
Inschriften aus
zwei Jahrtausenden
gesammelt, übersetzt
und erläutert*,
Darmstadt/Mainz 2012,
S. 90–93.

2
Michel Foucault:
„Andere Räume“,
in: *Aisthesis.
Wahrnehmung heute
oder Perspektiven
einer anderen
Ästhetik*, Leipzig
1992, S. 34–46.

3
Ian Cheng:
*Emissaries Guide
to Worlding. How
to navigate the
unnatural art of
creating an infinite
game by choosing a
present, storytelling
its past, simulating
its futures, and
nurturing its
changes*, London
2010, S. 14.

4
Aristoteles’ Lehre
vom „unbewegten
Beweger“ beschreibt
diesen als eine
Kraft, die alle
Bewegung auf der
Welt verursacht.
In der Forschung wird
darüber diskutiert,
ob es sich bei diesem
Ursprung aller Kräfte
um einen Gott han-
delt oder nicht. Vgl.
Klaus Oehler: *Der
Unbewegte Beweger
des Aristoteles*,
Frankfurt am Main
1984.



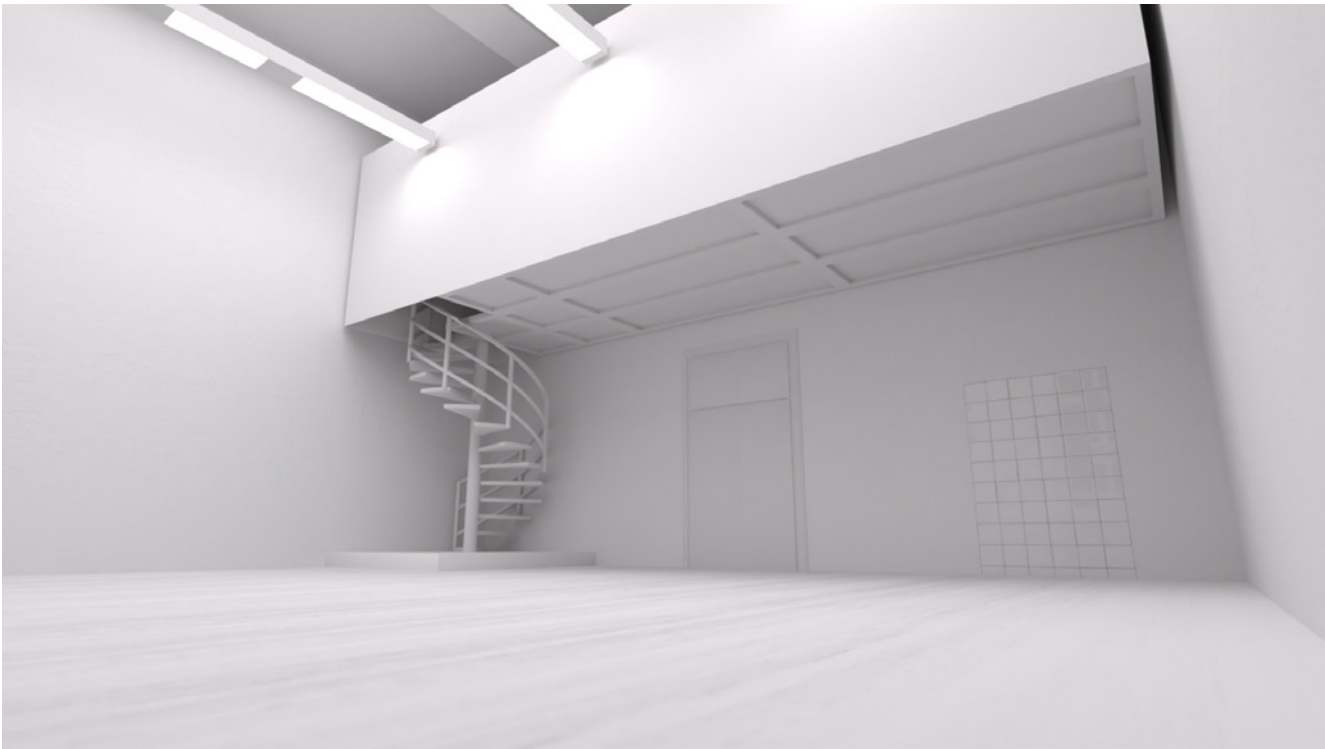
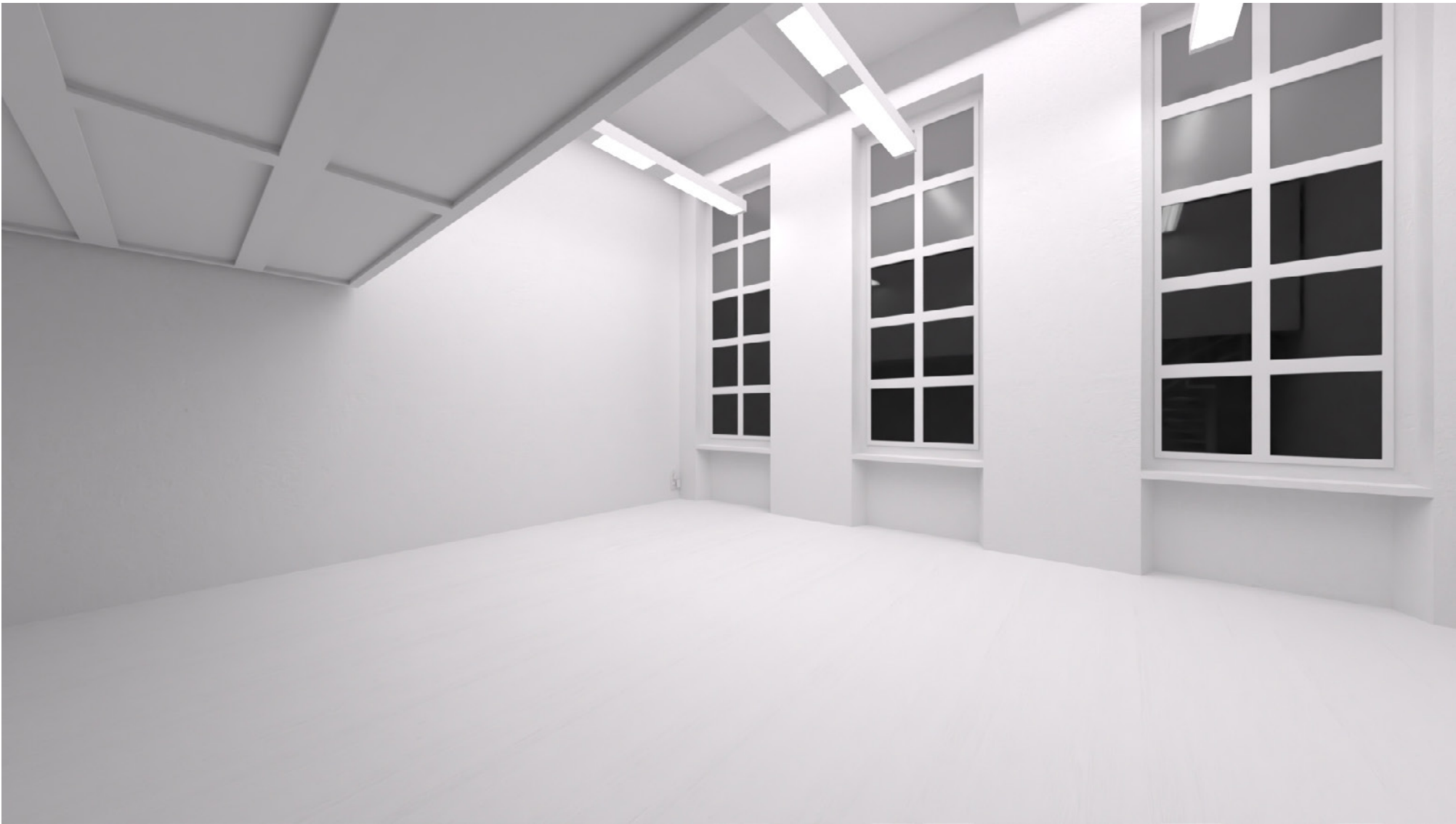
Lisa Holzapfel
A.EG.20

Die Arbeit untersucht die Wechselwirkung zwischen Räumen und den kreativen Gedankenprozessen des Schaffens. Räume nehmen uns ein – sie geben unseren Ideen Form und ermöglichen durch sie ihre Verwirklichung. Zugleich können oder verlieren wir uns gerne in diesen: Durch den vertieften Blick, das Eintauchen, vergessen wir oft die Zeit und die Existenz einer anderen Welt. Während wir abtauchen, existieren wir nur in unserem Schaffen, bis uns das Unerlässliche, das nebenbei verrichtet werden muss, aus dieser wohlgeformten Gedanken-, Schaffenswelt herausreißt. Und so beginnt das Spiel von vorne.



Die abgebildeten Arbeiten zeigen ein virtuell abgeformtes Raumgebilde der Akademie der Bildenden Künste München aus drei Perspektiven.

Die Umsetzung dieser Arbeit wurde erst durch Denis Jagodic möglich. Vielen Dank an dieser Stelle.



Bekannt durch Kunst, Kopf, Kamera und Social Media Accounts nach Martin Kippenberger 1981 • links nach rechts, oben nach unten: (i) Ein Kuss am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen (ii) Julie sagt NEIN zu Paparazzi (iii) Strahlemann (iv) L(i)eben: Anonym ist zufrieden (v) Klose kleines Arschloch (vi) Hannah steht nachts im Wald, privat zaubert sie im Schrank (vii) Da Costa, 23 (Pandemietrauma: Viren) (viii) Schickeria am Tegernsee – immer der Nase nach (ix) Iulia und ihr Drehzeug (x) Mo hat die Haare schön (xi) LeBron James? (xii) In Paris – wo Wein wie Wasser schmeckt (xiii) Ärztin und die Freu(n)de der Zukunft (xiv) Bene sammelt Himbeeren, das Himbeermarmeladenbrot mit Honig schmeckt ihm gut (xv) J. W. für Weltfrieden



Johanna Klose
BEKANNT DURCH...
DAS MOTIV DES
GESICHTS – MEDIUM
ZUR WELTSCHÖPFUNG

Soziale Netzwerke sind längst mehr als Plattformen für Kommunikation – sie haben sich zu Bühnen für Identitätskonstruktion und einem Instrument des ‚Worlding‘, dem bewussten Erschaffen von Welten, entwickelt. NutzerInnen präsentieren hier idealisierte, kuratierte Versionen ihrer Selbst. Mithilfe von Bildern, Filtern und Algorithmen entstehen digitale Gesichter, die nicht der Realität entsprechen, sondern Konstrukte darstellen. Diese werden gezielt inszeniert und von den Betrachenden konsumiert, wodurch sie gesellschaftliche Projektionen und Erwartungen verstärken. Dabei werden Identitäten fragmentiert, manipuliert und oft bis zur Unkenntlichkeit abstrahiert¹ – Mittel, derer sich auch die Kunst bedient.

Der Künstler Martin Kippenberger hat diesen Mechanismus bereits in den 1980er Jahren kritisch untersucht. Mit seiner Serie *Bekannt durch Film, Funk, Fernsehen und Polizeinotrufsäulen* entlarvte er die Oberflächlichkeit medialer Repräsentationen. Auf 21 Leinwänden zeigte er Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens der 1980er Jahre wie Ronald Reagan, Albert Einstein oder Harald Juhnke,² jedoch nicht als individuelle Menschen, sondern als mediale Konstruktionen. Er griff auf bekannte Bilder aus Zeitungen und Fernsehen zurück und verfremdete sie.³ Die Gesichter wurden dabei reduziert auf das, was die Öffentlichkeit aus den Medien kannte – stereotype Oberflächen, die kaum etwas über die tatsächlichen Menschen aussagten.⁴

Dieses Konzept ist in unserem von Medien gesteuerten digitalen Zeitalter aktueller denn je. Entsprechende Phänomene manifestieren sich auch in sozialen Netzwerken: NutzerInnen kreieren digitale Identitäten, die durch Inszenierung und Wiederholung zum ‚öffentlichen Bild‘ werden.⁵ Genau wie in Kippenbergers Arbeiten wird auch hier das Gesicht zum Medium, das weniger die Realität zeigt, sondern gesellschaftliche Prozesse und Machtstrukturen sichtbar macht.⁶ Die sozialen Netzwerke dienen dabei als Plattformen des Weltenererschaffens. Durch selektive Präsentation – das Teilen bestimmter Momente und das Auslassen anderer – entstehen kontrollierte, oft idealisierte Narrative. Nutzer:innen werden zu ‚Worldern‘, zu Gestalter:innen ihrer eigenen Welt, während die Betrachtenden diese Bilder interpretieren und vervollständigen.

Das Projekt *Bekannt durch Kunst, Kopf, Kamera und Social Media Accounts* verbindet die kritischen Ansätze von Martin Kippenberger mit der digitalen Gegenwart. Es setzt sich mit der Frage auseinander, wie Menschen soziale Netzwerke nutzen, um sich selbst darzustellen und Identitäten zu erschaffen. In einer Welt, in der die Grenze zwischen Authentizität und Fiktion zunehmend verschwimmt, wird die Inszenierung des Selbst zu einem zentralen Element der digitalen Kultur. Hier sind die ‚Weltenererschaffenden‘ – Künstler:innen, Influencer:innen und Nutzer:innen – nicht nur Konsument:innen von Inhalten, sondern auch aktive Gestalter:innen ihrer eigenen medialen Präsenz.

Die sozialen Netzwerke werden zu einer Bühne, auf der Identitäten bewusst kuratiert, gefiltert und inszeniert werden. Ähnlich wie Kippenberger in den 1980er Jahren die Oberflächenbilder von Prominenten und Politikern aus den Massenmedien verfremdete, greift das Projekt die Idee der reduzierten, konstruierten Identität auf.⁷ Dabei verwandelt es die digitalen Profile und Selbstdarstellungen in das analoge Medium des Zeitungsdruckes – ein Symbol für die flüchtige und oft oberflächliche Natur moderner medialer Repräsentationen.

Während Kippenberger die Gesichter von Stars und Politiker*innen seiner Zeit auf das reduziert, was die Öffentlichkeit von ihnen kannte – stereotype, medial geprägte Oberflächen⁸ –, überträgt das Projekt diese Idee auf die digitalen Identitäten von heute. Es macht sichtbar, wie soziale Medien Narrative formen, fragmentierte Momente zu einer vermeintlichen Ganzheit zusammensetzen und dabei die Grenzen zwischen Realität und Inszenierung verwischen. Die Frage, ob diese digitalen Weltenererschaffungen positiv oder negativ zu bewerten sind, bleibt offen – eine bewusste Einladung zur Reflexion.

Das Projekt zeigt, wie aktuell Kippenbergers kritischer Ansatz bleibt. Es fordert uns auf, die Mechanismen hinter der Darstellung und Konstruktion von Identitäten zu hinterfragen. Indem es die digitale Selbstdarstellung in das analoge Medium eines Druckes wie in Zeitungen übersetzt, schließt es eine Lücke zwischen Vergangenheit und Gegen-

wart und regt dazu an, über die Macht medialer Bilder in einer zunehmend digitalen Welt nachzudenken.

1 Ausst. Kat. Kunst als Kommentar. Aus den achtziger Jahren in Deutschland, hg. v. Melitta Kliege, Neues Museum – Staatliches Museum für Kunst und Design, Nürnberg 2006, S. 8–9.

2 Tessa Lord: „Live auction 10383, Post war and contemporary art evening auction“, in: Christie’s, 2015, <https://www.christies.com/en/lot/lot-5937883>, letzter Zugriff: 02.12.2024.

3 Wolfgang Ranft: Heute denken morgen fertig. Die Künstlertheorie von Martin Kippenberger zur Vermittlung von Kunst, München 2014, S. 75–76.

4 Ausst. Kat. Kunst als Kommentar 2006, S. 8–9.

5 Hans Belting: Faces. Ein Geschichte des Gesichts, München 2013, S. 214–215.

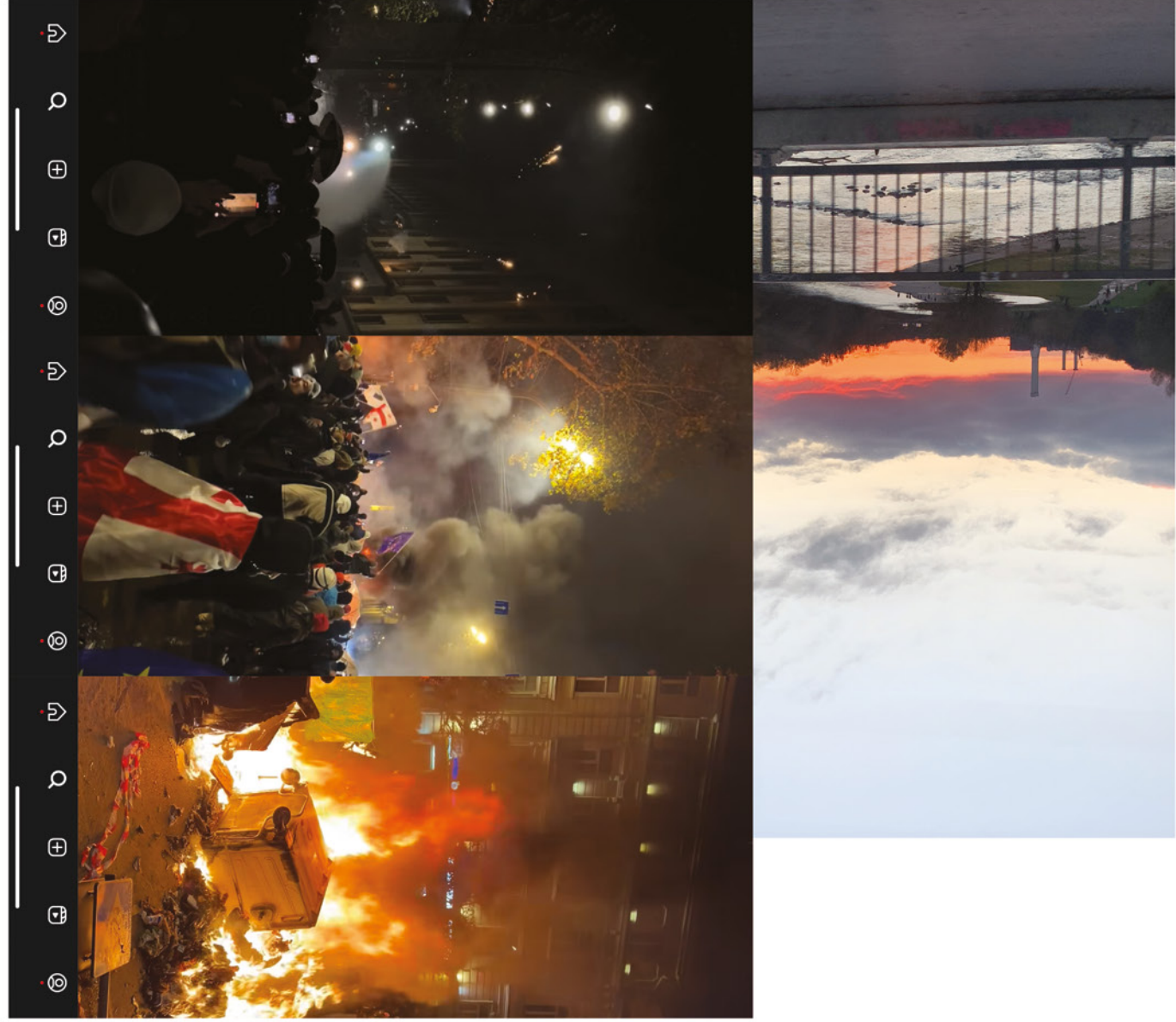
6 Ausst. Kat. Kunst als Kommentar 2006, S. 8–9.

7 Ausst. Kat. Gesichter – ein Motiv zwischen Figur, Porträt und Maske, hg. v. Eva Kraus und Melitta Kliege, Neues Museum – Staatliches Museum für Kunst und Design, Nürnberg 2015, S. 8.

8 Lord 2015.

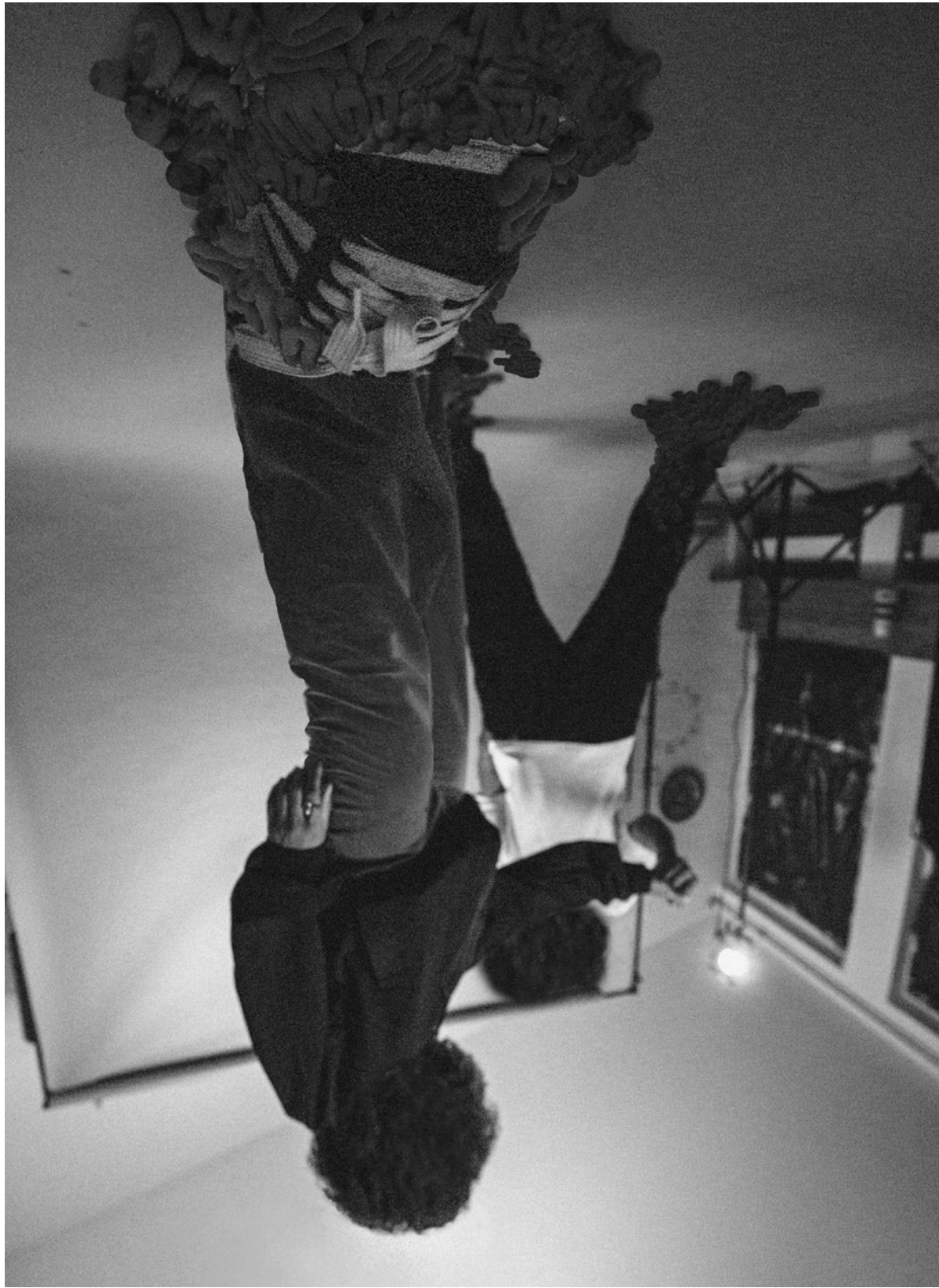


I am dismantling into pieces,



I am here but I am also not.





all work no play makes me a dull ant.
all work no play makes me a dull ant.
all work no play makes me a dull ant.
all work no play makes me a dull ant.
all work no play makes me a dull ant.

Lara Umlauft DER URSPRUNG LIEGT IN DEN STERNEN

Das Zeitalter der Inkaherrschaft verorten Historiker:innen von der Antike bis ins europäische Mittelalter. Zu seiner Hochzeit beherbergte das Inkareich über zehn Millionen Einwohner. Durch zahlreiche Eroberungen erstreckte sich das Inkareich auf eine Landfläche von 4.500 km Länge und 500 km Breite. Es reichte vom südlichen Teil des heutigen Kolumbiens über Peru bis Chile und auch Bolivien und Argentinien waren zum Teil von den Inkas bevölkert.¹

Das urbane Staatswesen brachte auf Bergplateaus errichtete Stadtanlagen mit für die damalige Zeit beeindruckenden Bewässerungssystemen und ausgeklügelten Straßennetzen hervor. Die Kultur der Inka war besonders in ihrer Religion sehr naturverbunden. In der Schöpfungslehre spielte das Universum eine große Rolle. Alles Irdische war lebendige Materie.² Gestirne wie Sonne und Mond wurden neben Viracocha (Gott des Kosmos) als wichtigste Gottheiten verehrt. Der Sonnengott Inti, die Mondgöttin Mama Quilla sowie andere Pleiaden (Sternensammlungen), die wir heute in der Milchstraße finden können, wurden von den Inka in verschiedenen Ritualen angebetet. Eines der wichtigsten Himmelsbilder, welches man im zentralen Mittelpunkt in der nebenstehenden Abbildung erkennen kann,

war das Lama. Dieses Tier lebte im Gebiet der Inka und hatte eine wichtige Funktion für das Bestehen des Volkes, da es sowohl Nahrung als auch Wolle für Kleidung lieferte. Zudem wurde das Tier auch für den Transport von Gütern verwendet, da es im latein-amerikanischen Dschungel an Nutz- und Lasttieren wie z. B. Pferden fehlte.⁴ Von der Schöpfungsgeschichte gab es regional diverse Abwandlungen. Kernthematik waren die drei Grundfähigkeiten des Menschen: Zu lieben (Munay), zu handeln (Llankay) und zu denken (Yachay). Heutzutage ist die Religion der Inka weltauftgeschlossen. Viele für die Inka neuartigen Glaubenssätze aus anderen Religionen werden in die eigene Glaubenslehre integriert. Auch Inhalte der römisch-katholischen Religionslehre findet man wieder, wie der menschliche Ursprung in Adam und Eva als Mann und Frau. Somit ergibt sich heute eine facettenreiche Erweiterung.



¹Vgl. Bernd Schmelz: *Die Inka. Geschichte und Kultur*, Stuttgart 2013.

²Vgl. Rolf Müller: *Sonne, Mond und Sterne über dem Reich der Inka*, Berlin / Heidelberg / New York 1972.

³Vgl. Bertold Riese: *Die Inka. Herrscher in den Anden*, München 2016.

⁴Vgl. Appel Jennie / Beck Hans-Martin: *Das spirituelle Wissen der Inkas. Lebendige Weisheitslehre und Heilkunst der Anden*, Darmstadt 2015.

Julian Stalter
ADRIÁN VILLAR ROJAS:
DAS KUNSTWERK ALS
TRAUMA SIMULIRTER
WELTEN

Schimmernde Honigwaben
hängen wie Organe an
der Skulptur, flankiert von
tropfenden Stalaktiten, die
durch Wurzelgebilde und
Astgabeln immer wieder
unterbrochen werden.
Rot leuchtende Elemente,
die an Granatapfelkerne
erinnern, verbinden sich
mit Sedimenten und
Ablagerungen, die Spuren
fossiler Zeitalter aufweisen.

Die Skulpturen aus
der Serie *The End of
Imagination* von Adrián
Villar Rojas scheinen eine
zweite, vielleicht sogar
eine dritte oder vierte Haut
zu besitzen. Unter den
Überwucherungen sind sie
kaum noch zu erkennen.
Vier insektenartige Beine
ragen heraus, die Skulptur
selbst ist vor lauter
organisch geformter Patina
fast nicht mehr zu sehen
(Abb. 1). Der Künstler
beschreibt die Objekte
nicht nur als plastische
Werke, sondern als
lebende, „buzzende“
Ökosysteme, die unser
Verständnis von Zeit und
Existenz herausfordern.
Eine nicht unbescheidene
Aussage, deren Kontext
vor allem im künstlerischen
Prozess begründet
liegt. Dort spielt eine
sogenannte *Time Engine*
eine entscheidende Rolle,
ein digitales Werkzeug,
das von Villar Rojas und
seinem Team entwickelt
wurde: „Mit der *Time
Engine*, die wir auch
Trauma Engine nennen,
können wir Geschichten
über Welten erzählen,
die sich in ständiger
Entwicklung befinden“,
erklärt Villar Rojas.¹
Trauma, im altgriechischen
Sinne als ‚Wunde‘
verstanden, kann dabei
wohl als direkte Einwirkung
auf den Körper des
Kunstobjekts verstanden
werden.

Die Skulptur wird dafür –
statt in einen Brennofen
– in diese virtuelle
Zeitmaschine gestellt,
wo sich die simulierten
Äonen austoben, Wunden
schlagen oder Schicht
um Schicht ablagern
und Spuren hinterlassen
können. Ein künstliches
Ökosystem mit Wetter,
‚lebenden‘ Organismen,
Bränden, Kriegen und
physikalischen Regeln
wird im Computer
modelliert und formt die
zunächst noch virtuelle
Skulptur durch seine
Ereignisse. Goldene
Zeitalter voller Leben
und Fortschritt lassen
Ameisenstraßen und
Vogelnester entstehen,
während Dystopien
die Skulptur mit
Granatensplittern und
Einschusslöchern
überziehen. Die virtuellen
Parameter ermöglichen so
Zeitreisen von tausenden
von Jahren. Wie sieht
ein Kunstobjekt aus,
das bereits 7000 Jahre
ökologische Einflüsse
erlebt hat? Oder
galaktisch gedacht:
Welche Sedimente
weist eine Statue auf,
die Jahrtausende in den
Valles Marineris, den
Grabensystemen auf
dem Mars stand? Die
Time Engine simuliert die
Umwelten, die wiederum
auf das Kunstobjekt
einwirken. Die Welt wird
dabei nicht geschaffen,
um als Kunstwerk selbst
ausgestellt zu werden,
sondern als virtuelles
System, das wiederum die
Skulptur formt.

Erst im letzten Schritt
werden die Skulpturen,
derart geformt und
angereichert, ‚her-
untergeladen‘ und in die
analoge Welt übersetzt.
Zusammen mit einem
Team werden die
Skulpturen mit 3D-Druck,
Lack und organischen
Materialien gestaltet,
gefärbt und nachgebildet.
Welche Parameter dabei
vielleicht auch dem ganz

subjektiven künstlerischen
Prozess des Ateliers
geschuldet sind, und
welche direkt aus der
digitalen Simulation
stammen, bleibt dabei
ein Geheimnis des
Künstlers. „Dieses System
ermöglicht es mir, Welten
zu erschaffen, also digital
simulierte Welten mit
agency. Und diese Welten
erschaffen die Skulpturen.
Also erschaffen die Welten
die Skulpturen, nicht
ich!“, so ruft der Künstler
freudig in die Kamera einer
Youtuberin² – und bemüht
damit einen Topos, der
besonders im Zuge der
sogenannten Artificial Life
Art der frühen 1990er
Jahre oftmals zitiert wurde.
Das Künstlerduo William
Latham und Stephen
Todd beispielsweise
sahen ihre Rolle im
künstlerischen Prozess
des ‚Weltenbauens‘ so:
„Der [digitale] Künstler
erschafft erst ein System
der virtuellen Welt und
setzt die physikalischen
und biologischen Regeln
fest. Licht, Farbe oder
Schwerkraft werden nach
seinen Vorstellungen
modelliert. Und danach
wird er zum Gärtner:
‚züchtet‘, was ihm gefällt
und selektiert anschlie-
ßend die schönsten
Gewächse.“³ Der
Kunsthistoriker Mitchell
Whitelaw hat diesen
Prozess als *Metacreation*
umschrieben: Ein System
wird entworfen, das
wiederum die Kunstwerke
stellvertretend für den oder
die Künstler*in fertigt.⁴
In diese Fußstapfen tritt
Villar Rojas, die *Time
Engine* wird zur Künstler*in,
der künstlerische
Prozess scheinbar an
ein autonomes Drittes
abgegeben.

Mit welchem Instru-
mentarium aber kann ein
solches Kunstgebilde
seziert werden? Ist
hier der oder die
Künstler*in wirklich nur
noch als deistischer
‚Erstbeweger‘ oder

produktionsästhetischer
Letztformer anwesend
oder würde nicht viel
mehr das ikonische
Konzept des *Panto-
krator* passen, des
Weltenherrschers, der
jegliche kosmische
Geschicke lenkt und
seinen Vorstellungen
unterwerfen kann?
Vielleicht hilft ein
Blick in die Anfänge
der Simulationen
und Modellierungen
in der ersten Hälfte
des 20. Jahrhunderts.
Quantenphysik,
Elementarteilchen
und nicht euklidische
Räume konfrontieren
die wissenschaftliche
Forschung mit einer
Welt, in der mathematische
Modellierung und
technische Konstruktion
an die Stelle einer
unmittelbaren Erfahrung
der Natur trat.⁵ Die
Phänomenologie
des fallenden Apfels
zur Entdeckung der
Schwerkraft hat
ausgedient, Phänomene
unterliegen jetzt selbst
den Voraussetzungen
einer technologisch
konstruierten Umwelt.
Diese *Phänomenotechnik*,
wie Gaston Bachelard
sie nennt, beschreibt
einen Prozess, bei dem
die wissenschaftliche
Erkenntnis technologisch
selbst bedingt ist – die
Technik wird selbst
zum epistemischen
Objekt.⁶ Wie Bachelard
es prägnant formuliert:
„Ein Begriff wird
wissenschaftlich in dem
Grade, in dem er technisch
wird, indem er von einer
Realisierungstechnik
begleitet wird.“⁷

Mit Blick auf Rojas’
Skulpturen bedeutet
dies: Sie sind nicht nur
Repräsentationen eines
Prozesses, sondern
werden zugleich
Ergebnisse und auch
Objekte einer künstlerisch-
wissenschaftlichen
Untersuchung. Die
Time Engine wird – im

bachelardschen Sinne –
zu einer Realisierungs-
technik des Kunstobjekts
und damit ebenso das
Weltbauen, das Worlding.
Die Skulpturen werden also
nicht mehr von Parametern
geformt, die für uns
unmittelbar erfahrbar sind,
sondern von den Gesetzen
einer konstruierten Welt, in
der sich diese Phänomene
abspielen. Um das Werk
zu verstehen, müssen
wir diese Welt kennen,
oder einen Eindruck von
ihr gewinnen können.
Wie wirkt sie auf das
Kunstwerk ein, was wird
simuliert, und was wird
überhaupt dann erst durch
die Verschiebung ins
Analoge, durch die ganz
unkonstruiert erfahrbaren
Hände der Assistent*innen
und Künstler*innen
hinzugefügt und mit Harz,
nicht aber mit Algorithmen
modelliert?

So spannend das Konzept
von Rojas ist, so wenig
wird dieses zentrale
Desiderat aufgeklärt.
Bis auf ein verpixelt
Bild wird wenig aus
dieser konstruierten Welt
kommuniziert (Abb. 2).
Sei es aus Rücksicht
auf ein eher weniger
digitalaffines Kunst-
publikum oder weil es
dem Mysterium der *Time
Engine* vielleicht doch
abträglich wäre: die
genauen Mechanismen
werden nicht aufgedeckt.
Zu gerne würden die
Besucher*innen der
Ausstellung die virtuellen
Bienen beobachten,
die aus dem Honig
Waben formen und die
Bäume wachsen sehen,
deren Wurzeln die
Skulptur umschlingen.
Doch diese Welt bleibt
verschlossen, nur ihr
‚Produkt‘ wird ausgestellt.
Welche Konzepte
und Vorstellungen der
simulierten Welt zugrunde
liegen, bleibt offen. Nur ihre
Wunden, ihre *Traumata*
werden nach außen
getragen. Eine Anamnese
kann nur visuell erfolgen,

die genauen Ursachen der
Spuren bleiben Geheimnis
des Künstler und des
Computers. Aber um ein
poetisches Ende zu finden:
Vielleicht ist es genau
diese Leerstelle, dieser
unzugängliche Raum,
der das eigentliche Werk
ausmacht – eine Welt,
die sich nur durch ihre
Konsequenzen, Spuren und
Sedimente offenbart. Sie
eröffnet den Betrachtenden
die Möglichkeit, sich die
dramatischen Ereignisse
der gebauten Welt, die
zu dem derart geformten
Objekt führten, selbst zu
imaginieren.

1
Julia Detchon:
The Life Cycles of
Objects: An Interview
with Adrián Villar
Rojas, in: The
Museum of Modern Art,
05.09.2023,
www.moma.org/
magazine/articles/948
letzter Zugriff:
11.12.2024.

2
Judith Benhamou
Reports: Adrián
Villar Rojas,
Youtube, 03.06.2024,
www.youtube.com/
watch?v=2V0AEHjDF5I,
letzter Zugriff:
11.12.2024.

3
Stephen Todd und
William Latham:
Evolutionary Art and
Computers, San Diego
1992, S. 12.

4
Mitchell Whitelaw:
Metacreation: Art and
Artificial Life,
Cambridge 2004.

5
Sebastian
Kawanami-Breu:
Phänomenotechnik und
Noumenologie: Gaston
Bachelard über die
Erweiterung der
Wirklichkeit durch
Gedankengegenstände,
in: Deutsche Zeit-
schrift für Philoso-
phie, Nr. 6, Jg. 70
(2022), S. 886–903,
hier S. 886.

6
Hans-Jörg Rheinber-
ger: Gaston Bachelard
and the Notion of
„Phenomenotechnique“,
in: Perspectives on
Science, Nr. 3, Jg.
13 (2005), S.
313–328, S. 315.

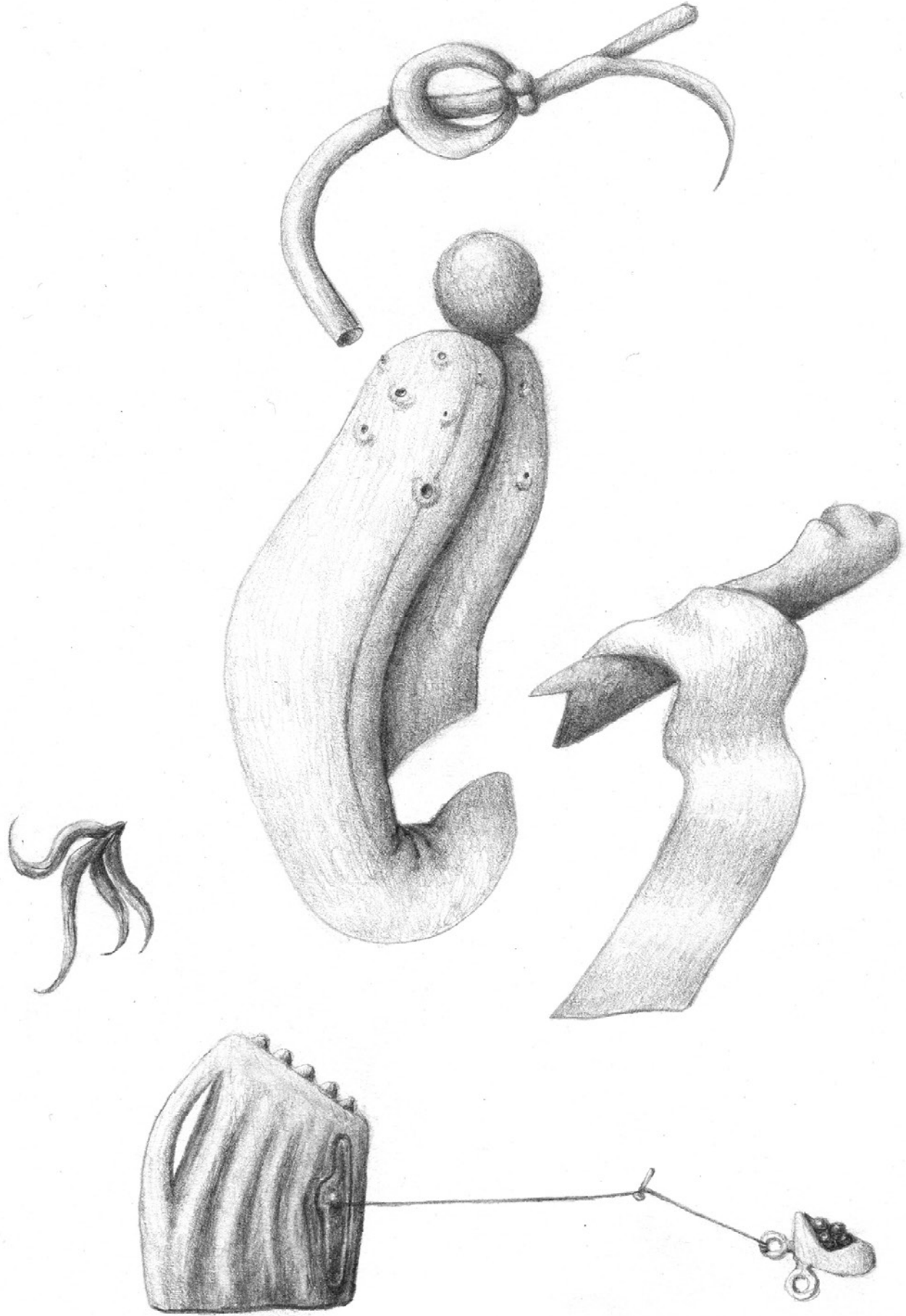
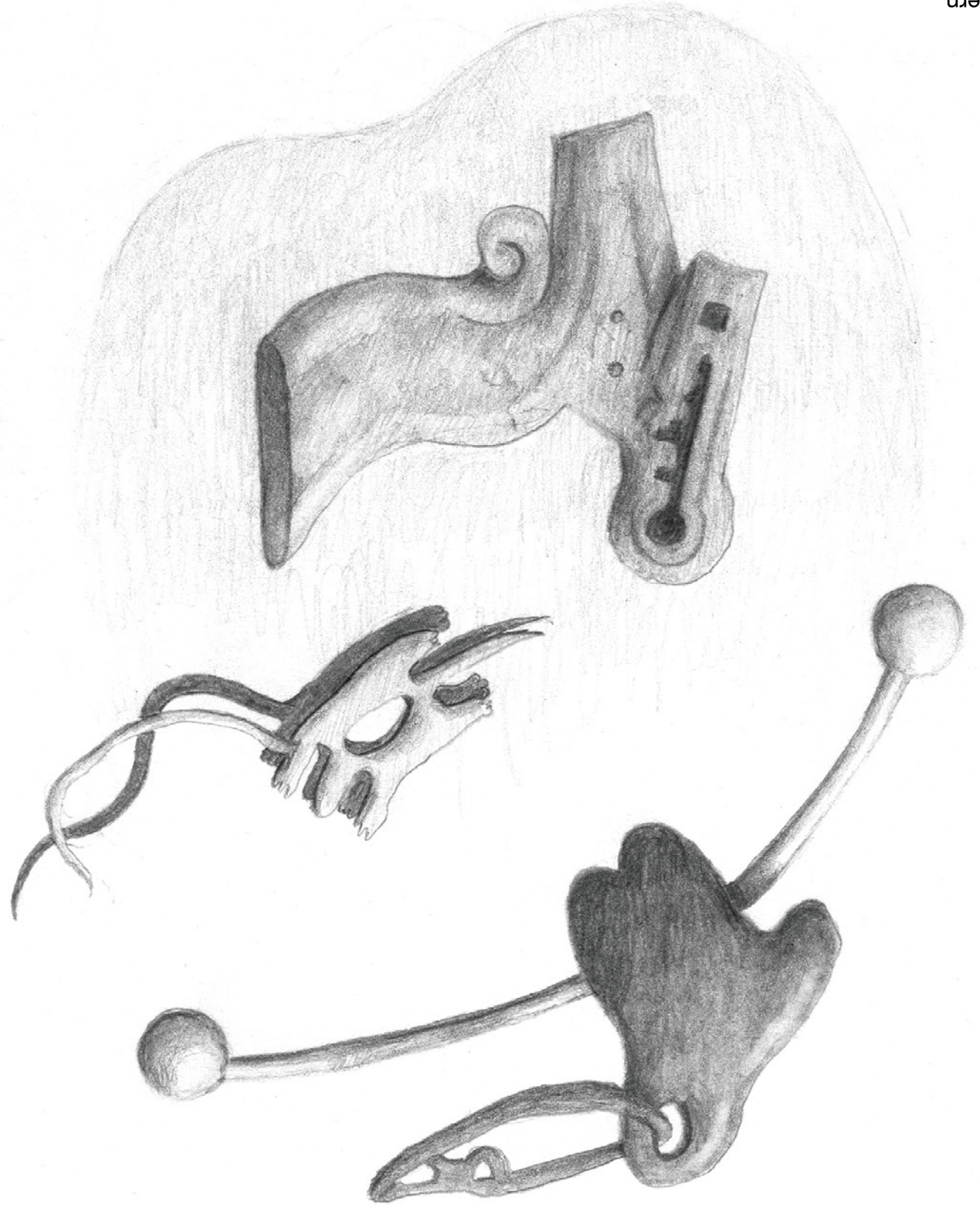
7
Gaston Bachelard:
Epistemologie. Ausge-
wählte Texte. Frank-
furt am Main 1974,
S. 147.



Abb. 1: Adrián Villar Rojas: *Untitled 16* from the series
The End of Imagination, 2023, Courtesy Marian
Goodman Gallery, letzter Zugriff: 21.12.2024



Abb. 2: Adrián Villar Rojas: View from live environmental
simulation generated by Time Engine software, 2022,
Courtesy Adrián Villar Rojas, letzter Zugriff: 21.12.2024

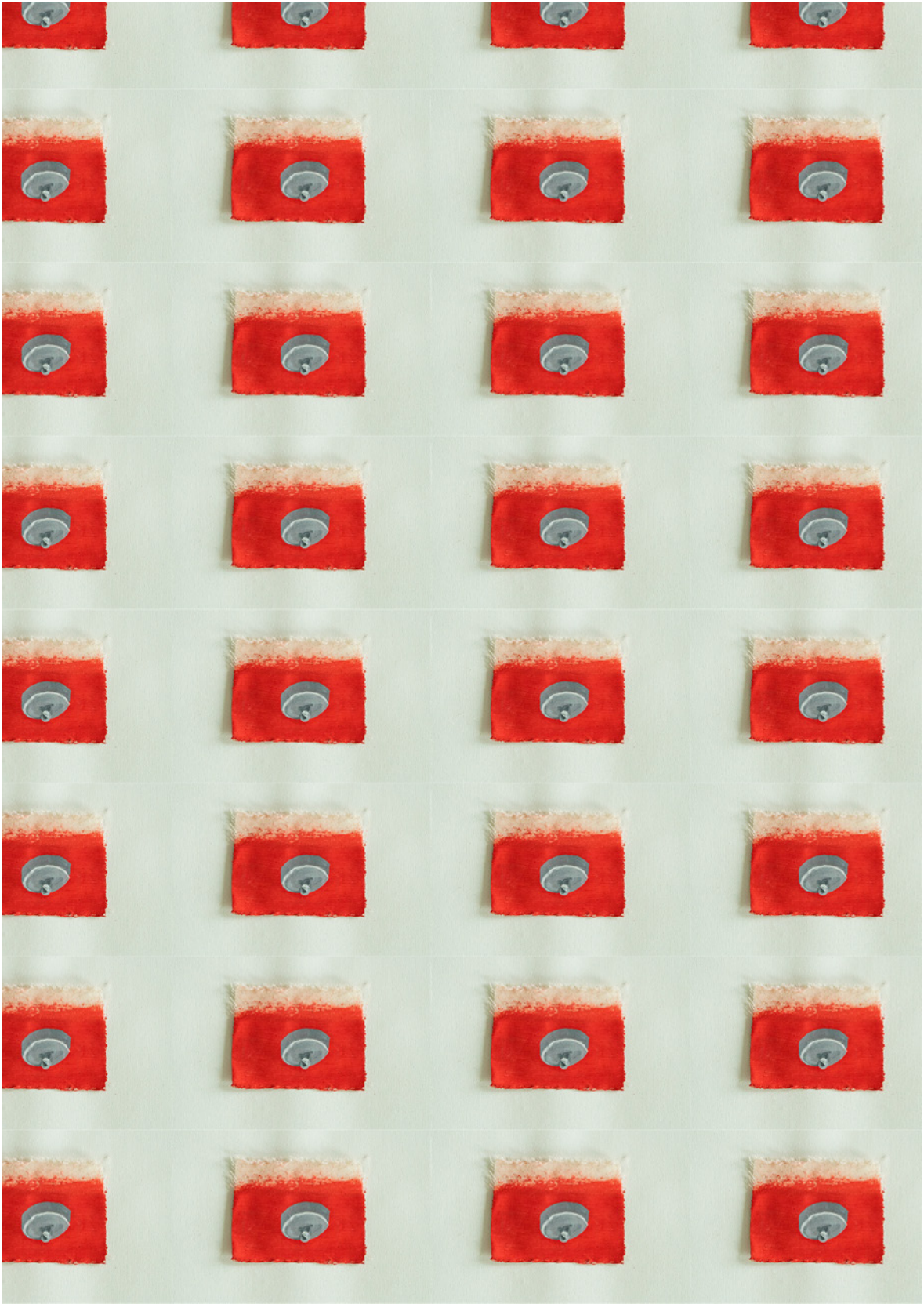




Mandana Behdad
GAIA
2024
Acryl auf Leinwand



Mandana Behdad
SYMBIOSIS
2024
Fotomanipulation



Mandana Behdad
OTHER UNIVERSES

One of the most significant and fascinating topics in life is the concept and truth of how various kinds of laws govern worlds and universes, whether in material or metaphysical forms. Inspired by research, teachings, and concepts, I have developed my own perception of the world and the ways I interpret the laws and experiences of life forms.

As an artist exploring the phenomenon of symbiosis, my imagination becomes both a tool for expression and a bridge—reflecting the interconnected flow of all things. It draws from the wisdom and awareness collected on the soul's journey, revealing how every creation depends on and sustains another. My work embodies this mutual aid, a collaboration between self and the world.

In connection with this research, I created an installation that reflects these ideas. It incorporates selected texts from *Symbionts*, a biology book that I found particularly interesting.

"Imagine what it would be like if the Honorable Harvest were the law of the land today, as it was in our past. Imagine if a developer, eyeing open land for a shopping mall, had to ask the goldenrod, the meadowlarks, and the monarch butterflies for permission to take their homeland. What if he had to abide by the answer? Why not?"¹

"Imagination is one of our most powerful tools."

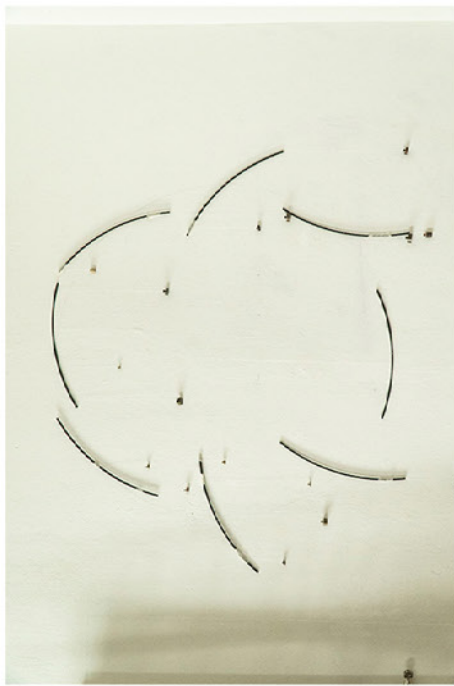
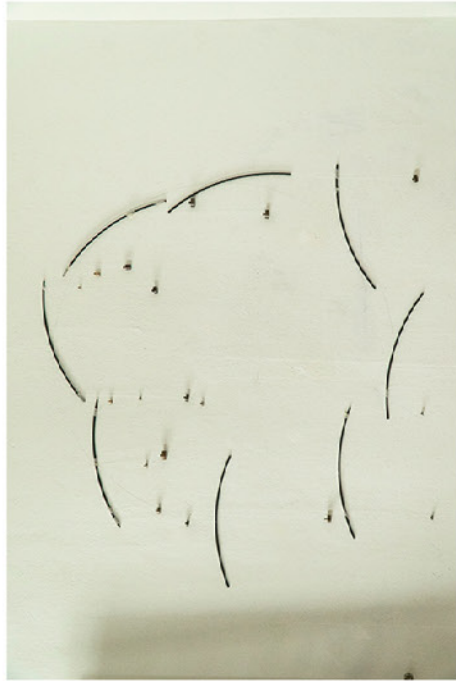
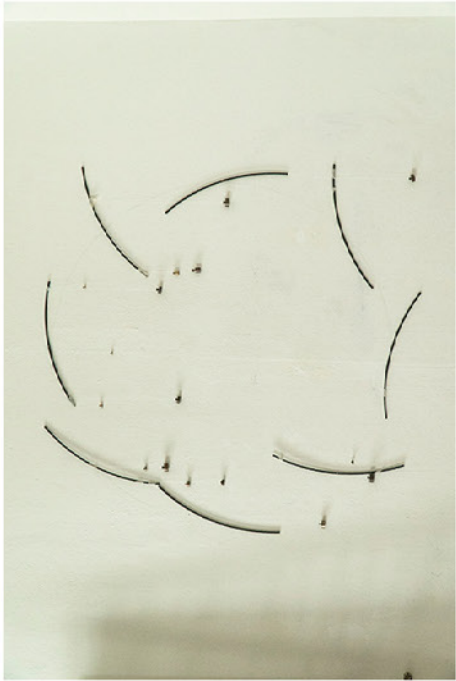
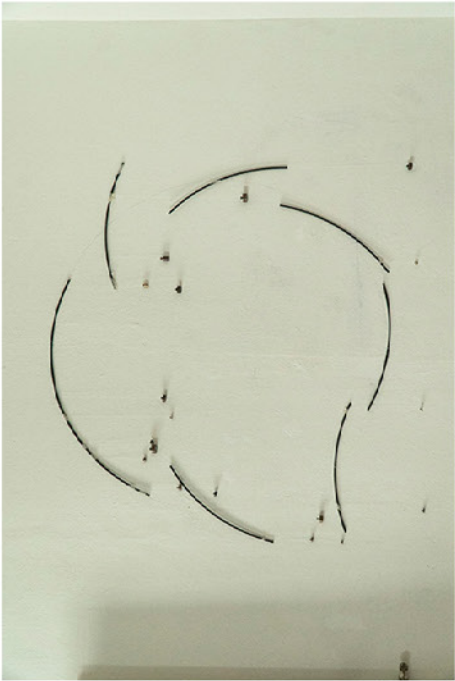
"Humans only recently joined the parade of earthlings, with anatomically modern hominids appearing about 300,000 years ago. By contrast, bacterial and then archaeal cells go back 3.5 billion years, with countless variants emerging before the endosymbiosis of a small and select few lineages produced the eukaryotes that are the primary builders of the ecosystems we inhabit, continuing to maintain the homeostatic systems of life. Tiny critters colonized shallow seas and began to generate an oxygenated atmosphere that pressured their own evolution for the capacity to tolerate and metabolize that oxygen."

"Symbiosis makes sense in this context, where every emerging life-form has to navigate previously existing life-forms on a planet teeming with single-cell life-forms that are very much still around."

'Extremophile' (extreme-loving) bacteria became or possibly originated as intraterrestrials. They evolved in situ, or perhaps found their niches, at deep ocean vents, metabolizing chemicals without sunlight or oxygen, in crevasses deep within the Earth's crust, on the outside of spaceships, and in at least one artist performance."

"The processes of sympoiesis clearly go beyond the original biological autopoiesis concept as limited to the cell. Nevertheless, whereas animals, plants, and fungi are most likely to have been formed sympoietically, becoming one by aggregating others and integrating their metabolic networks, autopoiesis may remain a crucial characterization for the 'living planet' first proposed in the 1970s as the 'Gaia hypothesis' by atmospheric chemist James Lovelock and then codeveloped with Margulis."

¹ All quotes from: Caroline A. Jones: *Symbiontics. A Polemic for Our Time*, in: Caroline A. Jones / Natalie Bell / Selby Nimrod (Hg.): *Symbionts*, Massachusettes 2022, S. 13–49.



Tilting scales
Striving for the geometry
Systems work even when
they leak
Systems work even when
they ultimately fail

Consuming judgement
Consuming moral
Consuming sense

All parts are essential
All tools of sense making are
equally valid and necessary
Constructing echos from
the singular to the multiple

Liliana Brenner
DIE ENTSTEHUNG
INDIVIDUELLER
GEDANKENWELTEN
UND IHR EINFLUSS
AUF UNSERE
WAHRNEHMUNG
ANHAND DER FIGUR:
LOKI

Täglich entstehen neue Welten – ob auf Papier, in schriftlicher Form, als Gemälde, in Filmen oder im alltäglichen Fluss unserer Gedanken. Jede dieser Welten, die wir in unserem Geist erschaffen und stetig weiterentwickeln, ist einzigartig und wird durch die individuellen Denkprozesse des Einzelnen geprägt. Solche persönlichen Welten entstehen seit Anbeginn des Lebens und basieren auf einem Netz von Eindrücken, Gehörtem, Gelesenem und Gesehenem. Dieses Netz verbindet Wahrheit und Fiktion, Fantasie und Realität und entwickelt sich zu einer dynamischen mentalen Landschaft.

Diese Gedankenwelten erfüllen vielfältige Funktionen: Sie können als Speicher für Fakten dienen, als Zufluchtsort vor der Realität, oder sie bilden den Ausgangspunkt für kreative Werke wie beispielsweise Romane, Gemälde oder andere künstlerische Ausdrucksformen. Die Veränderlichkeit dieser mentalen Welten ist ein zentraler Aspekt – sie werden kontinuierlich durch neue Eindrücke beeinflusst und angepasst.

Der Soziologe C. Wright Mills beschreibt in seinem Konzept der „soziologischen Imagination“¹ wie individuelle Erfahrungen in größere gesellschaftliche Zusammenhänge eingebettet werden können. Dies erlaubt ein besseres Verständnis der Wechselwirkungen zwischen persönlicher Kreativität und kulturellen, sozialen

sowie historischen Einflüssen. Im Kontext von fiktionalen Welten bedeutet dies, dass sie nicht nur Produkte individueller Vorstellungskraft sind, sondern auch durch den gesellschaftlichen Kontext geformt werden.

Ein Beispiel für die Formbarkeit und Vielschichtigkeit solcher Vorstellungen bietet die Figur Loki aus der nordischen Mythologie. In der modernen Popkultur wird Loki häufig als eine in grünen, schwarzen und goldenen Roben gekleidete Figur mit schwarzem Haar und gehörntem Helm dargestellt, wie es durch die Verfilmung *The Avengers*² populär wurde. Diese Interpretation unterscheidet sich jedoch stark von der Darstellung Lokis in den mythologischen Texten, insbesondere in der *Edda* des isländischen Schriftstellers Snorri Sturluson.

In der *Edda*, die als eine der zentralen schriftlichen Quellen der nordischen Mythologie gilt, wird das Aussehen Lokis kaum erläutert.³ Loki wird nicht visuell beschrieben.⁴ Das lässt Raum für eigene Interpretationen, wie es die Autoren und Autorinnen von *Marvel* oder anderen Büchern genutzt haben. Dieser Einfluss neuer oder älterer Eindrücke zeigt, wie stark unsere Wahrnehmung durch kulturelle und mediale Inputs geprägt werden kann.

Die Schaffung und Interpretation solcher Welten, sei es in der Kunst oder Literatur, liegt letztlich in der Hand der jeweiligen Urheber. Diese erzeugen mit ihren Werken eine fiktive Wahrheit, die in unseren

Köpfen weiterlebt, sich verändert und in unsere individuelle Wirklichkeit integriert wird.

Die Theorie des ‚Worldmaking‘ in Kunst und Literatur ist eine aktive Tätigkeit, welche durch *den Schöpfer* dargestellt wird und nicht nur für Geschichten und Bilder sorgen soll, sondern die Bedingung für die Existenz von alternativen Realitäten. „Eine Welt wird durch verschiedene Arten von Beschreibung und Interpretation geschaffen, und jede Welt hat ihre eigene interne Logik.“⁵ Diese Idee lässt sich gut auf Loki anwenden: Die ursprünglichen mündlichen Überlieferungen der nordischen Mythologie liefern eine Basis, die in moderner Literatur und Filmen, wie *Marvels* Loki, mit neuen Bedeutungen und Symbolen angereichert wurde. Goodman betont mithilfe seines Konzeptes „rightnes“: dass solche Welten eine interne Kohärenz und zugleich Offenheit für Erweiterung durch das Publikum besitzen. Dieses Zusammenspiel macht fiktionale Welten lebendig und erlaubt ihre kontinuierliche Anpassung und Transformation durch Leser, Zuschauer oder Künstler.⁶

In der Literatur findet sich dies etwa in der Mythologie von H. P. Lovecraft, der detaillierte kosmologische Systeme schuf, die seine Werke miteinander verbanden und seine *Leser* zu Co-Schöpfern machten. Dieses Konzept verdeutlicht, wie auch unsere eigenen Gedankenwelten durch neue Eindrücke modular erweitert werden können.

Ein weiterer Blick in die Vergangenheit zeigt, dass die nordische

Mythologie vor allem mündlich und bildlich überliefert wurde. Vor der Niederschrift der *Edda* durch Snorri Sturluson im 13. Jahrhundert wurden Geschichten über nordische Götter und Helden vorwiegend in Form von Erzählungen oder auf Bildsteinen vermittelt. Ein Beispiel hierfür ist der Bildstein *Ardre VIII*, der Szenen aus Heldensagen und Göttergeschichten darstellt, darunter auch Episoden mit Loki.

In diesem sind in den unteren Feldern des Bildsteins zwei Szenen erkennbar, die Loki betreffen. Links unten wird Loki in Fischgestalt dargestellt, eine Anspielung auf die Geschichte von Thors Fischzug.⁷ Rechts unten sieht man Loki gefesselt an einen Felsen, mit einer giftigen Schlange über ihm, deren Gift auf seinen Körper tropft, während seine Frau Sigyn die Tropfen aufzufangen versucht. Auf diesen bildlichen Darstellungen sind die Charaktere meist nur anhand von Attributen oder Kontexten zu identifizieren, während ihre äußere Erscheinung und Persönlichkeit weitgehend unklar bleibt.

Diese Darstellungen bieten eine interessante Grundlage, um die Diskrepanz zwischen den historischen Überlieferungen und heutigen Vorstellungen aufzuzeigen. Sie verdeutlichen, wie sehr unsere Fantasie von vorhandenen Bildern und Erzählungen beeinflusst wird, sich diese aber auch individuell weiterentwickelt.

Zu beachten ist, dass die mündliche Tradition der nordischen Mythologie im Laufe der Zeit ebenfalls Veränderungen unterlag. Ohne frühere

schriftliche Quellen sind wir weitgehend auf die Überlieferungen der *Edda* angewiesen, deren Perspektive jedoch nicht objektiv ist. Snorri Sturluson war ein Christ und seine Schriften spiegeln vermutlich auch christlich geprägte Interpretationen der nordischen Mythen wider. Dies wirft Fragen nach der Authentizität der Überlieferungen und nach ihrer ursprünglichen Bedeutung im nordischen Glauben auf, weswegen es am besten ist, den Bildstein und weitere zeithistorische Elemente zu vergleichen und miteinander zu verbinden. Arnulf Krause betont auch, dass „die nordischen Mythen [...] durch die Konfrontation mit dem Christentum neu interpretiert und teilweise verzerrt [werden]. Figuren wie Loki wandelten sich vom komplexen Trickster zu dämonisierten Antagonisten.“⁸

Gerade durch diese Ungewissheiten und deren Interpretation bleibt festzuhalten, dass sowohl historische als auch moderne Erzählungen und Darstellungen einen entscheidenden Beitrag zur Formung unserer Gedankenwelten leisten. Sie bilden die Grundlage für eine ständige Erweiterung und Transformation unserer individuellen mentalen Universen.

1 Tania Zittouin/Vlad Glaveanu/Hana Hawlina: „A Sociocultural Perspective on Imagination“, in: *The Cambridge Handbook Of The Imagination*, veröffentlicht online 26. May 2020, URL: <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-handbook-of-the-imagination/perspective-on-imagination/3CB0AD7A5497780E305D13F1EDABDD1C>, letzter Zugriff: 05.12.2024.

2 *The Avengers* ist ein Action- und Science-Fiction-Film, in dem eine Gruppe von Superhelden aus dem *Marvel*-Universum zusammenkommt, um die Welt vor der Bedrohung durch Loki und seine Armee zu retten.

3 Arnulf Krause: *Die Edda des Snorri Sturluson*, Stuttgart 1997.

4 Waffen oder Schmuckstücke und ähnliches werden beschrieben, vgl. ebd.

5 Nelson Goodman: *Ways of Worldmaking*, Boston 1978, S.17

6 Amelia Barikin: *Making Worlds in Art and Science Fiktion*, veröffentlicht online 2013, <https://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/handle/2123/9661/makingworldsart.pdf?sequence=1>, letzter Zugriff: 05.12.2024.

7 Vgl. Krause 1997.

8 Arnulf Krause: *Die Edda: Götter, Helden und Mythen des Nordens*, Ditzingen 1997.





Elias da Costa

LAST TIME AT A PARTY I SAW THESE NEON GREEN BOOTS
2024, Öl auf Leinen, 190 x 110 cm

Moritz Segura
FRAGMENTED
BELONGING. EINE
GESCHICHTE VON
IDENTITÄT UND
DIASPORA

Zwei Figuren stehen im Raum. Ihre Füße ruhen auf seltsamen Formen, die an Landmassen erinnern – doch sie sind nicht starr, sie sind weich, organisch und durchzogen von Strukturen, die an Gehirne denken lassen. Sie wachsen hoch, verschlingen die Beine, verbinden den Körper mit dem Boden und lösen ihn zugleich davon. Es wirkt wie ein Tanz zwischen Fragmenten – ein Wechselspiel von Zugehörigkeit und Distanz, von Halt und Unruhe. Das Werk erzählt eine Geschichte von Mixed-PoCs, die in einem *weißen*, westlichen Kontext aufwachsen und immerzu zwischen Welten stehen. Zwischen den Wurzeln ihrer Schwarzen Herkunft und der *weißen* Mehrheitsgesellschaft, die sie oft exotisiert, aber selten vollständig akzeptiert. Es ist eine Erzählung von Identität als ständige Verhandlung, als Suche nach einem Ort, der vielleicht nur in der eigenen Imagination existiert.

Die Figuren scheinen eine Schrittstellung einzunehmen, die an die Machtpose des „Rhodes Colossus“ erinnert, einer Karikatur, die den britischen Imperialisten Cecil Rhodes darstellt. Der Ausdruck von Kolonialherrschaft wird hierbei in ein Narrativ der Verbundenheit und Diaspora umgedeutet. Ihre Füße stehen auf zwei verschiedenen ‚Landmassen‘, die weder das Schwarze noch das *weiße* Herkunftsland darstellen – sie könnten beides sein oder keines von beidem.

Es ist diese Dualität, die die Erzählung trägt: das Schwarzsein in einem Land mit einer *weißen* Mehrheit und mit einer Schwarzen Mehrheit – und in beiden Fällen das Gefühl, nicht ganz dazuzugehören. Im Schwarzen Herkunftsland ist es normalisiert – und doch bleibt die Erfahrung von Fremdheit bestehen. Ein hellerer Hutton, eine brüchige Sprache, eine andere Erziehung und schon ist man weder ganz hier noch ganz dort. In diesem Spannungsfeld entsteht eine Fluidität, die einen schwebenden Zustand erzeugt. Identität wird zu etwas, das sich immer neu zusammensetzt, sich anpasst, widerspricht und ergänzt. Es ist wie ein Worlding-Prozess, in dem Mixed-PoCs ihre fehlenden Teile selbst erschaffen – manchmal als Brücke, manchmal als Landmasse, manchmal als etwas völlig Neues.

Doch mit der Fluidität kommt auch die Unruhe. Der Afro, der den Kopf überwuchert, gar verschlingt, hinterlässt die Figuren als gesichtslose, anonyme Gestalten und erinnert sie gleichzeitig durch seine Struktur ständig an ihre Herkunft. Trotz ihrer Unfähigkeit zu sehen, wirken sie suchend; stets in Verhandlung. Ein Versuch, etwas zu finden, was sie nicht sehen können, um eine Frage zu stellen, die nicht beantwortet werden kann. Diese Erzählung von Fragmentierung und hybrider Identität ist mehr als persönlich – sie ist universell. Sie erzählt von der Afrodiaspora, von Migration, von dem Versuch, eine gemeinsame Geschichte zu finden, wo es nur Bruchstücke gibt. Und doch entsteht aus den Fragmenten etwas Neues. Eine hybride Geschichte, die aus Gegensätzen besteht, aber zugleich verbindend wirkt.

Die Arbeit lädt dazu ein, in die schwebenden, zerrissenen Geschichten von Identität und Zugehörigkeit einzutauchen, um sich vielleicht selbst darin zu finden.



Wishing on a fallen star

Laying under the stars,
the soft grass underneath my fingertips.
The moon illuminating the dark;
a soft breeze blowing your dark curls out of your face.
Your smile brighter than the light of the full moon.
Your forest green eyes filled with adoration,
the warmth of your gaze meeting my cold and distant one.
Our hands intertwined.
Feeling so warm and cozy against the cold of the night.
Your whole being so ethereal.
You look like a dream;
too good to be true.
'Are you real?', a shaky whisper leaves my lips.
Your eyes darken with sadness;
Your smile though stays the same.
'I'm as real as a fleeting memory';
your voice softly gracing my ears.
I sigh closing my eyes.
Your cold hand softly resting against my cheek.
'I miss you. Every single second, I miss you with my whole being.'
I open my eyes again,
staring at the moon;
sudden coldness consuming me.
A single tear running down my cheek;
I roughly wipe it away.
'I miss you and I still love you', my voice cracking.
I look at the spot you were laying a mere moment ago.
But you're gone.

Überraschung verspürt BOB. Der Künstler beschreibt, dass große Überraschungen die künstliche Lebensform zerstören, die im Laufe der Zeit aus Fehlern lernt: BOB wird versuchen möglichst wenig Irritation zu erzeugen.

BOBs Lernprozess ist ein maschineller. Die Figur ist ein Produkt von „machine learning“, einem wichtigen Teilbereich von sogenannter Künstlicher Intelligenz. Bei genauerer Betrachtung von *BOBs Umwelt* zeigen sich große Überschneidungen in der programmatischen Zusammensetzung von BOB und einem Agent Based Model (dt. Agentenbasierte Modellierung, kurz ABM), einer computergestützten Simulationsmethode von Modellen.¹⁰ Ein ABM wird erstellt, um das Verhalten und die Interaktionen von autonomen, individuellen Agenten innerhalb eines Systems zu simulieren. Die Agenten sind Grundbausteine eines solchen Modells und folgen bestimmten Verhaltensregeln. Sie besitzen Eigenschaften wie Entscheidungslogiken

Überraschungen sowie dem Unterschied zwischen Erwartung und Wahrnehmung unzugehen: „Over the course of its lifetime, BOB's body, mind, and personality evolve to better confront the continuous stream of life's surprises, and metabolize them into familiar routines.“⁹ Dieser Lernprozess wird laut Cheng durch BOBs Zusammensetzung möglich, die der Künstler in einem ausführlichen Diagramm mit dem Titel *BOB's Umwelt* visualisiert (Abb. 3). Darauf abgebildet ist der sog. "Congress of Demons", der aus verschiedenen Dämonen besteht, zehn Subpersönlichkeiten, deren Ziel es ist, ihre eigene, individuelle Mikrogeschichte zu erfüllen. Der „Essens-Dämon“, sucht nach Nahrung und der Flucht-Dämon, weicht vor wahrgenommenen Bedrohungen aus. Die Dämonen konkurrieren untereinander und wer die Kontrolle von BOBs virtuellen Körper übernimmt, kann die eigene Agenda umsetzen. Je mehr Übereinstimmung zwischen der Mikrogeschichte des Dämons und BOBs aktuellem sensorischem Feedback besteht, desto weniger

sowie Statusvariablen und präferenzielle Ziele verfolgen. Die Agenten interagieren miteinander und beeinflussen sich gegenseitig in ihrer Umgebung und bewegen sich innerhalb der sie beeinflussenden Regeln des Modells. Die Dynamik des Agenten-Regelnetzes wird von festgelegten Regeln geprägt, die die Agenten beschreiben, wie sie sich in der Umgebung auf die Agenten auswirken und wie diese Entscheidungen treffen. Diese Art von Modellen findet Verwendung unter anderem in den Sozialwissenschaften, der Verhaltens- und Wirtschaftsforschung sowie in Forschungsfeldern der Biologie und Physik. Wenn wir das Modell auf BOB übertragen, ist BOB selbst der Agent: Die Dämonen sind die vorherrschenden Entscheidungslogiken, die dem Agenten einge-schrieben wurden, seine Wasserstelle und die Gaben sind seine Umgebung, die wiederum von festgelegten Regeln bestimmt werden. Cheng betitelt BOB selbst zwar als auch als einen Agenten: „I knew I had to develop BOB's brain at the resolution of an animal-like agent dealing with a changing environment.“

Gleichzeitig kreiert er BOB die Illusion der Bewusstseinsfähigkeit und ermöglicht Simulationen. Dieser Eindruck wird von visuellen sowie sprachlichen Bildern gestützt, die der Künstler einsetzt, um die programmierte Kreatur zu mystifizieren und damit lebendig wirken zu lassen. BOBs äußere Erscheinung erinnert an Hydra, eine mehrköpfige Schlange, die in der griechischen Mythologie Erwähnung findet. Über die BOB Shrine-App sind die Besucher:innen dazu aufgefordert, virtuelle Gaben über einen Schrein in der App an BOB zu senden. Assoziationen von religiösen, rituellen Opfergaben, wie sie beispielsweise im Hinduismus, Buddhismus oder im Katholizismus praktiziert werden, entstehen. Die Betitelung *Bag of Beliefs* – ein Beutel voller Glaubenssätze – ist ein weiterer, sehr offensichtlicher Verweis auf Chengs religiöses Framing der Arbeit. Des Weiteren beschreibt er BOBs innere Gefühlswelt als einen „Congress of Demons“, womit er das ABM in Zusammenhang

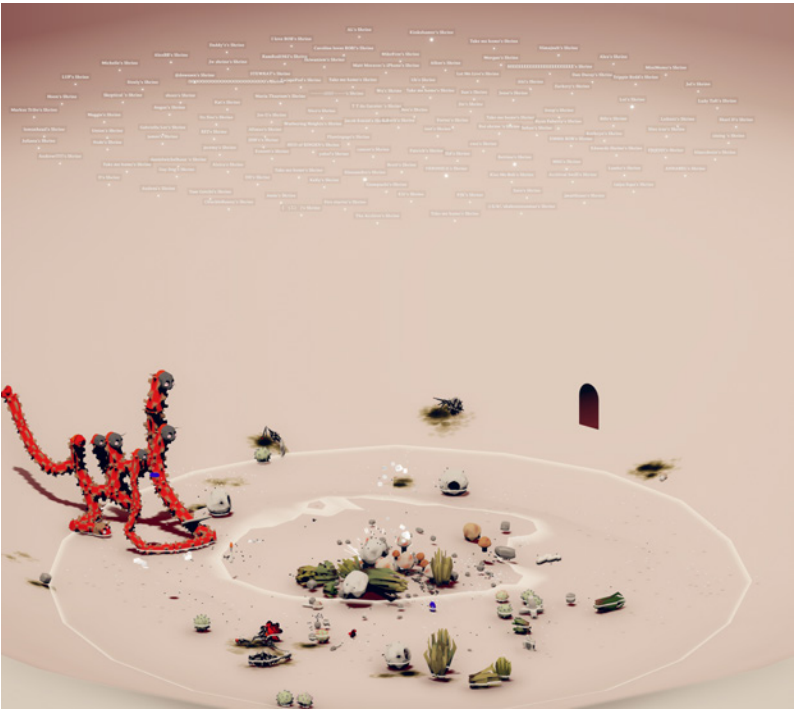
mit der mythischen Figur des Dämons bringt. Die Figur des Dämons ist Inhalt verschiedener Mythologien und neuerer religiöser Lehren und beschreibt eine Art beeinflussenden Geist oder eine übernatürliche Macht, die von Menschen und Tieren Besitz ergreifen kann. Auch wenn in diesem etymologischen Zusammenhang eine negative Konnotation des Begriffes existiert, verwendet der Künstler die Bezeichnung „Dämon“ neutral. Er beschreibt BOB als einen lebendigen Organismus, betitelt die diagrammatische Visualisierung von BOBs programmierter Zusammensetzung als dessen „Umwelt“, verweist damit auf den Biologen und Philosophen Jakob von Uexküll und erweckt den Eindruck einer Empfindungsfähigkeit des Modells. Der Begriff „Umwelt“ wurde 1909 von Uexküll geprägt und beschreibt den Umstand, dass Tiere in ihrer eigenen, wie er es nennt „Umwelt“, leben. Jedes Tier erlebt nur das, was es unmittelbar erfährt und was ihm seine Sinnesorgane, Instinkte und Bedürfnisse erlauben. In seinem Text *Minimum Viable Sentence. What*

I learned from setting BOB festigt der Künstler das mystische Narrativ, in dem er darlegt, dass BOB ihm im Traum erschien,¹⁴ ähnlich wie eine religiöse Prophezeiung oder übersinnliche Vision.

Die mythische Kreatur BOB lässt Ian Chengs neu geschaffene, virtuelle Welt erst lebendig werden. Das BOB eigentlich ein ABM, eine reine Computer-Simulation ist, wird bei der Betrachtung der mehrköpfigen Figur neben-sächlich.

sich um sie kümmert, um sie am Leben zu erhalten: „Worlding is the artistic activity of an individual artist conceiving, incubating, triggering, and nurturing a World towards aliveness.“¹⁵ Aber was genau können wir nun unter einer Welt verstehen und wie kann durch Worlding die Realität (erneut) verzaubert werden? Cheng beschreibt eine Welt als einen Ort, an dem Grenzen, Gesetze, Werte und eine Sprache existieren. Eine Welt kann wachsen und sie kann zusammenbrechen. In einer Welt existieren Besucher:innen und Bewohner:innen. In einer Welt werden simultan die egoistischen sowie kollektiven Interessen der Mitglieder verfolgt. Die Welt durchlebt Reformation und Unterbrechungen, sie ist ein Sammelurium für Geschichten und macht es möglich, losgelöst von vorherrschenden gesellschaftlichen und physikalischen Parametern, anders als in der Außenwelt zu leben. Eine Welt verleiht magische Kräfte und besitzt okkulte Figuren: „A World has mythic figures.“¹⁶

Abb. 1:
Ian Cheng: BOB (*Bag Of Beliefs*), 2018-2019 (artificial lifeform, dimensions variable), <https://iancheng.com/BOB>, letzter Zugriff: 21.12.2014



Julia Anna Witmann „A WORLD HAS MYTHIC FIGURES.“ – DIE MYSTIFIZIERUNG VON IAN CHENG'S BOB (BAG OF BELIEFS)

Um eine Welt zu erschaffen, müssen laut Ian Cheng bestimmte Regeln beachtet werden. In der Publikation *Emissaries Guide to Worlding* aus dem Jahr 2018 beschreibt der Künstler das Konzept des ‚Worlding‘ als eine künstlerische, artifizielle Methode, um autonome, fortlaufende Welten zu kreieren.¹ Ziel des Worlding-Prozesses ist es, lebendige Welten zu entwickeln, die auch in Abwesenheit oder nach dem Aussehen ihres Schöpfers oder ihrer Schöpferin weiterleben. Laut Cheng ist ein inhärentes Ziel des Worldings die Wiederverzauberung² unserer Realität: „it's about re-enchanting our complex times.“³

In seiner Publikation legt er Schritt für Schritt dar, wie die Welten die Schwelle unserer Vorstellungskraft zur Lebendigkeit überschreiten können.⁴ Cheng definiert Worlding als künstlerische Tätigkeit einer individuellen Person, die Welten erschafft, sie pflegt und

sich um sie kümmert, um sie am Leben zu erhalten: „Worlding is the artistic activity of an individual artist conceiving, incubating, triggering, and nurturing a World towards aliveness.“¹⁵ Aber was genau können wir nun unter einer Welt verstehen und wie kann durch Worlding die Realität (erneut) verzaubert werden? Cheng beschreibt eine Welt als einen Ort, an dem Grenzen, Gesetze, Werte und eine Sprache existieren. Eine Welt kann wachsen und sie kann zusammenbrechen. In einer Welt existieren Besucher:innen und Bewohner:innen. In einer Welt werden simultan die egoistischen sowie kollektiven Interessen der Mitglieder verfolgt. Die Welt durchlebt Reformation und Unterbrechungen, sie ist ein Sammelurium für Geschichten und macht es möglich, losgelöst von vorherrschenden gesellschaftlichen und physikalischen Parametern, anders als in der Außenwelt zu leben. Eine Welt verleiht magische Kräfte und besitzt okkulte Figuren: „A World has mythic figures.“¹⁶

Im folgenden Text soll die Funktion und Wirkungskraft einer solchen mystischen Figur als Teil des Worlding-Prozesses, am Beispiel von *BOB (Bag Of Beliefs)*, einer „artificial life form“,⁷ die von Cheng ins Leben gerufen wurde, untersucht werden. *BOB* ist eine artifizielle Lebensform, die in den Jahren 2018 bis 2019 von Cheng entwickelt wurde und sich in Form einer digitalen schlangenförmigen, mehrköpfigen Kreatur manifestiert (Abb. 1). Die anthropomorphe Gestalt existiert in einer geschlossenen, fortlaufenden Simulation, in der sie sich an einem festgelegten, statischen Ort befindet. *BOB* bewegt sich vor einem beige gleichförmigen Hintergrund über eine kreisförmige Wasserstelle. Nur ein dunkler, halbrunder Ausschnitt im rechten unteren Bereich der Visualisierung, der die Assoziation einer Tür oder eines Ein-beziehungsweise Ausgangs erweckt, hebt sich von der homogenen Fläche ab. Über die Dauer der Simulation erscheinen zahlreiche, helle Schriftzüge im oberen Bereich von *BOBs* Lebensraum.

Sobald die Kreatur einen der Schriftzüge berührt, öffnet sich ein kreisrunder Ausschnitt und verschiedene Gegenstände fallen in die Wasserstelle hinab. Es handelt sich um Gaben, die Besucher:innen über eine App an *BOB* senden können. Betrachter:innen im Ausstellungsraum sind dazu aufgefordert, über die App BOB Shrine virtuelle Geschenke wie Pilze oder Seesterne zu senden (Abb. 2). *BOB* interagiert mit den erscheinenden Objekten, die unterschiedliche Reaktionen in der artifiziellen Lebensform hervorrufen – BOB frisst, wirkt entspannt, erkundet oder erschreckt sich.

BOB legt mitunter vertraute Verhaltensweisen an den Tag, es scheint, als könne die digitale Kreatur Emotionen empfinden. Dieser Eindruck wird bewusst hervorgerufen. Cheng geht der Frage nach, was nötig ist, damit ein virtuelles Wesen empfindungsfähig wird. In seinem Text *Minimum Viable Sentence. What I learned from upsetting BOB* beschreibt er, wie BOB über die Dauer der Simulation lernt, mit

Abb. 2:
 Ian Cheng: *BOB (Bag Of Beliefs)*,
 2018–2019 (artificial lifeform,
 dimensions variable). Barbara
 Gladstone Gallery, 2019.
 Installation view. Photos by David
 Regen, URL: [https://iancheng.com/](https://iancheng.com/BOB)
 BOB, letzter Zugriff: 21.12.2014

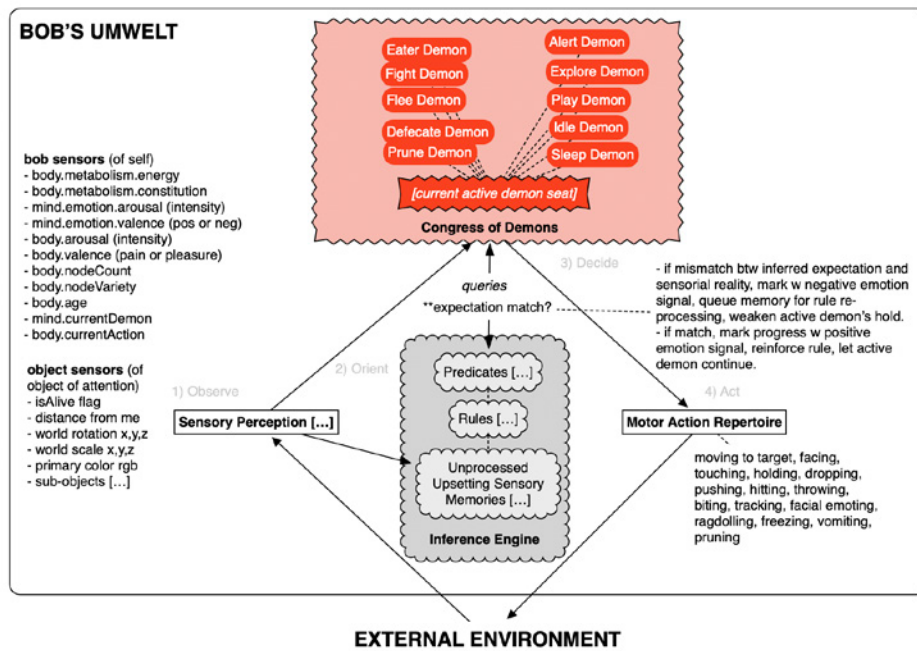


Abb. 3:
 Ian Cheng: *BOB's Umwelt*, 2018–2019,
 Diagramm, URL:
[https://iancheng.com/](https://iancheng.com/BOB)
 BOB, letzter Zugriff:
 21.12.2014



HANNAH SPERANDIO
 Stadtopie, 2024

1
 Vgl. Ian Cheng:
*Emissary's Guide to
 Worlding*, New York
 2018.

2
 Die Wieder-
 verzauberung der
 Welt setzt eine
 vorangegangene
 Entzauberung voraus.
 Das Konzept der
 Entzauberung der
 (westlichen) Welt
 im Zuge einer
 Intellektualisierung
 und Rationalisierung
 wurde 1917 von Max
 Weber in seinem
 Vortrag „Wissenschaft
 als Beruf“ erstmals
 formuliert.
 Inzwischen stellen
 Religionswissen-
 schaftler*innen wie
 Jason A. Josephson-
 Storm oder Monika
 Neugebauer-Wölk
 eine Entzauberung
 und damit auch eine
 Wiederverzauberung
 in aktuellen

Publikationen in
 Frage. Vgl. Monika
 Neugebauer-Wölk:
*Aufklärung und
 Esoterik. Wege in die
 Moderne*, Berlin 2013;
 Jason A. Josephson-
 Storm: *The Myth of
 Disenchantment.
 Magic, Modernity, and
 the Birth of Human
 Science*. Chicago 2017.

3
 Vgl. Cheng 2018,
 S. 9.

4
 Vgl. ebd., S. 9.

5
 Ebd., S. 21.

6
 Ebd., S. 16.

7
 The Museum of
 Contemporary Art Los
 Angeles, <https://www.moca.org/collection/work/bob-bag-of-beliefs>, letzter
 Zugriff: 05.12.2024.

8
 Vgl. Ian Cheng: Mini-
 mum Viable Sentience.
 What I learned from
 upsetting BOB, in:
 Website Ian Cheng,
 2020, <https://iancheng.com/minimumviablesentience>, letzter
 Zugriff: 05.12.2024.

9
 Ebd.

10
 Vgl. Hiroki Sayama:
 What Are Agent-
 Based Models?,
 in: *Mathematics
 LibreTexts*, 8. April
 2018, [https://math.libretexts.org/Bookshelves/ScientificComputingSimulations_and_Modeling/Introduction_to_the_Modeling_and_Analysis_of_Complex_Systems_\(Sayama\)/19%3A_AgentBased_Models/19.01%3A_What_Are_Agent-Based_Models%3F](https://math.libretexts.org/Bookshelves/ScientificComputingSimulations_and_Modeling/Introduction_to_the_Modeling_and_Analysis_of_Complex_Systems_(Sayama)/19%3A_AgentBased_Models/19.01%3A_What_Are_Agent-Based_Models%3F), letzter
 Zugriff: 05.12.2024.

11
 Cheng 2020.

12
 Digitales Wörterbuch
 der deutschen Sprache,
<https://www.dwds.de/wb/D%C3%A4mon>, letzter
 Zugriff:
 05.12.2024.

13
 Vgl. Irene Meichsner:
*Jakob Johann Baron von
 Uexküll - Wegbereiter
 der Ökologie*, in:
 Deutschlandfunk,
 08.09.2014, <https://www.deutschlandfunk.de/jakob-johann-baron-von-uexkuell-wegbereiter-der-oekologie-100.htm>, letzter Zugriff:
 05.12.2024.

14
 Vgl. Ian Cheng 2020.

Mengzhi Zhang
KONSTRUKTIVISMUS
ALS WORLDING-
PROZESS

Der Konstruktivismus entstand zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Russland, in der postrevolutionären Sowjetzeit. Der Konstruktivismus ist eng mit den politischen Idealen der kommunistischen Revolution verbunden. Die angestrebte soziale Struktur ist eine neue sozialistische Gesellschaft, die auf Gleichheit, Einheit und Fortschritt abzielt.¹ Viele konstruktivistische Künstler:innen betrachteten ihre Kunst als ein Mittel, um den gesellschaftlichen Wandel zu fördern und eine neue revolutionäre Kultur zu schaffen. Um diese gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Strukturen schnell zu etablieren und umzusetzen, entwickelten sowjetische Künstler:innen die Konzepte und Stile des frühen Konstruktivismus und wendeten sie schrittweise auf alle Aspekte der Gesellschaft an.² Diese Philosophie prägt und treibt weiterhin die Entwicklung der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts voran.

Im Jahr 1911 erwähnte der russische Künstler Wassily Kandinsky, einer der Begründer des Konstruktivismus, erstmals die frühe Theorie des Konstruktivismus in seinem Buch *Über das Geistige in der Kunst*.³ In seiner Publikation spricht er über die innere Spiritualität der Kunst und die Eigenständigkeit von Form und Farbe in seinen Werken. Diese legten den theoretischen Grundstein für den formalen Konstruktivismus.⁴ 1926 diskutierte er in seinem Buch *Punkt und Linie zur Fläche* systematisch den Ausdruck von Emotionen und Gedanken durch die Verwendung geometrischer Formen und Farben. Er vertrat die Ansicht, dass Kunst Ausdruck von

Emotionen und Geist sei. Der Hauptzweck eines Kunstwerks besteht demnach darin, beim Menschen innere spirituelle Reaktionen hervorzurufen. Daher wurden seine Schlussfolgerungen in späteren konstruktivistischen Aspekten der geometrischen Abstraktion verwendet.⁵ Viele konstruktivistische Künstler:innen erkannten in Kandinsky ein wichtiges Vorbild. Bei der Entwicklung seines Konzepts wurden fünf Hauptprinzipien zusammengefasst. Das erste Prinzip ist „Komposition auf einer Ebene“. Nach diesem Prinzip müssen Formen und Farben in konstruktivistischen Werken auf einer zweidimensionalen Ebene zu einem Ganzen zusammengefügt werden. Der Zweck besteht darin, die Bedeutung der Form hervorzuheben und gleichzeitig die emotionale Intention der Künstler:innen zu reduzieren, um das Werk „rationaler und reiner“⁶ zu machen. Das zweite Prinzip ist „Balance“. Dieses Prinzip erfordert, dass alle Elemente einer Arbeit in Form, Farbe und Position ausgewogen sind. Dieses Gleichgewicht kann beispielsweise durch eine Kombination aus geometrischen Formen und Farben erreicht werden. Das dritte Prinzip ist die „Symmetrie“, die erfordert, dass die Elemente im Werk links und rechts, oben und unten oder symmetrisch zur Mittelachse ausgeglichen positioniert sind. Diese Symmetrie kann durch Ausgewogenheit in Geometrie, Farbe und Position erreicht werden. Dadurch wirkt das Werk visuell stabiler. Das vierte Prinzip lautet „Rhythmus“. Dieses Gefühl für Rhythmus soll durch

die Wiederholung von Größe, Form und Farbe zwischen Elementen erreicht werden. Der Zweck besteht darin, die visuelle Wirkung der Arbeit zu verstärken. Das fünfte Prinzip ist „Einheit“. Dieses Prinzip erfordert, dass die Elemente im Werk miteinander verbunden sind und sich gegenseitig unterstützen, um ein Ganzes zu bilden, was durch die Kombination von Farbe, Form, Position und Größe der Elemente erreicht werden kann. Das Ziel besteht darin, die Gesamtbedeutung des Werks hervorzuheben und es vollständig und einheitlich wirken zu lassen.⁷

Der gemeinsame Zweck dieser fünf Prinzipien besteht darin, die „Konsistenz“⁸ hervorzuheben. Und diese „Konsistenz“ hängt eng mit dem Ausdruck der Elemente im Werk zusammen. „Konsistenz“ bedeutet, dass zwischen allen Elementen klare Beziehungen bestehen, die innerhalb der gesamten Arbeit nachvollziehbar und harmonisch bleiben müssen. Andererseits plädieren diese Grundsätze dafür, in einem Werk möglichst wenige Elemente und Formen zu verwenden, um die grundlegendsten Konzepte und Themen auszudrücken. Durch die Verwendung prägnanter und wirkungsvoller Bilder sollte das Publikum das Thema und die Absicht des Werks schneller verstehen und die internalisierten Glaubenssätze wahrnehmen.

Der Kerngedanke des Konstruktivismus lautet „Kunst ist Leben“.⁹ Kunst wird als Werkzeug verstanden, das der Transformation der menschlichen Gesellschaft dient. Konstruktivistische Kunst ist nicht nur eine ästhetische Dekoration,

sondern eine Philosophie, die den gesellschaftlichen Fortschritt fördert. Daher sind Elemente konstruktivistischer Werke oft eng mit moderner Technologie, Wissenschaft und industrieller Produktion verknüpft und fördern die Erwartungen der Menschen an eine zukunftsgerichtete Gesellschaft. In konstruktivistischen Arbeiten wurden häufig moderne Materialien (wie Metall, Glas, Kunststoff usw.) verwendet. Der Tatlin-Turm ist dafür ein sehr gutes Beispiel. Der Tatlin-Turm wurde 1920 vom russischen Künstler Wladimir Tatlin entworfen (Abb. 1). Der Turm gilt als eines der berühmtesten Werke der sowjetischen Avantgarde-Architektur. Das Bauwerk sollte aus den Industriematerialien Eisen, Glas und Stahl bestehen. Der Hauptkörper war als eine Doppelhelix mit einer Gesamthöhe von 400 Metern geplant. Der Hauptrahmen sollte aus vier riesigen, rotierenden geometrischen Strukturen bestehen, die sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen. Der Sockel des Tatlin-Turms war als ein Kubus gedacht, der als Ort für Vorträge, Tagungen und Parlamentssitzungen dienen sollte. Über dem Würfel befindet sich eine kleinere Pyramide. Darüber wurde ein Zylinder geplant, der als Kommunikationszentrum für die Übermittlung von Telegrammen, die Veröffentlichung von Nachrichten und Ankündigungen gedient hätte. Da seine besondere architektonische Struktur ein einzigartiges Gefühl von Dynamik und Raum erschaffen hätte, unterstreicht er die sozialen Veränderungen in der russischen Gesellschaft nach der Revolution. Der sowjetische Kritiker Wiktor Schklowski nannte es ein „Denkmal aus Stahl,

Glas und Revolution“.¹⁰ Leider wurde das Projekt aus Kostengründen nie fertiggestellt.

Die wohl berühmteste Malerei der konstruktivistischen geometrischen Abstraktion ist *Kasimir Malewitschs Schwarzes Quadrat* (Abb. 2). Es wurde ursprünglich 1913 von Malewitsch als Teil des Bühnendesigns für die russische, futuristische Oper *Sonne des Sieges*¹¹ kreiert. Anschließend wurde das Werk vom 19. Dezember 1915 bis zum 17. Januar 1916 auf der Letzten Ausstellung futuristischer Malerei 0,10¹² in Petrograd ausgestellt. Tatsächlich ist *das Schwarze Quadrat* weder quadratisch noch schwarz. Keine der Seiten ist parallel zueinander oder zum Rahmen. Technisch gesehen ist es nur ein Rechteck. Darüber hinaus verwendete der Künstler ein spezielles Pigment, das kein schwarzes Pigment enthielt. Das *Schwarze Quadrat* ist für Malewitsch das Zeichen einer neuen Ära in der Kunst, die bei Null anfang. Malewitsch nannte seinen neuen Ansatz zur abstrakten Malerei „Suprematismus“, welcher ausschließlich mit einfachen geometrischen Formen und einer begrenzten Farbpalette umgesetzt wurde.¹³ In der Ausstellung platzierte er das Schwarze Quadrat hoch oben in der Ecke des Raumes (Abb. 3), die gleiche Position, an der russisch-orthodoxe Ikonen traditionell in russischen Häusern platziert wurden. Malewitsch wollte dem *Schwarzen Quadrat* eine besondere spirituelle Bedeutung verleihen und es zum Hauptprotagonisten der Ausstellung und zum ersten Symbol seines neuen Stils machen.¹⁴

Er versuchte, die traditionellen Grenzen der Kunst zu durchbrechen und eine von der äußeren Realität unabhängige Kunstform zu schaffen. Das *Schwarzes Quadrat* markiert einen Ausgangspunkt der abstrakten Malerei und der Avantgarde-Kunst.

Heute ist der Konstruktivismus eng mit der Entwicklung der Kunst im Kontext der Globalisierung verbunden. Seine Designsprache und Funktionalität passen gut zu den Anforderungen der heutigen, sich schnell entwickelnden globalen Welt. Die abstrakte Bildsprache des Konstruktivismus bedarf keiner sprachlichen Übersetzung und konzentriert sich auf die spirituelle Kommunikation auf der Ebene des Bewusstseins.¹⁵ Die Kunstbewegung überschreitet also geografische und kulturelle Grenzen. Dies steht im Einklang mit den interkulturellen Kommunikationsbedürfnissen der Globalisierung. Diese prägnante und klare Kunstform wird auch den Anforderungen der modernen Industriegesellschaft gerecht. Die universellen Gestaltungsprinzipien des Konstruktivismus verbreiteten sich auf der ganzen Welt und trugen wesentlich zur Entwicklung modernistischer Kunst und Architektur bei. Insbesondere in der industriellen Produktion, im Architektur-design, im Grafik-design sowie im Ankündigungs- und Werbedesign.¹⁶ Dies bringt auch großen Komfort in das Leben der Menschen. Darüber hinaus erleichterte die Globalisierung die Mobilität dieser neuen Kunstgattung. Künstler:innen können mit konstruktivistischen Methoden auf verschiedene kulturelle und gesell-

schaftliche Fragestellungen reagieren und so künstlerische Ideen gezielt vermitteln.¹⁷ Dieser dynamische Kommunikationsprozess macht Kunst zu einem wichtigen Medium der Reflexion von Globalisierung und kulturellem Wandel. Im Zeitalter der Globalisierung schafft und gestaltet der Konstruktivismus durch die Globalisierung neue kulturelle und künstlerische Räume. Dies zeigt, dass Konstruktivismus und globalisierte Kunst in Form, Konzept und Praxis sehr ähnlich sind, und unterstreicht die zentrale Rolle des Konstruktivismus beim Aufbau einer globalisierten Welt.¹⁸

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die globale Kunst einige Ideen und Formen des Konstruktivismus übernommen und transformiert hat. Daher existiert der Konstruktivismus als „historische Ressource“ für globalisierte Kunst, wird aber nicht direkt mit globalisierter Kunst gleichgesetzt.

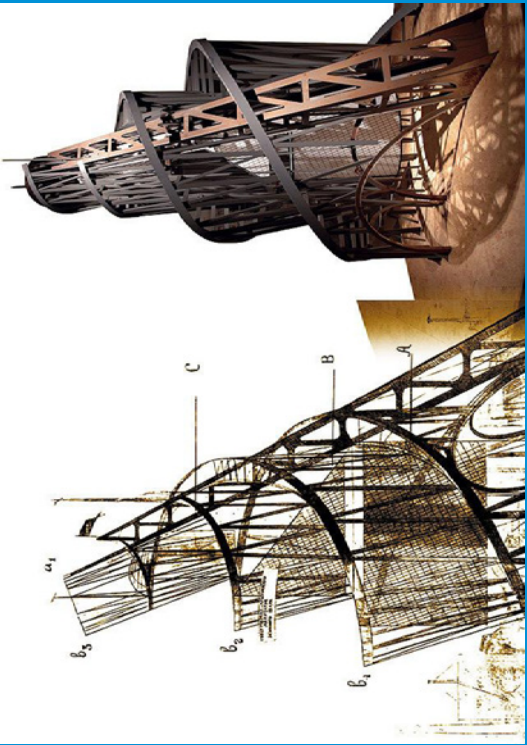


Abb. 1:
Wladimir Tatlin, *Monument für die Dritte Internationale*, 1920
(Kinetische Skulpturen aus Stahl und Glas), URL: <https://m.12371.gov.cn/app/template/displayTemplate/newsDetail/7430880.html?isShare=true>, letzter Zugriff: 19.12.2014

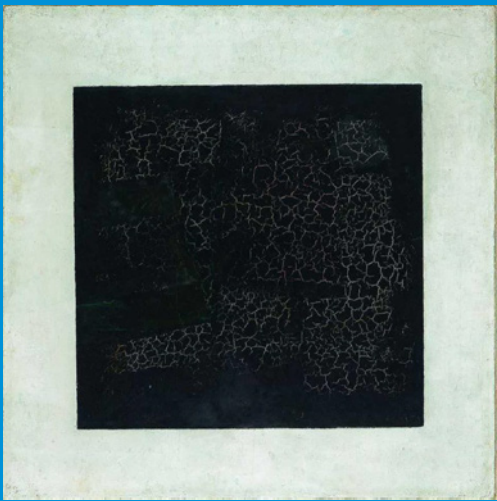


Abb. 2:
Kazimir Malewitsch:
Schwarzes Quadrat,
1913, (Öl auf
Leinwand), URL:
.letzter Zugriff:
19.12.2014.



Abb. 3:
Das Malewitsch-Museum
in der Tate Modern mit
einer Rekonstruktion der
ursprünglichen Präsentation
des *Schwarzen Quadrats*.
Bildquelle: Olivia Hemingway:
Black Square, 2014, URL:
<https://www.tate.org.uk/art/artists/kazimir-malevich-1561/five-ways-look-malevichs-black-square>, letzter Zugriff:
19.12.2014

1
Kunst 101: *Was ist Konstruktivismus?*, in: Kunst 101: <https://www.kunst101.com/was-ist-konstruktivismus/>, letzter Zugriff: 19.12.2024.

2
Art Rev'yu: *Konstruktivismus Kunstbewegung*, in: Jose Art Gallery, 02.04.2024, <https://joseartgallery.com/de/articles/dynamic-world-of-constructivism-art>, letzter Zugriff: 19.12.2024.

3
Vgl. Wassily Kandinsky: *Über das Geistige in der Kunst*, München 1911.

4
Vgl. ebd.

5
Wassily Kandinsky: *Punkt und Linie zur Fläche*, Dessau 1926, S. 15–21.

6
Ju Xiaoyi: *Die fünf Prinzipien des Konstruktivismus*, in: Suho, URL: 构成主义的五大原则 | 构成主义艺术的核心五大原则_手机搜狐网 https://m.sohu.com/a/667705353_121028563/?pvid=000115_3_w_a, letzter Zugriff: 19.12.2024.

7
Ebd.

8
Ebd.

9
Stephen Bann: *The Tradition of Constructivism*, New York 1974, S. 103–106.

10
Francis D. K. Ching: *Global History of Architecture*, New York 2011, S. 716.

11
Lars Hauschild: *Ein schwarzes Quadrat verändert die Kunstwelt*, in: Arte Concreta, 17.08.2019, <https://arte-concreta.com/2019/08/17/>

ein-schwarzes-quadrat-veraendert-die-kunstwelt/, letzter Zugriff: 19.12.2024.

12
Ausst. Kat. *Auf der Suche nach 0,10. Die letzte futuristische Ausstellung der Malerei*, hg. v. Matthew Drutt, Fondation Beyeler, Basel 2015, S. 15.

13
Suprematismus, in: Kunstmarkt, https://www.kunstmarkt.com/pageswis/kunst/_id7232-/stilrichtung_bericht.html?q=%20_letzter Zugriff: 19.12.2024.

14
Hans-Peter Riese: *Kasimir Sewerinowitsch Malewitsch*, Hamburg 1998, S. 65.

15
Willy Rotzler: *Konstruktive Konzepte: eine Geschichte der konstruktiven Kunst vom Kubismus bis heute*, Zürich 1977, S. 253–254.

16
Wang Sigi: *Der Einfluss des Konstruktivismus auf modernes Design*, 11.08.2021, <http://www.yishudaguan.com/msys/1077.html>, letzter Zugriff: 05.01.2025.

17
Stephan Engelkamp: *Konstruktivismus*, in: Einführung in die Internationalen Beziehungen. Ein Lehrbuch, hg. v. Susanne Peske u.a. Opladen 2014, S. 45–61.

18
Bärbel Küster: „Weltkunst“ und „Globalkunst“ – Widersprüche eines kunsttheoretischen und künstlerischen Handlungsraums als Utopie von Entgrenzung, in: Wissen in Bewegung. Theoriebildung unter dem Fokus von Entgrenzung und Grenzziehung, hg. v. Gérard Raulet u. Sarah Schmidt, Stuttgart 2014, S. 259–275.

Sarritah / Sarah-Lena Hilmer
SOLARPUNK MANIFEST 2025

In einer Welt, die im Jahr 2025 vor enormen ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Herausforderungen steht, erheben wir – die Vertreter*innen der Solarpunk Bewegung – unsere Stimmen für eine nachhaltige, gerechte und lebendige Zukunft. Wir, die Visionär*innen und Aktivist*innen, die Träumer*innen und Macher*innen dieser Zeit, treten ein für eine Welt, die durch Kreativität, Zusammenarbeit und Respekt für die Natur geheilt wird. Unser Weg ist der *Solarpunk* – eine Bewegung, die Technologie und Natur vereint und eine Vision von einer Welt verfolgt, in der wir Menschen und unsere modernen Technologien im Einklang mit der Natur existieren können, ohne diese weiter zu zerstören und auszubeuten. Solarpunk ist unsere Antwort auf die Fragen unserer Zeit. Es ist der Weg der Hoffnung, des Handelns, der Eigenverantwortung und der Veränderung. Wir haben die Macht, die Zukunft zu gestalten. Wir bauen sie – nachhaltig, gerecht und in Harmonie mit der Erde und dem gesamten Kosmos.

1. DIE ERDE ALS VERBÜNDETE

Wir erkennen die Erde nicht nur als Ressource für unsere Rohstoffe an, die es auszubeuten gilt, sondern als lebendigen, mit uns und allem Leben verbundenen Organismus, der unsere Fürsorge und Achtung verdient. Wir respektieren die Natur als Quelle allen Lebens und tun alles, was in unserer Macht steht, um die momentanen Umstände auf der Erde so zu verändern, dass wir mit ihr im Einklang leben. Die ökologische Krise ist nicht das Ende, sondern eine Einladung zu Veränderung, Bewusstwerdung und Heilung von unserem Planeten. Unser Ziel ist es, die Erde nicht nur zu schützen, sondern sie auch zu regenerieren und für kommende Generationen zu bewahren.

2. TECHNOLOGIE IM DIENST DES LEBENS

Wir glauben an eine moderne Technologie, die dem Leben dient und nicht gegen das Leben arbeitet. Solarpunk ist nicht gegen den Fortschritt, sondern für eine Technologie, die nachhaltig ist, Ressourcen schont und die Lebensqualität der Menschen und aller anderer Lebewesen verbessert. Wir setzen auf Solarenergie, Windkraft, innovative Landwirtschaft und nachhaltige Architektur, um eine Welt zu erschaffen, die auf erneuerbaren Energien basiert. Wir entwickeln und nutzen Technologien, die die natürliche Welt respektieren und nicht weiter ausbeuten. Künstliche Intelligenz dient hierbei als Werkzeug zur Förderung von Nachhaltigkeit, sozialer Gerechtigkeit und Umweltbewusstsein. Wir legen großen Wert darauf, die Schattenseiten dieser modernen Technologie – wie den extrem hohen Energieverbrauch

für Rechenleistungen – genauestens zu durchleuchten und suchen aktiv nach Lösungen, wie diese Probleme behandelt und ausgeglichen werden können.

3. WIRTSCHAFT IM EINKLANG MIT DER ERDE

Unsere Wirtschaftsweise muss sich von der Ausbeutung von Natur und Menschen hin zu einem Modell der regenerativen Ökonomie wandeln. Wir streben nach einer Wirtschaft, die nicht auf endlosem Wachstum, sondern auf Wohlstand für alle beruht. Eine Wirtschaft, die den Wert von Arbeit und Gemeinschaft anerkennt und den Planeten als das wertvollste Gut schützt. Wir sprechen uns gegen jegliche Form von Ausbeutung und Sklaverei aus. Weder Menschen, noch Tiere dürfen in ihrer Würde missachtet werden, um wirtschaftlichen Interessen zu dienen. Wir setzen auf lokale und faire Märkte, solidarische Ökonomie, Kreislaufwirtschaft und dezentralisierte Produktionssysteme, die den Bedürfnissen der Menschen und der Erde gerecht werden.

4. DIE VIELFALT DER KULTUREN ALS QUELLE DER STÄRKE

Solarpunk ist eine Bewegung, die die Vielfalt der Kulturen, Perspektiven und Lebensweisen anerkennt und feiert. Wir glauben, dass jede Kultur ihren eigenen Beitrag zu einer besseren Welt leisten kann. Unsere Gesellschaften sind nicht nur aus einer Perspektive zu gestalten, sondern aus den Geschichten, Erfahrungen und Traditionen vieler verschiedenster Menschen.

Vielfalt ist nicht nur ein Ziel, sondern eine Quelle der Stärke und Innovation. In einer Solarpunk-Zukunft sind alle Stimmen gehört. Alle Kulturen werden respektiert und in die gemeinsame Vision integriert.

5. GLEICHHEIT UND GERECHTIGKEIT

Solarpunk ist eine Bewegung für soziale Gerechtigkeit. Wir erkennen die tiefen Ungleichheiten an, die in unseren Gesellschaften bestehen, und setzen uns aktiv für deren Überwindung ein. Wir kämpfen für eine Welt, in der jeder Mensch Zugang zu den grundlegenden Bedürfnissen des Lebens hat: Nahrung, Wasser, Unterkunft, Bildung und Gesundheit. Wir bauen Gesellschaften, die auf Prinzipien von Gleichheit, Teilhabe und Respekt für die Würde jeder* Einzelnen basieren.

6. GEMEINSCHAFT UND ZUSAMMENARBEIT

Die Zukunft ist gemeinschaftlich. Wir verstehen, dass wahre Innovation und Veränderung nicht in Konkurrenz, sondern nur in Kooperation entstehen. Solarpunk bedeutet, eine Kultur der Zusammenarbeit zu fördern, in der Wissen und Ressourcen geteilt werden. Wir streben nach Inklusion aller Individuen und bauen solidarische Gemeinschaften auf, in denen jeder Mensch die Chance hat, zu gedeihen und sich zu entfalten, unabhängig von Herkunft, Geschlecht, Alter, körperlichem oder geistigem Zustand oder sozialer Stellung. In unseren Städten, Dörfern und ländlichen Räumen sind Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung die Grundlage für nachhaltiges Leben.

7. BILDUNG FÜR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT

Wir glauben, dass Wissen die Grundlage für Veränderung ist. Solarpunk fordert eine ganzheitliche Bildung, die uns nicht nur auf intellektuelle und technische Fähigkeiten, sondern auch auf ethische, ökologische und spirituelle Verantwortung vorbereitet. Wir lehren junge und alte Menschen gleichermaßen, wie sie in einer Welt leben können, die auf Zusammenarbeit, Respekt und regenerativen Praktiken basiert. Unsere Bildung vermittelt die Prinzipien der Nachhaltigkeit, der sozialen Gerechtigkeit und des kulturellen Verständnisses. Jeder Mensch sollte die Werkzeuge und das Wissen besitzen, um aktiv zur Gestaltung einer besseren Zukunft beizutragen.

8. ÄSTHETIK UND FUNKTIONALITÄT

Unsere Architektur, unsere Kunst, unsere Städte und Gärten spiegeln den Wunsch wider, in einer Welt zu leben, die sowohl ästhetisch, als auch funktional und nachhaltig ist. Wir erschaffen Städte, in denen die Natur nicht vom Beton verdrängt, sondern integriert wird; in denen Häuser, skulpturale Bauwerke, öffentliche Kunstwerke und Natur miteinander verwachsen. Urbanes Grün, vertikale Gärten, selbst-versorgende Gemeinschaften und Räume für Kunst und Kultur sind ein integraler Bestandteil unseres Lebensraums. All das basiert auf nachhaltigen Bauweisen und Methoden, wie beispielsweise re-cycling und up-cycling. Sowohl Bauwerke, als auch Einrichtungsgegenstände, Kleidung, Kunstwerke und Gebrauchsgegenstände werden auf kreative

Weise durch nachhaltige Wiederverwertung von bereits vorhandenen Materialien und Dingen erschaffen. Unser Ziel ist eine starke Verminderung von Neuproduktion und weiterem Ressourcen-Abbau jeglicher Art.

9. FRIEDEN UND SOLIDARITÄT ALS GRUNDLAGE DES WANDELS

Der Wandel zu einer besseren Welt basiert auf dem Prinzip der friedlichen Koexistenz und der Solidarität. Solarpunk ist nicht nur eine ästhetische oder technologische Bewegung, sondern eine ethische Verpflichtung zu einem Leben im Einklang mit anderen Menschen, Lebewesen und mit der Erde. Wir setzen uns für die Vermeidung von Konflikten, den Dialog zwischen Kulturen und das Streben nach globaler Zusammenarbeit ein. Wir bauen keine Mauern, sondern Brücken zwischen den Völkern.

10. DIE ZEIT FÜR VERÄNDERUNG IST JETZT

Die Herausforderungen, vor denen wir stehen – Klimawandel, soziale Ungerechtigkeit, Ressourcenknappheit – sind drängend und real. Doch wir sind nicht hoffnungslos. Der Solarpunk ist keine ferne Utopie, sondern eine Bewegung, die im Hier und Jetzt stattfindet. Wir rufen jeden Menschen dazu auf in die Eigenverantwortung zu treten und aktiv selbst zu handeln, um die gewünschten Veränderungen in der Welt zu erzielen. Wir verstehen, dass der Wandel schrittweise geschieht, aber jeder Schritt, den wir gehen, bringt uns mehr in eine Zukunft, in der wir die Fehler der Vergangenheit überwinden und eine neue Welt erschaffen können.

Mode & Styling: Sarriah
Fotografinnen: Aina Oswald & Sarriah
Models: Mena Matondo, Mariana Zanker, Emine Capartas,
Katharina Henning, Dodo Dominique, Franz-Joseph Göfner



„Der Solarpunk ist
keine ferne Utopie, sondern
eine Bewegung, die im Hier
und Jetzt stattfindet.“



