

WHAT'S NEXT?

Symposium
21.–22.10.2011

Universität zu Köln
Humanwissenschaftliche Fakultät
Institut für Kunst & Kunsttheorie
Gronewaldstraße 2, 50931 Köln
Block B | Raum 235



.mbr

whatsnext2011.wordpress.com/events



Wohin geht die Kunst nach der Krise? Gab und gibt es in der Kunst überhaupt eine Krise? Welche Themen werden künftig wichtig? Ist es ein Comeback des Realen, eine neue Wahrhaftigkeit, Eigentlichkeit, Ehrlichkeit? – oder gerät inmitten all des Wandels gar die Kunst selbst ins Wanken? Oder auf Abwege?

Im Projekt WHAT'S NEXT? wird nicht nur die bildende Kunst und deren Anwendung als Pädagogik (= Kunstpädagogik) befragt – sondern auch andere, benachbarte Disziplinen, Methoden, Verfahrensweisen und Praktiken. Dabei werden keine einfachen Antworten abgeworfen, sondern Inspirationen und Denkanstöße generiert.

Aram Bartholl

What's next? – Getting real: Post-Internet



Dead Drops' ist ein anonymes, offline Peer-to-Peer File-sharing Netzwerk im öffentlichen Raum. USB Speichersticks werden so in Wände, Gebäude oder Kantsteine eingebaut, dass sie für jeden öffentlich zugänglich sind. Schließe deinen Laptop an einem Haus, der Wand oder dem Pfosten an und teile deine Lieblingsdateien mit allen andere. Jeder Dead Drop wird bis auf die readme.txt datei, welche das Projekt erklärt leer installiert. Alle können bei Dead Drops mitmachen. Wenn du einen Dead Drop in deiner Stadt/Nachbarschaft installieren willst, dann lese ditte die 'Wie mache ich einen Dead Drop' Anleitung und submitte Fotos und den Ort.

Seit 1995 lebt und arbeitet Aram Bartholl in Berlin. Er studierte Architektur an der Universität der Künste UdK Berlin und schloss dort 2001 als Diplom Ingenieur ab. Seine Installationen und Performances sind weltweit in zahlreichen Gallerie-, als auch Museumsausstellungengezeigt worden. Unter anderem bei der Ars Electronica, Transmediale, TENT Netherlands, Eyebeam New York, NIMK, Kunst-raum Kreuzberg, Skulpturenpark Berlin, Total Museum of Contemporary Art Seoul, FACT Liverpool, Microwave Hong Kong, Weserburg Bremen, The Pace Gallery und das MoMA - Museum of Modern Art New York.

Matthias Böttger

What's next? – Talking Futures: Räume von morgen



Aus dem unerschöpflichen Repertoire an Zukünften wird eine kurzzeitig zur Gegenwart, um kurz darauf zu Vergangenheit zu werden, ganz ohne unser Zutun. Die Utopie dagegen gebrauchen wir, um zukünftige Dinge erscheinen zu lassen. Irgendeine Zukunft wird immer kommen. Updates kennen wir von unserem Computer:

Das bestehende System wird schrittweise weiterentwickelt, Vorhandenes, soweit

sinnvoll, verbessert, Unfunktionales durch neue Programmteile ersetzt. Jede Version bringt zahlreiche Verbesserungen, Korrekturen und Neuerungen und leider auch neue Fehler. Meistens geht es um bloße Fortsetzung und Verfeinerung. Doch manchmal muss man einen Neustart machen und von vorne beginnen. Mit dem Konzept der Updates erkennen wir an, dass es nicht den einen, richtigen Weg vorwärts gibt und das es unmöglich ist, alle zukünftigen Folgen der heutigen Handlungen oder Veränderungen von morgen vorherzusagen. Wir müssen den Zustand der Unvorhersagbarkeit aushalten, die dynamische Instabilitäten balancieren und Zukünfte auf vielen parallelen Pfaden entdecken: Zwei Schritte vor und einer zurück.

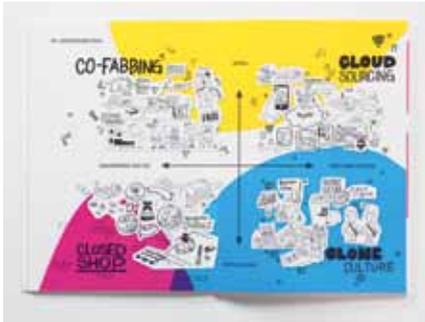


Matthias Böttger studierte Architektur und Stadtplanung. Seine wissenschaftliche Karriere begann an der Stiftung Bauhaus Dessau und führte ihn über die Universität Stuttgart an die ETH Zürich, wo er seit 2007 Kunst+ Architektur unterrichtet. 2007/08 hatte er eine Gastprofessur für Kunst und öffentlicher Raum an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg inne. 2006 kuratierte er die Wanderausstellung Fanshop der Globalisierung. 2008 war er Generalkommissar für den deutschen Beitrag „Updating Germany“ auf der Architekturbiennale in Venedig.

2007-2009 war er Stipendiat der Akademie Schoss Solitude. 2010 leitete er das aut - Architektur und Tirol -, einen Kunstverein für Architektur in Innsbruck. Seit Juli 2011 ist Matthias Böttger Kurator und künstlerischer Leiter des DAZ - Deutsches Architektur Zentrum, Berlin. Mit seinem Büro raumtaktik — office from a better future — arbeitet er seit 2003 an räumlicher Aufklärung und Intervention.

Holm Friebe

What's next? – Szenarios für die Kultur- und Kreativwirtschaft



Szenarios helfen uns dabei, die Zukunft klarer zu imaginieren und bessere Entscheidungen zu fällen. Szenarios entwerfen bedeutet gewissermaßen: "Denken auf Vorrat".

Szenarios sagen die Zukunft nicht voraus, aber sie markieren die äußeren Eckpunkte der zukünftigen Entwicklung und legen die kritischen Einflussfaktoren und deren Effekte offen. Sie liefern ein Rahmenwerk, um das Spektrum

aller möglichen Zukünfte sichtbar und anschaulich zu machen. Je mehr man damit hantiert, desto mehr wird man feststellen, dass viele wichtige Faktoren heutiger Entscheidungen darin bereits angelegt sind.

In der Übersetzung eines erweiterten Innovationsbegriffs in vier anschauliche Szenarios für die Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW steckt das Potential, ein besseres Verständnis der im Feld anzutreffenden Dynamiken zu erlangen, eine Diskussionsgrundlage für wünschenswerte Entwicklungsrichtungen zu schaffen und etwaige Hemmnisse oder Limitationen ausfindig zu machen.



Jahrgang 1972, Dipl. Volkswirt, ist Buchautor, Geschäftsführer der Zentralen Intelligenz Agentur in Berlin und Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste. Er ist einer der Gründer des grimmeprämiierten Weblogs Riesenmaschine und Erfinder von Powerpoint Karaoke. Sein Sachbuch „Wir nennen es Arbeit – Die digitale Bohème oder intelligentes Leben jenseits der Festanstellung“ (mit Sascha Lobo, Heyne 2006) wurde zum Wirtschaftsbestseller. Zuletzt erschien von ihm „Was Sie schon immer über 6 wissen wollten.“ (Zusammen mit Philipp Albers).

Johannes M. Hedinger

What's next? – Postirony and Global Art

Die Zeit der Ironie ist abgelaufen. Die Menschen wollen heute wieder ungebrochen, direkt und positiv bejahend durchs Leben gehen, die Dinge sehen, wie sie sind, Nähe und Emotionalität zulassend Wahrheiten suchen und Verantwortung übernehmen. Postironie ist eine Haltung, ein Statement, eine Positionierung – und eine mögliche Antwort auf die Frage nach der nächsten Kunst.

Kurze theoretische Einführung und Praxisbeispiele von Com&Com.

www.postirony.com

Workshop: What's next - Global Art: In der globalisierenden Welt beginnt sich eine vereinte globale, transnationale Kultur zu formieren, in der Gattungen und Künste gemischt und Ordnungen durchbrochen werden. Die Globalisierung und die Wandlung der Welt wirken sich unweigerlich auch auf die Kunst, die Künstler, die Produktion, Kommunikation, Präsentation und Institutionen, Betrieb und Markt von Kunst aus.

Kurze Einführung zur aktuellen Diskussion und Forschungslage, Ausblick auf die Exkursion ins ZKM im Januar und Start in den Praxisteil (eigene künstlerische Produktion).

www.global-contemporary.de



Künstler und Kunsthistoriker, lebt und arbeitet in Zürich und Amsterdam. Studium der Kunst an der Zürcher Hochschule der Künste und UCLA Los Angeles sowie Studium der Kunstgeschichte, Filmwissenschaft und Germanistik an der Universität Zürich. Derzeit Doktorand und Dozent an der Hochschule der Künste Zürich und Universität zu Köln. 1997 gründete Hedinger mit Marcus Gossolt das Kunstlabel Com&Com. Seither über 120 Ausstellungen (u.a. 6 Biennalen), 23 Kurzfilme, 8 CDs und 7 Bücher.

www.com-com.ch

Timo Meisel

What's next? – Design

Design ist einerseits eine Profession, andererseits verfügt jeder Mensch über ein gestalterisches Grundvermögen. Professionelles Design steckt keineswegs in einer Krise, man kann den Siegeszug der digital vernetzten Devices sogar als eine Triumphzug des hochkomplexen arbeitsteiligen Design interpretieren. Diese Art von Design bietet aber kaum Lösungen für die vieldimensionale zivilisatorische Krise, auf die wir zusteuern – eine ökologische, ökonomische und soziale Krise, die viele Fragen zu Nachhaltigkeit unseres Lebensstils aufwirft.

Die Krise ruft nach einer Reaktivierung desjenigen Gestaltungsvermögens, das einen Kern der individuellen Lebensführung darstellt. Dies impliziert einen veränderten Bildungsauftrag.



Timo Meisel (geb. 1974) ist Kulturwissenschaftler und Infodesigner. Zur Zeit ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Kunst und ihre Didaktik der Universität zu Köln. Er arbeitet hier an den Themenbereichen Gestaltungs-vermittlung, Education Design und speziell am Verhältnis von professioneller und allgemeiner Kreativität.

Torsten Meyer

What's next? – Art Education



Der Beitrag nähert sich der „Krise“ zunächst aus mediologischer Perspektive, diskutiert die „nächste Kunst“ als Kunst der „nächsten Gesellschaft“ (Dirk Baecker) in Theorie und Praxis und auf breiter Phänomen- und Literaturgrundlage und fragt nach Folgen für die Kunstpädagogik. Im Seminar werden Ideen diskutiert und Konzepte entwickelt für die Kunstpädagogik im 21. Jahrhundert.



Jg. 1965 | Professor für Kunst und ihre Didaktik mit dem Schwerpunkt aktuelle Medienkultur an der Universität zu Köln | Studium Kunst, Soziologie, Erziehungswissenschaft in Lüneburg und Hamburg | Promotion über „Interfaces, Medien, Bildung“ an der Universität Hamburg | Forschungsschwerpunkte: Kunst Medien Bildung, global art education, Postironie, Bildungspotential von Cultural Hacking, Lehre nach dem Ende des Durchblicks, Hochschulentwicklung im Kontext aktueller Medienkultur | <http://medialogy.de>

Sebastian Plönges

What's next? – Society

Im Frühjahr 2010 publizierte der Soziologe und Kulturtheoretiker Dirk Baecker auf seiner Homepage „15 Thesen zur nächsten Gesellschaft“ – zu einer Gesellschaft also, die auf Auftauchen und Wirken des Computers als dominantes Verbreitungsmedium reagiert haben wird. Baeckers siebte These, jene zur Kunst, erfuhr kurz nach der Publikation eine nicht unerhebliche Überarbeitung – Grund genug, sie im Rahmen des folgenden Artikels genauer in Augenschein zu nehmen. Dabei wird ein theoretischer Umweg über China in Kauf genommen.



Jg. 1981 | Studium Philosophie und Geschichte für das Lehramt an der Universität Hamburg. Stud. Mitarbeiter im Multimedia Studio (*mms) der Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft. Arbeits- und Interessenschwerpunkte: Systemtheorie sowie pädagogische und systemische Medientheorie | Homepage (<http://sebastian-ploenges.com/>) und Blog (<http://sebastian-ploenges.com/blog/>)

Konstanze Schütze

What was next? – (post)conceptual art

Spätestens seit den 1970er Jahren ergeben künstlerische IDEEselbst und IDEEausführung keine selbstverständliche Einheit mehr.

Wenn Robert Barry bei seiner Arbeit „inert gas series“ mehrfach soundsoviele Kubikmeter Gas in die Atmosphäre strömen lässt, dann ist auf der späteren „Abbildung“ davon natürlich nichts zu sehen. Und doch verweist die fotografisch abgebildete Gasflasche in der Prärie nicht nur auf sich selbst sondern steht auch „stellvertretend“ für den Akt, die IDEE und das beim Betrachter induzierte Bild.

Nach dem „anything goes“ und „jeder Mensch ist ein Künstler“ der letzten 40 Jahre, scheint es nun neue Orientierungspunkte für (Post)Originäres zu geben. Die Kunst nach der Krise – (Post)Konzeptkunst? Wie sieht sie aus, welchen Strategien folgt sie und wo ist sie zu finden?



Konstanze Schütze studierte Architektur, Kunstpädagogik und Amerikanistik an der TU Dresden und ist seit 2010 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität zu Köln. In ihrer Lehre verknüpft sie Kunstpädagogik und Kunstwissenschaft mit Design, Architektur und zeitgenössischer Medienkultur. In Ihrer Arbeit fokussiert sie Audio-Kunst und nicht-visuelle Bildlichkeit im Kontext zeitgenössischer Kunst und visueller Kultur.

Daneben geht Konstanze Schütze ihrer kuratorischen Arbeit in den zwei jungen Galerie-Projekten S T O R E contemporary (Dresden) und tutti /S T O R E (Köln) nach. www.storecontemporary.com

Wey-Han Tan

What's next? – second order gaming



Spiele sind ein Medium, das auf den Entscheidungen der Rezipienten aufbaut und das sie mit den Folgen konfrontiert – allerdings mit der Möglichkeit der Wiederholung, des Experimentierens und ggf. der Verbesserung. Die Autorenschaft spiegelt sich im ‚Freiraum‘, den die jeweiligen Erzählungen, visuellen Metaphern und Regeln aufspannen. Spiele erlauben so einerseits eine Flucht in eine Utopie klarer Ziele und Siege, andererseits auch ein vorgeifendes oder übendes Spiel mit den Möglichkeiten der soziokulturellen Wirklichkeit.

Und da Spiele neben der Wirklichkeit stehen, nicht so ganz Ernst gemeint sind, können sie deshalb Drittens die Aspekte ansprechen, die im Hintergrundrauschen der Kultur unerkannt blieben oder die jenseits der Utopie Angst einflößen würden.



Wey-Han Tan hat Diplompädagogik mit Schwerpunkt Medien sowie M.A. ePedagogy Design / Visual Knowledge Building studiert und arbeitet zur Zeit als Leiter des eLearning Büros der Fakultät EPB sowie als Dozent an der Universität Hamburg. Er ist langjähriges Mitglied im Verein ‚Die Loge e.V.‘, hätte gerne mehr Zeit zum Zeichnen, Spiele entwickeln sowie zum Schreiben und Leiten von Face-to-Face-Rollenspielen im Genre ‚(post)moderner Horror‘.

Programm

Fr. 21.10.2011

- 14.00 Begrüßung
- 14.15 Aram Bartholl (Berlin): What's next? – Getting real: Post-Internet
- 14.35 Matthias Böttger (Raumtaktik / DAZ Berlin):
What's next? – Talking Futures: Räume von morgen
- Pause
- 15.10 Sebastian Plönges (Universität Hamburg /@autopoiet):
What's next? – Society
- 15.30 Torsten Meyer (Universität Köln): What's next? – Art Education
- Pause
- 16.05 Timo Meisel (Universität Köln / Berlin): What's next? – Design
- 16.25 Wey-Han Tan (Universität Hamburg):
What's next? – second order gaming
- Pause
- 17.00 Konstanze Schütze (Universität Köln / Dresden):
What was next? – (post)conceptual Art
- 17.20 Johannes M. Hedinger (Com&Com / ZHdK Zürich):
What's next? – Postirony and Global Art
- Pause
- 18.00 Holm Friebe (Zentrale Intelligenz Agentur, Berlin):
What's next? – Szenarios für die Kultur- und Kreativwirtschaft
- 20.00 Ende

Sa. 22.10.2011

- 10:00–17:00 Workshops mit Aram Bartholl, Matthias Böttger, Sebastian Plönges,
Timo Meisel, Wey-Han Tan, Johannes M. Hedinger