

# STILLE POST!

**11 DISZIPLINEN, 22 WOCHEN, 33 TRANSFORMATIONEN**

EIN AUSSTELLUNGSPROJEKT IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER UDK BERLIN UND DER KARL HOFER GESELLSCHAFT

HERAUSGEBERIN: SIGRID HAASE

UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN, 2006

# INHALT

- 5 VORWORT**  
Sigrid Haase
- 7 VORBEMERKUNG ZUM SPIEL**  
Kathrin Busch unter Mitarbeit von  
Dagmar Jäger und Margit Schild
- 9 SPIELREGELN UND PHASEN**  
Dagmar Jäger, Margit Schild
- 13 GRUPPE, SPIEL UND REGEL**  
Margit Schild
- 19 DIALOGISCHE ENTWURFSPROZESSE**  
Dagmar Jäger
- 29 UMSCHAFFEN UMDENKEN**  
Kathrin Busch
- 35 DIE STILLEN EMAILS**  
Sandra Becker 01
- 39 DIALOG UND EIGENSINN**  
Gundel Mattenklott
- 45 KOMMUNIKATION ALS KUNST ALS TRANSFORMATION**  
Ursula Brandstätter
- 51 BIOGRAFIEN**
- 59 IMPRESSUM**

## VORBEMERKUNG ZUM SPIEL

Kathrin Busch unter Mitarbeit von  
Dagmar Jäger und Margit Schild

„Stille Post“ ist bekannt als beliebtes Kinderspiel, bei dem mehrere Personen im Kreis sitzend eine Botschaft weiterflüstern. Der Empfänger sagt sie so, wie er sie versteht, dem nächsten Mitspieler ins Ohr, bis der letzte in der Runde das Geheimnis lüftet. Größtes Vergnügen bereitet dieses Spiel durch die vieldeutigen Verfälschungen des Inhalts, die ins Unsinnige gewendete Sprache und die wild wuchernden Assoziationen. Der Reiz des Spieles verdankt sich der zuvor nicht absehbaren Verwandlung weiter gereicher Worte und der Spannung, was aus den Botschaften im Ohr der anderen wird. Am Ende ist jeder einzelne Mitspieler überrascht, dass er Teil an einer Transformation hat, bei der die ursprüngliche Mitteilung sich verliert, obwohl jeder einzelne doch nur das tatsächlich Gehörte weiter sagt.

Was geschieht nun aber, wenn sich Kulturproduzentinnen aus den Bereichen Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Fotografie, Komposition, Landschaftsarchitektur, Medienkunst, Musikvermittlung und Philosophie zusammenfinden und das Spiel „Stille Post“ zum künstlerischen Prinzip erheben, um sich ‚Botschaften‘ in Form realer Werke mitzuteilen? Wenn jede die von ihrer Vorgängerin empfangende Arbeit in ihre eigene Sprache oder ihr spezifisches Medium übersetzt, sie damit verändert und als „Remake“ weiter zirkulieren lässt?

Ausgehend von drei Arbeiten haben sich 11 Künstlerinnen und Wissenschaftlerinnen auf das Spiel der Transformation eingelassen. Jede der beteiligten Akteurinnen hat in einer festgelegten Zeit von je 14 Tagen in einer zuvor bestimmten Reihenfolge auf die drei Arbeiten in einem jeweils anderen Transformationszustand reagiert. Dabei ist streng darauf geachtet worden, dass keine zweimal auf die gleiche Mitspielerin antwortet und sich die größte Vielfalt an disziplinären und medialen Übersetzungen ergibt. Zugleich wurde die Einhaltung des Stillschweigens gefordert: In dem 22 Wochen währenden Transformationszeitraum verständigten sich jeweils nur die beiden an der Übergabe Beteiligten miteinander, die Übrigen erfuhren erst am Schluss von dem, was zwischen allen anderen übertragen wurde.

Anders als beim Kinderspiel werden diese Zwischenzustände in der Ausstellung und mit der Edition publik gemacht, so dass der Betrachter drei

Reihen von Werken in ihrer Genealogie mit dominanten Linien, Umbrüchen oder Abzweigungen nachvollziehen kann. Wenn auf eine Zeichnung mit Musik reagiert wird, auf dieses Hörstück eine Serie von Collagen folgt, die zum Anstoß für eine Raum-Installation wird, dann vollzieht sich damit eine schier unentwirrbare Verfransung der Gattungen. Von Interesse sind dabei sowohl die Anknüpfungspunkte zwischen den Kunstformen und Disziplinen, in denen sich Schnittstellen von Positionen, Themen und Verfahren widerspiegeln, als auch die Sichtbarmachung des im Laufe der Umarbeitungen nicht Mitgeteilten oder verloren Gegangenen. Nicht nur die Möglichkeiten gleichrangiger Inter- oder Transdisziplinarität, sondern auch die Unübersetzbarkeiten und die Zäsuren werden erfah- und nachvollziehbar.

Die Ausstellung „Stille Post!“ rückt anders als üblich nicht das einzelne Werk, sondern den Transformationsvorgang als solchen in den Blick und will aus ihm Einsichten in den Schaffensprozess gewinnen. Manche Idee verliert sich bereits bei der ersten Umarbeitung, während sich Details – seien es bildliche Motive oder formale Setzungen – über mehrere Phasen erhalten können. Wieder anderes zieht sich gleichsam wie ein unsichtbarer Unterfaden durch und wird erst in einem späteren Werk von einer ganz anderen Produzentin wieder an die Oberfläche geholt.

Der Bildteil der vorliegenden Edition übernimmt die im Vorwege festgesetzte Abfolge und zeigt die Arbeiten der drei Spielrunden im Verlauf der Umwandlungen. Ausgehend vom Begriff „Post“, auf den jeweils die erste Künstlerin als Auftakt reagiert hat, folgen in chronologischer Reihung die übrigen Werke. Die drei parallel verlaufenden Runden sind in getrennten Leporellos abgebildet. Den einzelnen Arbeiten ist ein kurzes, lediglich drei Fragen umfassendes Interview, das auf der Schwelle der Übergabe entstanden ist, zur Seite gestellt. Die Akteurinnen hatten sich geeinigt, dass die nachfolgende Spielerin zu dem erhaltenen Objekt Nachfragen an die Produzentin richten darf. Ihre Antworten sind der jeweiligen Abbildung beigelegt – gemeinsam dokumentieren sie den Ausgangsstoff der Überarbeitung.

Nicht alle Werke lassen sich bildlich wiedergeben, so dass die Edition durch eine Begleit-DVD ergänzt wird, welche die Beiträge der Zeitkünste:

Musik und Video archiviert. Der Textband will eine Reflexion des Spielprozesses leisten und die kunsttheoretischen Implikationen des interdisziplinären Transformationsprojekts in den Blick nehmen. Die Erfahrungen mit den gesetzten Spielregeln der Transformation – etwa mit der zeitlichen Begrenzung oder der vorgeschriebenen, linearen Reihenfolge – sowie ihren Konsequenzen für das eigene, künstlerische Vorgehen werden aus der Perspektive verschiedener Kunstformen und Wissensfelder kommentiert. In besonderem Maße fordert die intermediale Durchquerung von Genres und Disziplinen die theoretische Betrachtung heraus, die sich stringenterweise selbst als transformatorische Praxis zu begreifen hat. Die Tatsache, dass die Überschreitung der Gattungsgrenzen nicht nur die Präsentationsform in der Ausstellung, sondern bereits den interdisziplinär zugeschnittenen Transformationsvorgang betrifft, hat die Beteiligten nicht selten veranlasst, sich auf fremde, unerprobte Medien und Ausdrucksweisen zu verlagern. Zu untersuchen bleibt, ob – wenn auch die eigene Kunstform oder Disziplin verlassen wird – sich dennoch ein für jede Beteiligte typischer Stil im Sinne einer singulären Reaktionsform nachweisen lässt. Wenn bei „Stille Post!“ Anknüpfen, Umwandeln und Reagieren explizit den Schaffensprozess bestimmen und die angeeignete und transformierte Arbeit im eigenen Werk ihre Spuren hinterlässt, dann stehen damit außerdem die hergebrachten Konzepte von Urheber- und Autorschaft in Frage. Schließlich mag man das Spiel „Stille Post“ als eine Allegorie auf die Struktur der Mitteilung verstehen, die sich in der Bandbreite von verstehender Aneignung, aber auch transformierender Abstoßung bis hin zu unwillkürlichem Missverstehen und offensichtlich Verfälschung vollzieht.

In der Prozessbetrachtung wird sowohl eine Selbstreflexion des Spielprozesses durch die involvierten Künstler- und Wissenschaftlerinnen als auch eine kunsttheoretische Kontextualisierung durch zwei außenstehende Autorinnen vorgenommen. Der Beitrag von Margit Schild, die als Landschaftsarchitektin zu temporären Installationen/Interventionen im Kontext räumlicher Planung geforscht hat, widmet sich den Spielregeln des Projekts in ihren sowohl einschränkenden wie generativen Auswirkungen für die entstandenen Arbeiten. Die sich wissenschaftlich mit dialogischen Entwurfsprozessen befassende Architektin Dagmar Jäger formuliert in ihrem

Text drei Annäherungen an das ästhetische Spiel, um das Dialogische, das Mimetische und das Absichtsvolle der Transformationshandlung nach Regeln zu untersuchen. Kathrin Busch fragt aus philosophischer Perspektive nach den kunsttheoretischen Implikationen des Transformationsprozesses und richtet ihr Augenmerk auf den Stellenwert von Alteritätserfahrung bei der Entstehung des Neuen. Der Text der Medienkünstlerin Sandra Becker 01 zu den spezifischen Veränderungen von Umwandlungsprozessen angesichts der technischen Möglichkeiten von digitaler Übermittlung rundet die Reflexion der am Projekt beteiligten Autorinnen ab.

Die beiden letzten Beiträge werfen einen Blick von außen auf die Ergebnisse des Transformationsprojekts und formulieren Ansätze seiner kunstwissenschaftlichen Verortung. Während der Aufsatz von Gundel Mattenkloß den Gruppenprozess fokussiert und „Stille Post!“ mit literarischen Experimenten kollektiver Autorschaft vergleicht, beschreibt der abschließende Text von Ursula Brandstätter vor musikpädagogischem Hintergrund das Zusammenspiel von Transformation und Kommunikation.

## **SPIELREGELN**

Dagmar Jäger und Margit Schild

01. Der Spielzeitraum beträgt 22 Wochen, Beginn ist der 04.11.2005.
02. Jede Spielzeit einer Akteurin beträgt 2 Wochen. Übergabetermin ist jeweils der Freitag alle zwei Wochen.
03. Jede Akteurin reagiert auf ein vorangegangenes Objekt und gibt ihr Produkt ausschließlich an die nächste Akteurin weiter.
04. Der Ausgangsstoff ist der Begriff „POST“, er ist allen bekannt.
05. Drei Akteurinnen reagieren auf diesen ersten Begriff.
06. Ihre drei Arbeiten werden, wie alle weiteren auch, ausschließlich an die drei nächsten transformierenden Akteurinnen weiter gegeben.
07. Jede Akteurin reagiert insgesamt drei Mal auf eine vorangegangene Arbeit. Es gibt drei unabhängige Spielrunden.
08. Jede Akteurin antwortet in jeder der drei Runden auf eine andere Mitspielerin.
09. Die Übergabe der Arbeit muss 1:1 erfolgen, d. h. das Ergebnis einer Arbeitsphase wird im Original weitergegeben.
10. Die Vermittlung wird begrenzt, d. h. die abgebende Akteurin erklärt nichts, sondern stellt hin, zeigt, spielt oder liest vor.
11. Jedes Transformationspaar verfertigt ein Übergabeprotokoll. Dieses ist als Text mit drei Fragen und max. 10 Sätzen für die Antwort zu verfassen.