

Bild

Wissen

Gestaltung

# Newsletter #14

Dezember 2017

Editorial	3
Aktuelles	4
<i>Beiträge &amp; Berichte</i>	8
<i>Im Gespräch mit ...</i>	28
<i>LunchTalk-Berichte</i>	37
Neues aus der <i>Experimentalzone</i>	45
openness@BWG	53
Neues vom <i>gamelab.berlin</i>	63
Rückblick	66
Impressum	70



# Editorial



Am 16.10. wurde auf dem Symposium *Wissenschaftskommunikation* anlässlich der CZ#200 auch das Erscheinen des englischsprachigen Ausstellungskatalogs *+ultra. knowledge & gestaltung* gebührend begangen (Fotos links und rechts). Ebenfalls jüngst erschienen: die Dokumentation zur Ausstellung (Mitte). Beide Publikationen haben bereits Eingang in die Clusterbibliothek gefunden. Fotos: *Bild Wissen Gestaltung* 2017. Die Dokumentation ist unter diesem Link erhältlich: <http://www.waxmann.com/buch3695>

Liebe Leserinnen und Leser,

der Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* feierte in diesem Sommer im Tieranatomischen Theater sein fünfjähriges Bestehen mit Vorträgen seiner Nachwuchswissenschaftler\_innen. Wolfgang Schäffners Rede zum Clusterjubiläum bildet daher auch den Auftakt zu dieser 14. Ausgabe des *Newsletters#* aus dem *Interdisziplinären Labor*. Die größte und wichtigste Investition des Clusters, so Wolfgang Schäffner, sei diejenige in den wissenschaftlichen Nachwuchs gewesen, der in ganz besonderer Weise die Dynamik des Clusters und die Zukunft der Wissenschaft verkörpere. Impressionen von den Vorträgen und vom anschließenden Fest auf der Wiese des Campus Nord haben wir auf den Seiten 66–68 für Sie zusammengestellt.

In der Exzellenzstrategie wurden im Herbst erste Entscheidungen getroffen. Die Clusterinitiative *Matters of Activity* hatte einen der Anträge gestellt, die es in die Auswahl schafften; sie bereitet nun die Einreichung ihres Vollertrags vor. Mehr dazu auf Seite 7.

Beiträge und Berichte von Cluster-Mitgliedern aus aller Welt sind ab Seite 8 zu lesen. Es geht unter anderem darum, wie Forschungsergebnisse jenseits der üblichen Formate und Kanäle sichtbar gemacht und dabei Techniken und Methoden unterschiedlicher Disziplinen genutzt werden können.

Mit der Verschränkung von digitaler und analoger Wirklichkeit beschäftigen sich derzeit viele unserer Projekte.

Welcher Technologien bedient man sich, um beispielsweise kulturelles Erbe zu erhalten, Museumsmenschen in die Entwicklung digitaler Anwendungen einzubeziehen, Kunstwerke mit Zusatzinformationen anzureichern oder um bedruckte Seiten zum Klingen zu bringen?

Außerdem laden wir Sie sehr herzlich ein, den *Mimik Explorer* zu erkunden, der noch bis zum 25. Februar 2018 in der Sonderausstellung *Das Gesicht – Eine Spurensuche* im Deutschen Hygiene-Museum in Dresden zu sehen ist und einen Blick in die Ausstellung *Form Follows Flower* zu werfen, die sich mit der Entwicklung des Stils beschäftigt und im Kunstgewerbemuseum Berlin zu sehen ist.

Gute Unterhaltung  
wünscht Ihnen



Claudia Lamas Cornejo  
Chefredakteurin & Leitung Public Relations

## Aktuelles

# Rede Wolfgang Schöffners anlässlich des Clusterjubiläums

### 5 Jahre *Bild Wissen Gestaltung* Eine neue Architektur des Wissens

Liebe Kolleginnen und Kollegen, liebe Freundinnen und Freunde,

ich freue mich sehr, Sie und euch alle heute zu unserer Jubiläumsveranstaltung »5 Jahre Bild Wissen Gestaltung« begrüßen zu dürfen. Besonders freut es mich, dass wir dies hier im *Tieranatomischen Theater* tun können, an diesem außergewöhnlichen Ort, dem ältesten Wissenschaftsgebäude Berlins, das mittlerweile Teil unseres Clusters geworden ist.

In den vergangenen 5 Jahren ist viel geschehen, wir haben eine einzigartige Struktur geschaffen und wir sind ein sehr großes *Interdisziplinäres Labor* geworden: Unser Cluster besteht aus 35 Forschungsprojekten, von denen 15 mittlerweile schon abgeschlossen sind; das heißt, wir haben derzeit noch 20 laufende Projekte. Auch die Anzahl der Akteur\_innen ist beeindruckend: zur Zeit sind es circa 100 wissenschaftliche Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen, 50 Promovierende, 30 Postdocs, wir haben gegenwärtig auch 120 SHKs. Wenn man alle zusammenzählt, auch uns Principal Investigators und das Management, dann kommt man auf etwa 400 Mitglieder.

Aber ich will nicht bei den Zahlen bleiben, denn die besagen ja – trotz aller Eindrücklichkeit – nicht das Entscheidende. Weit wichtiger ist das, worum es uns eigentlich geht: Uns, das heißt natürlich auch Horst Bredekamp, der heute leider nicht an unserer Feier teilnehmen kann. Er ist on campus in unmittelbarer Nähe und winkt uns von dort oben aus der Charité zu, wo er nach zwei komplizierten Operationen im Krankenbett liegt, das er – so wie wir ihn alle kennen – möglichst bald wieder verlassen will.

Und *uns* meint natürlich neben Horst Bredekamp und mir auch Peter Fratzl, unseren dritten Sprecher, der am Ende nach den drei Vorträgen noch einen kurzen Ausblick auf unseren Neuantrag geben wird, bevor wir uns dann verdientermaßen und in klassischer Manier dem geistigen und körperlichen Fest hingeben können, auf diesem wunderbaren Campus, der es mit jedem dieser Welt aufnehmen kann.

Fünf Jahre *Bild Wissen Gestaltung*: Unsere Vision war es, eine neue Architektur des Wissens, das heißt neue Bedingungen des Forschens aufzubauen. Notwendig erschien uns dies vor dem Hintergrund, dass die klassischen Strukturen der Universität eher schwerfällig sind, wenn es darum geht, auf neue Entwicklungen schnell zu reagieren. Und wir sind hier nicht an irgendeiner Universität, sondern an der modernen Modelluniversität seit dem 19. Jahrhundert schlechthin, die zu Recht seit 1949 den Namen Humboldt-Universität zu Berlin trägt. Doch die massiven Veränderungen der Forschung haben uns alle an den Punkt geführt, an dem wir in gewisser Weise neu anfangen, anders an die Dinge herangehen wollten, als dies innerhalb unserer Disziplinen möglich ist. Dieser vielfältige Aufbruch charakterisiert unser Unternehmen von Anfang an. Wir haben deshalb innerhalb der Universität eine Art *Start-up* aufgebaut, das diese besonderen Aktionspotenziale der Universität umzusetzen versucht.

Das heißt vor allem: die Bildung eines neuartigen interdisziplinären Schauplatzes, der sich aller Disziplinen der Universität bedienen kann. Wir haben als eine entscheidende Achse die Geistes- und Naturwissenschaften miteinander verbunden. Das heißt, auf die Humboldt-Universität bezogen, wir haben Campus Adlershof und Campus Mitte tatsächlich zu einem Cluster im Wortsinne verbunden. Und wir haben zugleich die Verbindung von Geistes- und Lebenswissenschaften in einer wohl einzigartigen Weise hergestellt, haben Biologie und Medizin mit Bild-, Medien- und Kulturforschung verknüpft; und nicht zuletzt haben wir Geistes- und Materialwissenschaft zusammengeführt.

Aber als vielleicht entscheidende Kraft haben wir die Gestaltungsdisziplinen in fundamentaler Weise in unsere interdisziplinäre Grundlagenforschung einbezogen. Es ist eines der vielen historischen Relikte, dass diese Disziplinen immer noch abgesondert, als bloß »angewandte« und stark praxisorientierte Disziplinen in eigenen Fachhochschulen von den sogenannten Volluniversitäten getrennt organisiert sind. Gestaltung war und ist die zentrale Herausforderung für ein neues Verständnis von interdisziplinärer Forschung, wie wir sie in den vergangenen fünf Jahren aufzubauen versucht haben. Dies will ich in aller Kürze an drei Aspekten erläutern:

Interdisziplinäre Grundlagenforschung als Gestaltungsprozess bedarf – und dies ist mein 1. Punkt – besonderer kollaborativer Strukturen:

Das beginnt bei der gemeinsamen Projektentwicklung, die eine integrative Verbindung von Entwurfsarbeit, Experiment und historisch-theoretischer Analyse und damit eine gleichwertige Einbeziehung von Geisteswissenschaft, Naturwissenschaft und Gestaltung verlangt.

Diese komplexe Zusammenarbeit ist keine Selbstverständlichkeit; sie bedarf nicht nur gegenseitigen Vertrauens, sondern verlangt auch die Entwicklung neuer Tools und Formate: Ich glaube, wir haben hier vor allem dem Interaktions- und Produktdesign eine vorher nicht existierende fundamentale Rolle in der Grundlagenforschung verliehen. Aber auch die architektonische Gestaltung der Räume bildet einen unserer besonderen Schwerpunkte: Neue Wissensarchitekturen bleiben für uns aber immer noch eine große Aufgabe: Unser großes Projekt »Dorotheenstr. 28«, mit dem das erste Bibliotheksgebäude der Humboldt-Universität (1874) in ein interdisziplinäres Labor umgebaut werden sollte, konnte leider nicht realisiert werden. Das war ein großer Rückschlag. Unsere Hinterhofadresse »Sophien 22a« ist zwar *Start-up*-würdig, doch die entscheidenden Räume für neue kollaborative Formate ließen sich dort nicht verwirklichen. Umso wichtiger sind die fantastischen Räume dieses historischen Wissenschaftstheaters, das zusammen mit einem Objektlabor hoffentlich ab 2019 für unseren Schwerpunkt Sammlungsforschung eine unvergleichliche Architektur bereitstellen wird. Wir werden nachher im dritten Vortrag hören, warum uns eine interdisziplinäre Raumforschung so wichtig ist, die als Grundbedingung kollaborativer Strukturen und Kulturen gelten kann.

Wenn wir also unsere Forschungsprozesse selbst zum Gegenstand unserer Forschungen gemacht haben, so bedeutet dies neben der üblichen Ergebnisorientierung von Projekten auch eine neuartige Prozessorientiertheit: Die Frage, wie wir arbeiten, ist für uns vielleicht so wichtig geworden wie das Was, das wir bearbeiten. Die enge Verbindung von Form und Inhalt unserer Forschungen wird man in allen drei Vorträgen sehen, indem wir nicht nur unsere Gegenstände der Forschung experimentalisieren, sondern auch die Formen und Formate, in und mit denen wir diese Forschung durchführen.

Man sieht, unser Cluster-Projekt ist kein 5-Jahres-Programm, das, einmal festgelegt, in klaren Milestone-Schritten abgearbeitet wurde. Derartige starre Projektplanungs-

formen haben wir – und dies ist mein 2. Punkt – in eine dynamische Forschungsstruktur umgestaltet. Es war eine besondere Chance im Rahmen des Exzellenz-Programms, eine derartige Flexibilität zu realisieren: Die Vision unseres *Interdisziplinären Labors* zielte in der ersten Phase auf ein sehr exploratives und experimentelles Format. Wir haben den Cluster von Anfang an als lernfähiges und adaptives Gebilde konzipiert. Das bedeutete auf mehreren Ebenen eine große Herausforderung: Zentral ist eine dynamische Anpassung der Forschungsabläufe an die nicht vorhersehbaren Prozesse, die manchmal schneller und besser, manchmal langsamer als erwartet ablaufen. Dies verlangt ein sehr agiles Management, um solche Flexibilität und Dynamiken des Forschungsprozesses im Sinne eines schnellen Reagierens auf neue Sachverhalte tatsächlich umsetzen zu können. So haben wir nach drei Jahren die Struktur des Clusters entscheidend modifiziert und den neuen Erkenntnissen angepasst. Auf diese Weise konnten bei uns auch wichtige Initiativen emergieren, wie etwa das *gamelab.berlin*.

Eine dynamische Forschungsstruktur bedeutet aber keine Diskontinuität. Vielmehr stellt sie eine besondere Anforderung an ihre eigene Nachhaltigkeit: Es geht eben nicht um die Festschreibung einer Struktur oder bestimmter Inhalte, sondern um so etwas Paradoxes wie die Verstetigung einer Dynamik, eine Art permanente Revolution. Möglichkeitsbedingung für Dynamik als Infrastruktur ist eine Form der Nachhaltigkeit, die – wie wir meinen – heute besonders wichtig ist. Welche nachhaltigen Elemente brauchen wir für eine Flexibilität, die es zugleich erlaubt, einmal erreichte Standards nicht mehr zu verlieren? Wie können solche Strukturen profilbildend in die Universität implementiert werden? Das ist eine schwierige Aufgabe, vor allem wenn Strukturplanung unter dem Diktat von Einsparung steht. Dennoch hoffen wir, dass uns mit dem *Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik* eine solche flexible und innovative Struktur gelingt.

Die größte und wichtigste Investition unseres Clusters war deshalb auch der Nachwuchs, der in ganz besonderer Weise diese Dynamik verkörpert. Wir haben keine teuren Geräte gekauft, sondern wir haben mit dem Großteil unseres Budgets auf eine weit dynamischere *wetware* gesetzt, auf die Zukunft, die Sie verkörpern, die ihr alle verkörpert.

Wir haben deshalb unsere Forschungen auch eng mit Lehre verknüpft, im Sinne einer forschungsorientierten Lehre, durch das Masterprogramm *Open Design* in Kooperation mit der *Universidad de Buenos Aires*, und durch den COOP-

Design-Master in Kooperation mit der *Bauhaus-Stiftung* und der Dessauer Hochschule, aber auch durch die Themenklassen des Deutschlandstipendiums und durch unsere zahlreichen SHKs. Kernstück unserer Dynamik ist diese Wette auf die Zukunft unserer jungen Nachwuchswissenschaftler\_innen. Dynamik ist eng verbunden mit einer weiteren besonderen Charakteristik unseres *Interdisziplinären Labors* – und dies ist mein dritter und letzter Punkt:

Das Offene Labor: BWG wird als offenes Labor hier in diesem Raum besonders deutlich, der im Sinne eines Wissenstheaters eine ganz besondere Schnittstelle zur Öffentlichkeit darstellt. Das 225 Jahre alte anatomische Theater haben wir zu einer neuen Anatomie der Objekte umgebaut: Wenn man in die Räume nebenan blickt, dann gelangt man dort zu einem Kurs-Saal, in dem eine objekt- und materialorientierte Lehre stattfinden wird und dahinter geht es zum Objektlabor, in dem wir an und mit Sammlungsobjekten experimentell-konservatorisch arbeiten können. Insoweit öffnet sich hier das Labor ganz unmittelbar in diesen Theater-Raum hinein, der neuartige Publikations-, das heißt Öffentlichkeits- und Veröffentlichungsformate möglich macht. In diesem Sinne ist das *Tieranatomische Theater* mit seinem Kurator Felix Sattler ein Labor für Ausstellungs- und Sammlungsforschung.

Daneben entwickeln wir aber auch weitere Formate, um Forschungsprozesse für die Interaktion und Partizipation mit der Öffentlichkeit zu öffnen. Dies wird unser Beitrag für das *Humboldt-Labor* sein, das unter der Leitung von Friedrich von Bose und Alexander Stockinger ab 2019 eine ganz neue Dimension des offenen Labors starten wird. Doch schon in unserer Ausstellung *+ultra* haben wir vor kurzem im Martin-Gropius-Bau gezeigt, wie wir uns diese Öffnung vorstellen, welche Interaktionsformen und Displays wir als essentielle Bestandteile unserer Clusterforschung verstehen: *+ultra* als eine Art Operationstisch, auf dem Objekte, Materialien und Praktiken in neuer Weise in einem gemeinsamen Raum zusammentreffen, um unsere eingefahrenen Routinen und Denkgewohnheiten herauszufordern.

Diese drei Dimensionen – die kollaborativen Strukturen, die Flexibilität und die Offenheit – sind entscheidende Bedingungen für die Forschung in unserem *Interdisziplinären Labor*, wenn wir Gestaltung, Bild- und Wissensprozesse zum Fokus von Grundlagenforschung machen und Entwerfen, Experimentieren und Analysieren eng miteinander verbinden. Dies ermöglicht eine problem- und auch unmittelbar praxis- und materialorientierte Forschung. Die damit verbundene, ganz anders geartete Projektentwicklung löst

auch klassische Trennungen zwischen Grundlagenforschung und Anwendung, Transfer oder Kommunikation auf, da bei uns diese Aspekte immer schon intrinsische Grundelemente des Forschens bilden. Und ebenso erscheinen bei uns – und dies ist im Sinne von Kollaboration, Flexibilität und Offenheit besonders wichtig – Forschung und Verwaltung nicht als getrennte Operationsformen, sondern verschränken sich zu einem agilen und dynamischen Management. Das heißt, dass unsere Forschung nur dann exzellent und dynamisch sein kann, wenn dies ein adäquates Management ermöglicht und umgekehrt: Ohne die großartige Crew, die Deborah Zehnder und Amaya Steinhilber aufgebaut haben, wären wir nicht da, wo wir heute nach fünf Jahren stehen.

Nach fünf Jahren haben wir nun – geradezu wundersam für Forschungsverhältnisse – noch 14 weitere Monate Verlängerung erhalten, um diese erste Phase *Bild Wissen Gestaltung* Ende 2018 abzuschließen. Abzuschließen im Modus der Dynamik und Nachhaltigkeit heißt da zugleich, Formate zu erfinden, die uns erlauben, den Status des Erreichten weiterzuentwickeln. Unsere Visionen sind keineswegs erschöpft: Wir werden sehen, wie wir die entscheidenden Prozesse, die wir in Gang gesetzt haben, weiterführen, weiterentwickeln, weitertreiben können, um die erreichte Dynamik aufrechtzuerhalten, einerseits in dem Neuantrag *Matters of Activity*, andererseits aber auch in weiteren konkreten Umsetzungen der gegenwärtigen Projekte. Das *Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik* ist dafür die institutionelle Basis.

Ich denke, es ist uns allen deutlich: Der Cluster hat einen sehr produktiven und intensiven Aggregatzustand erreicht, der wirklich neue Dinge ermöglicht. Das ist gegenwärtig vielleicht auch ein Gesamt-berliner Status, wenn man an Adlershof denkt und an die vielen anderen Inkubations-Schauplätze Berlins. Insoweit haben wir auch in den vergangenen fünf Jahren nichts an Enthusiasmus verloren, wir fühlen uns immer noch im Aufbruch mit diesem unserem großartigen Projekt. Ich selbst habe in den vergangenen fünf Jahren unendlich viel von Ihnen und euch allen gelernt. Dem gilt heute mein großer Dank.



Wolfgang Schäffner  
Sprecher

## Erste Entscheidungen in der Exzellenzstrategie

**Der vorliegende Text ist ein Auszug der Pressemitteilung der DFG vom 29. September 2017.**

In der »Exzellenzstrategie des Bundes und der Länder« zur weiteren Stärkung der Spitzenforschung an den Hochschulen in Deutschland sind die ersten Entscheidungen gefallen. Das auf Vorschlag der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) und des Wissenschaftsrates (WR) von der Gemeinsamen Wissenschaftskonferenz (GWK) berufene internationale Expertengremium hat auf seiner Sitzung am 27. und 28. September 2017 in Bonn in der Förderlinie Exzellenzcluster insgesamt 88 Projekte für die Endrunde bestimmt.

Sie wurden aus insgesamt 195 Antragskizzen ausgewählt, die bis Anfang April dieses Jahres von 63 Hochschulen bei der DFG – die gemäß der Verwaltungsvereinbarung von Bund und Ländern den Wettbewerb

in der Förderlinie Exzellenzcluster durchführt – eingereicht und in den vergangenen Monaten in 21 international besetzten Panels nach wissenschaftlichen Qualitätskriterien begutachtet worden waren. Die nun 88 auf der Basis wissenschaftlicher Qualitätsurteile ausgewählten Skizzen kommen von 41 Hochschulen aus 13 Bundesländern; 26 von ihnen waren von mehreren Universitäten eingereicht worden, darunter drei von drei Universitäten gemeinsam. Rund 40 Prozent der Projekte knüpfen an Exzellenzcluster an, die bereits in der vorausgegangenen Exzellenzinitiative des Bundes und der Länder gefördert wurden, rund 60 Prozent wurden für den Wettbewerb in der Exzellenzstrategie komplett neu konzipiert. Rund zwei Drittel der ausgewählten Skizzen sehen die Beteiligung außeruniversitärer Partner vor. Die Mehrzahl der Konzepte ist dabei multidisziplinär angelegt. 19 Prozent der Skizzen

haben ihren thematischen Schwerpunkt in den Geistes- und Sozialwissenschaften, 24 Prozent in den Lebenswissenschaften; 26 Prozent der Vorhaben sind überwiegend den Ingenieurwissenschaften zuzuordnen und 31 Prozent den Naturwissenschaften.

**Die vollständige Pressemitteilung finden Sie auf der Seite der DFG >>**

**Die vollständige Liste aller 88 zum Vollartrag aufgeförderten Projekte finden Sie hier zum Download >>**

**Ausführliche Informationen über die aufgeförderten Berliner Cluster-Initiativen finden Sie in einer gemeinsamen Pressemitteilung der Berliner Universitäten >>**

Freie Universität Berlin	Temporal Communities. Literatur als Praxis in globaler Perspektive
Freie Universität Berlin	Auseinandersetzungen um das liberale Skript (SCRIPTS)
Freie Universität Berlin / Humboldt-Universität zu Berlin	NeuroCure – Neue Wege in der Erforschung und Behandlung von Erkrankungen des Nervensystems
Freie Universität Berlin / Humboldt-Universität zu Berlin	Topoi. Stabilität und Instabilität in den Kulturen des Altertums
Freie Universität Berlin / Humboldt-Universität zu Berlin / Technische Universität Berlin	MATH+ Forschungszentrum der Berliner Mathematik
Humboldt-Universität zu Berlin	Matters of Activity: Image Space Material
Humboldt-Universität zu Berlin / Technische Universität Berlin	Science of Intelligence
Technische Universität Berlin	Vereinigung von Systemen in der Katalyse
Technische Universität Berlin / Universität der Künste Berlin	SHAPING SPACE. Converging Art   Science   Technology

## Beiträge & Berichte

### Report »imagine surgery«



Roundtable on »Practice Confrontations«, from left to right: Peter Vajkoczy (Head of the Dept. of Neurosurgery, Charité Berlin), Markus Schade (Senior Application Specialist, Brainlab AG, Munich), Rudolf Fahlbusch (Co-Chairman at the *International Neuroscience Institute*, Hannover), Ron Kikinis (Founder and Director of the *Surgical Planning Lab*, Harvard Medical School, Boston, and Co-Director of *Fraunhofer MEVIS*, Bremen), Markus Wild (Founder and Director of *WILDDesign*, Gelsenkirchen), and Heinz U. Lemke (Founder and President of the *International Foundation for Computer Assisted Radiology and Surgery*), Berlin. Foto: Judith Glaser | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

#### Charité University Hospital Berlin, April 28th to 29th, 2017

The international workshop »imagine surgery« pursued the ambitious goal to bring together clinicians, software and system engineers, design agencies, medical technology industry, scholars from culture and media studies, historians of surgery and others, to discuss the past, present and future of image-guided surgery and operative tool development, having them literally sit at the same table (see photo). Following the overarching topic of innovation in surgical image guidance we invited key opinion leaders among the different stakeholders to present their views, to listen and discuss their mutual perspectives and bring them into fruitful exchange of experiences, lessons learnt and future visions.

In many ways, the event exceeded our expectations. The overall response to the rather experimental setting was open and constructive; everybody put their cards on the table and the discussions frequently identified common challenges while at the same time defining common grounds for conceptual exchange and potential solutions

for practical issues. Outstanding among the many results from the workshop was the multidisciplinary consensus that design principles should be applied very early and continuously throughout the development process. Furthermore, the lack of standards, e.g. in image format and machine interoperability, has been considered a major obstacle for implementing novel digital solutions in surgery and, maybe the most important realization in the field of cross-speciality and interdisciplinary collaboration, the sessions underlined that also a profound theoretical and historical contextualization of challenges in current practice is not only a nice-to-have adjunct, but a necessary prerequisite for any longlasting contribution to the process of technological advancement in the field of computer-assisted surgery. In this context, best practice reports from surgical labs also outlined insightful and vital consequences for future consolidation strategies. It has been made clear that in order to cause practical and political changes, joint efforts in both research and market-oriented product development are needed.

The participants agreed to contribute to a joint publication of the workshop's findings. A follow-up meeting will be held in 2018 in Boston, MA, building on the very encouraging results of this first event and prospectively expanding on the topics of patient involvement, industry and start-up cross-linking, and institutionalization and funding of international clinic-based research initiatives.

**imagine surgery**  
International Workshop on Collaborative Surgical Tool Development

Interdisciplinary Laboratory in the Hermann von Helmholtz Center for Cultural Techniques

**Friday, 28 April 2017**

09:00 Registration  
10:00 Welcome & Introduction

10:15 **SESSION 1: Introspections in Surgery and Research**  
*Ingredients for Innovation in Neurosurgery*  
Andreas Raabe, Bonn  
*Model-Based Computer-Assisted Therapy: Requirements, Use Cases, Benefits*  
Thomas Neumann, Leipzig

11:30 **SESSION 2: Technological Visions, Clinical Demands, Usability Challenges**  
*Designing Tools*  
Carola Zwick, Berlin  
*Response: Robotic Laser, Berlin*  
*Confocal Laser Endomicroscopy – Clinical, Usability and Technical Challenges on the Way Towards Real-Time Digital Pathology*  
Christoph Haegler, Ulm/Heidelberg  
*Great Good Usability and UX Aim at the Heart of Users, Technology and Demand*  
Johannes Schäfer, Stuttgart

14:00 **Roundtable Practice Confrontations**  
with Alexandra J. Colby, Boston | Ron Klöckl, Boston/Berlin |  
Heinz U. Lemke, Berlin | Marc Rütz, Göttingen/Heidelberg |  
Markus Schade, Berlin/Munich | Peter Vajoczky, Berlin

15:30 **SESSION 3: Post-Concept: Clinical Evaluation and Iteration**  
*Development of Technology for Measurements on the Brain*  
Thomas Spähle, Tübingen  
*Augmented Reality in Image-Guided Neurosurgery: from Bench to Bedside*  
Marta Kersten-Oertel, Montreal  
*Fast and Agile Clinical Evaluations in Image-Guided Surgery*  
Rainer Birkenbach, Munich

17:30 **Evening Keynote**  
*About 'The Road Not Taken': Alternative Innovation in Surgery and the Slow Acceptance of Surgical Clones*  
Thomas Schlich, Montreal

**Saturday, 29 April 2017**

10:00 **SESSION 4: Lab Cultures and Lab Insights**  
*Progress Report on Engineering Prototypes of Medical Systems with Clinicians*  
Felix Follhuber, Berlin  
*The Surgical Lab: Bringing Together What Belongs Together*  
Thomas Picht, Berlin

11:30 **SESSION 5: Patient Perspective and Technical Discourse**  
*Inte: Patient Narratives and Data Visualization*  
Kristian Oehler, Heiden  
*Media Shift in Surgery*  
And Sissel Høel, Berlin/Tondheim  
*CyberKnife: Robotic Radiotherapy and the Patient Between Hopes and Fears*  
Markus Kubold, Berlin  
*Listening to the Patient*  
Kafa Zain, Cairo

14:00 **SESSION 6: Future Collaboration: Mindful**  
*Inte: The Role of the Neurosurgeon in Technology Innovation*  
Jordan Amadio, Atlanta  
*Jumping on the Shoulders of Giants: How to Develop Desirable Experiences with Domain Experts*  
Marion Fröhlich, Ronald Reagan, Potsdam  
*A Key to Sustainable Success: Innovative Technologies and Collaboration*  
Laura Ziegler, Tübingen  
*Efficient Operating Room (Staff)-Industry Cooperation Determines Neurosurgery 2.0*  
Marcus Czabarka, Berlin

15:00 **Wrap-Up & Final Discussion**

Online registration required at [imagine-surgery.org/registration/](http://imagine-surgery.org/registration/) Location: Charité University Hospital Berlin

Sponsored by **DFG** **CHARITÉ** UNIVERSITÄT MEDIZINISCHES KOLLEGIUM



*Rebekka Lauer*  
» Image Guidance «



*Anna Roethe*  
» Image Guidance «



*Thomas Picht*  
Schwerpunktleitung »Bild & Handlung«

## Report *Remote Mitte*



*Remote Mitte* is a site-specific urban game that began in 2013 as *Remote Berlin* in cooperation with HAU Hebbel am Ufer. The game traveled the world in 28 site-specific variations and is hosted nowadays in Berlin-Mitte on behalf of the *Maxim Gorki Theater*.

The audience arrives at the departure point at Invalids' Cemetery. We take our tickets and get our wireless headphones. From now on we enter the game and follow the instructions of an artificial voice. People who don't know each other come together and share a journey. »Look at each other!« we are instructed, »you are too small for a city, too big for a family, you can be considered as a horde.« These people are our peers; the group of people we identify with and coordinate our moves in relation to.

The artificial voice leads us throughout Mitte. It is tuned with our movement, anticipates our cityscape, opens doors for us, or directs those who need to hold the doors for the rest for the group. It knows when the green light is on and crosses us the streets. It instructs our engagement and tells us what to do when, which train to take, and how to engage the places we visit. It guides our attention, where to look, what to notice. We are requested to sense smells and sights that in everyday life we usually ignore. The voice asks us questions and directs our urban choreography. It provokes awareness to the connections we make between choice making and image of self: »Do you like follow rules, or taking risks? If you like rules walk on the pedestrian zone, if taking risks walk on the street.« I walked on the street, the irony emerges in me: »after all, I have just followed the rule that was scored for me.«



Everything gains a form of meaning. When I climb the stairs first, I am requested to be aware of my current hierarchy in the group. When we direct our gaze to the distance, we are instructed to ponder the future. When we watch the city from above and follow with our gaze the track of the paths we walked in, we are asked to reflect our past and our physical disappearance from it. The artificial voice becomes a representation of the inner voices in our heads. »Democracy«, I hear the philosophical wondering pops into my headphones, »I am still trying to figure out what it is, it is about being a group, but everybody try to see their interest represented after all.« This wonder is represented in our urban choreography, our manners of moving become symbolic forms.

The urban game is an aesthetic experience. It generates a new mode of attention to situation and contemplation upon it. It imitates life while integrating within, and at the same time it distinguishes us from the normal situation. We are not just observers. By up-setting the urban rules of behavior, we become the group, at which the other people of the street observe. By up-setting our everyday life patterns of attention and perception, the game makes us reflect the game, the society, and ourselves. We start to play with values and to reflect them within a range of other choice making possibilities. We start to pay attention to our doings as game with connections between forms and meanings. This recognition can carry a further awareness into other social engagements. Can I be a player that knows how to play a fair game in my everyday life?

*gamelab.berlin* experienced *Remote Mitte* together on the 26th of April.



Einav Katan-Schmid  
*gamelab.berlin*

## Report Kultur und Informatik: Mixed Reality



Jürgen Sieck, Christian Kassung und Carsten Busch (v.l.n.r.) eröffnen die Konferenz *Mixed Reality* im Berliner Bode-Museum. Foto: Forschungsgruppe INKA 2017.



Der Gobelinsaal des Bode-Museums war während der zweitägigen Konferenz gut besucht. Foto: Forschungsgruppe INKA 2017.

Je nach sich überlagernden Realitätskonzepten ist *Mixed Reality* im Grunde überall – das stellte Carsten Busch von der *Hochschule für Technik und Wirtschaft* (HTW) gleich zu Beginn der gleichnamigen Tagung klar, die er gemeinsam mit Christian Kassung und Jürgen Sieck vom 18. bis 19. Mai im Bode-Museum ausrichtete. Von besonderer Brisanz ist jedoch, dass diese Aussage seit einigen Jahren durch die Verschränkung von digitaler und analoger Wirklichkeit geprägt ist. Clusterprojekte wie »Analogspeicher II«, »Hybrid Knowledge Interactions«, »Mobile Objekte« und »Image Guidance« forschen bereits in diesem Kontext und wurden in Konferenzbeiträgen vorgestellt.

Doch wie wirkt sich diese Entwicklung auf Kulturforschung und Kreativwirtschaft aus? Welcher Technologien bedient man sich, um beispielsweise kulturelles Erbe zu erhalten, Museumsmenschen in die Entwicklung digitaler Anwendungen einzubeziehen, Kunstwerke mit Zusatzinformationen anzureichern oder um bedruckte Seiten zum Klingen zu bringen?

Die erste Session behandelte *Best-Practice*-Beispiele zur sinnvollen Nutzbarmachung von *Mixed* und *Augmented Reality* – etwa zur Digitalisierung der geheimen Zeichensprache der Penan (Tariq Zaman; ein Vortrag am Cluster ist in Vorbereitung) oder zur Entwicklung von 3D-Modellen historischer Kinderbücher mit beweglichen Elementen (Marius Hug) – und erstreckte sich geografisch von Malaysia über Namibia bis nach Berlin. Hingegen rückte im zweiten Teil die Technologie selbst in den Vordergrund. In ihrer Keynote machte sich Claudia Müller-Birn für *WebVR*

stark – ein offenes System, das den Zugang zu *Virtual Reality* über das Internet gewährt – und diskutierte die Frage, wie diese neue Technologie im *Social Semantic Web* verwendet werden kann, um kollaborative Forschungsprozesse zu unterstützen.

Anschließend vorgestellte *Mixed-Media*-Beispiele aus der Museums- und Ausstellungspraxis, darunter etwa der Einsatz des *ColourMirror* (Zsófia Ruttkay) – einer digitalen Installation, in der die Spiegelbilder der Ausstellungsbesuchenden mit farblich zu ihnen passenden Exponaten oszillieren – oder der *HoloLens* (Robert Meyer/Martin Steinicke) – eines *Mixed Reality Head-up-Displays*, dessen Potenzial zur Gestaltung von Ausstellungsräumen in einer simulierten 3D-Umgebung erprobt wird – lieferten ebenso wie die Kurzvorträge der folgenden PechaKucha-Session ein beeindruckendes Kaleidoskop an Einsatzmöglichkeiten digitaler Tools im kulturellen Kontext. Nicht fehlen durften das für die Clusterausstellung im Martin-Gropius-Bau konzipierte Spiel *game(+ultra)*, vorgestellt durch Thomas Lilge, sowie transparente *Mixed-Reality-Displays*, für die Moritz Queisner elementare Designprinzipien vorstellte.

Besonders spannend wurde es, wenn gleichsam als Gegenpol zu technischen Einsatzmöglichkeiten auch kulturwissenschaftliche Fragestellungen laut wurden, etwa zur kulturellen Bedingtheit dessen, was wir gemeinhin als Technologie bezeichnen (Christian Kassung); im Verhältnis zu den Präsentationen aus der Praxis kam die Diskussion dahinterstehender theoretischer Fragestellungen allerdings fast etwas zu kurz.

## #KLANGBERLINS IN DER GANZEN WELT



Seite 15 und 16 aus der Saisonbroschüre 2017/18 vom Konzerthaus Berlin, bereichert um Konzertmitschnitte und andere multimediale Ergänzungen. Die App *Konzerthaus-Plus* kann kostenlos in den jeweiligen Stores heruntergeladen werden und funktioniert sogar in Kombination mit den obigen Abbildungen. Illustration: Tina Berning | Konzerthaus Berlin 2017.

Ein Highlight des zweiten Kongresstages war die Präsentation der oben bereits angedeuteten klingenden Seiten: In Kooperation mit dem *Konzerthaus Berlin* entwickelte Jürgen Sieck gemeinsam mit anderen Forschern der HTW und der *Namibia University of Science and Technology* eine App für die klassische Printpublikation zur aktuellen Saison, die Lesende mit unverhofften Konzertmitschnitten und anderen multimedialen Ergänzungen überrascht (Julien Letellier/Florian Pfeiffer/Jens Reinhardt/Peter Scholl/Jürgen Sieck/Michael Thiele-Maas). Die interaktive App *Art++* verfolgt ein ähnliches Ziel, indem sie Kunstwerke in Museen um eine Fülle an Zusatzinformationen bereichert – vorausgesetzt, man nimmt in Kauf, die Originale durch ein transparentes Tabletdisplay zu betrachten (Bernd Girod). Die von Studierenden technischer und künstlerischer Studiengänge der *Stanford University* und des *Cantor Arts Center* entwickelte Technologie wird kontinuierlich verbessert und soll in wenigen Monaten als *Open Source* veröffentlicht werden. Um die globale Verfügbarkeit von Wissen ging es auch in Jochen Hennigs Vorstellung des Berliner *Lautarchivs*. Er reflektierte die digitale Erschließung der sensiblen, überwiegend in Kriegsgefangenenlagern entstandenen Tondokumente und stellte am Beispiel des Dokumentarfilms *The Halfmoon Files* dar, welchen Einfluss sowohl der transkulturelle Austausch als auch persönliche und institutionelle Netzwerke auf den fundamentalen Transformationsprozess heraus haben, den die Aufnahmen seit den 1990er-Jahren durchlaufen haben und der die Sammlung zu einem hybriden Objekt par excellence macht. Wie die Arbeit mit Wissen auf sehr grundsätzliche Weise durch Natural Language Processing und Semantic

Web-Technologien unterstützt werden kann, wurde von Jing He und Novina Göhlsdorf im Rahmen eines Digital Curation Tools untersucht.

Die präsentierten Projekte gaben jedoch nicht nur einen offenen Einblick in Arbeitsmethoden, Entstehungskontexte und Entwicklungskonzepte, sondern ließen erfreulicherweise auch erkennen, welche Mängel die neuen Technologien noch haben und welche Probleme sie hervorrufen können. Ja, *Mixed Reality* ist überall – und als Hybridstruktur von Analogem und Digitalem führt sie zu neuen, internationalen wie interkulturellen Synergien. Diesen Prozess im Praktischen wie im Reflexiven aktiv zu begleiten, ist, so Christian Kassung, eine Aufgabe, der sich die Tagung *Kultur und Informatik* auch in den kommenden Jahren widmen wird.

Die begleitende Publikation *Kultur und Informatik: Mixed Reality* ist im Verlag Werner Hülsbusch erschienen und steht in Kürze auch in der Clusterbibliothek.



Kerstin Germer  
Editorische Koordination



Maja Stark  
Editorische Koordination

## Report Coding Week in Windhoek



Ein Teil der namibischen, finnischen und deutschen Studierenden bei der Arbeit.

Fotos: Studierende der HTW und der NUST einzufügen



Öffentliche Presentation der Projekte der Coding Week

Vom 26. Mai bis zum 01. Juni 2017 fand an der *Namibia University of Science and Technology* (NUST) in Windhoek, der namibischen Hauptstadt, eine *Coding Week* zu *Augmented Reality* statt. Fünf Masterstudierende der Informatik an der HTW nahmen an dem Workshop teil; in meiner Funktion als Principal Investigator konnte auch ich dabei sein.

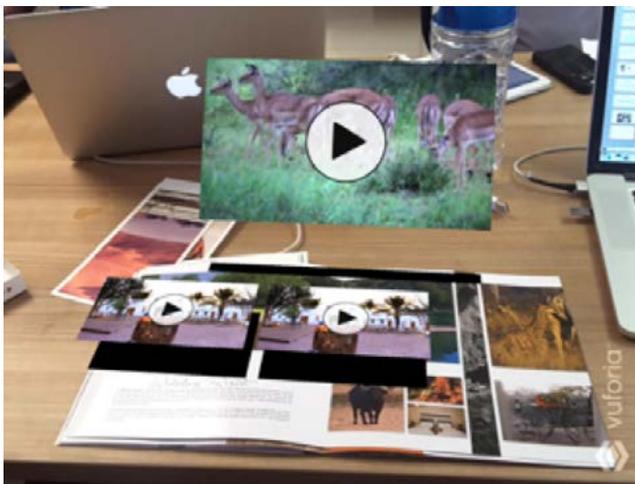
Am ersten Tag trafen sich die Gruppen (16 namibische, 5 deutsche und 3 finnische Studierende) zum ersten Mal persönlich – vorher hatten sie nur elektronisch miteinander kommuniziert und die verschiedenen Teilprojekte bespro-

chen. Insgesamt wurden während der *Coding Week* sechs verschiedene AR-Projekte bearbeitet und fertiggestellt; vier davon möchte ich hier vorstellen.

Im ersten Projekt beschäftigten sich die Teilnehmenden mit der digitalen Augmentierung von Werbeflyern, Broschüren und Mitgliedsausweisen. Entwickelt wurde dieses Projekt anhand von Flyern des *Namibia Wildlife Resorts* (NWR), einer staatlichen Organisation, die touristische Einrichtungen in den Nationalparks betreibt.

Die Studierenden produzierten digitale Inhalte wie Videos, 3D-Objekte und Spiele und entwickelten zusätzlich eine App, um die analogen Informationsmaterialien des NWR mit digitalem *Augmented Reality Content* zu erweitern. Diese digitalen Inhalte können auf den Smartphones oder Tablets der Nutzer\_innen angezeigt werden.

Das zweite Projekt befasste sich mit der Augmentierung des Kinderbuchs *Kishikishi* der namibischen Autorin und Illustratorin Helvi Wheeler. Darin geht es um ein Monster, das die Bewohner\_innen eines ganzen Dorfes verschlingt, am Ende jedoch von einem Kind besiegt wird, das alle Gefressenen aus dem Bauch der Bestie befreit.



Augmentiertes Buch *Kishikishi*

Diese Gruppe entwickelte ebenfalls eine mobile AR-Anwendung, die Animationen des Monsters Kishikishi zeigt, sobald man die Kamera eines Smartphones oder Tablets auf verschiedene Seiten des Buches richtet. Zusätzlich wird die Geschichte von einem Sprecher vorgelesen und ein Lied vorgesungen, während die Animation läuft. Am Ende der Geschichte darf man zur Belohnung noch ein Kishikishi-Puzzle zusammenbauen.

Das dritte Projekt befasste sich mit der Augmentierung traditioneller Handwerkskunst. Die Gruppe nutzte dazu Armreifen der überwiegend auf traditionell nomadische Weise lebenden Volksgruppe der Himba. Diese Armreifen sind mit filigranen Mustern verziert, haben unterschiedliche Bedeutungen und können verschiedene Geschichten symbolisieren. Die Muster, aber auch die Objekte selbst werden von einer App erkannt und mit Informationen in Form von Text sowie Audio- und Videosequenzen, Animationen oder 3D-Modellen ergänzt.

Die vierte Gruppe entwickelte ein holographisches Display aus möglichst einfach zu beschaffenden und alltäglichen Materialien. Das Team baute eine hohle Pyramide aus klarem Hartplastik, die auf einem Notebookmonitor platziert wird. Die Seiten der Pyramide reflektieren die auf dem Mo-



AR-Anwendung mit Informationen zu Armreifen der Himba



Holografisches Display

nitor angezeigten Videos. Für die Betrachter\_innen sieht es aus, als schwebte ein dreidimensionales Objekt innerhalb der hohlen Pyramide. Für diesen Effekt wurden digitale 3D-Modelle innerhalb von Videosequenzen so platziert, dass je eine der vier Seiten der Pyramide eine der Seiten des 3D-Modells spiegelt. Für die Anwendung wurde zusätzlich eine App entwickelt, mit der sich die Videos auswählen und steuern lassen.

Die Projekte wurden im Laufe der Woche von einer Gruppe namibischer Grundschüler\_innen getestet. Bei den Kindern kamen sie sehr gut an – besonders die Kishikishi-Anwendung hatte es den kleinen Tester\_innen angetan.

Am letzten Projekttag wurden die Ergebnisse der *Coding Week* vor geladenen Gästen der Windhoek Universität und deren Partnerunternehmen präsentiert. Erschienen war auch Helvi Wheeler, die Autorin des verwendeten Kinderbuches *Kishikishi*, die von dem Projekt ebenfalls sehr begeistert war. Die Resonanz auf die Projekte der *Coding Week* war durchweg positiv. Gerade angesichts der knappen Projektzeit waren die Ergebnisse beachtlich.

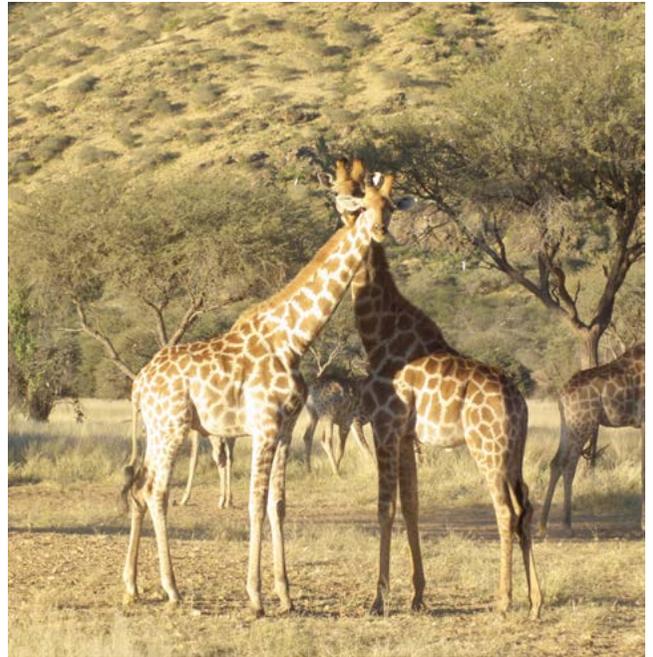
Am Sonntag, dem einzigen freien Projekttag, unternahmen die Studierenden einen Ausflug zur *Okapuka Ranch* nördlich der Hauptstadt. Dort durften sie an einem beeindruckenden *Game Drive* teilzunehmen, bei dem sie unter anderem Löwen, Antilopen, Zebras, Giraffen und Rhinozerose in ihrem natürlichen Umfeld beobachten konnten.

Die *Coding Week* in Windhoek war nicht nur im Hinblick auf das Erlernen neuer IT-Kompetenzen und die Entwicklung von *Augmented Reality*-Anwendungen ein voller Erfolg.

Sie brachte darüber hinaus den Studentinnen und Studenten anderer Kulturen näher und zeigte, dass eine interdisziplinäre Zusammenarbeit über die Grenzen hinweg hervorragend funktionieren kann.



*Jürgen Sieck*  
Principal Investigator



*Gamedrive auf der Okapuka Ranch*

## Workshop-Report *schreiben, sprechen, walken: publizieren!*

### Drei Visionen für neue Formate aus dem Interdisziplinären Labor

Anlässlich des gerade erst feierlich begangenen 5-jährigen Cluster-Jubiläums ist interdisziplinäres Publizieren so gefragt wie nie: Bevor im Oktober die CZ#200 und die englische Übersetzung des Katalogs zur Ausstellung *+ultra* erschienen, stand das gemeinsame Veröffentlichen von Forschungsergebnissen im Zentrum eines zweitägigen Workshops, in dem das Thema ganz praktisch aufgegriffen wurde. Zusammen mit Friedrich von Bose, Tiago da Costa e Silva, Lorenzo Guiducci, Claudia Lamas Cornejo, Tim Kawalun, Julia Meer, Elisabeth Obermeier und Franziska Wegener haben Kerstin Germer und Maja Stark von der editorischen Koordination drei Prototypen für neue Formen der Wissenschaftskommunikation entwickelt und in mehreren Interviewphasen getestet. Zugrunde lag die Frage, wie ein Veröffentlichungsformat aussehen könnte, auf das sich Clustervertreter\_innen aller Disziplinen einigen könnten, in einer Welt, in der es keine festgefahrenen Publikationsgewohnheiten gibt.

Was zunächst nach der Redewendung von der eierlegenden Wollmilchsau klingt, konnte schon am ersten Arbeitstag von ersten Visionen und Zukunftsszenarien abgelöst werden. Zur Konkretisierung wurden vorab zwei

Fragestellungen ausgearbeitet, die sich den Schwierigkeiten und Wünschen der Forschenden in Verbindung mit Publikationen von verschiedenen Seiten näherten:

#### 1. Wie könnten disziplinäre Veröffentlichungen in ein interdisziplinäres Format umgewandelt werden?

Aufgrund des hohen Arbeitsaufkommens in der Wissenschaft und dem Druck, sich innerhalb der eigenen Disziplin mittels Publikationen zu etablieren, bleibt für die Veröffentlichung von Ergebnissen interdisziplinärer Kollaborationen oft schlicht wenig Zeit. Während disziplinär ausgerichtete Zeitschriften und Verlage bereits etabliert sind und eine Infrastruktur bieten, die den Forschenden in administrativer und organisatorischer Hinsicht vieles abnimmt, sind interdisziplinäre Formate für alle Seiten Neuland und setzen ein besonderes Engagement voraus. Wünschenswert wäre deshalb ein Format, das die bereits existierenden disziplinären Veröffentlichungen nutzt und durch den interdisziplinären Kontext neu aufbereitet.

#### 2. Wie müsste ein interdisziplinäres Format gestaltet sein, an dem sich auch Forschende gerne beteiligen, die bisher nur in etablierten Organen publizieren?

Gerade jüngere Forschende streben für ihre Wissenschaftskarriere Veröffentlichungen in etablierten Veröffentlichungsorganen an – je nach Disziplin kann dies ein digitales Fachjournal sein, das einem *Peer-Review*-Verfahren unterliegt und einen hohen Impact-Faktor aufweist; es kann sich um einen Sammelband handeln, der bei einem renommierten Verlag erscheint; oder aber die Publikation sprengt diese Grenzen und präsentiert sich als dreidimensionales Objekt. Bisher spiegelte sich diese Vielfalt am Cluster in einer entsprechenden Diversität der individuell gewählten Publikationsformate. Auf der anderen Seite wird immer wieder der Wunsch nach einem alle Disziplinen zur Kooperation anregenden Format laut – der Ausstellungskatalog *+ultra* war dahingehend bisher einmalig und sucht seinesgleichen, ohne dass er als direkte Blaupause dienen sollte.

Ebendiese Wünsche und Visionen wurden im Workshop aufgegriffen und mit Fokus auf die divergierenden Bedürfnisse der Forscherinnen und Forscher am Cluster zur Grundlage weiterer Gedankenexperimente erhoben. Ausgehend von diesen Fragestellungen kristallisierten sich am zweiten Tag in einem Prozess der gemeinsamen Zuspitzung auf eine Grundidee, der Konzeptualisierung, Evaluation und Optimierung drei komplett unterschiedliche Prototypen heraus.

Die Prototypen sollten von Beginn an als *Provisorien* verstanden werden, wobei der Begriff in diesem Fall unter zwei speziellen Gesichtspunkten zu verstehen ist: Erstens unter einem erkenntnistheoretischen, denn das Provisorium verdichtet in diesem Sinne Wissensmöglichkeiten, die in künftigen Handlungsweisen und Projektausführungen angewendet werden können; genau dies dient den nächsten konkreteren Entwürfen als erkenntnistheoretische Basis. Und zweitens: Das Ermöglichten weiterer Schritte eines spezifischen Entwurfsprozesses – und zwar deshalb, weil diese Schritte in irgendeiner Form verkörpert werden müssen.



Entwürfe und Gespräche mit ›Testpersonen‹ zur Entwicklung des interdisziplinären Audioguides.  
Fotos: Tiago da Costa e Silva und Merle Dammhayn | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

Bei einem *LunchTalk* unter dem Motto »schreiben, sprechen, walken: publizieren!« sollen die drei Formate noch ausführlich vorgestellt werden. An dieser Stelle gibt es schon mal einen kleinen Vorgeschmack:

#### Prototyp 1

##### **Interdisziplinärer LunchDialog (alternativ: Video-Kontroverse)**

Ausgangspunkt für dieses Format ist die Beobachtung, dass Interdisziplinarität am Cluster vor allem im konkreten Miteinander gelebt wird. Der Austausch zwischen Forschenden verschiedener Disziplinen innerhalb der Projektarbeit, aber auch vor oder nach dem *LunchTalk*, auf den Retreats, im *Zentrallabor*, in der Clusterküche oder auf den Gängen gehört zum Clusteralltag, kann sich jedoch nur sehr bedingt in den Projektpublikationen widerspiegeln. Zudem findet die interdisziplinäre Zusammenarbeit oft jenseits der reinen Ergebnissicherung statt, sodass ein Medium gesucht wurde, in dem es gelingt, die persönliche Ebene von Forschung sichtbar zu machen und zugleich eine Bereicherung für die Clustergemeinschaft wäre, ohne

die wertvolle Zeit der Wissenschaftler\_innen zu sehr in Anspruch zu nehmen.

Der Prototyp möchte deshalb zwei bereits existierende Formate, den wöchentlich stattfindenden *LunchTalk* und die etwas in Vergessenheit geratene *Interdisziplinäre Kontroverse*, miteinander verbinden und sie zu einem wissenschaftlichen Kommunikationsmedium weiterentwickeln. Statt am Dienstagmittag dem Vortrag von nur eine\_r Wissenschaftler\_in bzw. der Vorstellung eines einzigen Projekts zu lauschen, sollen zwei Clustermitglieder unterschiedlicher Disziplinen zu einem selbst gewählten Text oder Objekt in einen Dialog treten. Um die Begegnung zu dokumentieren und gleichzeitig einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen, wird das Zusammentreffen gefilmt und im Anschluss als Videoartikel aufbereitet. Die Nutzung von Videos als Veröffentlichungsorgan für die Wissenschaft ist relativ neu, wird aber im Bereich der Performance Studies bereits erfolgreich erprobt (vgl. das [Journal of Embodied Research](#)) und mit etablierten Qualitätssicherungsverfahren wie der Peer-Review kom-

binert. Dabei kann ein Format der Ergebnissicherung entstehen, das dem Prozesshaften einer lebendigen, interdisziplinären Forschungsarbeit Rechnung trägt. Für die Umsetzung wären einerseits Konstellationen zwischen Mitgliedern denkbar, die bereits auf einer langjährigen Kollaboration aufbauen können. Aber auch das Aufeinandertreffen und die Kommunikation von bisher völlig unabhängig voneinander forschenden Wissenschaftler\_innen könnte – eventuell unter Einbeziehung einer Moderation – in Betracht gezogen werden und gewinnbringend sein.

#### Prototyp 2

##### **Interdisciplinary Laboratory Journal (ILJ)**

Das Besondere an diesem Prototyp ist seine Hybridität: Was auf den ersten Blick wie ein klassisches Print-Journal wirkt, entfaltet – im wahrsten Sinne des Wortes – beim Öffnen und Durchblättern den Charakter eines dreidimensionalen Objekts. Unter Rückgriff auf verschiedene Medien und Techniken erweist sich das ILJ damit als vielversprechendes Format, um eine große Bandbreite an Bei-



Formatentwicklung im Rahmen des Workshops: Impressionen des Workflows, des ILJ und von Entwurfsprototypen.

Fotos: Claudia Lamas Cornejo und Merle Dammhayn | Bild Wissen Gestaltung 2017

tragsformen interdisziplinären Publizierens zu versammeln. Darunter fallen etwa klassische Artikel ebenso wie digital realisierbare multimediale Ergänzungen in Ton, Bild und Video (Stichwort *Augmented Reality*, vgl. den Bericht in CZ#189 zur Konferenz »Mixed Reality«) sowie historisch bewährte aufklappbare Papier- oder Folienmodelle gestalterischer Arbeiten greifbar machen. Dabei lässt sich das haptische Erfassen verschiedenster Materialien gerade durch analoge Formate umsetzen; das war auch einer der Gründe dafür, sie auszuwählen. Dass auch gestalterisch Bezüge zwischen unterschiedlichen Beiträgen hergestellt werden können, verdeutlicht der Prototyp mit seinen fensterartigen Perforationen, durch die er Ausschnitte der darunterliegenden Seiten offenlegt und zugleich zur Dreidimensionalität der Darstellung beiträgt.

Der Prototyp verfolgt somit weniger den Weg, in Konkurrenz zu bereits existierenden Journals Konkurrenz zu treten; vielmehr soll mit einem viertel- bis halbjährlich erscheinenden *ResearchObject*, das jeweils einen Themenschwerpunkt setzen könnte, ein zeitgemäßes Format etabliert werden, das der Vielfalt interdiszip-

linärer Forschung am Cluster (und darüber hinaus) auf ebenso experimentelle wie anspruchsvolle Weise gerecht zu werden und sie dabei auch widerzuspiegeln vermag. Als Schlussfolgerung aus Interviews mit Clustermitgliedern aus den Naturwissenschaften wird zur Qualitätssicherung auf ein *Peer-Review*-Verfahren gesetzt, das auch externe Reviewer\_innen heranzieht. Dabei zielen wir jedoch langfristig auf eine prozessuale Veränderung der etablierten *Peer-Review*-Mechanismen, die aus unserer Sicht zu sehr in den disziplinären Grenzen gefangen sind, hin zu einem flexibleren Format der Qualitätssicherung, das auf inter- und transdisziplinären Überprüfungsverfahren basieren sollte.

#### Prototyp 3

##### **Interdisziplinärer Audiowalk**

Wie können die Forschungsergebnisse der über 40 Disziplinen des Clusters in ein zugleich emotionales, individuelles und interdisziplinäres Erlebnis verwandelt werden? Diese Frage bildet den Ausgangspunkt für die Idee zur Entwicklung eines interdisziplinären Audiowalks.

Mit Hilfe einer eigens für dieses Format entwickelten App für mobile

Endgeräte sollen die Nutzer\_innen so die Möglichkeit erhalten, Institutionen und Standorte aus unterschiedlichen disziplinären wie interdisziplinären Perspektiven wahrzunehmen und miteinander zu verknüpfen. Das spannende und in der Wissenschaft noch neue Publikationsformat würde die Möglichkeit bieten, den Standort Berlin aktiv zu nutzen. Der historische Stadtkern Berlins – als Weltkulturerbe mannigfaltig aufgeladen – dient dabei als perfekter Start- und Zielpunkt mit Referenz zum Humboldt'schen Erbe. Gleichzeitig werden die dort befindlichen Institutionen in ein energetisches Networking eingebunden.

Zum Beispiel in Form spielerischer auditiv und/oder visuell vermittelter *Multiple-Choice-Quiz*- bzw. *Serious-Games*-Formate lernen die Teilnehmenden auf Basis von Fragen und Antwortoptionen aktiv und disziplinenübergreifend die Zusammenhänge und Unterschiede der begangenen Standorte kennen. Durch die Vielzahl der jeweils einer oder mehreren Disziplin(en) zugeordneten Antwortoptionen besteht zudem die Möglichkeit, das Gesehene und Gehörte bei jeder Begehung andersartig zu erleben.

Denkbar ist dabei selbstverständlich auch die Einbettung weiterer Medien wie *Virtual Reality*, *Augmented Reality* und QR-Codes.

Durch die anonymisierte Auswertung der auf Basis der gewählten Antworten individuell unterschiedlichen Verlaufsrouen können anschließend – etwa in Form von *Heatmaps* – wichtige Erkenntnisse zur Interaktion zwischen den Zielen und Disziplinen sichtbar und erfahrbar gemacht werden.



Notizwand im Workshop und der vorerst finale Prototyp.

Fotos: Claudia Lamas Cornejo | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

**Ein Beitrag von:**

**Tiago da Costa e Silva**

**Kerstin Germer**

**Lorenzo Guiducci**

**Claudia Lamas Cornejo**

**Tim Kawalun**

**Julia Meer**

**Elisabeth Obermeier**

**Franziska Wegener**

**Maja Stark**

## Report Der *Mimik-Explorer*

**Der *Mimik-Explorer*: Eine Präsentation des ersten Prototyps in der Langen Nacht der Wissenschaften 2017 im Zuse-Institut Berlin (ZIB).**

Am Cluster wird derzeit in interdisziplinärer Zusammenarbeit der Fachrichtungen Interaction Design/ Gestaltung (Julia Blumenthal) und Elektrotechnik/Informatik (Gabriel Le Roux, Martin Grewe, Stefan Zachow) der sogenannte *Mimik-Explorer* als interaktive Benutzerschnittstelle zum dreidimensionalen Mimik-Archiv konzipiert und prototypisch entwickelt. Der *Mimik-Explorer* dient der Erforschung innovativer Konzepte für die intuitive Exploration des Mimik-Archivs, das im Rahmen des Schwerpunktprojekts »Epistemische Rückseite instrumenteller Bilder« erstellt wird. Anhand der im Mimik-Archiv gespeicherten großen Anzahl digitalisierter Gesichter lassen sich Expressionsmerkmale statistisch analysieren, vom individuellen Gesicht separieren und auf andere digitale Gesichter übertragen. Der *Mimik-Explorer* ermöglicht eine interaktive Echtzeitmanipulation verschiedenster Ausdrucksmerkmale anhand beliebiger Gesichter.

Die Funktionalität des *Mimik-Explorers* lässt sich für unterschiedliche Forschungsfragen nutzen, zum Bei-

spiel in psychologischen Wahrnehmungsstudien durch Synthetisierung und Echtzeitmodifikation von Gesichtsausdrücken im Verlauf von Videokommunikation oder in der therapeutischen Medizin zur Untersuchung und Behandlung von Autismusstörungen oder Gesichtsbblindheit (Prosopagnosie). Der *Mimik-Explorer* ist in Kombination mit dem 3D-Mimik-Archiv ein effektives Instrument für die Mensch-Computer-Interaktion und empfiehlt sich für den Einsatz in der interdisziplinären Forschung, in den Neuro- und Kognitionswissenschaften sowie in der Medizin.

Wie sich im Testlauf während der Langen Nacht der Wissenschaften zeigte, konnten sowohl die jüngsten Nutzer\_innen als auch der Regierende Bürgermeister von Berlin, Michael Müller, den *Mimik-Explorer* auf spielerische Weise bedienen – die intuitive Gestaltung der Schnittstelle machte es ihnen leicht.

Der *Mimik-Explorer* ist noch vom 19. August 2017 bis zum 25. Februar 2018 in der Sonderausstellung *Das Gesicht – Eine Spurensuche* des Deutschen Hygiene-Museums in Dresden zu sehen sein.



Auch junge Besucher\_innen lassen sich durch die intuitive Benutzung des *Mimik-Explorers* dazu verleiten, ihn einfach einmal auszuprobieren. Mit Spannung werden die entstehenden Gesichter beobachtet und gedeutet.



Der Regierende Bürgermeister Michael Müller testet auf seiner Tour durch das Zuse-Institut Berlin die Installation und sorgt für lachende Gesichter.



Martin Grewe  
»Epistemische Rückseite instrumenteller Bilder«



Stefan Zachow  
Associated Member

## Conferences Report Performance Philosophy



Impressions from the conference »How does performance philosophy act? Ethos, ethics, ethnography« in Prague | Quelle: <https://www.flickr.com/photos/148879962@N02/page1>

Most of the current discussions in performance philosophy and dance philosophy are dealing with the question: how to further act and construct methodologies in transdisciplinary, interdisciplinary and diverse world of knowledge? During the last spring I was traveling to a few conferences dealing with the philosophy of performance and dance. In those conferences I shared my current research on perceptual processes within dancing, extending my research question to the applicability of dance knowledge in communication and in constructing new scholastic and interdisciplinary methods. Additionally, in most conferences I collaborated with other researchers and theorists, who deal with dancing both practically and theoretically.

One of my main ongoing collaboration is with the choreographer and project initiator, Monica Gillette. Monica was the co-artistic director of two research projects by Theater Freiburg and Freiburg University – BrainDance (2014) and Störung/Hafra<ah (2015-16) – in Germany and Israel. The projects brought together dancers, scientists and people with Parkinson<s. Currently, Monica and I are developing a platform for embodied research titled »Dance for Empathy.« »In our research we emphasize dance as a contemplative practice, within which new bodies of knowledge can be discovered, developed, and embodied. Our inquiry integrates philosophies of embodiment (broadly defined) and dance practice and it explores how dance can be used for more than choreography and refining dance techniques. In »Dance for Empathy« we investigate dance knowledge and how it can be utilized in embodying a firsthand understanding of diversities and physical disabilities. Our colla-

boration is interdisciplinary, and in it entails practice with theory. We need the practice because the aesthetic labor and state of dancing make physical knowledge evident. It is not a mysterious phenomenon to reflect upon, but rather a contemplative practice of shaping and learning. We both agree that dancing, as we practice, argue, sense, and further explore, is a method of thinking. We interact our modalities of research, and ask ourselves practical, as well as theoretical, questions, in order to discover new comprehensive possibilities. Integrations between theory and practice establish the knowledge we explore and enact. In this interdisciplinary labor neither the dance knowledge is secondary to philosophical knowledge, nor philosophy tails behind the dance. Knowledge is evoked from the integration of both domains. Our motivation follows the recognitions that the intersection of practical and theoretical questions can benefit discoveries within both practice and theory. This summer we presented our work in a workshop at University of Roehampton, as a part of Dance Fields conference. We also taught our mutual work as mentors in a residency program for choreographers, Gummitwist, at Theatre Felina-Areal, Mannheim, and for the graduate seminar of dance studies at Freie Universität, Berlin.

Another ongoing collaboration is my exchange with Prof. Aili Bresnahan from Dayton University Ohio. Aili wrote the entry on Dance Philosophy in Stanford Encyclopedia for Philosophy and leads a Google group for exchange between dance philosophers. In this group there are currently more than 150 researchers, among them established researchers as Maxine Sheets-Johnston, Graham McFee,

Noël Carroll, and Julie van Camp, to name a few, and early stage scholars. Aili and I started an exchange following our writing on dance from pragmatist and enactive perspectives. This spring we met in the conference »Dialogues in Dance, Performance, and Philosophy in the Contemporary Neoliberal Moment.« Among the presenters of this small conference were mostly established dance philosophers like Anna Pakes, Graham McFee, and Ramsay Burt. The conference was very small and friendly. Coventry is a little town and we all shared the same hotel. These conditions enabled an in-depth exchange between the scholars, what generated a warm feeling of sharing a field. In this conference I presented a paper on dancing philosophy. I presented a variation of this text in lunch talk as well. In the paper I suggests that dancing can be exemplary for the activity of leading a thought. As I research in my work, dancing holds three characteristics, which are significant for human understanding: it is physical, cultural and reflective at the same time. To dance is human experience, a cultural phenomenon, and an aesthetic labor. For that reason, in dancing, the body is not merely culturally embedded, and perception is not merely embodied. Rather, perception and culture are worked through and manifested, and therefore they are reflected upon. In this paper I explore the dancing body as archive of embodied techniques and the act of dancing as a practice of perceptual awareness.

Aili Bresnahan and I collaborated with the dance ethnographer Dr. Sara Houston, a principal lecturer from the University of Roehampton, in a three hours no-paper panel presentation, as part of the biannual conference of the international network Performance Philosophy in Prague. Our panel »Contact Philosophy« was motivated by our

interweaving perspectives. The three of us are dance theorists with practical experience and we explore dance and dancing as exemplars for examining and learning communication. Relating acts of dancing, performing, and dance as social engagement, our panel reflected features that make dance not just a good metaphor for a well-balanced and harmonic way of arguing (see Lakoff and Johnson, 1980), but as an actual cultural practice of an attuned process of thinking and listening, that embodies the ethics of understanding. The three perspectives were scored in timings for interweaving contact points within one mutual no-paper presentation. Our presentation was one hour long, and we had the generous amount of two additional hours for exchange with the audience. This time enabled a sincere and intense discussion with the other scholars in the room.

The international network of Performance Philosophy celebrated this September its fifth birthday. In the past five years Performance Philosophy has been nurturing and developing a collaborative discourse that integrates international students, emerging and established scholars, and practitioners. This interdisciplinary enterprise seems to be motivated by a deep comprehension that knowledge is something that we do, participate, and enact (rather than an objective attribute that is conserved and sacredly held by a specific well-informed circle). A scholarly ethics I deeply identify myself with. Nowadays the network unites between 2,500 individuals. Among the network's initiatives are research groups, conferences, the open access peer reviewed Journal of Performance Philosophy, and the Performance Philosophy book series with Palgrave Macmillan, in which my book »Embodied Philosophy in Dance« was



Impressions from the conference »How does performance philosophy act? Ethos, ethics, ethnography« in Prague | Quelle: <https://www.flickr.com/photos/148879962@N02/page1>

published. Following my work with Performance Philosophy, in the network's publications and conferences, I was selected this summer as one of its 20 core conveners, who are responsible for the network's ongoing initiatives. As one of the immediate results, Performance Philosophy is a partner in gamelab.berlin's project, »Playing with Virtual Realities«.

This summer I further worked on my publication on Dancing Metaphors, in which I research the metaphorical manner of embodied reasoning within dance movements. A recent variation of this text was presented in the latest annual conference of the European Society for Aesthetics. In this text I suggest the term »Dancing metaphors« in order to relate physical movements that their processes of designing are enacted in terms of other physical experiences. A variation of this paper will be published in the upcoming conference proceeding. Currently, I work on developing this text into a manuscript. All these activities were enabled due to the Cluster's support and its International funding aids.



*Einav Katan-Schmid*  
*gamelab.berlin*

## Report: »Design Modelling Symposium«



»On Modelling Growth« – the Workshop of a group of »Open Design« Master students in Versailles, Paris.  
All Photos: Heidi Jalkh, Benjamin Royal, Agustina Palermo | *Bild Wissen Gestaltung* 2017.

Agustina Palermo, Heidi Jalkh and Benjamin Royal from the »Open Design« Master have held a workshop at the recent »Design Modelling Symposium« (DMS) in Versailles, Paris 2017 – »Humanizing Digital Reality«. The workshop »On Modelling Growth« took part over the weekend of the 16th September 2017, developed from empirical research founded in the project »Confluences of Growth« which took place

in the »Laboratory Project« from the Master Program. Located at École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles, the workshops were located under the high arches of the library hall, once part of the Versailles Castle, and later moved into the main lecture hall of the university for the conference talks and research presentations. The DMS is a biannual event which will next be held in Berlin.

The »Design Modelling Symposium« is an interdisciplinary platform that explores recent developments in Architecture, Engineering and Art through a discussion of its possibilities and a critical reflection on its place in design, covering material and social contexts.

This year's theme »Humanizing Digital Reality« was approached from different academic and commercial fields. There were four sections: structural innovation, material practice, thermodynamic practice, data practice and data

shaping cities. The main focus centred on digital fabrication and digital tools and how they have become intrinsic in different stages of the design process, sometimes being the drive of the projects and in others used as a tool to create impact through novel structural forms and in processes such as participatory design.

The proceedings of the conference are open for download until October 2017 [here >>](#)

### Workshop 3, »On Modelling Growth«

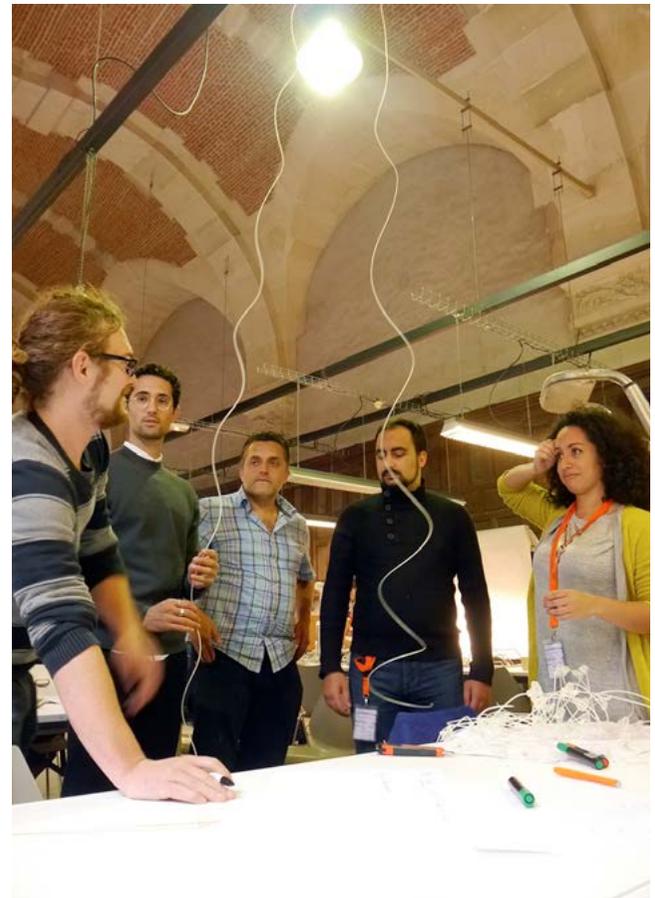
This workshop is one of the many iterations of an ongoing experiment in which we construct and redesign models through numerous iterations, intuitively learning the behavior of form and how geometry can be manipulated on a global and local scale. The goal was to generate patterns, documenting intimate codes and understanding structure

through growth processes. The workshop exhibited our process and current iteration opening it up to the participants. The workshop was designed to provide the occasion to investigate the behaviour of growth through sketching, debate and the exploration of physical elements. We started with two very basic entities, an infinite line and



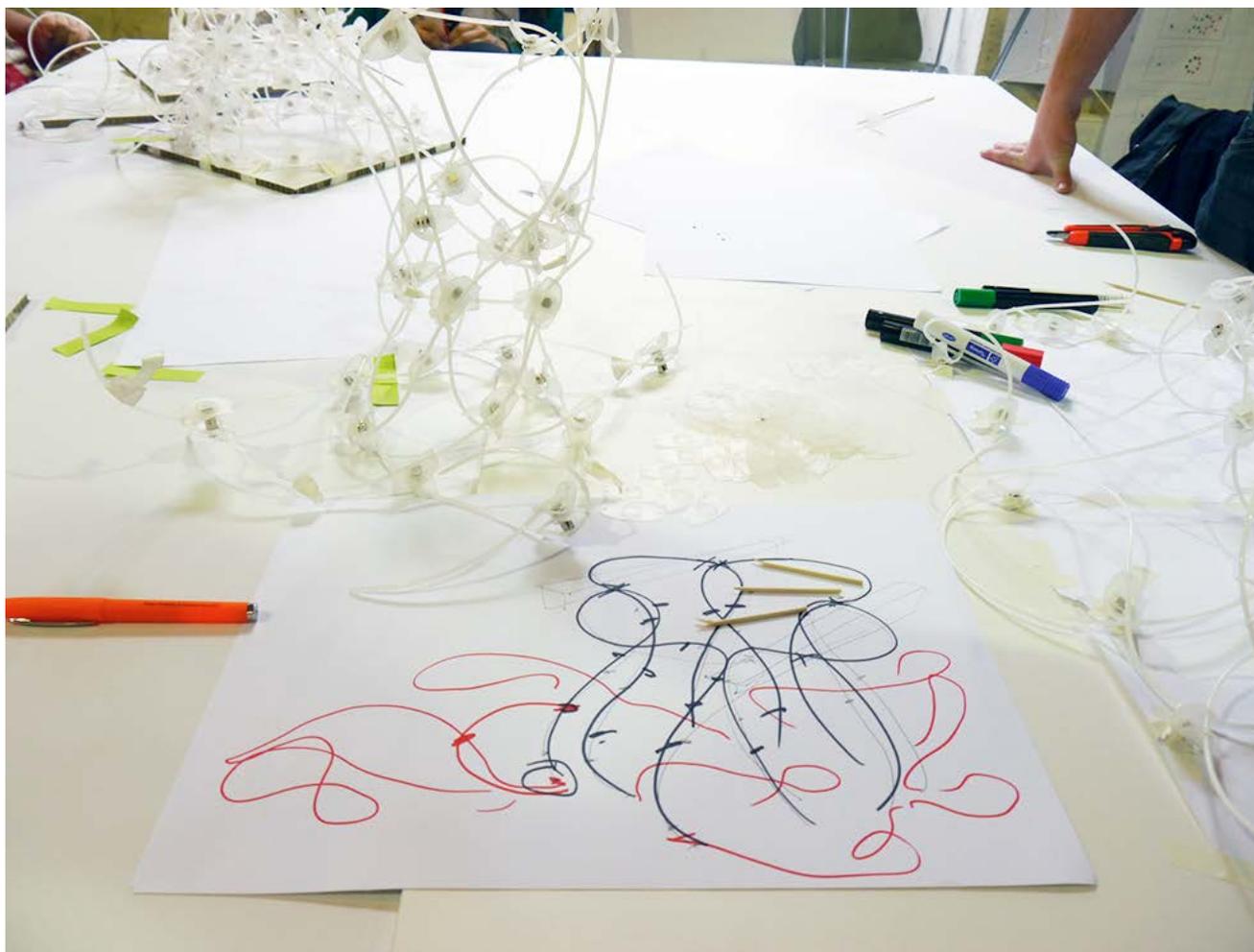
a discrete connection and proposed the exploration of the previous process to build together with the participants a new iteration. With the purpose of understanding the behaviour of growth, the variables proposed were bonds, voids, density and time, but were used as guides rather than defined concepts.

The participants of the workshop came from the fields of Architecture and Engineering, including teachers, professors, professionals and PhD candidates from France and the United Kingdom. In open discussions where critique, addition and analogy were encouraged, participants guided the project, shifting its focus to explore notions of chaos, where critical points of transformation could be considered important for the understanding the behaviour of growth. The process was both craft and design driven, moving from individual to a cooperative model over the space of two days. Geometry was manipulated, creating a constant feedback. The process on how to construct was left open to the participants, although notes were taken on the unique methods used to explain their design intent or »code« implemented in the construction of the models.



The workshop placed importance in cooperative discussion surrounding the connection between process and physical form. The unwieldy material properties inherently enabled this discussion, the nylon wire was non-uniform and difficult to control or define through design intent or planned sketches. By cooperatively navigating through material constraints and structural complexity, the models were discussed in terms of growth: what notions of growth were represented in the model? And, what notions were left out but were considered important? The workshop aimed to help frame the larger conference by projecting an open and broader understanding of how the implementation of data, modular and dynamic processes have potential relations to the notion of growth. The workshop also produced an open, hands-on exhibition, encouraging further exploration for visitors of the symposium and feedback channel for continued development of the project.

After the two-day workshop, we ended up in an installation that exhibited sketches, 30cm square models and a big collective ceiling high model which could be continuously added too. The project continues as an Open Source pro



ject and has been featured on **Instructables**. Future iterations will continue to develop the modelling process looking for construction methods which encourage surprise through self-assembly.

Throughout the conference the workshops were exposed in the library's hall as part of the networking events. The result of six more workshops and two master classes lined the hall, showcasing a wide range of modelling approaches. The workshops generally explored digital aspects of modelling, resulting in both digital and physical representations, where digital visualizations, VR, 3D printing or robotic arm 3D printing software showcased the diversity of the current era. The conference focused on the latest trends in modeling, often emphasizing its connection to architecture and engineering, in academic, professional, and independent practice. A smaller portion of designers, urban participatory designers, and data analysts exposed

a transitioning industry facing the challenges of digitization and a chance to reflect on the role of innovative architecture.

In context of the symposium, the workshop »On Modelling Growth« attempted to provide a discussion on the relation between design intent and digital fabrication; how would the workshops process find its way into code? The conference's broader reach presented interesting questions on what comes next in architecture and its relation with the digital environment.

**Video about the project on Vimeo**

**Report & images: Agustina Palermo, Heidi Jalkh and Benjamin Royal**

## Im Gespräch mit ...

### Im Gespräch mit ... Kathleen Waak und Frauke Stuhl



Kathleen Waak (links) und Frauke Stuhl im bezugsfertigen neuen Büro des HZK im Palais am Festungsgraben. Foto: Bild Wissen Gestaltung 2017

*Kathleen Waak, seit dem 1. März 2017 sind Sie Geschäftsführerin des HZK. Was war Ihre erste Amtshandlung?*

KW: Zunächst stand die Organisation der Neuwahlen des Zentrumsrates des HZK, die am 20. Juni 2017 stattfand, im Focus. Außerdem haben erarbeiten wir mit allen Mitgliedern das Zukunftskonzept für unser Institut erarbeitet, auf dessen Grundlage die Verhandlungen mit dem Präsidium über die finanzielle und personelle Ausstattung des HZK ab 2018 geführt wurde. Zeitgleich habe ich den Umzug des gesamten HZK vom Hauptgebäude ins Palais am Festungsgraben Ende Mai koordiniert.

Das waren drei umfangreiche Aufgaben, die einiges an Nerven und Zeit gekostet haben und noch kosten werden.

*Als Geschäftsführerin am HZK koordinieren Sie eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Projekte. Was waren für Sie in diesem Jahr die Höhepunkte?*

KW: Vor allem die feierliche Einweihung der neuen Räume im Palais im Juni, als wieder alles seinen Platz hatte. Außerdem ga es am 24. und 25. Juni die Möglichkeit, den Tagen der offenen Schloßbaustelle, sich einen ersten Eindruck von den Räumlichkeiten des Humboldt Labors zu verschaffen. Am 15. September wurde zu dem die Ausstellung *Repliken Wissen. Eine Archäologie vervielfältigter Vergangenheit* im TA T eröffnet. Sie wird noch bis zum 31. März 2018 zu sehen sein.

*Frauke Stuhl, Sie haben nun die Vertretung von Kathleen Waak übernommen. Was steht im Focus Ihrer Arbeit?*

FS: Sobald der neue Zentrumsrat gesetzt ist, erfolgen die turnusmäßigen Wahlen des Direktoriums am HZK. Zudem möchte ich die einzelnen Bereiche des HZK und die Mitarbeiter\_innen schnell kennenlernen, um die Erarbeitung des Zukunftskonzepts umfassend unterstützen zu können.

*Auf welche Aufgaben freue Sie sich besonders?*

FS: Am HZK sind so viele unterschiedliche Personen mit Ausstellungs- und Projekterfahrung versammelt, mit denen ich gerne Ideen teilen, Konzepte entwickeln bzw. sie in ihrer Arbeit durch meine umfassenden Erfahrungen im Ausstellungsmanagement unterstützen möchte. Ich freue mich auf die Zusammenarbeit mit den neuen alten Kolleg\_innen.

**Das Interview führte Claudia Lamas Cornejo**



Kathleen Waak ist seit März 2017 Geschäftsführerin des *Hermann von Helmholtz-Zentrums für Kulturtechnik*, nachdem sie diese Stelle bereits im vergangenen Jahr von Juli bis Dezember vertreten hat. Sie koordiniert in dieser Funktion alle Bereiche des HZK (*Das Technische Bild*, *Tieranatomisches Theater – Labor für forschende Ausstellungspraxis*, Sammlungsleitung der HU, *Lautarchiv*, *Humboldt-Labor im Humboldt Forum*, Koordinierungsstelle für wissenschaftliche Universitätssammlungen und die Helmholtz-Vorlesung) und ist verantwortlich für die Haushalts- und Personalangelegenheiten des Instituts. Zudem unterstützt sie das Direktorium um Wolfgang Schäffner und Christian Kassung in allen administrativen Angelegenheiten und sorgt für eine reibungslose Zusammenarbeit mit den Schnittstellen am Cluster *Bild Wissen Gestaltung* und der *Kultur GmbH*.

Frauke Stuhl hat ab dem 21. Juni die Vertretung von Kathleen Waak und damit die Geschäftsführung des *Hermann von Helmholtz-Zentrums* für die Zeit des Mutterschutzes und der Elternzeit übernehmen. Frauke Stuhl ist seit November 2012 am *Interdisziplinären Labor* beschäftigt. Sie war zunächst als Administrative Geschäftsführerin tätig und hat im Mai 2014 das Projektmanagement für die Clusterausstellung *+ultra. gestaltung schafft wissen* übernommen. Neben den Verwaltungsaufgaben erarbeitete sie das Vermittlungsprogramm für *+ultra*, und zusammen mit Thomas Lilge vom *gamelab.berlin* und dem Spieldesigner Peter Lee entwickelte sie das Spiel *game(+ultra)*.

## Im Gespräch mit ... Peter Lee: gamelab.berlin 2017



Fotos: Claudia Lamas Cornejo | Bild Wissen Gestaltung 2017

*Thomas Lilge: Peter, the game +ultra had been a real success, a lot of very good feedback from the players and users, but what did you get out of this very first project with the cluster?*

Peter Lee: Let's break it down into two things I am glad to have taken out of this project. First of all, this was the first collaboration with the cluster and I have to say, that I really liked the way of communication between the game team and the cluster team, so for me, it was a very valuable experience, dealing with all kinds of obstacles and managing to overcome them in the end as an interdisciplinary team together. As I understood it, this is one of the goals of the cluster itself: collaboration with very different actors, disciplines, ways of working and developing a joined project. It was an amazing experience for me and challenging at the same time.

The second part is the project itself: here at the cluster I found an huge interest in creating the experience, creating a different experience for an exhibition audience. I am always interested in overcoming the distance that traditional cultural institutions like a book or a museum are currently experiencing. The game +ultra was interesting from that perspective as well: to deal with the question »how can we engage the visitors?«, »can we actually design something different from that exhibition?«. This was challenging for us and for the team who designed the actual exhibition. We all wanted the visitors not to only visit, but also to participate, to experience it differently. People actually have to decide, yes I am going to play that game and experience the exhibition in another way and it ended ok, because more than 40% of the visitors started and played the game. That again is the proof, that people want a different experience and that we have to think exhibitions in a broader form and offer other possibilities of experience. Of course, all of this is still work in progress and all cultural institutions are pondering on it around the globe. I think

we live in a very interesting time where institutions don't know yet what exactly they have to change, but they feel that there is a different need from the audience and that gives us the opportunity to drive it, right?

*CZ#: Peter, you once mentioned, that you decided not to get retired ever because there are so many projects in your pipeline. Can you tell us already about some of them, what is your next challenge?*

Peter Lee: After the game +ultra, there was the idea to develop this model of game further technologically and at the same experientially. So we started the development of a platform, which is a digitally offline experience. Every museum or exhibition could be used as different experience spaces. The other project on hand is called »Towards DMZ to Berlin Wall«. DMZ is quite a big area between North and South Korea, a so-called demilitarized zone. It is a big white border area. With the current conflicts and political shifts that are happening around the world – we try to give a possible answer or at least create awareness for the situation and the challenging times we are all living in. The Berlin Wall and its fall and the German Unification are the best example in history for a peaceful change of state powers, it is despite of all the difficulties that might still exist, a very happy ending for something very complicated to resolve. What I found very interesting here is that the past of Berlin Wall is the future for Korea. I think with the growing challenges around the world, we need to give people the possibility to experience the complex reality of it all with a very concrete story. If we manage to create a personal experience, there might be a chance that we can raise more awareness for the issues, because politically there is nothing we could really do at the moment. I would like to get there where people who play the wall-game realize: »this is a human issue, this is a personal

issue people had to deal with in the past and they solved it. This is important until the present day.« Then we can start a conversation, a true dialogue.

Thomas Lilge: In the future there might be the possibility, that a game designer like you will win the noble prize for peace.

*CZ#:* Peter, what would you be saying to the world out there in your nobel prize speech?

Peter Lee: (laughing) Well, the Noble Prize presents the best outcome of humanity. What I am as a game designer hoping for every other person in his or her field of interest, may it be architecture, biology or something else, we are all aiming towards a wider acceptance and understanding by the public for what we are doing. If there would be a Nobel Prize for a game designer, that would obviously mean that the status of game design and the attention it is getting, is gaining the socially respect. The second aspect is, that it would actually mean that the attention for a single individual and his or her achievements for humanity would have shifted to actually all gamers and players of the game, because without those how are playing the game, there is no game. Nobel Prize is usually about someone doing great. A Nobel Prize for a game project is: people doing great in a sense. I like that thought, that the Prize would be giving to all the players of the game.

The interview was done by  
Claudia Lamas Cornejo and Thomas Lilge

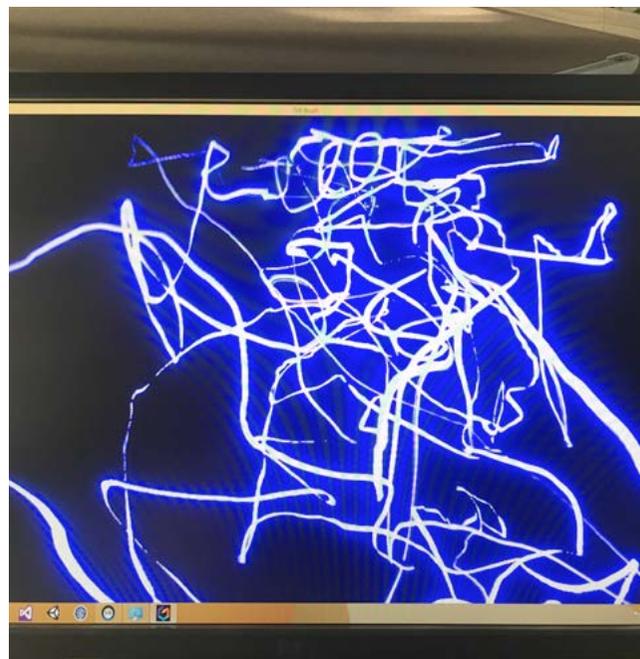
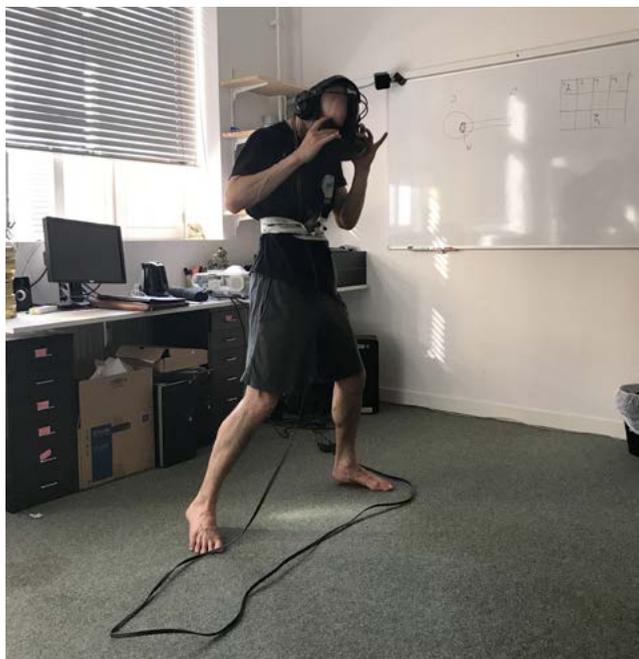


*Claudia Lamas Cornejo*  
Leitung Public Relations & Fundraising



*Thomas Lilge*  
gamelab.berlin

## In Conversation with Einav Katan-Schmid: Playing with Virtual Realities



The performer Nitsan Margalioth in virtual space. His movements are visible as lines on a display.  
Fotos: Einav Katan-Schmid | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

*Claudia Lamas Cornejo: Einav, you took on a new challenge, you are developing a research project within the gamelb.berlin group, what is it about?*

Einav Katan-Schmid: We have a new project called »Playing with Virtual Realities«. We use realities in plural, because in addition to the gaming VR, dance is another medium that designs a virtual reality. We are setting up a research project for dancers acting inside a VR space. The first direction of the concept came when I realized that, like dancing, playing in VR is another embodied practice that demands and shapes a certain technique of behaviour. Additionally, I read a text Christian Stein wrote on Virtual Reality Design and watched some youtube presentations on questions behind designing VR games. I found out that there are similarities between the discourse of VR designers to the language dancers are using when they deal with and reflect on their movement techniques.

*CLC: What is the connecting point?*

EKS: Both VR design and dancing deal with the challenge of how to facilitate an immersive experience that imitates everyday life behaviour since these embodied practices (as I see both) transgress everyday patterns of movement and perception. In my research I am looking at the role of vision and motor-project in movement. Many dance techniques tend to acquire the intention of the dance and are conscious of the process of decision-making. In dance, following a direction of movement is a conscious effort that dancers aim to incorporate well so, until there won't be hesitation in their movements. By constructing imaginary rules for movement, dancers methodically ignore the real space and relate their decisions according to imaginary rules of game. Dancing is a design of space, rather than merely acting within an already given realm and dancers always follow some kind of a score, or an image. You can see an example of that in William Forsythe's CD-ROM publication of »Improvisation Technologies«, one of the projects that Scott deLahunta presented in the last *LunchTalk*.



Einav Katan performing in virtual space  
Fotos: Christian Stein | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

*CLC: Could you please explain that further?*

**EKS:** The aesthetic effort of dancing is to create a space that is not already there. In everyday life we behave in space as we live it and take hold within. If I want to grab a glass I reach out and grab a glass. I don't have to think too much about my movement, as long as I know what I want. But this kind of reality is not the case while dancing.

*CLC: So your intentionality emerges with your movement in the room, with what you want from the room?*

**EKS:** Yes and for that reason one of the challenges of dancing is holding your imaginary vision. In order to dance, there is a need to know, what to relate to: What is the task? What is the research? Because the reason to move in dance is not given, dancers have to construct a virtual world, in order to let the body know what we want. Principally, dancers work within two realms at once, one is perceptual and one is invisible. So, the challenge is how to create one comprehensive experience, where those two dimensions intuitively unite and support each other. These are questions that dance techniques ask in different variations. Principally, artistic investigations induce perceptual challenges and look for their possible solutions.

*CLC: And here we have the connection to virtual reality...?*

**EKS:** In VR, as I start to figure out, a diverse split of realms exists. It is completely different from the experience of dancing. The gamers really see the virtual world. From a point of view of a dancer, seeing the imaginary world fulfils a fantasy. This is something that the technology of the game enables.

In the research, I am still in the process of comprehending the perceptual challenges and possibilities that exist in VR. However, in either way, there is some body of knowledge that facilitates an immersive experience, by closing the perceptual gap between what there is and the designed realm. In dancing, this body of knowledge is the dancers' techniques, while in VR it is the technology of VR design. Dancers question their physical techniques, in order to find manners and solutions for generating a fluent movement, where as in VR the technology of the game is inquired, in order to be accessible for a variety of users from different backgrounds. This point opens another area of interest – the relationship between techniques and technology, and how both participate and shape perceptual experiences.

*CLC: What about the connection between gaming and choreography?*

**EKS:** Following from Gadamer's hermeneutics, I deal a lot with the notion of game, or play, in comprehension and understanding. In all experiences, whether we are aware of it, or not, we follow certain social, practical, or cultural rules. At the same time, our experiences are unique and our rules of behaviour or understanding do not always face similar situations. Additionally, following from pragmatism, I believe that there is a need to be attentive to the here and now and be flexible with our methodologies and let experience regulate them. Choreography creates artificial rules to experience. They become tasks, research, or even a game, for dancers, so the outlook onto experience is consciously related while dancing. Anyway in all social and cultural practices we have, we follow artificial rules of behaviour. However, in artistic practices, in general, there is awareness to the artificiality of the rules. That is the gamer's mindset, we follow the rules even though we are aware that it is only a game. Although the aim is to have an immersive experience, one is still aware of the fact that this realm is not for real. So the challenge is to shape, form, and design it.

*CLC: What would be the outcome or vision you are hoping for concerning this project?*

EKS: First, for me the research is valuable by itself and the outcome might be surprising. We need a reason though for this research to proceed, and we want to share it. So, we do have some goals in mind, of course. We are going to present and stage this research. We still create and figure out now the possibilities we have and direct ourselves accordingly. I think the best thing would be if the research could be applicable for everyone involved for their other researches and future collaborations, while this research develops a continuity through new discoveries and interest. So, for me, it is also desirable that this research will generate a larger project. I am positive that there is a lot of potential in that direction. At the moment, we are creating a collaborative space and at the same time facilitating expression of the curiosities and expertise of the people involved. This, by itself, is an aim for me.

*Claudia Lamas Cornejo: It was a pleasure talking to you, thank you for taking your time for this interview!*



*Claudia Lamas Cornejo*  
Leitung Public Relations & Fundraising

Einav Katan-Schmid is a postdoctoral researcher at the research group *gamelab.berlin*, where she currently develops the project »Playing with Virtual Realities« with Christian Stein and Tom Lilge. Having a background as a dancer, her main focus of research is philosophy of dance. Her book »Embodied Philosophy in Dance; Gaga and Ohad Naharin's Movement Research« was published with Palgrave Macmillan (2016). Einav's work is in the intersection of practice with theory and deals with questions that have both artistic and philosophical implications. Before joining *gamelab.berlin*, she was a research fellow at the research group *picture-act and body-knowledge*, a guest professor at the program for MA in Choreography, Hochschulübergreifendes Zentrum Tanz Berlin (HZT) Berlin, a visiting scholar at the Center for Philosophy of Science, Boston University, and a lecturer at the College for Arts, »Hamid-rasha« Beit Berl, Israel and at the Faculty of Arts, Tel-Aviv University.



Photo: Alexander Katan-Schmid.

## In Conversation with Scott deLahunta: Drawing, Thinking, Objects and Code



*Claudia Lamas Cornejo: You have done a number of projects bringing together performing arts with other disciplines – could you, from your point of view, tell us about the biggest chances, shifts and developments concerning such projects over the last 10 years?*

Scott deLahunta: I have been involved in a small number of large interdisciplinary projects with quite well known choreographers who had a personal interest in the work and made it possible to resource the research. Normally it is difficult to get funding for such collaborations and we have realised that they are not very sustainable without this focus on single artists. So one of the ideas we had was to try to shift thinking away from what is unique about their method which required similarly unique approaches to documentation, to more generalized approaches which are more accessible and inclusive. The goal is still to draw attention to what is highly particular about creative embodied practices, but with more of a focus on relationships between artists, and between artists and their socio-cultural environment.

Within the dance field itself it is harder to pinpoint shifts in development because the dance field is so large and so diverse that I think that our projects had not much of an impact on the changes that happened there. Generally, in the area of interdisciplinary collaboration between artists, scholars and scientists, I think interdisciplinary work is happening more easily, it is more the norm now. At least that's what I seem to see.

*CLC: What do you find is still a big challenge today concerning starting such projects?*

SD: I guess the biggest challenge we face today is how to respond to social change and work in a more sustainable and inclusive way so that our ideas and methods can be made more readily available to the wider public.

*CLC: Which of your projects represents an important milestone of achievement for you?*

SD: A very important project was my 10 year collaboration with Wayne McGregor where I had the opportunity to work closely over a long period of time with the same cognitive and social scientists. This was a great learning experience, which culminated in a fantastic exhibition a couple of years ago at the Wellcome Collection in London. This was a real highlight for me! The other clearly important project was Motion Bank, the result of a collaboration with William Forsythe. This project was significantly resourced by the German Federal Cultural Foundation, and was an unprecedented opportunity to explore a wide range of choreographic research.

<https://wellcomecollection.org/thinkingwiththebody>  
<http://motionbank.org>

*CLC: How did you find your way into performing arts and dance?*

SD: I trained as a contemporary dancer in college and immediately became fascinated with making work and creating things in a studio. I had a composition class with Peggy Lawler who gave us tasks and images. Initially I wasn't sure how to work with that but slowly I came to understand her methods and was completely fascinated. The change for me came at the end of the eighties when I found myself transitioning from making work into working with others who were making, and I felt myself naturally fitting into that new role of helping others who created. That was my transition point into a researcher.



Ros Warby being fitted with microphone & Jeanine Durning performing her adaptation. Photos: Jessica Schäfer | Workshop with Alva Noë & Nicole Peisl. Photo: V. Raganuth. Further information: <http://motionbank.org/en/event/introducing-motion-bank>

*CLC: Do you have a future plan or project you could tell us about?*

SD: We have a small development team in Mainz who are continuing working on the Motion Bank there, it is still a little bit under the radar though. We are gathering momentum though and soon will organize some more public events and launch a new website. Some of the initiatives I have been mentioning recently in the *LunchTalk* at the Cluster include sustainability, inclusivity, opening up our methods to more people, collecting more material for the database. One of the key issues we are working on relates to Intellectual Property. We may be able to document, digitalise and store information, but what happens when you »become data«, when your body becomes data, not just a video image, but something that computers can manipulate. There is little understanding of the implications of that in the dance field. The relationship between human and machine opens up to new questions in the digital space, and I think it is in that area that we need to do some work. We need to think about how dance knowledge is shared in that digital space, and we are doing that by looking at how dancers already share ideas in the studio. These ideas are not passing between people with the intention to sell or own them, but they are being passed from body to body, often through physical contact or copying movements. It is an unusual and unique space for the transfer or transmission of information. We are studying this and looking at how this might affect the way we approach dance documentation in the future. It is a challenging and interesting problem which we are attempting to tackle.

*CLC: Thank you so much for talking with us!*

**Dr. Scott deLahunta** has worked as writer, researcher and organiser on a range of international projects bringing performing arts with a focus on choreography into conjunction with other disciplines and practices. He is currently a Senior Research Fellow at the Centre for Dance Research, Coventry University (UK) and Deakin Motion.Lab, Deakin University (AUS). He is co-directing (with Florian Jenett) Motion Bank hosted by Hochschule Mainz University of Applied Sciences. <http://www.sdela.dds.nl>



*Claudia Lamas Cornejo*  
Leitung Public Relations & Fundraising

## LunchTalk-Bericht »Immunological Assemblages: Towards a Participatory Model of Immunity«



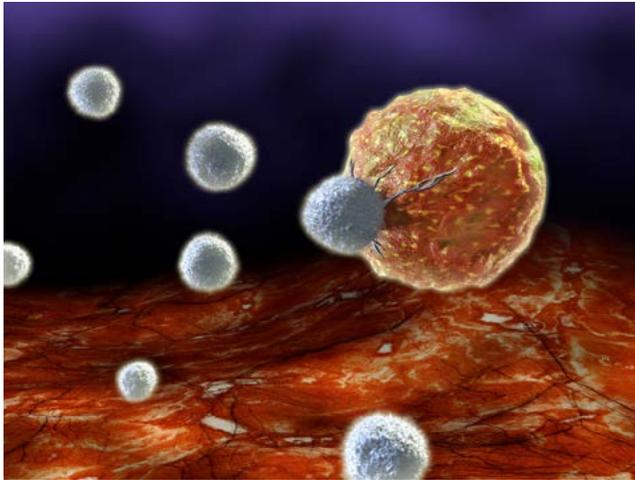
On April 25th, 2017, I presented a *LunchTalk* titled »Immunological Assemblages: Towards a Participatory Model of Immunity« as part of the »Rhizome« Project on Gender & Science at the *Interdisciplinary Laboratory*. The talk built on my critical exploration of how biomedical concepts and models are gendered, visualized, spatialized and materialized within current and historical immunological practices. In particular, I delineated some of the limitations of Western immunological models where a vulnerable, insular self must defend itself against a dangerous external world, replete with pathogenic agents ready to invade and attack. Instead, or alongside this classic model, I proposed an alternative, interactive, participatory model where human and nonhuman agents, organism and environment are involved in lively, mutually constitutive relations and exchanges, rather than separated and foundationally distinct.

My talk focused on what I consider to be two key tendencies in contemporary clinical approaches to Celiac disease treatment and management: the reengineering of gluten-free wheat crops and the development of a gluten-processing enzyme. I examined how these two approaches can be seen as representative of two competing and overlapping tendencies in biomedicine in general and within what I call the immunological assemblage of Celiac disease. The first approach (the reengineering of wheat) displays an externally focused ecological angle, intent on finding therapeutic solutions outside of the organism, in the environment surrounding and interacting with the patient's body through biological processes like ingestion, digestion and absorption; the second approach (the reengineering of an enzyme) is exemplary of an internal, physiologically driven approach, predisposed to finding answers at the cellular and molecular levels within the organism, primarily perceived as an isolated and autonomous unit within which microscopic structures interact. My aim was to show how the two tendencies often overlap, inform After the talk, we had an informal and productive discussion concerning various immunological, Celiac and gluten-related matters, from the potential health benefits of gluten-based foods in the modern human diet to Western assumptions about immunological functioning, in comparison with healing systems like Ayurveda and Traditional Chinese Medicine. With some concluding remarks on the embodiment of gender and difference in biomedicine, the *LunchTalk* came to an end.

one another, and in this case, share their application of biochemical and bioengineering technologies. In my own disassembling of Celiac disease, the two tendencies structure the development of my argument about indeterminacy, uncertainty and the precarity of immunological knowledge(s). During the *LunchTalk*, I began by attempting to disentangle the various phenomena that appear to converge into a stable unit (»Celiac«) with a recognizable range of symptoms, diagnosis and treatment, in order to demonstrate how the condition is systematically medicalized through a number of divergent expert and non-expert practices. Then I moved to tracing how gluten, as a non-human actant in the Celiac assemblage, circulates within various material and discursive circuits without necessarily establishing a fixed distinction between the material (embodied, biological, environmental, technological) and immaterial (social, discursive, cultural, linguistic) dimensions of these knowledge production circuits. My premise was that there is much to discover about how the Celiac assemblage functions, both as a biomedical entity and as an autoimmune condition, by looking in unusual places and paying attention to apparently trivial data across bodies, images, spaces, narratives, objects, technologies and institutions. Therefore, my disassembling strategy relied on describing and analyzing both the distinct components of the Celiac assemblage and the intricate network of connections that links and coordinates them, converging at times to give the appearance of a more or less consistent, coherent, stable, recognizable whole.



Dominant Biomedical Model of Immunity



T-cells »attacking« a cancer cell. © Andrea Danti/Shutterstock

parison with healing systems like Ayurveda and Traditional Chinese Medicine. With some concluding remarks on the embodiment of gender and difference in biomedicine, the *LunchTalk* came to an end.

#### References

- Cartwright, Lisa. *Screening the Body: Tracing Medicine's Visual Culture*, 1995.
- Martin, Emily. *Flexible Bodies*, 1995.
- Mol, Annemarie. *The Body Multiple*, 2002.
- Patton, Cindy (Ed). *Rebirth of the Clinic: Places and Agents in Contemporary Health Care*, 2010.
- Paveley, W. F. »From Arataeus to Crosby: a history of coeliac disease« *British Medical Journal*, 1646-49, 1987.
- Specter, Michael »Against the Grain: Should You Go Gluten Free?« *The New Yorker*, Nov. 3, 2014.
- Shildrick, Margrit. *Leaky Bodies and Boundaries: Feminism, Postmodernism and (Bio)ethics*, 1997.
- Wilson, Elizabeth. *Gut Feminism*, 2015.



Sofia Varino  
»Rhizom«

## LunchTalk-Bericht: Das Museum als Parlament



### 1. Das Timbuktu-Urteil

Vor dem internationalen Gerichtshof in Den Haag fand im August und September 2016 der Prozess gegen Ahmad Al Faqui Al Mahdi statt, der zwischen dem 30. Juni und dem 11. Juli 2012 die Zerstörung von zehn bedeutenden islamischen Mausoleen und Kultstätten in Timbuktu ausgeführt hatte. Das Verbrechen löste weltweit Entsetzen aus, zumal neun dieser Zeugnisse seit 1988 zum Weltkulturerbe der Unesco zählten. Das Urteil hat Rechtsgeschichte geschrieben. Erstmals ist mit dem am 27. September ergangenen Urteil bestimmt, dass die Zerstörung von Kulturgütern als Kriegsverbrechen zu gelten hat. Bislang galten allein Handlungen, die an Menschen begangen wurden, als solche. Nun jedoch ist anerkannt, dass Kunstwerke über eine Substanz verfügen, die sie in Analogie zu Menschen treten lässt.

Hierin, und dies ist mein zentraler Punkt, liegt die gleichsam objektive Parallele zum »Humanismus des Anderen«, wie ihn Emmanuel Levinas entwickelt hat. Ihm zufolge gelangt das Ich erst über die Art und Weise, wie es das Antlitz des oder der Anderen wahrnimmt, zu sich selbst. Das Ich entsteht im Zuge des Anspruches, den ein anderer Mensch äußert. Dies bedeutet weder den »Tod des Subjekts« noch eine unendlich weiterzutreibende Relativität, sondern die Einsicht, dass sich das Ich umso deutlicher konturiert, je stärker es sich durch sein Gegenüber definiert.

Mein Versuch zum Bildakt geht von dieser Ansprache des Gegenübers aus: aber nicht als Individuum, sondern als Kunstwerk. Ich habe meine Überlegungen unter das Motto eines Spruches von Leonardo da Vinci und eines Gemäldes von Tizian gestellt. Beide behandeln ein verhülltes Bild. Bei Leonardo spricht das Bild als lebendiges Organ die ankommende Person mit den Worten an: »Wenn Dir Deine Freiheit lieb ist, enthülle mich nicht.« Dies ist gleichsam Levinas pur. Sein Begriff von Kunst, die er zunächst als Objekt von Idolatrie ablehnt, dann aber als Emanation jenes »Antlitzes« bejaht, das zur Konstitution des Ich führt, hat sich stark gewandelt. Levinas' Deutung der Kunst ist sich jedoch darin treu geblieben, dass Kunstwerke nicht erschlossen, sondern erduldet werden. Die betrachtende Person schließt das Werk nicht von sich aus auf, sondern wird von diesem in den Rhythmus der eigenen Bedingung gezogen.

All dies steckt bereits im Spruch Leonardos. Wer das Andere sich zeigen lässt, verliert seine vermeintliche Freiheit, die nichts darstellt als eine narzisstische Selbsttäuschung. Im Gegenzug gewinnt er oder sie jedoch den Reichtum einer entgegenkommenden, bedrängenden wie erhebenden Welt, die das Ich zu einer wirklich substanziellen Freiheit führt. Diese kann mit Levinas als »Humanität des Werkes« bezeichnet werden.

Aus dieser Perspektive sind Mensch- und Kunstverständnis verwandt. Levinas geht vom sub-jicere aus, der Unterordnung des Ich unter das Gegenüber, um eine eigene Bestimmung erreichen zu können. Hierin liegt eine asymmetrische Beziehung, die sich dem Begriff des Dialoges, der eine Gleichrangigkeit der Partner hypostasiert, widersetzt. Dies entspricht dem ob-jicere als zentralem Begriff des Bildakts: dem Sich-Aussetzen gegenüber dem Gegen-Wurf des gestalteten Objekts. Dies begründet eine spezifische Theorie des Museums. In Parallele zu Levinas »Humanismus des Anderen« möchte ich von einem *Humanismus der Exponate* sprechen.

### 2. Das Beispiel des Louvre: Gewalt zur Gemeinschaft

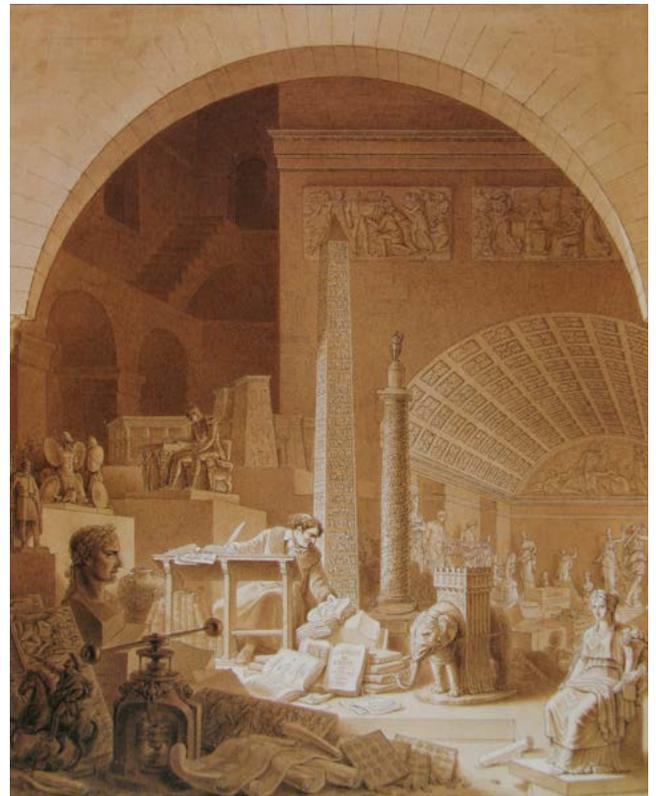
Die Problemlage hat sich für die Moderne im Frankreich der Revolution entschieden. Die nach der Revolution von 1789 für ganz Frankreich eingesetzten fliegenden Kunstkommissionen, die aus den enteigneten Kirchen und Klöstern sowie den Besitzungen der Adligen die Kunstwerke konfiszierten, um sie in Paris zusammenzuführen, füllten das Musée des Monuments Français wie auch den Louvre. Seit 1792 waren im Königspalast die konfiszierten Werke aus adeligem sowie kirchlichem Besitz deponiert worden, und vom Sommer 1794 an kamen Werke aus dem Ausland hinzu.

Die Revolutionsarmee ging ohne jedes Zögern vor, weil die Revolutionäre in ihrem Selbstverständnis die Kunstwerke nicht etwa stahlen, sondern aus der Gefangenschaft der Kirchen, Schlösser und Paläste lösten. Die Überführung bedeutender Kunstwerke nach Paris war dieser Auffassung zufolge kein Raub, sondern eine Befreiung, als würden Gefangene und Versklavten von ihren Ketten gelöst.



Luftaufnahme des Louvre, Fotografie. Aus: <http://classes.uleth.ca/200103/art2850> am 12.05.2017. © David Coman

Als das Revolutionsheer im September 1794 die ersten Lieferungen aus den Niederlanden nach Paris schickte, waren unter den Werken etwa Michelangelos Brügger Madonna und der Genter Altar der Brüder van Eyck. Frankreich agierte seinem Selbstverständnis zufolge nicht nur als nationaler Stellvertreter der gesamten Menschheit, sondern es sprach für die Kunstwerke selbst, als wären es menschliche Wesen, die bislang in Gefangenschaft gehalten, in Kerker gesteckt und gefoltert worden waren. So meldete ein Leutnant im September 1794 vor der Nationalversammlung: »Im Herzen der freien Völker sollen diese Werke berühmter Männer ihre Ruhe finden; die Tränen der Sklaven sind ihrer Größe nicht würdig, und die Ehrung der Könige beunruhigt nur ihren Grabesfriede. Nicht länger befinden sich diese unsterblichen Werke in fremdem Land; heute sind sie im Vaterland der Künste und des Genies, der Freiheit und Gleichheit, in der französischen Republik angekommen.« Das Gefäß dieser Bestimmung sei der Louvre, der mit seiner Größe ermöglicht habe, alle Künste dieser Welt zu vergesellschaften. Indem die Werke an einem Ort zusammengeführt worden seien, habe sich die Gemeinschaft der Kunst wie eine eigene Lebenssphäre bilden und behaupten können.



Benjamin Zix, Allegorisches Porträt von Dominique-Vivant Denon, 1811. Feder über braune Tinte, Musée du Louvre, Paris. Aus: Dupuy, W1999, S. 42, Abb. 611.

Die Kunstsammlungen des Louvre wurden zur Krone einer Revolution, deren Ziele stellvertretend für die gesamte Menschheit standen. Keine Person hat diesen Prozess stärker verkörpert als Dominique-Vivant Denon. Sein allegorisches Porträt von Benjamin Zix, der die Siegeszüge Napoleons mit seinem Zeichenstift begleitete, zeigt, dass der Traum der Moderne, alle Stile und Formen liberal wertschätzen zu können, als Konsequenz der Beutezüge einer siegreichen Revolutionsarmee geboren wurde. Denon sitzt in einer piranesihafte irrealen Architektur an seinem Tisch, zu einem Berg von Folianten heruntergebeugt, umgeben von Massen an ägyptischen, griechischen und römischen Skulpturen und Kisten mit Gemälden und auf dem Boden verstreuten Büchern.

Bei seiner Hochzeit Napoleons im Jahre 1810 wurde deutlich, dass Napoleon den Kunstraub zunächst als Krone der Gloire der Revolution und dann seiner eigenen Kaiserwürde betrachtete. Mit großem Gefolge zog er durch die Grande Galerie des Louvre, nun Musée Napoléon, so dass ihm die Gemälde aller Völker und aller Zeiten ein historisches Spalier personalisierter Kunstwerke boten. Überdimensional beherrschen die Werke die Szene: So sehr sich Napoleon und seine Gefolgschaft in ihnen sonnten, so unbedingt blieben sie in ihrer Sphäre. In Bezug auf territoriale,



Benjamin Zix, Hochzeitsprozession von Napoleon und Marie-Louise von Österreich, 1810, Aquarellierte Federzeichnung, 172 x 24 cm, Paris, Musée du Louvre, Photo © RMN-Grand Palais / Gérard Blot

kunstlandschaftliche Zuordnungen wie auch mit Blick auf die Gattungen Malerei, Skulptur und Architektur kam es in diesem Rahmen zum Zusammenspiel, aber auch zum Rangstreit, zu Konkurrenzen und Synergien. Die Werke besaßen ein *bildaktives* Eigenleben als Aktanten. Es entsprach dem Status, den Levinas für die »Humanität des Anderen« voraussetzt.

### 3. Die Bedingung des Universalismus

Der Umgang mit dem, was sich mit dem Louvre ereignete, ist paradigmatisch bis in die heutige Zeit. Benedicte Savoy, die an der Technischen Universität Berlins lehrende Kunsthistorikerin, die vor wenigen Wochen mit ihrer großen Rede zu dem Thema, das meinen Gegenstand ausmacht, in das College de France aufgenommen wurde, hat dieses Feld seit ihrer im Jahr 2003 vorgelegten Dissertation bearbeitet.

Vor allem die Plünderung der italienischen Kunstschatze, dann auch die der deutschen Territorien, und hier vor allem auch Berlins – die Darstellung zeigt die Ankunft der Berliner Schätze im Hof des Louvre – erzeugte eine europaweite Empörung.

Diese schlug jedoch um, als die eroberten Werke Ende Juli 1798 in einem Festzug vorgeführt und dem Louvre übergeben wurden. Mit unverhohlener Begeisterung berichtete Wilhelm von Humboldt am 27. Juli 1798, welche grandiose Erscheinung die Exponate bei diesem Umzug dargeboten hätten. Alexander von Humboldts gleichlautende Position war dadurch bestimmt, dass er ein Freund von Denon war, dem »Auge Napoleons«, das den Kunstraub im großen Stil organisiert und durchgeführt hatte. Auch andere Stimmen bekannten, dass die Frage, wem diese Werke ursprünglich gehörten, hintangestellt werden müsse. Denn sie seien, so ein anonymes Verfasser, »ein unstreitiges Eigentum der ganzen gebildeten (...) Menschheit«.

Diese Stimmen kamen darin überein, dass die Gemeinschaft der Exponate zunächst den Interessen Frankreichs dienen sollte, hierauf aber nicht zu fixieren sei. Es sei das Eigenleben der Werke, das diesen Partikularinteressen universal überlegen sei. Jene Nation, die mit revolutionärem

Pathos und einem unnachgiebigen Besitzanspruch die Werke in Paris zusammengebracht habe, müsse sich schließlich selbst in den Schatten ihrer eigenen Idee stellen, die größer sei als diese selbst. In der Zusammenführung der Kunstwerke aller Zeiten und Völker sei das Fest einer Weltgemeinschaft zu erleben.

In diesem Sinn sah auch Johann Gottfried Herder in den Pariser Vorgängen ein Fest der Weltgemeinschaft. Herder, der wie kein Zweiter dazu beigetragen hat, die Relativität jeder einzelnen Kultur anzuerkennen und jede Form von Höherrangigkeit zu vermeiden, derselbe Herder, der den Begriff des Weltbürgers geprägt hat, schrieb einem Augenzeugen: »wie glücklich sind Sie, die Sie im Zusammenfluss Gelehrter und Kunsthilfsmittel aus aller Welt (...) leben, und vielleicht einst im Mittelpunkt der Ideenverbindungen unseres Weltteils leben werden?« Hinter all diesen Äußerungen steht die Idee, dass ein Ensemble der Kunstwerke aller *Herren Länder* die Idee der Weltgemeinschaft hervorbringen könne.

### 4. Die Kritik am Universalismus

Als es nach der Niederlage Napoleons in den Jahren 1814 und 1815 zur Restitutionsverhandlungen kam, die auch die aus Deutschland und vor allem aus Berlin nach Paris geraubten Werke betrafen, gerieten Wilhelm von Humboldt wie auch dessen Bruder Alexander aufgrund dieser von ihnen vorgebrachten Argumentation unter Druck. Ihnen wurde vorgeworfen, dass sie mit ihrem humanitären Universalismus kein wirkliches Interesse daran hätten, dass die Werke aus Paris und vor allem aus dem Louvre nach Berlin zurückgeführt würden. So schrieb der Begründer der historischen Schule, Barthold Georg Niebuhr: »Alexander von Humboldt arbeitet (...) nicht nur gegen die Rückgabe der Kunstsachen im Allgemeinen, sondern gegen die unserer eigenen! Diese beiden Brüder – Wilhelm bleibt in Paris – sind eine schreckliche Gemeinschaft.« Den Humboldts wurde der Vorwurf der »Kollaboration« gemacht, und sie wurden gar des »Volksverrath[s]« bezichtigt.

Gegen diese Position, die in der Zusammenziehung der Werke im Louvre das Fest einer höheren Gemeinschaft, eines Ausagierens der Kunstwerke im Sinne einer Weltidee sahen, meldeten sich die jungen Wilden, zwischen 20 und 30 Jahre alte Zeitgenossen wie Joseph von Görres, der in der Kampfschrift des Rheinischen Merkur den Universalismus der beiden Humboldts geißelte, um die Gebote der nationalen Kultur an dessen Stelle zu setzen. Während die aufgeklärten Universalisten vom Schlage der Humboldts für den Louvre als dem vorzüglichen Bewahrungsort der Kunstwerke dieser Welt plädierten, agitierten die jungen, nationalbeseelten Franzosenfeinde in schneidender Schärfe für eine Restitution der Exponate.

Für meinen Begriff hätte Levinas die Position der Humboldt-Brüder eingenommen. Entscheidend ist die Präsenz des Anderen. Damit dieses Andere der Exponate sein Eigenleben ausspielen kann, muss es im Ensemble seiner selbst auftreten. Dies erst gibt die Möglichkeit, Werke von äußeren Bestimmungen zu befreien, die ihren Auftritt als das radikal Andere mindern. Dies kann als Herrschaftsstabilisierung oder als Subversion gemeint sein. Die erste lehnen wir für gewöhnlich ab, während der zweiten, wie sie sich im Postkolonialismus zeigt, intuitiv unsere Sympathie gilt. Aber auch und gerade dieser instrumentalisiert das Exponat, und damit wird verhindert, worum es mir mit Berufung auf Levinas geht.

##### 5. Die Kunstammer als Mutter der Berliner Museen

Ich möchte diese Konsequenz am Beispiel des Humboldt Forums in Berlin, mit dem ich gegenwärtig beschäftigt bin, zu erläutern versuchen. Berlin besaß als bedeutendste Sammlung die Kunstammer im Stadtschloss, und diese wurde durch Denon entsprechend ausgeplündert. Deutlich ist der betende Knabe zu erkennen, heute wieder ein Seelenstück der Berliner Sammlungen.

Der Raub war umso schmerzlicher, als der Kustode, Jean Henry, sich nach 1800 so entschieden wie erfolgreich für eine Öffnung der Kunstammer eingesetzt hatte. Die Kunstammer war am Sonntagvormittag für den allgemeinen Besuch frei, und damit wurde sie zu einem der ersten öffentlichen Museen Berlins.

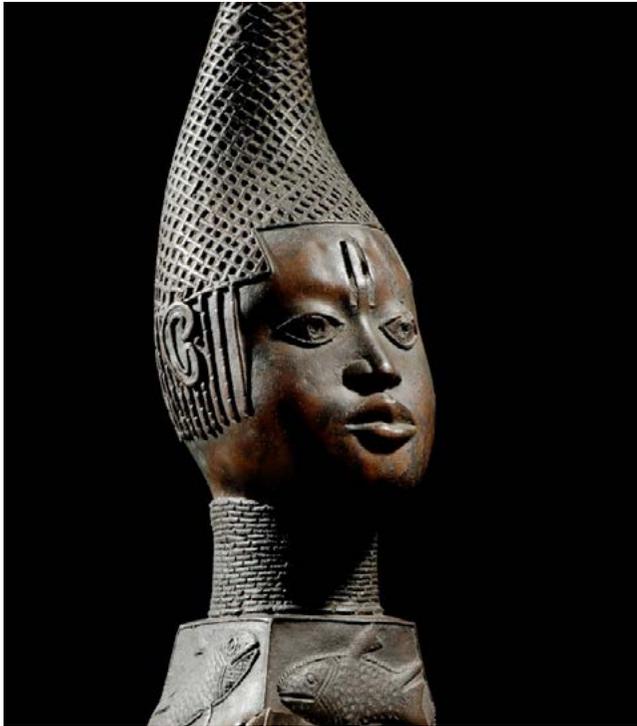
Sicher auch inspiriert durch die Pariser Erfahrungen, hat Alexander von Humboldt mit Blick auf die Kunstammer die Idee eines Weltmuseums entwickelt, in dem die Bestände sowohl der Akademie wie auch der Kunstammer des Schlosses sowie die bestehenden Kunstsammlungen zusammengeführt werden sollten. Dieser Vorstoß führte dazu, dass die Mitte Berlins ideell in ein solches Weltmuseum transformiert wurde. Zunächst erhielt die

Humboldt-Universität mit ihrer Gründung im Jahr 1810 die naturwissenschaftlichen Teile der Kunstammer, und 1830 kam der Neubau von Schinkels Gemäldeammlung hinzu. Die Kunstammer des Schlosses wurde schließlich zum Nucleus auch des Museums für außereuropäische Werke. Sie befanden sich bis 1855 in den großen Räumen des Ostflügels. Vom sechzehnten Jahrhundert an waren ihre Bestände aus der Grundüberzeugung heraus zusammengebracht worden, dass es für die eigene Bestimmung von elementarer Bedeutung sei, Zeugnisse fremder Kulturen kennen- und schätzen zu lernen. Die großen Bestände der vorkolonialen Zeit verdankten sich der wechselseitigen Wertschätzung, wenn nicht Verehrung, wie hier das Salzgefäß aus Sierra Leone, nach 1600, und der Kelch der Ming-Dynastie, nach 1700. Diese Bestände wurden im Jahr 1855 in das Neue Museum überführt. Eine Auflistung der Herkunft der ca. 40.000 Objekte, die bis zum Jahr 1880 aus Ozeanien, Asien, Afrika und Amerika zusammengebracht worden waren, nennt wissenschaftliche Expeditionen, Handelsreisen, Sendungen von Offiziellen und Missionaren, Gelegenheitsankäufe und Geschenke von Mitgliedern der königlichen Familie sowie von Privatpersonen.

Erst im Jahr 1884 trat Deutschland auch als Kolonialmacht auf. Es bedarf einer unablässigen Anstrengung, dieses Erbe einer Vergangenheit zu erschließen, das wie ein verheerender Testlauf der Verbrechen des zwanzigsten Jahrhunderts wirkt. Ebenso aber gilt, dass die über Jahrhunderte währende gegenläufige Geschichte nicht minder erschlossen werden muss: die Kraft des antikolonialen Universalismus, die zähe Kritik des Autoritarismus, die Verteidigung einer autonomen Kultur und Wissenschaft gegenüber den imperialen Vorgaben der Politik und die Subversion der Macht durch Literatur, Musik und Kunst, also eine Linie, die von Georg Forster über die Brüder Humboldt bis zu Adolf Bastian und Theodor Mommsen führt.

##### 6. Der *Humanismus der Exponate*

Meines Erachtens bleibt die Position der Brüder Humboldt, die jenseits der Frage nach dem nationalen Besitz für eine exemplarische Zusammenführung der Exponate in Weltmuseen plädiert, maßgeblich. Im Sinne ihres Universalismus hat sie weniger interessiert, ob die Werke in Paris oder Berlin versammelt waren, sondern ob diese, um erneut Levinas Argument aufzunehmen, ihr Eigenleben als das »Andere« in Gemeinschaft ausleben und vorführen konnten. Ihre Wahrnehmung als das Ich-konstituierende Andere war und ist darauf angewiesen, dass die Werke miteinander sprechen und agieren. Derart objektiv ge-



Links: Gedenkkopf einer Königinmutter, 16. Jh., Bronze, Eisen, Höhe: 51 cm. Foto: © bpk | Ethnologisches Museum, SMB | Jürgen Liepe

Rechts: Desiderio da Settignano, Büste einer jungen Frau (Marietta di Lorenzo Strozzi), um 1462, Marmor, Staatliche Museen zu Berlin, Bode-Museum. Aus: m. Aus: Christiansen/Weppelmann 2011, S. 108.

wendet, korreliert Levinas' *Humanismus des Anderen* «mit Bruno Latours *Parlament der Dinge*, in dem den unscheinbarsten Artefakten der gebührende Eigenwert zugesprochen werden soll, und meinem Versuch, eine *Theorie des Bildakts* zu begründen. Alle Museumsarbeit mündet darin, die Werke selbst, ohne dass sie etwas beweisen müssen, in Gemeinschaft sprechen zu lassen: als *Parlament der Exponate*.

Das Ethnologische Museum besitzt in seinen Sammlungen unter anderem den Gedenkkopf einer Königinmutter, der zu Beginn des 16. Jahrhunderts geschaffen wurde. Es handelt sich um ein besonders großartiges Werk der Portraйтkunst um 1500, unbedingt in seiner ersten Kraft, seiner Erhabenheit, aber auch der Vielschichtigkeit seines Innenlebens. Das Metall der Bronzefiguren dieses Typus stammt zumeist aus Europa, wohl Böhmen oder Bayern, und darin sind diese auch Produkte einer frühen Globalisierung. Im Bode-Museum findet sich in der kostbaren Sammlung von Renaissancebüsten unter anderem die einer jungen Frau aus der Florentiner Strozzi-Familie, geschaffen wohl von Desiderio da Settignano. Auch diese Figur ist ein Meisterwerk der Präsenz, selbstbewusst und prüfend. Im Sinne der Vergesellschaftung der Kunstwerke möchten wir im Humboldt Forum Werke derartig zunächst

differenter Kulturen zusammenbringen, sich austauschen lassen und warten, was an diesem Ort einer levinasschen »Humanität« der Exponate geschieht.

Das globalhistorische Pendant zum Paris der Jahre um 1800 besteht im Berlin der Jahre um 2020. Der Unterschied liegt darin, dass die Werke reziprok wirken. Sie entstammen in ihrem Ursprung einer jahrhundertealten universalistisch angelegten Sammlungspraxis, und hierin sind sie Zeugen eines so kostbaren wie singulären nicht-kolonialen Sonderweges in Europa. Die Grausamkeiten und Verbrechen, die zwischen 1884 und 1918 – den Jahren, in denen Deutschland als nachholende Kolonialmacht auftrat, hatten daher eine doppelt negative Wirkung: Gegen die Bevölkerung der neu gewonnenen Territorien, wie auch, besonders bitter, gegen die eigene antikoniale Tradition, wie sie durch Leibniz, Georg Forster, Herder, die Humboldt-Brüder und Adolf Bastian, um nur einige Namen zu nennen, gebildet wurde. Mit dem Einbruch der Kolonialherrschaft und des rassistischen Nationalsozialismus wurden die Zeug\_innen eines unhierarchischen Universalismus mehr oder minder vergessen oder ausgeblendet, bis in heutige Zeiten. Aber sie sollten erinnert werden, als Antithesen zu den Verbrechen des 19. und 20. Jahrhunderts.



3D-Modell der zukünftigen Museumsinsel Berlin, Ansicht von Norden, 2012, © bpk | Stiftung Preußischer Kulturbesitz | Art +Com

All dies ist komplex und kompliziert, und die Beschäftigung mit diesem Stoff verläuft auf einem schmalen Grat. Aber aus meiner Sicht erlaubt Levinas Konzept des Anderen, uns auf diesem Grat zu halten, und dies habe ich versucht.

#### Literatur

- Bredekamp, Horst: Der Bildakt. Berlin 2015.
- Christiansen, Keith/Weppelmann, Stefan (Hg.): Gesichter der Renaissance. Meisterwerke Italienischer Porträtkunst. Ausst.-Kat. Bode-Museum, Berlin, u. a. 2011.
- Dupuy, Marie-Anne (Hg.) (1999): Dominique-Vivant Denon. L'oeil de Napoléon. Paris.
- Esterbauer, Reinhold (1996): Schattenspendende Moderne. Zu Levinas' Auffassung von Kunst. In: Freyer, Thomas/Schenk, Richard (Hg.): Emmanuel Levinas – Fragen an die Moderne. Wien, S. 25–49.
- Emmanuel Levinas, La réalité et son ombre, in: Les Temps Modernes, Nr. 4, 1948/49, S. 769-789
- Levinas, Emmanuel (1948): La réalité et son ombre. In: Les Temps Modernes, Nr. 38, S. 769–789.
- Levinas, Emmanuel (1974): Autrement qu'être ou au-delà de l'essence, Den Haag.
- Levinas, Emmanuel (2005): Humanismus des anderen Menschen (übers. v. Ludwig Wenzler). Hamburg 2005
- Savoy, Bénédicte (2011): Kunstraub. Napoleons Konfiszierungen in Deutschland und die europäischen Folgen. Köln und Weimar 2011.
- Urteil des internationalen Gerichtshof von Den Haag: Al Mahdi is guilty, within the meaning of Article 25(3) (a) of the crime of attacking the protected sites mentioned earlier as a war crime under Article 8(2) (e) (iv). In: Judgment and sentencing hearing (Open Session) ICC-01/12-01/15 27.09.2016.



Horst Bredekamp  
Sprecher

## Neues aus der *Experimentalzone*

### *Experimentalsettings*

In der Experimentalzone untersucht das Projekt »ArchitekturenExperimente« die Beziehung zwischen Raum und Wissenspraktiken. Der 335 m<sup>2</sup> große Raum sowie 45 Wissenschaftler\_innen aus zahlreichen Disziplinen sind Gegenstand einer beobachtenden Untersuchungsanordnung zwischen Experiment und Feldforschung, sowie zwischen Optimierung und Irritation. In zweimonatigen Experimentalsettings werden unterschiedliche Raumkonfigurationen gestaltet, getestet und beobachtet.

### **Experimentalzone online**

▶ **Experimentalzone Podcast**  
auf [bwg.hu-berlin.de](http://bwg.hu-berlin.de)

▶ **Online-Dokumentation**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)

▶ **Gruppe Experimentalzone**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)



Séverine  
Marguin

Henrike  
Rabe

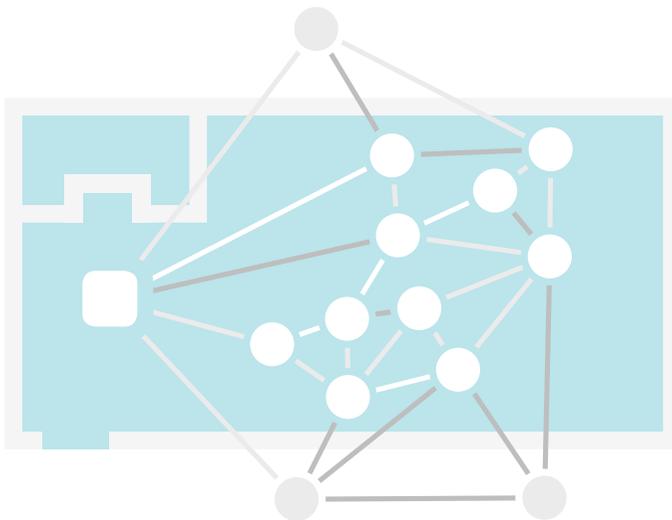
Friedrich  
Schmidgall



Cornelia  
Schendzielorz

## Experimentalzone ab Juni 2017

In der *Experimentalzone* untersucht das Projekt »ArchitekturenExperimente« die Beziehung zwischen Raum und Wissenspraktiken. Der 335 m<sup>2</sup> große Raum sowie 45 Wissenschaftler\_innen aus zahlreichen Disziplinen sind Gegenstand einer beobachtenden Untersuchungsanordnung zwischen Experiment und Feldforschung, sowie zwischen Optimierung und Irritation. Dafür werden in zweimonatigen Experimentalsettings unterschiedliche Raumkonfigurationen gestaltet, getestet und beobachtet.



### Experimentalsetting 15 @experimentalzone

Zahlreiche Experimentalsettings haben uns erste Erkenntnisse über die Gestaltung physischer Räume geliefert. Im Einklang mit unserer aktuellen Fokussierung auf digitale Arbeitspraktiken starten wir nun einen Versuch, auch den digitalen Raum zu experimentalisieren. In diesem Experimentalsetting wird mit der Einführung eines gemeinsamen Kommunikationstools das Fundament einer potenziellen digitalen *Experimentalzone* gelegt. Der Fokus liegt zunächst auf formeller und informeller Kommunikation.

Dafür wird *Slack* zum Chatten, Diskutieren, Dokumentieren und Sharen eingeführt. Diese rudimentäre digitale *Experimentalzone* ist auch im physischen Raum der *Experimentalzone*

sichtbar: Auf dem Bildschirm im Küchenbereich werden unsere Aktivitäten auf *Slack* live angezeigt.

Einen aktuellen Anlass für die Einführung des Tools bietet die kollaborative Konzeption eines Experimentalsettings. Wie angekündigt möchten wir gemeinsam mit euch ein Experimentalsetting gestalten und im Winter 2017/18 durchführen. Im Sinne der kollaborativen Forschung, die wir in der *Experimentalzone* betreiben, erscheint es uns sinnvoll und wertvoll, dass eure Erfahrung und Expertise mit kollaborativen interdisziplinären Arbeitsräumen in die Gestaltung eines Settings überführt wird.

### Experimentalzone online

► **Experimentalzone Podcast**  
auf [bwg.hu-berlin.de](http://bwg.hu-berlin.de)

► **Online-Dokumentation**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)

► **Gruppe Experimentalzone**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)



Séverine  
Marguin

Henrike  
Rabe

Friedrich  
Schmidgall

**Kontakt für weitere Informationen und bei Interesse an einem Arbeitsplatz in der *Experimentalzone*:**

[bwg.experimentalzone@hu-berlin.de](mailto:bwg.experimentalzone@hu-berlin.de)

## Aus der Experimentalzone #11

### Recap *Experimentalsettings*



Tieranatomisches Theater mit *Strange Object*. Foto: Friedrich Schmidgall | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

## Recap *Experimentalsetting* 12 *Strange Objects. Conversational Pieces* (November – Dezember 2016)

### Fragestellung und Experimentalaufbau

*Strange Objects* – was soll das sein? Was sind das für Gegenstände? Warum sind die Objekte fremd oder vielleicht eher befremdlich? Diese Fragen treffen ins Schwarze – obwohl oder gerade weil sie im Raum stehen, ohne eine klare Antwort zu erhalten. *Strange Objects* suchen die Verfremdung, und entziehen sich der Eindeutigkeit. »For Lars Lerup, when a chair is a chair (is a chair is a chair), the game is over« (Koval 2016). Denn wir zähmen die

Objekte genau in dem Moment, in dem wir ihnen einen Namen geben (Lerup 2016). Benennungen wie »Stuhl«, »Sofa«, »Tisch« oder »Fenster« geben uns implizit eine Nutzungsanleitung. Sobald wir dieser Anweisung folgen – so weit geht Lerup, stirbt der Stuhl. Also begann er, Objekte zu entwerfen, die keinen Namen haben: die *Strange Objects*. Er nutzt dazu einfache und bekannte Formen und setzt sie neu zusammen.

## Aus der Experimentalzone #11

So werden in einem Objekt diverse Eigenschaften, Merkmale und Funktionen verschiedener bekannter (Gebrauchs-)Gegenstände auf befremdliche Art und Weise miteinander kombiniert und ineinander verwoben. Die Objekte – meist Möbel – lassen sich nicht auf eine Nutzung reduzieren: Manche bieten mehrere widersprüchliche Arten des Gebrauchs an, andere deuten zwar auf eine Nutzungsweise hin, erschweren oder verhindern diese Nutzung aber zugleich. Indem die Objekte Irritationen und Rätsel aufgeben, werden die Nutzer\_innen aufgefordert, Alltagspraktiken zu hinterfragen und die Objekte im Gebrauch selbst mitzugestalten.

Auch in der Experimentalzone setzen wir Irritation als Mittel ein, um die Wechselbeziehung zwischen Raum und Forschungspraktiken zu untersuchen. Eine der Praktiken, die wir unter die Lupe nehmen, ist das Gespräch: Was geschieht, wenn statt konventioneller *Gesprächsmöbel* wie Besprechungstisch oder Sesselgruppe plötzlich Objekte in der Experimentalzone auftauchen, die das Gespräch räumlich anders und ungewohnt organisieren? Wie nehmen die Forscher\_innen sie wahr, wie interpretieren sie sie? Werden sich neue Gesprächspraktiken oder andere überraschende Nutzungen beobachten lassen? Oder werden die Objekte von den Wissenschaftler\_innen ignoriert, weil ihre Nutzung nicht offensichtlich ist? Mit diesen Fragen im Kopf entwarfen Lars Lerup, Gunnar Hartmann und Friedrich Schmidgall drei *Strange Objects* für die Experimentalzone. Alle drei Objekte spielen als sogenannte *Conversational Pieces* mit dem Thema des Gesprächs – jedes auf seine eigene Weise.

Als Baumaterial für die drei Objekte wurden alte Stühle der Humboldt-Universität verwendet. Durch ihr Erscheinungsbild als Stahlrohr- oder Collegestühle werden sie von jedem erkannt und implizieren so einen ersten Nutzungskontext: den Unterricht. An einem Vierbeinestuhl aus gebogenen und hellgrau lackierten Stahlrohren sind Sitzflächen und Rückenlehnen aus Buchenholz angebracht.

Die Stühle wurden zunächst zerlegt und dann neu zusammengesetzt, zum Teil mit ergänzenden neuen Bauteilen im gleichen Stil. Die so entstandenen *Strange Objects* experimentieren mit Körperhaltungen, Zu- und Abwendungen und spielen verschiedene Varianten von Nähe und Distanz durch. Sie erzeugen ein Konglomerat von weiteren Affordanzen, das bewusst Verunsicherungen erzeugt.



## Aus der Experimentalzone #11



Bei dem **ersten Strange Object** handelt es sich um eine Abwandlung, Erweiterung und Rekombination von zwei Stühlen. Die neue Anordnung erinnert erstens an Freuds therapeutisches Set-up. Im Gegensatz zum klassischen Setting sitzt die\_der Zuhörende hier jedoch nicht seitlich zur\_zum Liegenden, sondern mit dem Rücken zu ihm oder ihr. Zugleich scheint das Objekt auch als Schubkarre nutzbar zu sein, denn es hat vorne zwei Räder und lässt sich hinten anheben.

Das **zweite Strange Object** ist eine Reinterpretation des romantischen Tête-à-Tête Polstermöbels, hergestellt aus zwei Stühlen. Der (bewusst so gestaltete) Haken: Es sitzt sich viel zu nah, insbesondere für den professionellen, wissenschaftlichen Kontext. Sobald zwei Personen Platz nehmen, überlappen sich ihre jeweiligen Personal Spaces und verschmelzen notgedrungen miteinander.

Das **dritte Strange Object** entstand aus dem Versuch, einen Baukasten zu gestalten, mit dem unterschiedliche weitere *Conversational Pieces* hergestellt werden können. Es besteht aus einer Reihe von drei Stühlen, die einander leicht zu- oder abgewandt sind, und erinnert an ein Möbelstück für eine anonyme Wartesituation.



## Aus der Experimentalzone #11

### Durchführung: *Strange Objects* im Experiment

Die drei Möbel standen im Rahmen des Experimentalsettings 12 *Strange Objects. Conversational Pieces* (November bis Dezember 2016) den Forscher\_innen zur freien Nutzung bereit. Im Anschluss wurden die Objekte bei einer Vortragsperformance von Lars Lerup im Tieranatomischen Theater weiter getestet und diskutiert. Beide Nutzungen wurden teilnehmend beobachtet, fotografisch dokumentiert, und es fand eine Befragung statt.

Bei der teilnehmenden Beobachtung der *Strange Objects* wurden insgesamt mehr Irritationen und Verwunderungen als eine alltägliche Nutzung beobachtet. Diese äußerten sich vor allem in Fragen und Kommentaren sowie in einer Unsicherheit bei der Nutzung der Objekte. Der aktive Gebrauch fiel zwar insgesamt gering aus, war dabei jedoch um so vielfältiger: Dabei zog *Strange Object* 1 am meisten Aufmerksamkeit auf sich und wurde u.a. als Sportgerät, Sit-up-Bank, Lesestuhl und Ablage benutzt. In den Assoziationen der Betrachter\_innen und Nutzer\_innen der *Strange Objects*, die in der Umfrage erhoben wurden, zeigte sich ebenso die Vielfalt der Lesarten, wie die Rätselhaftigkeit der Gegenstände. In Anbetracht der Objekte wurde zunächst häufig deren uneindeutige Affordanz in Fragen expliziert: Wie soll man sie benutzen? Ist das Kunst? Eigenartig, aha, und nun? Die Objekte blieben strange, ihre Bedeutung unscharf, sie stifteten Verwirrung. Neben absurder Kunst wurden sie auch mit Visionen und Träumen assoziiert, mit Spielplätzen ebenso wie mit Therapie, Wartezimmer, Krankenhaus, Schule, Stadtmöbel. Die Vielfalt der Affordanzen zeigte sich auch in der spontanen Benennung:

Sie reichte beim ersten Objekt von einer schlichten Nomenklatur von Begriffen wie »Schubkarre«, »Couch«, »Freud«, »Liege« über zusammengesetzte Beschreibungen wie »Schubkarrensitztisch«, »Liegebankstuhl« oder »Langzeitwartebereich«, in denen assoziierte Funktionen addiert wurden, bis zu Termini wie »Sleepnot«, die im Objekt eingeschriebene Anspielungen benannten, die zugleich verhindert werden und somit die Widerspenstigkeit der *Strange Objects* manifestierten.

In Kommentierungen wie »Guten Tag«, »close communication« und »private conversation« rief das zweite Ob-

jekt einerseits die Idee der mehr oder weniger intimen Begegnung und des Paares wach: »Lovers Chair«, »Paarstuhl«, »Date ohne Tisch«. Andererseits wurde es auch als »Konfrontation« und in Polaritäten beschrieben, beispielsweise wenn Benennungen wie »Nord-Süd«, »Ost-West«, »Yin-Yang« auf die Nomenklatur von binären aufeinander bezogenen Unterscheidungen rekurrten.

Das dritte Objekt wurde als »Schlange«, »Reihe«, »Wurm«, »Stuhlschlange«, »Wartezimmer«, konkret als »Wirbelsäule« oder assoziativ als »Tick, Trick und Track« beschrieben, wobei stets die Reihung von einzelnen Elementen thematisiert wurde. Gleichwohl evozierte die Ausrichtung der Stühle zueinander auch Lesarten wie »Ausschluss–Einschluss«, »Zuwendung–Abwendung«, welche die opponierenden Affordanzen des Objekts indizierten. Hinzu kamen Deutungen wie »Fast« und »Posse«, die eine Anrufung durch das Objekt explizierten und möglicherweise indirekt auf die Intention seiner Konstruktion anspielten.

### Finale: Vortragsperformance im Tieranatomischen Theater

Das Experiment *Strange Objects. Conversational Pieces* mündete in einer Vortragsperformance von Lars Lerup im Tieranatomischen Theater. Darin wurde zunächst der Prozess des Auseinandernehmens des Unterrichtsstuhls



Sezier-Vorgang. Foto: F. Schmidgall | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

## Aus der Experimentalzone #11



Lars Lerup beim Vortrag im Tieranatomischen Theater. Foto: Friedrich Schmidgall | *Bild Wissen Gestaltung* 2017



Henrike  
Rabe



Cornelia  
Schendzielorz



Friedrich  
Schmidgall

thematisiert. In Anspielung auf das Sezieren von Tieren, das an diesem Ort stattgefunden hatte, wurden die Einzelteile eines zerlegten Stuhls auf einem schwarzen Tisch ausgebreitet und erläutert. Danach führten Lars Lerup und Gunnar Hartmann verschiedene Nutzungen der *Strange Objects* vor, beispielsweise die Nutzung von Objekt 1 als freudsches Therapie-Set-up: Während die\_der Patient\_in<liegt und spricht, sitzt die\_der Therapeut\_in mit dem Rücken zu ihr\_ihm und hört zu.

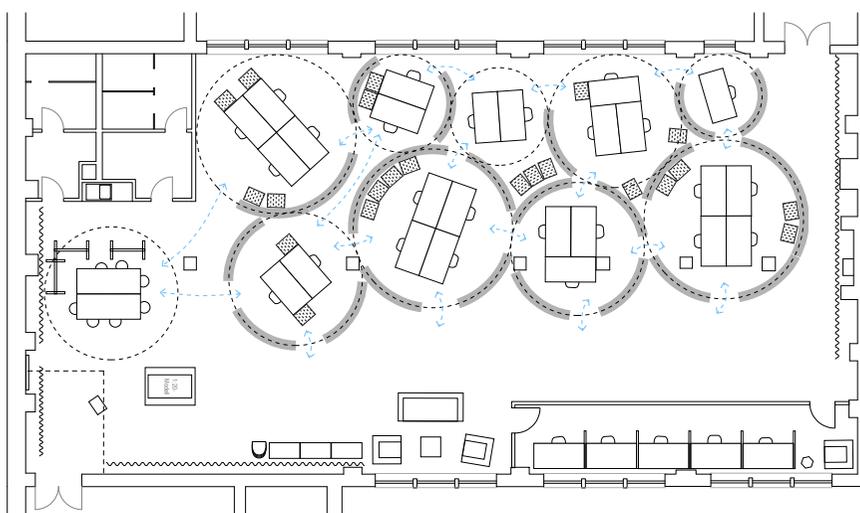
Nach Vortragsende wurden die *Strange Objects* von Gästen und Teilnehmenden in einem informellen Rahmen weiter getestet. Die Nutzung von *Strange Object* 1 durch zwei unbekannte Vortragsgäste – zu einem Zeitpunkt, zu dem die meisten Gäste gegangen waren – war besonders aufschlussreich: Eine weibliche, schwarz gekleidete Person lag auf dem horizontalen, einer Liege ähnelnden Teil des Objekts. Sie positionierte sich dabei relativ weit unten auf der Liege. Die andere, ebenfalls weibliche und schwarz gekleidete Person hatte auf dem Stuhlbereich des Objekts Platz genommen. Sie saß jedoch nicht mit dem Rücken zur liegenden Person sondern seitwärts zu ihr hingewandt. Beide Frauen schauten nach oben und streckten ihren rechten Arm in die gleiche Richtung aus. Sie waren offensichtlich in ein entspanntes Gespräch miteinander vertieft und zeigten dabei auf Details der bemalten Kuppeldecke. Damit hatten die zwei Gäste ad hoc zwei weitere Gebrauchsarten dieses *Strange Objects* entdeckt: Es erlaubt sowohl ein entspanntes Gespräch zwischen zwei Personen, an dem im Gegensatz zum Therapiesetting beide beteiligt sind, als auch das Betrachten und Besprechen von Deckenmalerei. Diese mögliche Benutzung wurde erst im Zusammenspiel des Objekts mit bestimmten Personen (z. B. Kunsthistoriker\_innen) und in einem spezifischen Raum (Tieranatomisches Theater) aufgedeckt.

### Literatur:

- Koval, Peter: *Issue #8: Lars Lerup*. Interview für das Online-Magazin Lineatura. <https://lineatura.de/post/164627309138/issue-8-lars-lerup>. Zuletzt aufgerufen am 28. November 2017.
- Lerup, Lars (2016): *Strange Objects*. Abstract für den Vortrag »Strange Objects«, CZ#148. Berlin.

## Experimentalzone ab Oktober 2017

In der Experimentalzone untersucht das Projekt »ArchitekturenExperimente« die Beziehung zwischen Raum und Wissenspraktiken. Der 335 m<sup>2</sup> große Raum sowie 45 Wissenschaftler\_innen aus zahlreichen Disziplinen sind Gegenstand einer beobachtenden Untersuchungsanordnung zwischen Experiment und Feldforschung, sowie zwischen Optimierung und Irritation. Dafür werden in zweimonatigen Experimentalsettings unterschiedliche Raumkonfigurationen gestaltet, getestet und beobachtet.



Grundriss im kommenden Setting »Uhrwerk«. Grafik: Henrike Rabe | Bild Wissen Gestaltung 2017

### Experimentalsetting 16 Uhrwerk

In unserer Untersuchung zum Einfluss von Raum auf die Interaktionen von Wissenschaftler\_innen stehen die Variablen Sichtbarkeit und Zugänglichkeit im Zentrum. Mithilfe der Experimentalsettings können wir offene bzw. unterteilte Räume mit einer hohen bzw. niedrigen Sichtbarkeit systematisch vergleichen. Im Experimentalsetting »Uhrwerk« untersuchen wir einen stark unterteilten Raum mit einer hohen Sichtbarkeit.

Der Entwurf übersetzt dabei das Zusammenspiel und dichte Ineinandergreifen der Teams der Experimentalzone in eine neue physische Architektur: Mithilfe von gebogenen aufgestellten und lichtdurchlässigen Trennwänden entstehen sogenannte Zahnräder. In jedem Zahnrad können

1 bis 4 Wissenschaftler\_innen arbeiten.

Um eine hohe Sichtbarkeit im Raum zu realisieren, sind die Trennwandmodule mit 1,42 Metern nur halbhoch. Auf diese Weise haben die Wissenschaftler\_innen im Stehen Weitblick und im Sitzen Privatsphäre.

Die Module dienen nicht nur als Raumteiler, sondern können mithilfe von Klebeband auch zum Aufhängen von Abbildungen genutzt werden (die gewohnten Pappwände werden in diesem Setting entlang der Wände aufgestellt, um die Sichtbarkeit im Raum nicht zu beeinträchtigen).

### Experimentalzone online

- ▶ **Experimentalzone Podcast**  
auf [bwg.hu-berlin.de](http://bwg.hu-berlin.de)
- ▶ **Online-Dokumentation**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)
- ▶ **Gruppe Experimentalzone**  
auf [intern.bwg.hu-berlin.de](http://intern.bwg.hu-berlin.de)



Séverine  
Marguin

Henrike  
Rabe

Friedrich  
Schmidgall

**Kontakt für weitere Informationen und bei Interesse an einem Arbeitsplatz in der Experimentalzone:**

[bwg.experimentalzone@hu-berlin.de](mailto:bwg.experimentalzone@hu-berlin.de)

## openness@BWG

## Image Knowledge Gestaltung goes Open Access



### Das Interdisziplinäre Labor hat jetzt eine Community beim Repository Zenodo

Zenodotos von Ephesos (ca. 330–260 v. Chr.) hätte sich wohl die Augen gerieben angesichts des nach ihm benannten Online-Speicherdienstes *Zenodo*. Dabei kommt der Bezug auf den ersten Leiter der großen Bibliothek von Alexandria nicht von ungefähr: Das Open-Access-Repository soll eine beachtliche Sammlung wissenschaftlicher Publikationen und Forschungsmaterialien zusammenbringen. (Anders als im antiken Alexandria gehören dazu heute vor allem Datensätze, Videos und Software.) Unter Anleitung von Zenodotus versahen Mitarbeitende jede Schriftrolle der Bibliothek mit einem herabhängenden Etikett, das Auskunft über Verfasser\_in, Titel und Thema gab, ohne dass sie dazu entrollt werden musste. Dieser Gebrauch astreiner Metadaten ist der früheste, von dem wir heute wissen – und ein weiterer Grund dafür, dass sich das Repository den Namen *Zenodo* gab.

Aber was ist *Zenodo* genau und was haben wir als Mitglieder des *Interdisziplinären Labors* damit zu tun?

Die wichtigsten Fakten: Das Repository *Zenodo* gibt es seit 2013, es wird von der Europäischen Kommission finanziert, ist überinstitutionell und nicht kommerziell. Das Kernforschungszentrum CERN und das EU-Projekt *OpenAire*<sup>1</sup> sind für seine Betreuung und Pflege zuständig; die Daten werden im CERN Data Centre gespeichert. Jeder neu hochgeladene Beitrag erhält eine DOI, wobei eine Langzeitarchivierung zunächst für mindestens 20 Jahre garantiert werden kann. *Zenodo* unterstützt die Idee von Open Data. Im Gegensatz zum Edoc-Server oder dem Medienrepositorium der Humboldt-Universität erlaubt es die Bildung von Communities. Das Interface ist zudem anwendungsfreundlich und gestalterisch ansprechend. Explizit heißt das Repository Forschende aller Disziplinen und Nationen willkommen.

**image knowledge gestaltung. an interdisciplinary laboratory**

Cluster of Excellence Humboldt-Universität zu Berlin.

This ZENODO community contains open access research results published by *Image Knowledge Gestaltung. An Interdisciplinary Laboratory*. Cluster of Excellence Humboldt-Universität zu Berlin, such as open access articles, data, software, etc. With this material, the Cluster, sponsored by the DFG, contributes to Open Science.

For further information on *Image Knowledge Gestaltung* please visit <https://www.interdisciplinary-laboratory.hu-berlin.de/en/bwg/>.

**Curated by:**  
BWG\_Publications

**Curation policy:**  
New uploads are reserved to members of *Image Knowledge Gestaltung. An Interdisciplinary Laboratory*, Cluster of Excellence Humboldt-Universität zu Berlin and should have a Creative Commons Licence (<https://creativecommons.org/share-your-work/>).

**Created:**  
March 22, 2017

**Harvesting API:**  
[OAI-PMH Interface](#)

Kurzum: *Zenodo* passt bestens zu *Bild Wissen Gestaltung* – weshalb das *Interdisziplinäre Labor* neuerdings selbst mit einer Community für seine Veröffentlichungen via Open Access auf dem Repository präsent ist. Um uns zu finden, klickt man auf der Startseite auf »Communities«. In Kleinschreibung und auf Englisch gibt man in die erscheinende Suchmaske einen Teil des Clustertitels ein oder setzt sich am besten gleich ein Lesezeichen für die unter diesem **Link** zu findende Website. Uploads in die Community durch Clustermitglieder sind jederzeit willkommen – dafür gibt es ganz rechts unten einen blauen Upload-Button. Vor dem Hochladen ist allerdings eine Creative-Commons-Lizenzierung notwendig; das betrifft auch die Dokumentation von Research Objects – etwa Filme, Designobjekte, Websites, Apps etc. –, deren Langzeitarchivierung über *Zenodo* läuft. Unter [bwg.publikation@hu-berlin.de](mailto:bwg.publikation@hu-berlin.de) beraten Maja Stark und Kerstin Germer gerne zur CC-Lizenzvergabe.

Aber genügt es denn nicht, Open-Access-Formate über unsere BWG-Website zu publizieren?

Leider nein, denn laut der Berliner Erklärung von 2003 müssen Open-Access-Veröffentlichungen die Voraussetzung erfüllen, in einem Online-Archiv hinterlegt zu werden, das geeignete technische Standards wie die Open-Archive-Regeln<sup>2</sup> verwendet sowie unter anderem im Bestreben betrieben und gepflegt wird, eine uneingeschränkte Verbreitung, Interoperabilität und langfristige Archivierung zu ermöglichen – dies kann durch unsere Website bedauerlicherweise auf lange Sicht nicht gewährleistet werden.



Maja Stark  
Editorische Koordination

### ***openness@bwg***

... so heißt die neue Reihe in der CZ#, die in Artikeln und Interviews unterschiedliche Positionen zu Offenheit in der Wissenschaft am Cluster vorstellt. Den Auftakt bildet [der obenstehende Beitrag](#).

<sup>1</sup> Netzwerk von Open-Access-Repositories, -Archiven und -Journals, die Open-Access-Policies unterstützen

<sup>2</sup> Die Open-Archive-Regeln folgen dem Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting (kurz OAI-PMH), über das Metadaten aus den einzelnen Repositorien gesammelt und für Suchanfragen bereitgestellt werden können. Auf diese Weise sind sie im Internet besser zu finden und lassen sich besser nutzen.

## Im Gespräch mit ... Christian Stein: Open Access



Fotos: Claudia Lamas Cornejo | Bild Wissen Gestaltung 2017

*Christian, für alle, die Dich noch nicht so gut kennen: Welche Forschungen beschäftigen dich hier am Cluster?*

Ich bin in verschiedene Projekte eingebunden. So beispielsweise in die Entwicklung der *Diary*-Software, das *ID+Lab*-Projekt, in dessen Rahmen wir eine Modellierungs- und Publikationssoftware entwickeln, das *gamelab.berlin*, das digitale wie analoge Spiele zu Forschungszwecken entwickelt, »Em•pa•thy«, in dem wir zusammen mit der Charité eine gamifizierte mobile Plattform zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Arzt/Ärztin und Patient\_in, verschiedene *Virtual-Reality*-Projekte und schließlich eine Software zur Verbindung natürlicher und formaler Sprachen, die sich noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Es geht in meiner Arbeit also viel um den Transfer von Theorien in Algorithmen, von Interaktionen in User-Interfaces und von mentalen Modellen in Datenmodelle. Ich beschäftige mich viel mit Modellierungen im Bereich des Semantic Web und vor allem mit der Forschung nach den Strukturen von Interdisziplinarität selbst.

*Welche Rolle spielt Open Access in deiner Disziplin und wie positionierst du dich dazu?*

Da Softwarenutzung und -entwicklung sowie Arbeit mit wissenschaftlichen Texten den größten Teil meiner Arbeit ausmachen, ist *Open Access* für mich von großer Wichtigkeit. Ich denke, dass Anwendungen, Codes und Publikationen im Wissenschaftsumfeld für Wissenschaftler\_innen kostenfrei und offen verfügbar sein sollten. Wir werden aus der öffentlichen Hand für unsere Arbeit bezahlt und die Ergebnisse sollten dann auch frei zur Verfügung stehen. Darüber hinaus zeigen Untersuchungen, dass offen

verfügbare Ergebnisse einen weit größeren Impact auf die Forschungslandschaft haben, öfter zitiert werden und im Falle von Anwendungen seltener als Code-Leichen im Keller verstauben.

*Wo in deiner Arbeit fallen Forschungsdaten an? Und sind diese für eine Veröffentlichung geeignet?*

Forschungsdaten fallen sowohl in der Experimentalzone als auch bei der *Diary*-Software und in den im *gamelab.berlin* entwickelten Spielen an. Insbesondere bei den ersten beiden unterliegt eine Veröffentlichungen jedoch strengen Auflagen, da es sich um personenbezogene Daten zur interdisziplinären Arbeitsweise handelt. Wir nehmen Fragen des Datenschutzes und der Wahrung der Privatsphäre sehr ernst und prüfen für alle Veröffentlichungen sorgfältig, inwiefern diese tatsächlich anonym sind. In diesem Sinne ist es wichtig zu verstehen, dass Daten nicht gleich Daten sind, sondern einen gewissenhaften Umgang erfordern.

*Welche Bedeutung hat für dich persönlich der freie Zugang zu Forschungsergebnissen im Sinne von Open Access?*

Eine große. Die unmittelbare digitale Verfügbarkeit von Forschungsergebnissen spielt eine entscheidende Rolle für Recherche und Wissensarbeit. Nicht digital verfügbare Inhalte stellen eine größere Hürde bei der Informationsbeschaffung dar und können in der Praxis daher nicht immer im gleichen Umfang beschafft werden. Ich bemühe mich, meine Publikationen frei anzubieten und profitiere persönlich stark von frei verfügbaren Inhalten. Für meine Arbeit ist das essenziell.

*Du hast also auch selbst bereits unter Open-Access-Bedingungen publiziert, Forschungsdaten in einem Repository hinterlegt und/oder Open-Source-Software veröffentlicht?*

Alles drei, ja. Jüngst beispielsweise im *Open-Access-Magazin Media Tropes*: <http://www.mediatropes.com/index.php/Mediatropes/article/view/27101>.

*Welche Auswirkung hat diese Entscheidung auf deine Karriere?*

In erster Linie beeinflusst sie meine Sichtbarkeit und die Geschwindigkeit meiner Recherche positiv. Ich würde sagen: rein positiv. Eigentlich ärgere ich mich immer, wenn eine *Open-Access*-Publikation nicht möglich ist.

*Wie schätzt du die Politik des Clusters in dieser Hinsicht ein und wohin sollte die Reise gehen?*

Ich glaube, der Cluster ist sich seiner Verantwortung für eine zukunftsweisende *Open-Access*-Politik sehr bewusst

und geht ihr verantwortungsvoll nach. Das Thema wird offen diskutiert und generell herrscht meiner Wahrnehmung nach eine *Open Access* gegenüber sehr aufgeschlossene Atmosphäre.

*Wie lautet Deine Empfehlung gegenüber Nachwuchsforschenden?*

*Open Access* ist nicht nur eine Frage des wissenschaftlichen Selbstverständnisses, sondern hilft auch unmittelbar, die Sichtbarkeit der eigenen Forschungsergebnisse zu verbessern. In diesem Sinne: Go open!

Verantwortlich für die Reihe sind



Gesa Baron  
SHK Clusterbibliothek



Kerstin Germer  
Editorische Koordination



Maja Stark  
Editorische Koordination



Alexander Struck  
Head of IT

## Wissenschaftsfreiheit in Gefahr?

### Der Appell auf publikationsfreiheit.de

Spätestens seit dem Chaos rund um den Rahmenvertrag zwischen der Kultusministerkonferenz und der VG Wort (weitere Informationen [hier](#)) ist eines klar: Die Modernisierung des Urheberrechtsgesetzes im Bereich Bildung und Wissenschaft ist unabdingbar. Diese Notwendigkeit erkannte auch die Politik, so dass Anfang dieses Jahres ein Referentenentwurf des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz zur Angleichung des Urheberrechts an die aktuellen Erfordernisse der Wissensgesellschaft (kurz: UrhWissG – siehe Infokasten) vorgelegt wurde. Dieser Entwurf soll unter anderem die künftigen Nutzungsbefugnisse für Unterricht, Forschung und Wissensinstitutionen umfassend regeln.

So sehr diese Reform auch aus den Reihen der Wissenschaft begrüßt wird, so sehr stößt sie anderenorts auf Gegenwind. So bildete sich als Reaktion auf den Referentenentwurf eine Opposition, die Anfang Februar 2017 auf der Seite [publikationsfreiheit.de](#) einen entsprechenden Online-Appell veröffentlichte. Unter dem Titel »Publikationsfreiheit für eine starke Bildungsrepublik« soll dieser darauf hinweisen, dass das Vorgehen von Gesetzgebenden, Bibliotheksverbänden und Wissenschaftsorganisationen das zukünftige wissenschaftliche Publikationswesen bedrohen könnte.

Laut der Initiative gefährden insbesondere drei Maßnahmen die Qualität und Vielfalt von Bildungs- und Wissenschaftsmedien: die geplante Urheberrechtsänderung für Bildung und Wissenschaft, die Open-Access-Strategie der Bundesregierung sowie die elektronische Ausleihe durch öffentliche Bibliotheken.

- Die geplante Bildungs- und Wissenschaftsschranke nehme Lehrbücher für die Nutzung an Bildungseinrichtungen weitgehend aus dem Urheberrecht aus. Des Weiteren sei es Bildungseinrichtungen erlaubt, wissenschaftliche Publikationen zu verwenden, ohne dafür eine Lizenz erwerben zu müssen. Eine Vergütung erfolge dann allenfalls pauschal über Verwertungsgesellschaften, was zu einer Entwertung der Leistung von Autor\_innen führe.



- Die Open-Access-Strategie der Bundesregierung schränke die Publikationsfreiheit der Forschenden ein, da diese dann nicht mehr selbst entscheiden dürften, ob, wie und wo sie ihre Ergebnisse veröffentlichen.
- Zuletzt wird die Forderung nach der rechtlichen Gleichsetzung von E-Books und analogen Büchern durch die Bibliotheksverbände kritisiert. Denn dann könnten die öffentlichen Bibliotheken E-Books verleihen, ohne vorher eine Nutzungslizenz mit dem jeweiligen Verlag abschließen zu müssen. Auf diese Weise bleibe eine marktgerechte Vergütung für Autor\_innen und Verlage aus.

Der Appell legt dar, dass die Wahrung von Grundrechten wie Meinungs-, Presse- und Wissenschaftsfreiheit dringend erforderlich sei, um Behauptungen und Halbwissen entgegenwirken zu können. Hierfür brauche es eine unabhängige und lebendige Verlagslandschaft, die bedroht sei, wenn Autor\_innen nicht länger frei entscheiden dürfen, unter welchen Bedingungen sie publizieren möchten. Zudem weist der Appell darauf hin, dass die Reformpläne der Regierung die privatwirtschaftlich erbrachten Leistungen von Autor\_innen und Verlagen missachtete, wodurch die gesamte bestehende Publikations-Infrastruktur zerstört werden könne. Eben diese Einschränkungen der Publikationsfreiheit und des Urheberrechts schaden der freien, demokratischen Gesellschaft und behinderten die wirtschaftliche Entwicklung.

Demzufolge appellieren die Unterzeichnenden an die Bundesregierung und die Regierungen der Länder, die Publikationsfreiheit zu achten und das Urheberrecht nicht weiter einzuschränken. Zudem werden die politischen Verantwortlichen dazu aufgefordert, ihre jetzigen Entscheidungen zu überdenken und sämtliche Akteurinnen und Akteure bei der Konzeption neuer Lösungsansätze mit einzubeziehen.

Der Appell ging aus einer gemeinsamen Initiative von Matthias Ulmer vom Eugen Ulmer Verlag und dem Thieme Verlag hervor. Unterstützt wird das Anliegen vom Börsenverein des Deutschen Buchhandels und der Interessenvertretung Deutsche Fachpresse. Befürworter\_innen werden auf der Website zum Unterzeichnen der Petition aufgeru-

fen, so dass mittlerweile bereits 6355 Unterschriften gesammelt werden konnten (Stand vom 18.11.2017). Unter diesen befinden sich rund 30 Unterschriften von Angehörigen der Humboldt-Universität zu Berlin.

### Kurzinfo zum Urheberrechts-Wissengesellschafts-Gesetz (UrhWissG)

Der Entwurf für ein *Gesetz zur Angleichung des Urheberrechts an die aktuellen Erfordernisse der Wissensgesellschaft* (Urheberrechts-Wissengesellschafts-Gesetz – UrhWissG) wurde vom Bundeskabinett am 12. April 2017 verabschiedet und soll am 1. März 2018 in Kraft treten. Mittels dieser neuen Bildungs- und Wissenschaftsschranke soll geregelt werden, welche urheberrechtlichen Nutzungshandlungen

im Bereich Bildung und Wissenschaft gesetzlich erlaubt sind, ohne dass es zuvor einer Zustimmung der Rechteinhaber\_innen bedarf. Neben dem Urheberrechtsgesetz enthält dieser Entwurf ebenso Änderungen am Gesetz über die Deutsche Nationalbibliothek und am Patentgesetz.

Der vollständige Referentenentwurf und aktuelle Informationen zum Gesetzgebungsverfahren sind [hier](#) einsehbar.



Gesa Baron  
SHK

## Im Gespräch mit ... Stephanie Ecker, Leiterin des Deutschen Kunstverlags



Bücherregal des Deutschen Kunstverlags, Berlin. © 2017 Deutscher Kunstverlag

**Frau Ecker, nach Ihrer Beobachtung bringt die Digitalisierung in den Naturwissenschaften die Geisteswissenschaften in Bedrängnis, weil sich das digitale Publizieren hier weitaus schwieriger gestaltet. Inwiefern lässt sich dies an Ihrem Verlag exemplarisch verdeutlichen?**

Wir sind ein rein geisteswissenschaftlicher und dazu – noch fast schwieriger – ein bildbasierter Verlag. Damit bewegen wir uns in einem völlig anderen juristischen Rahmen als die Naturwissenschaften. Bei uns reicht es nicht, nur die Urheber\_innen nach Bildrechten zu fragen, sondern auch alle Bildrechtegebenden, und diese treiben bei uns die Kosten so sehr in die Höhe, dass wir abgesehen von den neueren Zeitschriften eigentlich – und da ist der Deutsche Kunstverlag nicht alleine – nicht digital publizieren. Prinzipiell gilt: Auch in einem kunstwissenschaftlichen Verlag sind digitale und Printrechte die gleichen. Doch zum Beispiel bei der Retrodigitalisierung müssen wir jetzt rückwirkend alle Bilder anfragen. Da die Umsätze bei Online-Publikationen gegen Null tendieren – weil diese in unserem Bereich auch gar nicht gekauft werden – müsste ich hier für zwei Jahre Leute beschäftigen, die

allein Bildrechte einholen, und hätte keinen Umsatz, der diese Kosten wieder einbringen würde. Die meisten unserer Autor\_innen wollen auch gar nicht digital publizieren – nicht zuletzt aus dem Grund, dass sie davor zurückschrecken, die Bildrechte hierfür zu klären, die ohnehin schon so teuer sind.

Es gibt erste Bestrebungen beim Handbuch Deutscher Kunstdenkmäler, dem *Dehio*, wo ein Datenbankmodell geplant ist; aber da stellt sich die Frage: Wie legt man eine Datenbank an, die von der DFG für zwei Jahre gefördert wird, man hat aber 26 Bände? Dazu ist die Wahrscheinlichkeit, dass man diese im gleichen Medium lesbar hält und es schafft, daraus eine aktive Datenbank werden zu lassen, nicht hoch.

**Was unterscheidet den Deutschen Kunstverlag gegenüber großen Wissenschaftsverlagen?**

Wissenschaftsverlage müssen zwanghaft wachsen und viele Wissenschaften bedienen, damit sie auf der Absatzseite in die großen Bibliotheken hineinkommen und an

diese in Bündeln verkaufen können. Um diesen Massenbetrieb aufrechtzuerhalten, ist eine totale Standardisierung in den Wissenschaftsverlagen die Folge. Wir sind viel altmodischer. Wir ringen um das einzelne Buch und wir erfinden für jedes ein eigenes Layout – eher wie ein Manufakturbetrieb, allerdings mit der Schwierigkeit, dass wir zu klein sind, um in die Bibliotheken hineinzukommen.

### **Ein Verlag muss also ein bestimmtes Kontingent an Publikationen an die Bibliotheken herantragen?**

Bibliotheken kaufen vor allem die Digitalprodukte, zum Beispiel Nationallizenzen<sup>1</sup> bei Springer, Elsevier oder De Gruyter. Gerade De Gruyter ist ja einer der wenigen Wissenschaftsverlage, die naturwissenschaftlich, aber eben auch geisteswissenschaftlich publizieren, und ich vermute, dass sie darüber ihre Geisteswissenschaften in die Bibliotheken bekommen. Unsere Bibliotheksabsätze laufen nach wie vor über den klassischen Buchhandel, und da gehen die Umsätze drastisch zurück.

**... wobei sich gleichzeitig die Bibliotheken über die Preise beschweren, die zum Beispiel Elsevier für die Lizenzen seiner Fachjournale verlangt. Im Februar gab es deshalb eine Boykottandrohung vonseiten der TU.<sup>2</sup>**

Selbst schuld, kann ich da nur sagen. Wenn die Bibliotheken beschlossen haben, dass sie nur noch bei zwei Leuten einkaufen ...

### **Neben den Bibliotheken stehen auch viele Forschende den Großverlagen skeptisch gegenüber. Woran liegt dies aus Ihrer Sicht und hat diese Skepsis Auswirkungen auf Ihren Verlag?**

Es gibt inzwischen ein riesengroßes Misstrauen der Autorinnen und Autoren den Verlagen gegenüber. Das ist deutlich spürbar, und das Vertrauen ist durch das VG-Wort-Urteil<sup>3</sup> noch einmal ganz empfindlich gestört worden. So wecken beispielsweise die erwähnten Bibliotheksbündel

und der Ärger, dass wissenschaftliche Zeitschriften so teuer sind, wahnsinnige Begehrlichkeiten und führen bei vielen Autor\_innen zur Annahme, dass sie über den Tisch gezogen worden sind, dass sie ausgenutzt werden und hier irgendjemand in dem Spiel sehr viel Geld verdient. Und das mag sicherlich an manchen Enden so sein (lacht), aber natürlich bei den kleinen Verlagen nicht. Die Verhandlungen sind zäher und die Angst, dass Schindluder getrieben wird mit den Texten der Autor\_innen, ist wahnsinnig groß. Das gilt für die Wissenschaftsverlage noch einmal doppelt, weil die Autor\_innen – das ist nicht zu leugnen – nicht nur die Arbeit machen, sondern auch das Geld mitbringen. In ihrer Wahrnehmung leisten sie die gesamte Arbeit, werden am Umsatz aber nicht beteiligt. Auch durch das VG-Wort-Urteil stehen viele Zahlen im Raum. Es wird dann viel über Millionen verhandelt, wo man sich fragt: ›Moment, wo liegen die denn?‹, und wenn das Geld jetzt an die Autor\_innen ausgeschüttet wird, wird es noch schlimmer werden. Das macht es für kleine Verlage sehr mühsam zu argumentieren, dass sehr viel harte Arbeit in den Publikationen steckt. Und auch da im Wissenschaftsverlag noch einmal schwerwiegender: Das Misstrauen, was eigentlich die Arbeit des Verlages ist. Denn je spezialisierter die Wissenschaft, umso weniger kann ich argumentieren, dass ein Lektorat so zwingend notwendig ist – das ist bei den Geisteswissenschaften auch anders als bei den Naturwissenschaften, aber welche Lektor\_innen möchten die Arbeit eines Chemikers oder einer Chemikerin lekturieren? Also läuft es dort in einem Verfahren, wo sie sich gegenseitig – auch umsonst – ihre Texte korrigieren. Die Frage nach der handfesten Leistung eines Verlages ist dann berechtigt.

### **Was müsste geschehen, um wieder Vertrauen zu gewinnen? Ist das auch eine Frage der Aufklärung gegenüber den Autor\_innen?**

Die Aufklärung ist schwierig, weil das Verlagsgeschäft so divers ist, und so genau wollen die Autor\_innen es dann doch nicht wissen. Außerdem müsste die Aufklärung von politischer Seite unterstützt werden und die Politik hat da deutlich die Seiten gewechselt.

<sup>1</sup> Siehe <https://www.nationallizenzen.de/> (letzter Zugriff: 28.11.2017).

<sup>2</sup> Siehe <http://www.tagesspiegel.de/wissen/streit-um-teure-wissenschaftsjournale-showdown-zwischen-buecherregalen/19412772.html> (letzter Zugriff: 28.11.2017).

<sup>3</sup> Am 21. April 2016 hat der Bundesgerichtshof entschieden, dass Buchverlage an den Einnahmen der Verwertungsgesellschaft Wort nicht mehr beteiligt werden sollen. Künftig sollen nur noch Autor\_innen von der Ausschüttung profitieren.

### Inwiefern?

Es gab zwei Urteile und ein Gesetz, die alle gegen den Börsenverein des deutschen Buchhandels entschieden wurden: Das eine ist das berühmte Amazon-Urteil<sup>5</sup>, da geht es um Schulbuchverlage; das zweite ist das VG-Wort-Urteil<sup>6</sup> und das dritte ist das Urheberrechtsgesetz<sup>7</sup>, und das heißt meiner Meinung nach im Klartext schon: Wenn drei Entscheidungen in eine Richtung gehen, dann ist das auch der Ausdruck eines gesellschaftlichen Willens.

### Die Verlage sind also vonseiten der Politik in Bedrängnis geraten?

Genau. Und die Politik möchte ganz stark dahin gehen, dass man sagt, wenn Wissenschaft staatlich gefördert wird, dann muss sie für alle öffentlich zugänglich sein. Und das kann man auch ganz schwer von der Hand weisen. Was soll ich dagegen sagen? Natürlich stimmt das. Sie machen aber noch eine extra Schlaufe, und die finde ich unfair: Wenn zum Beispiel Autor\_innen im universitären Bereich gezwungen werden, auf dem Open-Access-Repository ihrer Universität zu veröffentlichen, dann werden sie doch enteignet von ihrem geistigen Eigentum.

### Es wird ihnen die Freiheit genommen, sich zu entscheiden, wie und wo sie publizieren möchten?

Ja – aber eigentlich, so habe ich es gelernt, ist das Urheberrecht nicht übertragbar, es ist geschützt. Und während man die Autor\_innen auf staatlicher Seite enteignet, kompensiert man das, indem man ihre Rechte gegenüber den Verlagen stärkt; aber wo nichts zu holen ist, ist nichts zu holen, denn ich bekomme ja gar keine Rechtssicherheit mehr. Die Publikation wird an der Universität auf den Server gestellt, und gleichzeitig soll ich sie als Buch vertreiben – da geht mir ja jeder Absatz verloren. Und wenn ich an eine Bibliothek heute ein Buch verkaufe oder ein PDF, dann kann die Bibliothek es 60.000 mal kopieren und der Verlag bekommt keinen einzigen Cent.

### Ist die Online-Petition *publikationsfreiheit.de* also ein Hilfeschrei?

Ja, wenn auch viel zu spät. Es gibt eine Frau an der Universität Heidelberg, die dort einen Online-Verlag hat, über den man für etwa 1.000 € seine Promotion im Netz publizieren kann. Sie macht das natürlich ohne Risiko, weil sie bei der Universität angestellt ist, und sie veröffentlicht jede Menge Bilder – ihr kann es egal sein, wer sie verklagt; wenn ich verklagt werde, muss ich meinen Rechtsanwalt selbst bezahlen. Ich glaube, der dahingehende Transformationsprozess wird schon stattfinden: Privatwirtschaftliche Wissenschaftsverlage sind nicht erwünscht. Die Universitäten, die Bibliotheken und die Politik wollen Staatsverlage. Ich glaube, das ist der nächste Schritt. Es wird noch zwei, drei Großverlage geben, der Rest wird verstaatlicht werden, mit staatlichen Datenbanken etc. – und mit allen Schwierigkeiten, die Staatsverlage haben.

### Wie würden Sie Offenheit in der Wissenschaft aus privatwirtschaftlicher Sicht definieren?

Nun ja, ich denke immer, dass Konkurrenz das Ringen um die bestmögliche Lösung ist und ich würde auch immer behaupten, dass die deutsche Verlagslandschaft im Moment noch so kleinteilig ist, dass es ein großes Spektrum für die Autor\_innen gibt, um den besten Ort für ihr Werk zu finden, und dieses System ist auch einigermaßen anständig und ehrenwert. Hingegen finde ich die Vorstellung, dass ein\_e Autor\_in gezwungen wird, auf einem Universitätsserver zu publizieren, schwierig. Dazu kommt, dass ich ein Dinosaurier bin, wenn es um die Haltbarkeit von Daten im Netz geht: Der Beweis steht aus, dass man so, wie man eine Lutherbibel nach 500 Jahren immer noch lesen kann, auch Daten online erhalten kann – und was das kostet, weiß auch keiner.

### Welche Impulse von der Politik würden Sie sich wünschen?

Wenn man diesen Open-Access-Gedanken zu Ende denkt, dann muss ich als Verlegerin aber auch die gleichen Rech-

<sup>5</sup> Siehe [https://www.boersenblatt.net/artikel-thalia\\_und\\_buecher.de\\_reagieren\\_auf\\_bgh-urteil.1289685.html](https://www.boersenblatt.net/artikel-thalia_und_buecher.de_reagieren_auf_bgh-urteil.1289685.html) sowie [https://www.boersenblatt.net/artikel-interview\\_mit\\_alexander\\_skipis\\_zu\\_affiliate-programmen.1297046.html](https://www.boersenblatt.net/artikel-interview_mit_alexander_skipis_zu_affiliate-programmen.1297046.html) (letzter Zugriff: 08.09.2017).

<sup>6</sup> Siehe etwa <http://www.tagesspiegel.de/kultur/die-verlage-vg-wort-und-die-rueckzahlungen-verlage-in-bedaengnis/14768428.html> (letzter Zugriff: 08.09.2017).

<sup>7</sup> Siehe <http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/18/086/1808625.pdf> (letzter Zugriff: 28.07.2017).

te bekommen wie eine Universitätsplattform. Wenn ich zum Beispiel gezwungen werde, digital zu publizieren, dann muss ich ebenso wie die Universitäten befreit werden von den immensen Kosten für Bildrechte. Die Nutzung von geistigem Eigentum müsste dann prinzipiell frei sein. Davon ausgehend kann ich mir ein Geschäftsmodell überlegen. Außerdem bräuchten wir eine in irgendeiner Art und Weise funktionierende Verwertungsgesellschaft, an der die Verlage beteiligt sind. Dass ich für eine\_n Grafiker\_in eine Künstlersozialkasse bezahle, weil er\_sie eine künstlerische Leistung schafft, die auch unter das Urheberrecht fällt, Satz und Layout aber im Falle der kopierenden Bibliotheken auf einmal nicht mehr geschützt sind, das halte ich für ungerecht. Das ist eine sonderbare Rechtsauffassung, die nicht rechtens wird, weil es alle machen. Wir als Verlag bräuchten also ein Leistungs- oder ein Verwertungsschutzrecht und eine schnellstmögliche rechtliche Absicherung bei den Urheberrechten. Wenn man zudem sagt, alles, das staatlich subventioniert wird, muss für alle frei sein, dann dürfen Museen auch von den Verlagen kein Geld für Bildrechte nehmen. Ich werfe Dresden für jedes Bild 100 Euro in den Rachen, während sie Google ihre Bildrechte schenken. Nur bei den Alten, wo man noch juristische Handhabe hat, kann man nachjustieren – einen Preis erhöhen ist eben etwas Anderes als einen Preis einführen. Das führt zu einer ganz merkwürdigen Schieflage.

#### Was bedeutet dies langfristig für die kleineren Verlage?

Wenn das so weiter geht, bedeutet diese Entwicklung über Kurz oder Lang das Ende für die mittelständischen Verlage.

#### Das Gespräch führte:

*Maja Stark*  
Editorische Koordination

#### openness@bwg

... heißt die Reihe in der CZ#, der Clusterzeitung des *Interdisziplinären Labors*, die in Artikeln und Interviews unterschiedliche Positionen zu Offenheit in der Wissenschaft

am Cluster vorstellt. Als nächster Beitrag ist ein Dialog zwischen Christian Kassung und Jürgen Sieck geplant.



*Gesa Baron*  
SHK Clusterbibliothek



*Maja Stark*  
Editorische Koordination



*Kerstin Germer*  
Editorische Koordination



*Alexander Struck*  
Head of IT

## Neues vom *gamelab.berlin*

### Report aus Nairobi: Health Game hilft gegen Krankheiten



Teilnehmer\_innen erproben das Health Game Kenya. Foto: Thomas Lilge | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

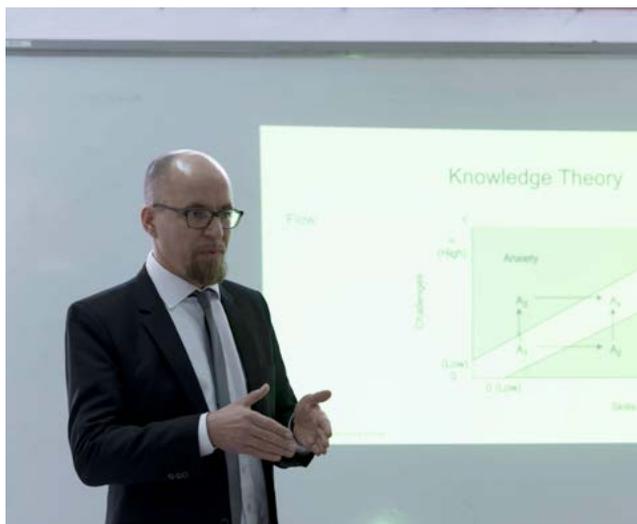
Im Herbst vergangenen Jahres wurde das *gamelab.berlin* von der *Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit* (GIZ) kontaktiert. Es ging um die Frage, ob man sich bezüglich der Bekämpfung von sogenannten *Noncommunicable diseases* (NCDs) eine Zusammenarbeit vorstellen könne. Diese nichtübertragbaren Krankheiten entstehen aufgrund eines Lebensstils, der durch Tabakkonsum, Bewegungsmangel, fett- und zuckerhaltige Ernährung sowie Alkoholmissbrauch geprägt ist und zu typischen Folgeerkrankungen wie Schlaganfall, Herzinfarkt, Diabetes, Atemwegserkrankungen und Krebserkrankungen führt. Diese nichtübertragbaren Krankheiten sind für 70 % aller Todesfälle weltweit verantwortlich. 17 Millionen Menschen sterben daran, bevor sie das siebzigste Lebensjahr erreicht haben. An dieser Zahl ist bemerkenswert, dass 87 % dieser frühzeitigen Todesfälle in Ländern mit mittleren bis kleinen Einkommen zu verzeichnen sind, also zum größten Teil in Entwicklungsländern.

Im März 2017 wurde daher von der GIZ in Darmstadt ein zweitägiger Workshop ausgerichtet, auf dem Vertreter\_innen der Gesundheitswirtschaft aus Kenia gemeinsam mit deutschen Kolleg\_innen Lösungen für diese dramatische Problemlage erarbeiteten und Präventivmaßnahmen entwickelten. Wie können große Bevölkerungsschichten für das Thema sensibilisiert werden? Wie weist man auf die Gefahren eines vermeintlich modernen Lebensstils hin, ohne den moralischen Zeigefinger zu erheben? Und wie erreicht man in Kenia auch Menschen außerhalb der Metropolenregionen?

Die Arbeitsgruppe, an der das *gamelab.berlin* beteiligt war, präsentierte am Ende des Workshops das Konzept *Health Games Kenya*. Hierbei handelt es sich im wesentlichen um ein online abrufbares *Multiple-Choice-Quiz*, das mit einigen einfachen Gaming-Mechaniken ausgestattet ist.

Ein Timer erzeugt Zeitdruck, ein Jackpot erlaubt strategisches Spielen und fördert schnelle Reaktionen, ein Highscore präsentiert die Ergebnisse. Spieler\_innen können individuell gegeneinander antreten, es besteht aber auch die Möglichkeit, Gruppen zu bilden, so dass beispielsweise Klassen, Schulen, Universitäten oder Dörfer gegeneinander antreten können. Die Software erstellt für jeden individuellen Spielverlauf passende Lernangebote bereit, die dort Hilfestellung geben, wo Lernlücken registriert worden sind. Dieses sogenannte adaptive Lernen ist ein in der Pädagogik erprobtes Konzept und bietet in einer sich konstant verändernden Lernumgebung relevantes Wissen passend zum jeweiligen Wissenstand. Eine weitere interessante Funktion besteht darin, das durch die Anwendung ein primärer Wissensstand überhaupt erst einmal gemessen werden kann, was mithilfe psychometrischer Methoden geschieht. Denn in eigentlich allen Fällen ist völlig

unbekannt, was die verschiedenen Bevölkerungsgruppen über das jeweilige Thema wissen. Diese Frage kann mit *Health Games Kenya* bereits nach kurzer Nutzungsdauer der Anwendung relativ feingranular beantwortet werden, da jedes Spiel zugleich eine Messung ist. Die Ausgabe der Spielergebnisse als Gruppenbenchmark erlaubt zudem eine Einschätzung über den Wissenstand der gemessenen Gruppe, woraufhin der individuelle Lernerfolg wiederum zu der ermittelten Gruppengröße in Bezug gesetzt werden kann. Der oder die einzelne Lernende weiß somit stets genau, in welchem Verhältnis der eigene Lernstand zum Lernstand der Bezugsgröße steht. Die Anwendung arbeitet im wesentlichen textbasiert, so dass auch die in ländlichen Gegenden zur Verfügung stehenden Bandbreiten und Netzabdeckungen ausreichen, um Teilnehmer\_innen Zugang zur Anwendung zu ermöglichen.



Ende Mai wurde die Anwendung *Health Games Kenya* dann eine Woche lang mit zwei Testspielen präsentiert, damit Vertreter\_innen verschiedener Institutionen sie im Praxiseinsatz erleben konnten. An der Präsentation nahmen Mitarbeitende des kenianischen Gesundheitsministeriums, der *University of Nairobi*, verschiedener Pharma- und Telekommunikationsunternehmen und Nichtregierungsorganisationen ebenso teil wie Vertreter\_innen der in Kenia bedeutenden Genossenschaften. Die Reaktionen waren durchweg positiv und von großem Interesse geprägt, sodass die Unterstützung einer Pilotierungsphase durch die GIZ zum jetzigen Zeitpunkt als recht wahrscheinlich gilt. Gespräche mit der *University of Nairobi* über eine mögliche Kooperation rundeten den insgesamt zufriedenstellenden Eindruck des Besuchs zusätzlich ab.



Thomas Lilge  
[gamelab.berlin](http://gamelab.berlin)

# Rückblick

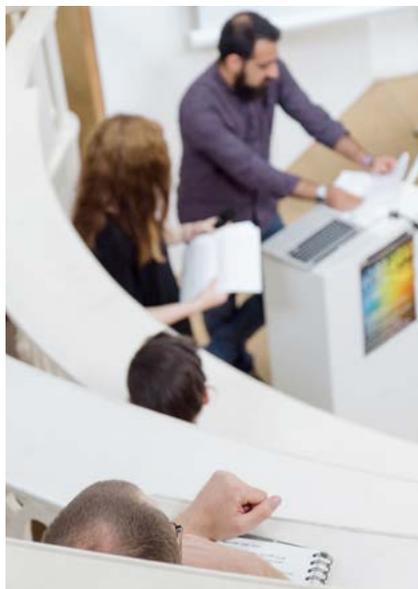
## Impressionen vom Clusterjubiläum

### 5 Jahre *Bild Wissen Gestaltung*



Alle Fotos: Jan Konitzki | *Bild Wissen Gestaltung* 2017







## Impressions: Open Design students at the *Design Modelling* Symposium in Versailles, Paris



Fotos: Heidi Jalkh, Ben Royal, Agustina Palermo | *Bild Wissen Gestaltung* 2017.

# Impressum

**Herausgeber:**

*Bild Wissen Gestaltung. Ein Interdisziplinäres Labor*  
Exzellenzcluster der Humboldt-Universität zu Berlin

**Redaktion:**

Claudia Lamas Cornejo (verantwortlich)

**Lektorat:** Mirko Düringer

**Layout:** Kerstin Kühl

**Titelbild:**

Das Titelbild entstand während der Projektpräsentationen der Studierenden im Master Open Design

Foto: Claudia Lamas Cornejo | *Bild Wissen Gestaltung* 2017

**Kontakt:**

Bild Wissen Gestaltung. Ein Interdisziplinäres Labor  
Exzellenzcluster der Humboldt-Universität zu Berlin

E-Mail: [bildwissengestaltung@hu-berlin.de](mailto:bildwissengestaltung@hu-berlin.de)

Tel.: +49 30 2093-66257

[www.interdisciplinary-laboratory.hu-berlin.de](http://www.interdisciplinary-laboratory.hu-berlin.de)

**Sprecher:**

Horst Bredekamp, Peter Fratzl, Wolfgang Schöffner

**Wissenschaftliche Geschäftsführung:**

Amaya Steinhilber

**Postanschrift:**

Humboldt-Universität zu Berlin  
Unter den Linden 6, 10099 Berlin

**Sitz:**

Sophienstraße 22 a, 10178 Berlin