ADDENDUM

NILS NORMAN ET TILO STEIREIF

NILS NORMAN

« Ich verwende die Utopie vorwiegend als Instrument zum Aufzuzeigen, was nicht ist, ich verwende sie kritisch. Es liegt mir fern, diese Utopien verwirklicht sehen zu wollen. Sie sind dazu gedacht, zu zeigen, was nicht realisiert werden kann. (...) Es geht darum, sich zu fragen, warum diese Dinge nicht möglich sind, und dies wiederum eröffnet Diskussionen über den Kapitalismus, das urbane Leben usw. »

Nils Norman im Gespräch mit Mark Dion, «Mission Impossible», 1998.

Nils Norman ist ein in London lebender Künstler, der in seinen Projekten – die häufig einen gemeinschaftlichen Aspekt haben – auf vielfältige Weise Gedanken über Schule und Erziehung einfließen lässt. In seinen Untersuchungen des öffentlichen Raums hat er sich besonders für Kinderspielplätze interessiert, echte Kontrapunkte zum klassischen Schulunterricht. Er hat nicht nur ihre Geschichte studiert und eine fotografische Recherche über «Abenteuerspielplätze» durchgeführt, sondern auch – mittels Modellen oder grafischen Entwürfen – utopische Vorschläge zur Umwandlung realer Orte in Spielplätze vorgelegt. Diese Vorschläge beinhalten namentlich Überlegungen zur Ökologie, zur Privatisierung der Städte und zum Begriff des «Gemeinschaftlichen».

Für Utopie et Quotidieneté, hat er gemeinsam mit Tilo Steireif ein Projekt erarbeitet.

THE EXPLODING SCHOOL 2000-2007 / THE SCHOOL OF WALLS AND SPACE, SINCE 2007

Aufgrund diverser Situationen, die ihn zum Unterrichten veranlasst hatten, gründet Nils Norman ab 2002 seine Exploding School (Explodierende Schule). Jede Unterrichtssituation ist Anlass für ein anderes Projekt, das in Zusammenarbeit mit den Schülerinnen und Schülern konzipiert und umgesetzt wird. Die von Colin Wards und Anthony Fysons Buch Streetwork inspirierte Schule ist nomadisch und macht die Stadt zum Klassenzimmer. Sie studiert die neuen künstlerischen Strategien im öffentlichen Raum, die Verbürgerlichung der Städte, macht Untersuchungen zur Urbanistik und über Projekte, die bestimmte gesellschaftliche Entwicklungen begünstigen.

Im Jahr 2000 wird in London ein Faltprospekt mit dem Vorschlag produziert, einen Ausstellungsraum namens Top Room in eine hybride Lernwerkstatt umzuwandeln und damit eine kooperative Kunstausbildung zu ermöglichen, bei der das Umfeld, in dem sie stattfindet, miteinbezogen werden soll. Das Projekt erhält den Namen Educational facility No:1. The topology of a proposal for a phantom experimental free school leaflet.

2002 organisiert Nils Norman in Zusammenarbeit mit den Künstlern Scott Constable und Ene Osteraas-Constable für eine Ausstellung mit dem Titel Utopia Now (and Then) im Sonoma County Museum in Santa Rosa, Kalifornien, für seine Exploding School eine Busreise, um ökologische und landwirtschaftliche Institutionen in der Region zu besuchen. Die Reise, die unter dem Namen The Ecology/Art Expedition Survey, Phase 1 läuft, dauert einen ganzen Tag. Ein Lokalhistoriker und mehrere Naturwissenschaftler nehmen daran teil, um ihre Sicht der Dinge darzulegen.

2005 treffen sich fünfzehn Studierende aus verschiedenen Fakultäten der Chicago University regelmässig zu Besuchen in der Stadt, zu Demonstrationen, Begegnungen mit Vertretern sozialer oder ökologischer Organisationen oder Diskussionen mit Kunstschaffenden... Vor jedem Treffen wird eine Liste mit vorgängig zu lesenden Texten erarbeitet.

2006 werden zusammen mit den Studierenden des Studiengangs CCC in Genf, Reflexionen über den öffentlichen Raum und die Verbürgerlichung gewisser Stadtteile angestellt.

Seit 2007 ist die Exploding School in die School of Walls and Space integriert, ein neues Projekt von Nils Norman, das in den Royal Danish Academies of the Visual Arts in Kopenhagen zuhause ist.

TILO STEREIF

Tilo Steireif ist ein Künstler mit besonderem Interesse für Widerstandstaktiken und Reflexionen über Autonomie, der gern die Rolle des Intellektuellen in der Öffentlichkeit kritisch hinterfragt.

Daneben ist er Dozent an der Pädagogischen Hochschule in Lausanne. In seiner Mitarbeit am Projekt Utopie et Quotidieneté verbindet er pädagogische Wissenschaft und künstlerische Praxis.

trafo.K

« Es war uns wichtig unsere Arbeit nicht nur als pädagogische Konzeption sondern auch als Eingriff in der bestehenden öffentlichen Diskurs zu verstehen. »

Nora Sternfeld und Renate Höllwart (trafo.K), « Es kommt darauf an, Einige Überlegungen zu einer politischen und antiras-sistischen Pädagogik », 2004.

trafo.K ist eine Gruppe von Vermittlerinnen, Kunsthistorikerinnen, Kuratorinnen und Wissenschaftlerinnen, die im Grenzbereich zwischen Ausbildung und kultureller Produktion arbeiten. Ihre Mitglieder entwerfen Projekte, die eine Mischung aus zeitgenössischer Kunst, Kulturvermittlung und kritischer Geschichtslektüre darstellen. Als freischaffende Mediatorinnen arbeiten sie im Auftrag von Behörden, Institutionen und verschiedenen Organisationen. Sie bevorzugen langfristige Einsätze in Verbindung mit Recherchen, die Stoff liefern für künstlerische Interventionen, die Arbeit mit Jugendlichen, Workshops usw. Sie organisieren vielschichtige Gemeinschaftsprojekte mit kritischem Ansatz und klaren politischen Standpunkten. Jedes Projekt wird mit dem Ziel in Angriff genommen, die bestehenden Codes zu dekonstruieren und marginalisierte oder vergessene Quellen aufzuwerten, meist unter Einbezug des öffentlichen Raums.

Seit 1999 zeitigte die Arbeit von trafo.K weit über dreissig Projekte zu so verschiedenen Themenbereichen wie Feminismus, öffentlicher Raum, Zeitgeschichte, Rassismus, soziale Bewegungen, Städtebau, zeitgenössische Kunst, Recht oder Privatisierung.

FLIC-FLAC, since 2008

Seit mehreren Jahren ist trafo.K daran, eine Materialmappe zu Genderfragen zu erarbeiten, die im Rahmen der Schule Verwendung finden könnte. Diese Mappe war ursprünglich für Studierende der Berufsschulen gedacht und wird in Zusammenarbeit mit der Pädagogischen Hochschule Wien laufend diskutiert und verbessert. Sie enthält ein Glossar von Wörtern, die mit Geschlechterfragen und Feminismus zusammenhängen, Karteikarten zu Kunstwerken, Künstlervideos, Spielregeln...

Anhand dieses Materials ist es möglich, einen Zusammenhang herzustellen zwischen dem Alltag der Studierenden und den Debatten von Politikern oder Aktivisten, der Geschichte der Frauenbefreiungsbewegung und Stellungnahmen der in der Mappe vertretenen Kunstschaffenden. Die Künstlerin Evi Scheller hat das grafische Konzept der Mappe erarbeitet und der Sprachwissenschaftler Persson Perry Baumgartinger war an der Erarbeitung der Texte beteiligt.

GABU HEINDL

Gabu Heindl hat an der Kunstakademie in Wien, an der Geijutsu Daigaku Universität in Tokio und an der Princeton University Architektur studiert. Danach war sie für Architekturbüros in New York und Amsterdam tätig. Ab 2003 arbeitete sie als freie Architektin in Wien und Amsterdam, bis sie 2007 ihr eigenes Architekturbüro in Wien eröffnete, wo sie sich – oft in kooperativer Form – mit der Planung und Realisation von öffentlichen Bauten, Kulturzentren und mit Sozialwohnungsbau befasst.

In ihren Projekten und Publikationen zum urbanen Raum zeigt sie ein besonderes Interesse für die Zusammenhänge zwischen der Architektur und der Geschichte der Arbeiterklasse oder auch für Architekturmodelle im Film. Sie hat die Videoprojektionsanlage des österreichischen Pavillons an der Biennale Venedig 2009 konzipiert.

DAMON RICH, OSCAR TUAZON, CENTER FOR URBAN PEDAGOGY

« Wir glauben, dass eine aktive staatsbürgerliche Beteiligung eine neue Art von politischer Bildung voraussetzt, die erklärt, wie wichtige Entscheidungen tatsächlich getroffen werden, was auf dem Spiel steht und wie betroffene Einwohner/-innen sich einbringen können. »

Website des Center for Urban Pedagogy

« Das Wichtigste, was ich gelernt habe, ist, die Dinge vor einem breiteren Hintergrund zu sehen. Denn, ob man sich dessen bewusst ist oder nicht, was in unserer Stadt passiert, hat für uns unter Umständen weitreichende Konsequenzen. »

Elizabeth Sanchez, City-As-School High School

DAMON RICH

Damon Rich ist Designer und bildender Künstler. Gegenwärtig arbeitet er als Stadtplaner für die Stadt Newark. In seiner künstlerischen Tätigkeit interessiert er sich für die bauliche Umwelt und die Erarbeitung neuer Strategien im Umgang mit dem öffentlichen Raum.

Damon Rich ist der Gründer des Center for Urban Pedagogy und war sechs Jahre lang dessen künstlerischer Leiter.

OSCAR TUAZON

Oscar Tuazon ist ein amerikanischer Künstler, der in Paris lebt und arbeitet. Man könnte seine Kunst als eine Wiederaufbereitung von Utopien beschreiben. Er arbeitet mit kargen, rezyklierten Materialien, die er zu Strukturen zusammensetzt, die sowohl an Skulpturen der Minimal Art wie an utopische Architektur erinnern.

CENTER FOR URBAN PEDAGOGY

Das Center for Urban Pedagogy (CUP) wurde zur Mitwirkung an Utopie et Quotidienneté eingeladen. Anstelle einer Beteiligung als Organisation, schlugen sie uns die Entwicklung eines Projekts in Zusammenarbeit mit Damon Rich vor, dem Gründer und künstlerischen Leiter des CUP. Später gesellte sich Oscar Tuazon, ein weiterer regelmässiger Mitarbeiter des CUP, hinzu. Um die Arbeitsweisen und das Engagement des CUP aufzuzeigen, wird hier eines seiner Projekte vorgestellt.

Das Center for Urban Pedagogy realisiert Bildungsprojekte zum Thema, wie Orte sich verändern, entwickeln und wandeln, und zieht zu diesem Zweck Kunstschaaffende, Grafiker, Rechtsanwälte, Wissenschaftler, Dienstleistungsanbieter, Politiker usw. bei. Diese Partner realisieren gemeinsam mit CUP unterschiedliche Projekte : Interventionen in Schulen (die die Schüler/-innen animieren, ihre Klassenzimmer zu verlassen und in der Stadt zu interagieren), Arbeitsprojekte mit Berufsgemeinschaften, das Verteilen von pädagogischen Publikationen oder auch Teilnahmen an Ausstellungen im Kunstbereich. Die Arbeit von CUP entspringt der Idee, dass die Macht der Fantasie für die demokratische Praxis zentral ist und dass das politische Handeln die Träume und Visionen der Bürger/-innen berücksichtigen sollte. Was können wir aus der Beobachtung der Welt um uns herum lernen ? Indem wir lernen, wie man recherchiert, üben wir, wie man das Gesehene verändern kann.

GARBAGE PROBLEMS, 2002

Am Projekt Garbage Problems (Abfallprobleme) waren sechs Mitglieder von CUP und acht Studierende der City-As-School in New York beteiligt ; dabei handelt es sich um eine experimentelle Alternativschule, die auf das Lernen im Freien setzt und die Ressourcen der Stadt New York als Unterrichtsstoff verwendet.

Diese Gruppe hat eine Untersuchung über den Zustand der Abfallentsorgung in New York durchgeführt. Vor dem Hintergrund der angekündigten Schliessung der grössten Mülldeponie der Stadt stellt das Projekt die Frage : « Wo werden die Abfälle landen ? ». Auf der Suche nach einer Antwort werden Experten, Arbeiter und Aktivisten interviewt und die bestehende Infrastruktur der Abfallentsorgung besichtigt. Schliesslich erarbeitet die Gruppe eine Serie von lehrreichen Plakaten, einen Vorschlag zur Sanierung der Deponie sowie ein Video.

Die Treppenstufen : Platons Akademie

Die Schule von Athen (1510-11) gilt als Raffaels Meisterwerk und ist Teil eines im Auftrag des Vatikans entstandenen Freskenzyklus. Thema der Fresken sind das Wissen und seine verschiedenen Disziplinen (Musik, Theologie, Philosophie...).

Platon und Aristoteles stehen im Zentrum der Komposition, während weitere Denker und Künstler über die Treppenstufen der Akademie verteilt sind. Raffael stellt eine ideale Akademie dar, die, auch wenn ihre Architektur eher römisch als griechisch ist, auf die erste, von Platon gegründete Akademie verweist.

Platon hatte seine Akademie als Schule entwickelt, aber auch als Lebensraum für jene, die dort lehrten und lernten. Die Regeln waren streng und das Leben auf verschiedene geistige und körperliche Betätigungen hin ausgerichtet. Platons Akademie war dem Vorbild der pythagoreischen Gemeinschaft nachempfunden und wird gelegentlich auch als Urmotiv der modernen Universität bezeichnet. Aus eben diesem Grund, weil sie nach einem Vorbild errichtet wurde und selbst zum Vorbild geworden ist, haben wir diese Akademie als Symbol für diesen Teil der Ausstellung gewählt.

Kapitalisierung: die Eule

Eule und Uhu sind bekannte Symbole für Wissen und Weisheit. Tatsächlich wird der Nachtvogel mit dem Begriff der Reflexion assoziiert – in Anspielung auf den Mond, der das Sonnenlicht reflektiert.

Die Eule ist auch das Attribut von Athene (in der römischen Mythologie : Minerva), der Göttin der Weisheit, der Künstler und Schulmeister.

Ein moderneres Bild der Eule ist auf Büchern anzutreffen, wo sie für die Ergänzung des angesammelten Wissens durch Reflexion und Intelligenz steht. Ausserdem werden ihre runden Augen gern mit der Brille in Verbindung gebracht, in Epinals Bilderbögen das unverzichtbare Accessoire des Weisen oder Intellektuellen schlechthin.

Hier hockt eine Eule auf einem riesigen Stapel Bücher und gerät aus dem Gleichgewicht. Damit wirft sie die Frage nach der Kapitalisierung des Wissens auf und nach der hinter jeder menschlichen Produktion lauernden Sorge um «Wirtschaftlichkeit»

Entschulung : die Bäume von Mario Bros

Mario ist der Protagonist zahlreicher Videospiele und das Markenzeichen von Nintendo. Er kam zu Beginn der 80er Jahre in Japan auf und tritt seither immer wieder in Erscheinung. Er ist eine eigentliche Ikone des Videospiele und wurde von seinem Schöpfer Shigeru Miyamoto mit leicht wiederzuerkennenden körperlichen Merkmalen ausgestattet, die inzwischen unverrückbar geworden sind.

Als Symbol der Frage «Entschulung ?» haben sich vor allen anderen Dingen, die man mit der Idee der Waldschule assoziieren könnte, die Bäume aus Marios Welt angeboten. Diese Bäume aus der Welt des Videospiele – das gern als hirnlose Zeitverschwendung unserer Jugendlichen verteuftelt wird – laden dazu ein, die Bildungsmöglichkeiten, die unsere Gesellschaft anbietet, in ihrer Gesamtheit und anhand der kulturellen Produktionen aller Sparten zu überdenken.

Emanzipation ? Der Spiegel von Alice

In «Alice hinter den Spiegel», der Fortsetzung von «Alice im Wunderland», verleiht Lewis Carroll (mit bürgerlichem Namen Charles Dodgson) seiner Heldin eine noch komplexere Dimension.

Zu Beginn dieses zweiten Bandes entdeckt Alice, während sie das Spiegelbild des Zimmers, in dem sie sich befindet, begutachtet, dass sie durch den Spiegel hindurchgehen kann. Dahinter entdeckt sie eine verkehrte Welt, in der sie im Lauf einer Reihe unwahrscheinlicher Begegnungen zahlreiche schicksalshafte Wendungen erlebt. Der Strategie des Schachspiels folgend lässt der komplexe Handlungsablauf Alice schliesslich zur Königin werden, nachdem sie im ersten Band lediglich ein Bauer gewesen war.

Als Mathematiklehrer, der von der Idee besessen war, seine Schützlinge von ihren eigenen Interessen ausgehend zum vertieften Nachdenken über ein jeweiliges Thema zu bringen, hat Lewis Carroll im Lauf seiner Karriere neben seinen romantischen und poetischen Erzählungen auch mathematische und logische Bilder und Spiele geschaffen, die er als absolut innovative pädagogische Lehrmittel betrachtete.

.Führung ? Moses führt das jüdische Volk durch das Rote Meer, nach dem Film Die zehn Gebote von Cecil B. DeMille

Moses, Prophet und Begründer der jüdischen Religion, ist auch eine zentrale Figur des Christentums und einer der wichtigsten Propheten des Korans. Er ist es, den Gott beruft, das Volk der Hebräer aus Ägypten, wo es zur Sklaverei verurteilt war, in das Gelobte Land Israel zu führen. Als Gott sich das erste Mal an ihn wendet, ist Moses damit beschäftigt, seine Schafe zu weiden.

Der Exodus sollte 40 Jahre dauern, in deren Verlauf Moses zahlreiche übernatürliche Taten vollbringt, um zu beweisen, dass er tatsächlich von Gott auserwählt ist.

Eines der spektakulärsten dieser «Wunder» ist jenes der Teilung des Roten Meeres, die den Juden die Flucht vor den ägyptischen Soldaten ermöglicht, die ihrerseits von den Fluten verschlungen werden. Moses erfüllt seine Mission, erreicht jedoch selbst das Gelobte Land nicht mehr, sondern stirbt im Alter von 120 Jahren an der Schwelle seines Ziels.

Der Schattenriss des Propheten ist dem Film Die zehn Gebote (1956) von Cecil B. DeMille entnommen, der das Leben von Moses schildert. Charlton Heston verkörpert den Propheten auf der Leinwand.

Die Entscheidung, eine durch Hollywood populär gewordene Darstellung von Moses als Symbol zu verwenden, gibt dem augenzwinkernden Verweis auf das Hirtentum und seine Macht eine zusätzliche Dimension.