

IM
Die Welt
MUSE
vor Ort
UM
2023
Sommersemester



Modul Form*Design
in Kooperation mit dem Weltmuseum Wien



Museen sind sowohl Orte der Repräsentation, der Wissensvermittlung sowie Lagerstätten und Hüter*in unseres kulturellen Kanons. Sie tragen eine heikle, gesellschaftliche Verantwortung im Umgang mit postkolonialen Diskursen und müssen stets hinterfragt sowie neu gedacht werden. Welchen gesellschaftlichen Stellenwert haben Museen heute? Welchem Publikum sind Museen (nicht) zugänglich und was wird darin gezeigt? Sind Kulturinstitutionen heute in Bezug auf ihren enormen Ressourcenverbrauch überhaupt noch zeitgemäß?

Auf Initiative des Weltmuseum Wien diskutierten wir – aus gestalterischer und architektonischer Sicht – den Status Quo und neue Zugänge der Institution Museum. Dies verstanden wir als Ausgangspunkt, um ein Objekt als Vermittlungsform zwischen Besucher*innen, Museum und Ausgestelltem zu entwickeln und erprobten diese vor Ort im Weltmuseum Wien.

Im Zuge der Lehrveranstaltung wurden Konzepte und Entwürfe modularer Objekte für die Ausstellungsräume des Weltmuseum Wien entwickelt. Zu diesem Thema erarbeiteten die Studierenden in Zweierteams Ideen und gestalterische Vorschläge und setzten diese anschließend in die Praxis um. Vor Ort wurden künstlerische Interventionen im Museum erprobt und diskutiert. Als Atelier und Produktionsstätte diente der Modellersaal des Forschungsbereichs Dreidimensionales Gestalten und Modellbau. Abschließend wurden die Ergebnisse der Lehrveranstaltung in Form von Präsentationen öffentlich im Weltmuseum Wien präsentiert.

Kurse

Pflichtfächer

Design und Gestaltung–Theorie (VO 1.5h)
Monika Georgieva

Design und Gestaltung–Prozesse (VU 3.0h)
Christian Kern

Grundlagen der Formgebung (VU 2.0h)
Lukas Thaler

Material und Technologie als Formbedingung (VU 2.0h)
Marie Reichel

Wahlfächer

Zeichnerische und grafische Methoden (UE 2.0h)
Christoph Meier

Exkursion 22.3.–25.3.2023 (EX 2.0h)
Christoph Meier

Projekte

“Lebendige Ausstellungen schaffen Situationen – sie fürchten sich nicht vor dem Bleiben der Besucher*innen und dem, was sie tun könnten, sondern aktivieren sie. Zugleich überschreiten sie aber das Feld der sozial aktiven Situation [...] und aktivieren auch die Objekte sowie die gesamte, das Format tragende Infrastruktur.”

Thomas Oberender, Die lebendige Ausstellung, 2018

Anna Romanova, Lina Satea



Teppelzoot 6

Alexander hecker, Lukas Westner



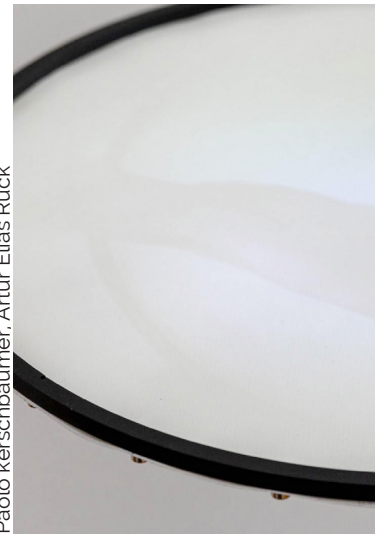
FLEETING FORUM 18

Mai Trán, Arianna Patton



Unbekannte Hälfte 24

Paolo kerschbaumer, Artur Elias Ruck



Pantom 36



Toyanç Değertli

ICO 42



Anna Gramm, Ina Pfeuffer

Eins'zamm 12



Marcel Schmitz, Slobodan Vuković

Kumpan*in 30

Lina Satea
Anna Romanova

Teppelzoot

Prototyp aus:
Baumwolltextil, Seil, Metallösen, Knöpfe,
Reißverschluss, Garn, Textilfarbe

Das Objekt beinhaltet drei Archetypen, die weltweit in unterschiedlichsten Kulturen vertreten sind: Teppich, Boot, Zelt. Das Teppelzoot ist wandelbar und kann daher vielseitig genutzt werden. Die verschiedenen Formen, die es annehmen kann, kreieren jeweils unterschiedliche Situationen. Es stellt ein interaktives Tool für Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren dar. Reißverschlüsse und Seile aktivieren und involvieren die Kinder beim Auf- und Abbau. Diese gemeinsame Aufgabe stärkt ihre sozialen Kompetenzen.





Durch das Schließen der eingebauten Reißverschlüsse, entsteht eine neue Form. Hier sitzen alle Kinder im selben Boot und begeben sich auf eine imaginäre Weltreise, bei der sie verschiedene Länder und Kulturen kennenlernen.



Der Teppich bietet eine offene Fläche zum gemeinsamen Spielen und Geschichtenerzählen. Seine Form orientiert sich am Kompass und ermöglicht den Kindern zahlreiche Lernmöglichkeiten, unter anderem dem Erlernen von Kontinenten, Himmelsrichtungen, Farbkonzepten und vieles mehr.

Das Teppelzoot soll als Vermittlungsobjekt dienen und im Rahmen von Kinderführungen verwendet werden. Es öffnet die Türen des Museums für Kinder und bringt ihnen spielerisch verschiedenste Themen näher.

Das Objekt enthält mehrere integrierte Taschen, die durch Reiß- und Klettverschlüsse, Schnüre und Knöpfe geöffnet und geschlossen werden können. Diese tragen dazu bei, Kinder in dieser Lernphase zu unterstützen.



Das Szenario Zelt, das durch das Festziehen des Seils aktiviert wird stellt ein raumbildendes Objekt dar und wirkt auf Kinder magisch und schützend zugleich. Dieses Szenario verbessert die Akustik und fokussiert auf die Kindergruppe im Inneren des Zeltes. Kleine, zu öffnende Fenster erlauben einen möglichen Austausch und den Blickkontakt nach außen.



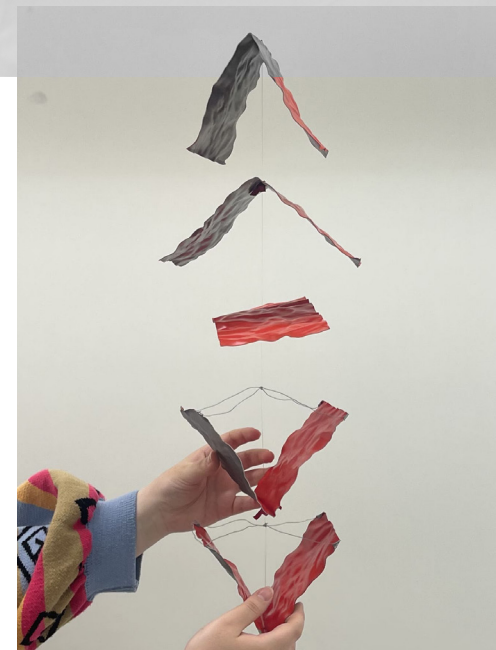
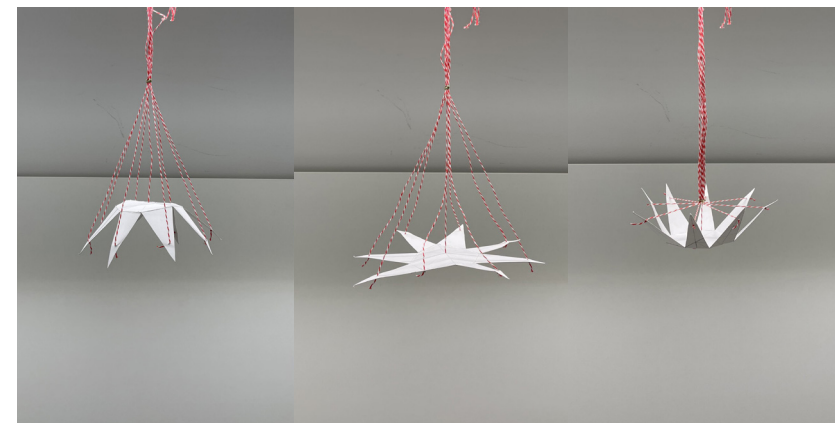
Prozess

Herstellung des finalen Prototypen



1. Das Objekt ist nur für uns! (5-9 Jahre)
2. Unsere Eltern dürfen nicht rein!
3. Unser Objekt kann sich verwandeln! 
4. Wir müssen es gemeinsam aufbauen!
5. Es muss freistehend sein!
6. Wir können hier stehen, sitzen, uns anlehnen oder liegen, aber nicht einschlafen!
7. Wir können ungestört reflektieren und uns austauschen!
8. Es muss spielerisch Spaß und neugierig machen! 
9. Alle Mann an Bord!

Manifest



Eins'zamm

Anna Gramm
Ina Pfeuffer

Prototyp aus:
Recycelte Luftmatratze (PVC), Gurt-
band, Schnellverschluss, Nähgarn

Eins'zamm verbreitet sich vom Welt-
museum Wien in die Welt: Die Inhalte
werden über die Museumsmauern
hinausgetragen und machen auf sich
und die Institution aufmerksam. Das
Objekt dient als Gebrauchsgegenstand
für Besucher*innen im Innenraum, ge-
nau so wie für Passant*innen im Außen-
raum und fungiert auf diese Weise als
Marketingkampagne für das
Weltmuseum Wien.





Als Überzug werden bereits benutzte, aber robuste Alltagsmaterialien recycelt: alte Luftmatratzen, Schwimmreifen und Poolfolien erinnern an Freizeit und soziale, ungehemmte Interaktion. Die Membran ist mit Schaumstoff gefüllt, dieses Material ist robuster als Luft und das Objekt somit flexibler und wartungsfrei nutzbar. Der integrierte Gurt dient sowohl als Tragegriff als auch zum Zusammenschnallen des gefalteten Elements. Über ein Pfandsystem wird dieser durch Registrierung und Bezahlung per App gelöst. Um den Nutzungszeitraum zu beenden faltet man das Objekt wieder ein und schließt das Schloss des Gurtes. Eins'zamm ist nun wieder aufgeräumt und für weitere Besucher:innen oder Passant*innen einsatzbereit.



Durch ein Aneinanderlegen der Einzelelemente entsteht eine beliebig große Plattform für Diskurs, Kommunikation und Interaktion. Diese Fläche kann sowohl lückenlos als auch frei wählbar zusammengesetzt werden und funktioniert im musealen Kontext in Verbindung mit der Vermittlung, aber auch im Außenbereich.



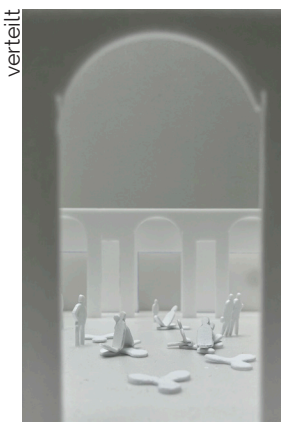
gesammelt



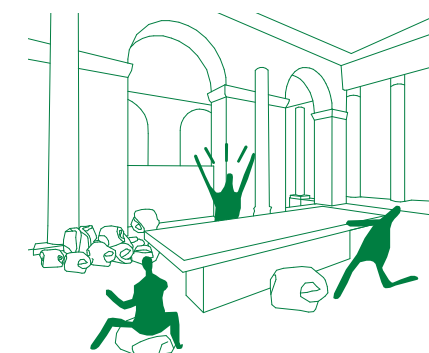
zusammen



verteilt



Platziert zwischen Foyer und Säulenhalle können sie dort in sich gefaltet entnommen und wieder retourniert werden. Von hier aus verstreut sich Eins'zamm in die einzelnen Museumsbereiche.





Herstellung des finalen Prototypen



Eins'zamm



Konzeptfindung



Anna Gramm, Ina Pfeuffer



erster Prototyp. Materialstudie

Prozess

Alexander Hecker
Lukas Westner

FLEETING FORUM

Prototyp aus:
Bugholz (Rundstäbe, Buche), Holzlack
schwarz, Stahlblech, Schrauben

Der Raum für Ausstellungsstücke ist
begrenzt, doch der Raum für Reflexion
sollte grenzenlos sein. Das Fleeting
Forum schlängelt sich endlos durch
die Räumlichkeiten des Museums und
eröffnet unendliche Möglichkeiten.





Das Objekt besteht aus einzelnen Segmentgruppen in verschiedenen Konstellationen und lässt sich frei im Weltmuseum bewegen. Diese sind einzeln funktional und mobil, doch werden als ein großes Ganzes zum Forum. Die Segmente sind beweglich miteinander verbunden und ergeben das Objekt.



Freies Aneignen und die Flexibilität des Objekts führen zu individuellem Zugang, verschiedene Konstellationen ermöglichen diverse Situationen. Es entsteht ein Raum für Reflexion, Raum für Diskurs und Kommunikation, Raum für Entspannung und Rückzug.

Ein Forum wird gebildet und verflüchtigt sich wieder, Reflexion durch Diskurs und Kommunikation, Reflexion durch Entspannung und Rückzug.



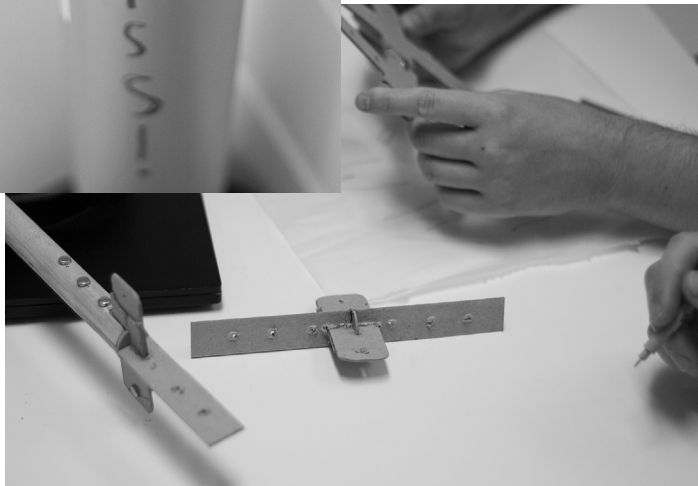
Das Gelenk schafft Stabilität, doch lässt sich schnell wieder lösen. Das Material schafft Komfort durch Leichtigkeit und Halt durch Härte. Es ist



Das Objekt im Weltmuseum Wien (Rendering)



Das Objekt im Weltmuseum Wien (Foto Prototyp)



Entwicklung des Verbindungsstückes

Herstellung des finalen Prototypen

Alexander Hecker, Lukas Westner

Unbekannte Hälfte

Arianna Patton
Mai Trân

Prototyp aus:
Glasfaserrohr, Glasfaserstäbe, Stoff,
Vlies, Schrägband, Nähgarn

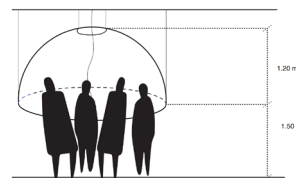
Mit unserem Projekt wollen wir einen Raum für Dialog und Austausch erzeugen. Dieser soll Menschen aus allen Regionen und Kulturen zur Verfügung stehen. Unser Ziel ist es, dass das Weltmuseum den Besucher*innen helfen kann, sich in Führungen zu vertiefen, ohne von Außengeräuschen gestört zu werden, einfach zu verwenden und für jeden zugänglich.



Arianna Patton, Mai Trân



Wir haben ein körperunterstützendes Objekt entwickelt, durch das ein Raum für Dialog geschaffen wird, um einander zu verstehen und nicht missverstanden zu werden. Ein grundlegendes Konzept für die Vermittlung verschiedener Kulturen. Es ist ein Raum zur Meinungsbildung, zum Diskurs und zur Reflexion. Ein Ort, der zum Mitmachen einlädt und



Die Unbekannte Hälfte ist die Verschmelzung zweier wichtiger Themen: dem vorhandenen Problem der räumlichen Akustik im Museum und dem fehlenden Raum für Dialog. Das eine funktioniert nicht ohne dem anderen.



Sowohl zwischen einzelnen Besucher*innen als auch bei Führungen und in der Vermittlung findet daher Austausch oft in Form eines Monologs und nicht eines Dialogs statt. Wir haben ein körperunterstützendes Objekt entwickelt, durch das ein Raum für Dialog geschaffen wird, um einander zu verstehen und nicht missverstanden zu werden. Ein grundlegendes Konzept für die Vermittlung verschiedener Kulturen. Es ist ein Raum zur Meinungsbildung, zum Diskurs und zur Reflexion. Ein Ort, der zum Mitmachen einlädt und Neugierde erzeugt.

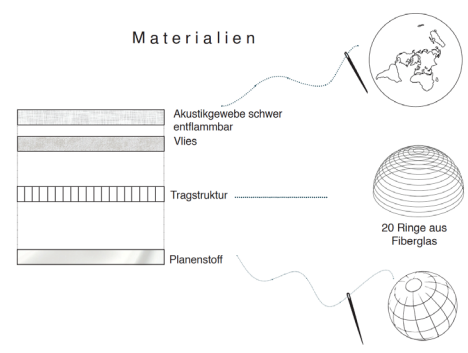


Prozess

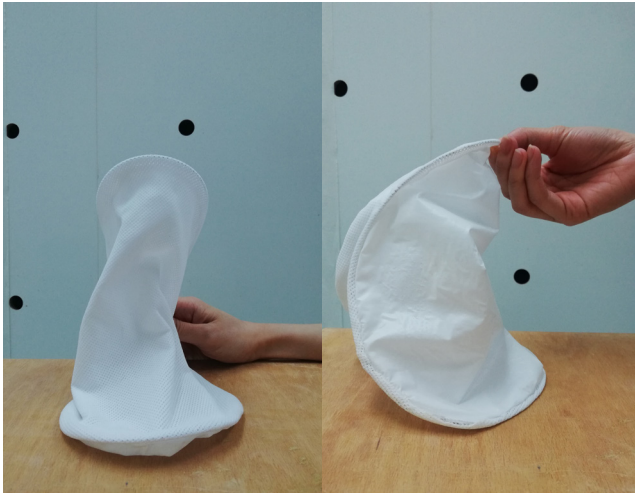
alter Prototyp Innenkonstruktion



Herstellung des finalen Prototypen



Materialtest



Kump*in

Marcel Schmitz
Slobodan Vuković

Prototyp aus:
Aluminiumrohr, Klettergurt,
PVC-Gewebe, Polyestergarn

Das Objekt wartet auf die Abholung durch die Besucher*innen. Eine gezielt, inhaltsorientierte Zielgruppe wird angesprochen. Erst Interaktion schafft die Aktivierung. Eine leichte Materialität und handliche Form entlastet die Mitnahme. Das Objekt begleitet ohne größere Einschränkung. Bestehende Grenzen zwischen den Bereichen können ohne Aufwand überwunden werden. Das Objekt bietet die Möglichkeit der Kontemplation. Ein Innehalten zur Vermittlung und Forschung. Flexibilität in der Positionierung ermöglicht unterschiedliche Perspektiven auf bestehende Dialoge.

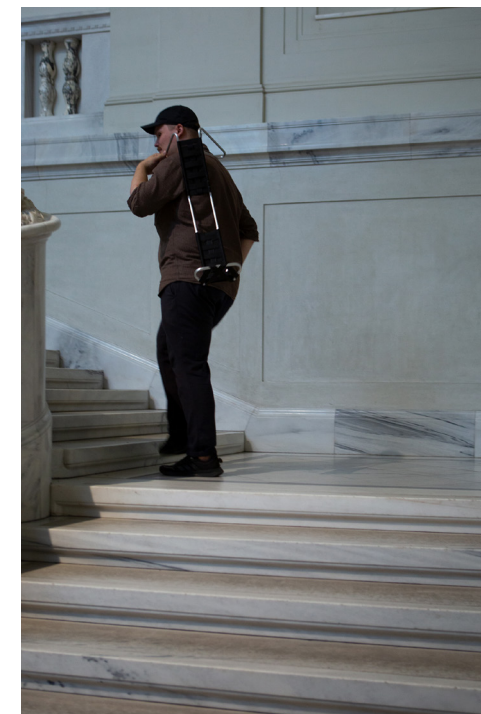




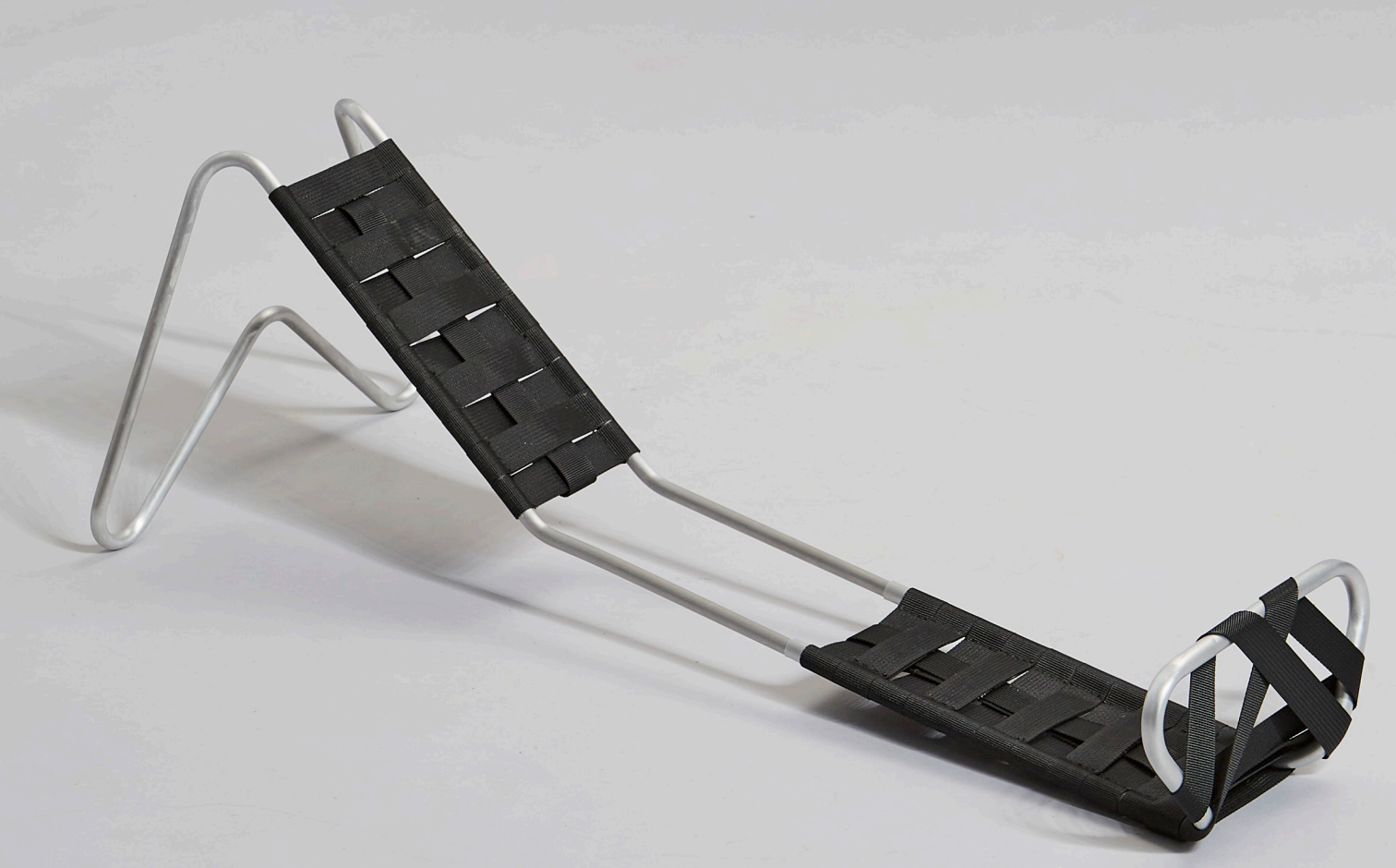
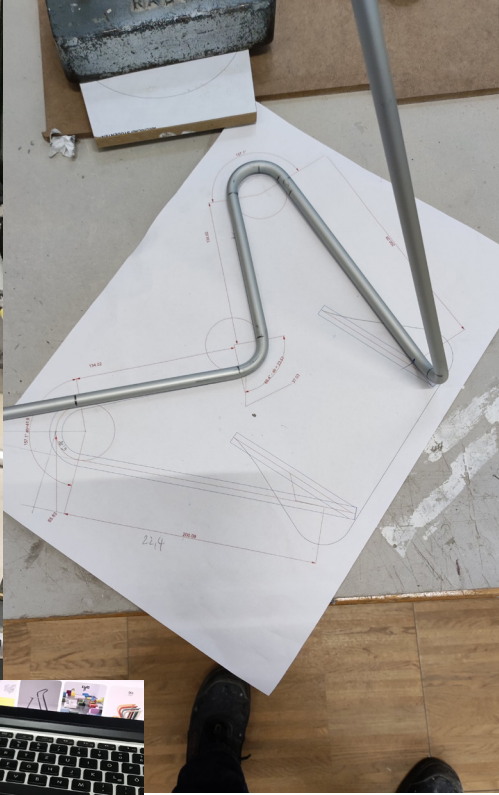
Verortet nach der Schwelle des Kassenbereichs – begegnet es uns in den verschiedensten Ecken des Museums. Beim Schlendern fällt es in den Blick. Unterschiedliche Positionierungen bieten den Reiz der Erkundung. Erst die bewusste Interaktion aktiviert.



Es verlangt nach einem Eingreifen durch die Betrachter*innen. Es muss berührt werden, in der Hand gehalten, und getragen, benutzt und entdeckt werden.



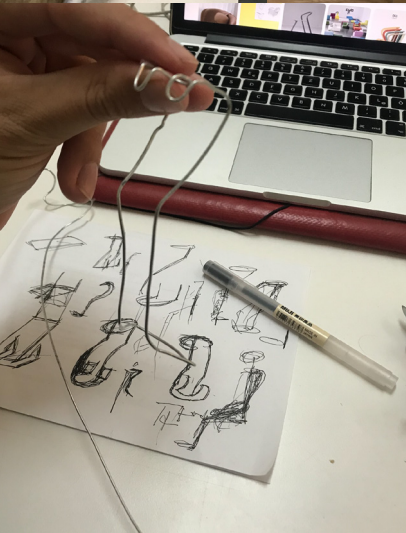
Kulturübergreifende Techniken, statt des Bezugs auf bestimmte Exponate, bieten eine direkte Referenz zur Institution. Die Hand bleibt frei. Bestehende Grenzen zwischen den Bereichen können ohne zusätzlichen Aufwand überwunden werden. Sei es über die Stiege von der Säulenhalle zum Mezzanin, oder die zwei Türen weiter zur Dauerausstellung. Die Interaktion kann unterwegs unterbrochen werden. Es verbleibt an Ort und Stelle. Über die Positionierung zur Partizipation. Das Objekt erwartet die nächsten Besucher*innen.



Konzeptstudien Körperbezug und Positionierung



Modellstudie



prozess



verschiedene Prototypen.Arbeitsstände

Herstellungsprozess desfinalen Prototypen

Pantom

Paolo Kerschbaumer
Artur Elias Ruck

Prototyp aus:
Stahl, Lack, PVC-Folie, Magnete,
Kamera, Beamer

Acht verlassene Sockel im Mezzanin zur Säulenhalle inspirieren und wecken Neugier. Die Abwesenheit wird wahrnehmbar, die Leere bewirkt Spannung. Das ist, was wir lernen, was wir übernehmen - fortführen in neuen Plattformen: eine Abwesenheit - wie ein Vakuum, das durch das Fehlen von Luft eine Sogwirkung ausübt. Also bauen wir ein Instrument zur Wahrnehmung, das eine Leere vor sich hält - eine tabula rasa - ein Fehlen, das anregt, befüllt zu werden. Kein Objekt, das sich selbst ausstellt, sondern ein Werkzeug, das einer Aufgabe dient. Eine Aufgabe, die beginnt bearbeitet zu werden, sobald die Besucher*innender Neugier nachgeben und die Leere mit ihren Händen brechen.



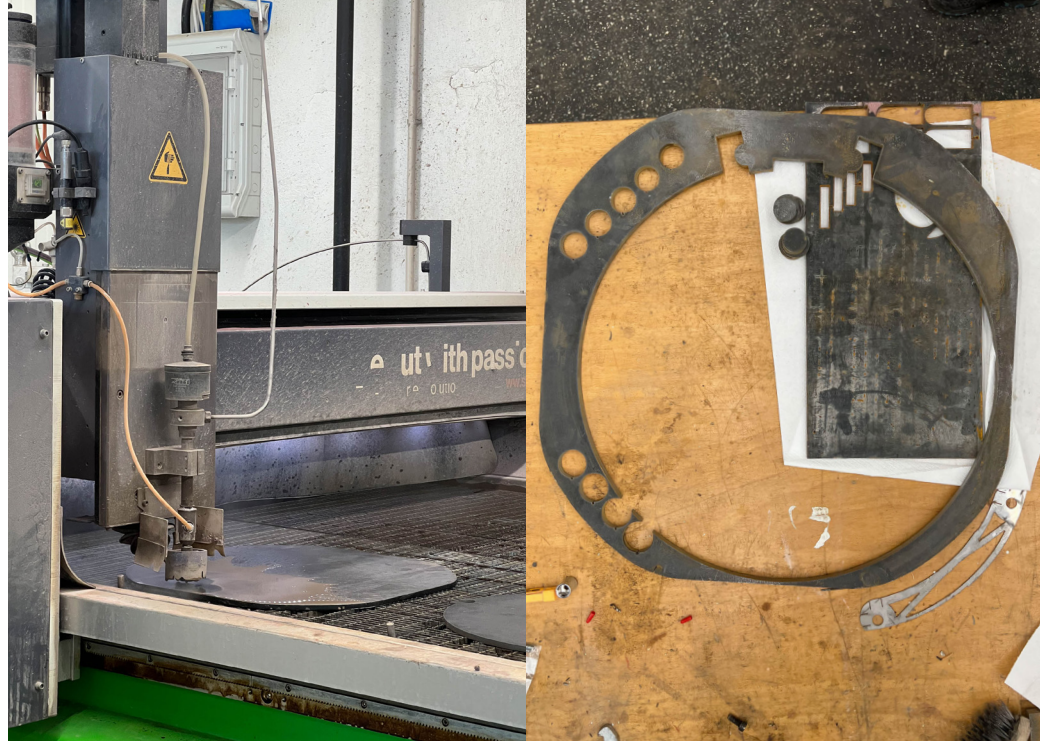


...Unerwartet erscheint eine zweite Hand im Bild, überlagert die eigene; eine fremde Bewegung - und doch ähnlich. Nicht ganz willkürlich, vielmehr reagierend auf die eigenen Gesten. Unsicher, woher diese Antwort kommt und wem sie gehört, schaut man auf und wird womöglich seines Gegenübers gewahr. Und so versucht man sich einzustimmen, sich auszudrücken. Die Kommunikation beginnt vor dem Wort, vor der Berührung, vor dem Blick.

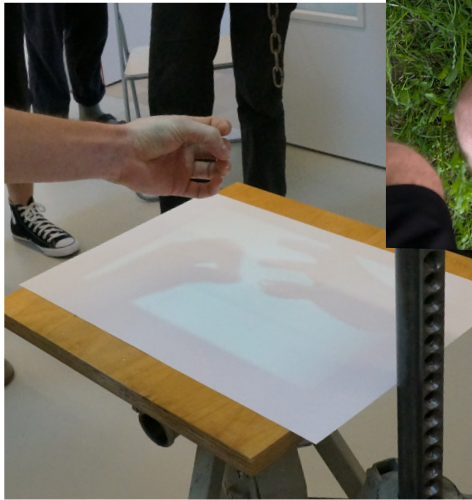
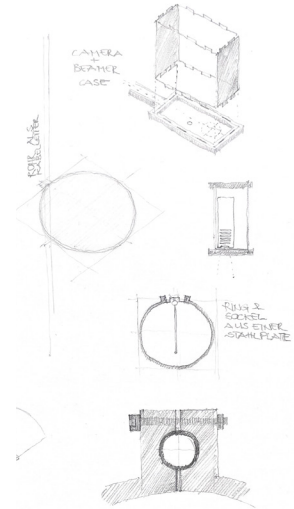
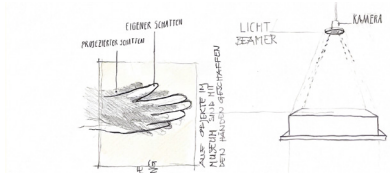


Man fühlt den Austausch der Erzählungen, eine Verbindung zwischen eigenen und fremden Bewegungen, ein lautloses Gespräch im Schattentanz der Gesten.

Das gewagte Greifen wirft einen Schatten. Die Bewegung wird auf einer Projektionsfläche sichtbar - unvoreingenommen, ungestört...



Zuschnitt des finalen Prototypen mittels Wasserstrahlschneider



Prozess

ICO

immigrant
communication
Object

Toyanç Değerli

Prototyp aus:
Polyethylenfolie transparent, Rundrohr
Aluminium silber eloxiert, Holz,
Luftpumpe

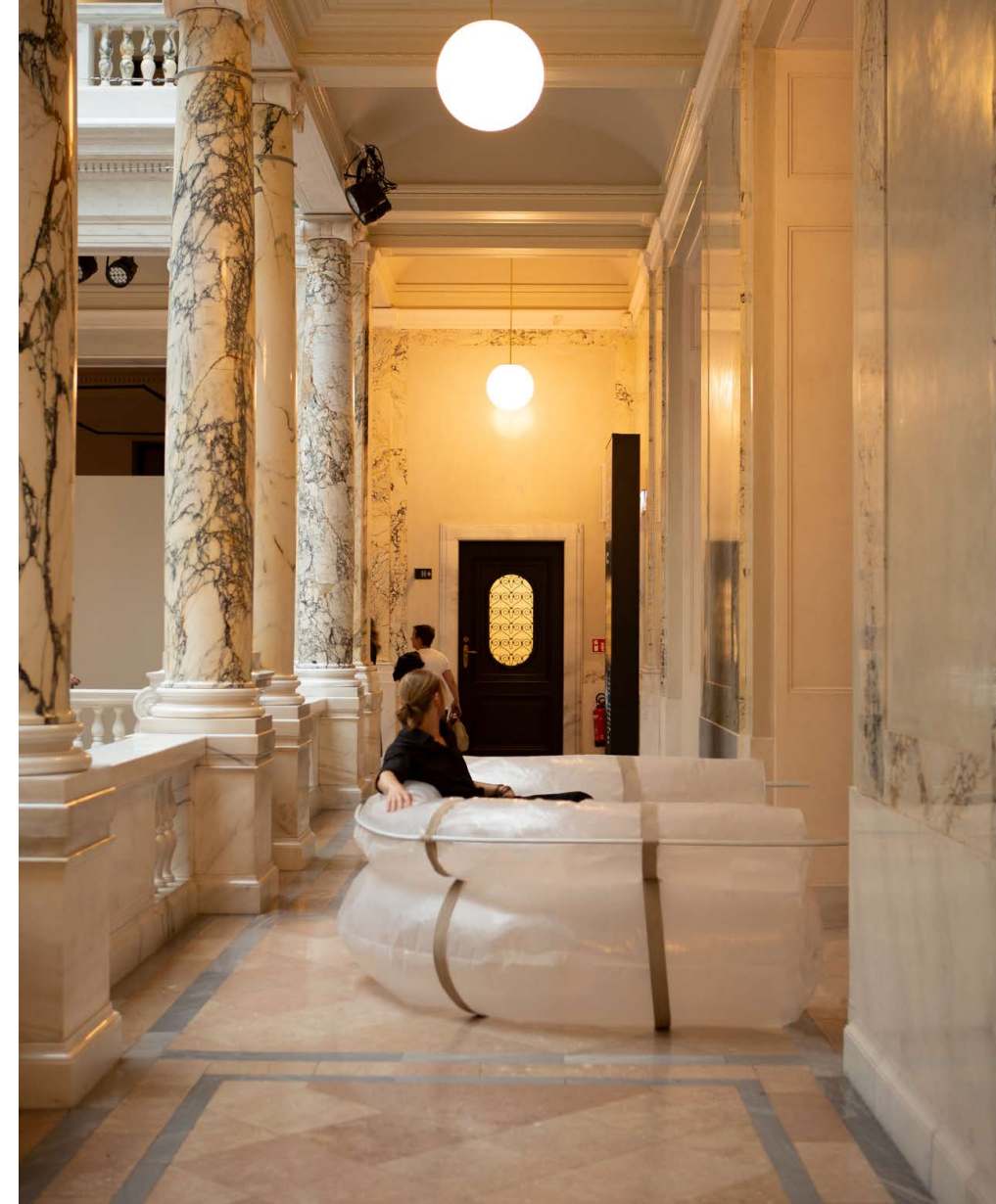
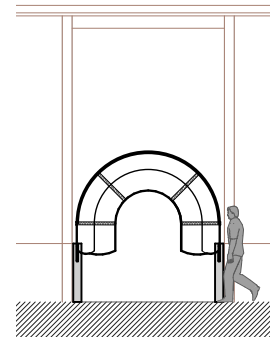
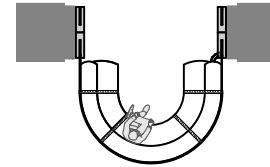
Das Weltmuseum Wien ist ein Ort, dessen Aufgabe es ist, vergangene und gegenwärtige gesellschaftspolitische und kulturelle Themen und Momente zu vermitteln daran zu erinnern und darüber zu diskutieren. Es ist ein Ort, an dem die Besucher*innen die Möglichkeit haben, Geschichten und Kulturen anderer Länder und Völker kennenzulernen und zu verstehen. I C O unterstützt diese Prozesse, da es als internes Kommunikationsobjekt Diskurse, Diskussionen und den Austausch zwischen den Besuchern*innen und dem Museum erleichtert.



Toyanç Değerli

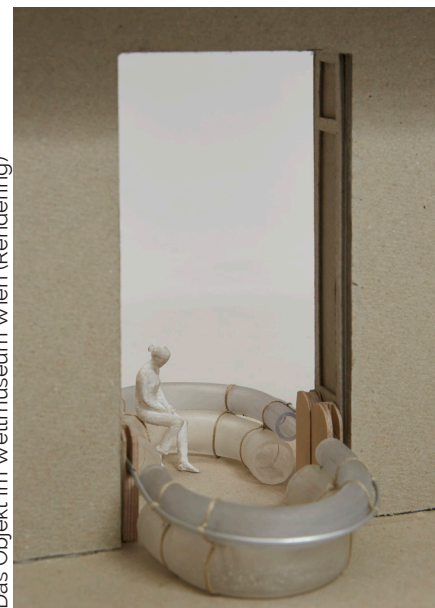


Dieses Museum ist eine kulturelle Bildungs- und Austauschplattform, die darauf abzielt, die Notwendigkeit hervorzuheben, sich den vergangenen und aktuellen Ereignissen in der Welt aus einer sensibleren Perspektive zu betrachten. Form und Material erinnern an Schlauchboote und weisen bewusst auf Problematiken von Migration und Flüchtenden in unserer Zeit hin. Insbesondere durch seine Positionierung am Durchgang der Galerie, vor dem Ausstellungsbereich „Wandernde Objekte“ trägt es zur Erzählung bei.



Es ist ein metaphorisches Boot, das uns in die Heimat der Geschichten unterschiedlicher Kulturen aus unserem täglichen Leben bringt.

Das Objekt im Weltmuseum Wien (Rendering)



Das Objekt im Weltmuseum Wien (Foto Prototyp)

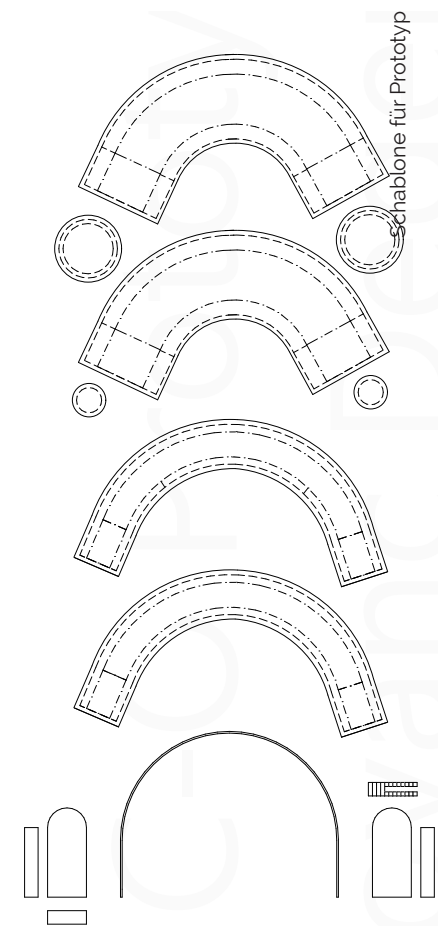
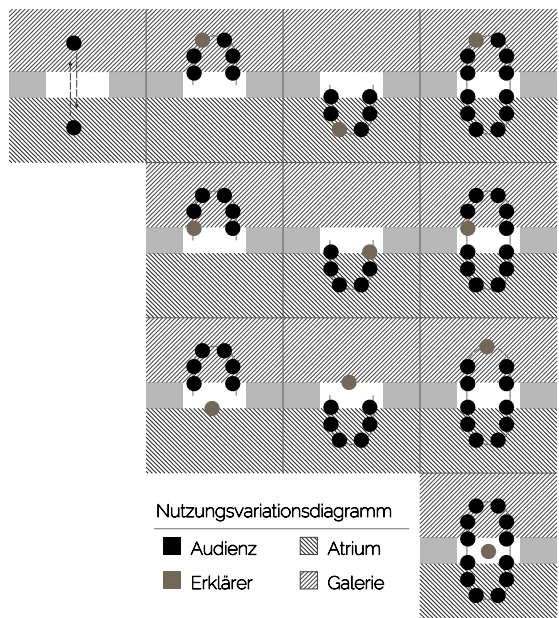




Prozess



Materialstudien



Schablone für Prototyp

Exkursion

Turin





Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli



Palazzo del Lavoro

Die Exkursion führte uns vom 22. bis 25. März nach Norditalien, in die Stadt Turin, die eine vielfältige Museumslandschaft bietet. Wir erhielten dort umfangreiche Inputs zu den Themen Ausstellungsgestaltung, Display und möglichen Vermittlungsmethoden von Ausstellungsformaten. Turin verfügt neben einer der wichtigsten Ägyptischen Sammlungen auch über kleinere oder private Kunstinstitutionen, wie etwa die Casa Mollino, das Archivio Ezio Gribaudo, oder das Castello di Rivoli. Zudem besuchten wir wichtige Bauwerke, so etwa die von Pier Luigi Nervi entworfenen und schwer zugänglichen Palazzo Lavoro und Torino Esposizioni oder des berühmten Fiatwerks in Lingotto und der am Dach befindlichen Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli. Der Palazzo Reale und die Cappella della Sacra Sindone von Camillo-Guarino Guarini zählen zu den historischen Beispielen, die wir ebenso besuchten.



Archivio Gribaudo



Palazzo delle Esposizioni



Arbeiten von

Toyanc Değerli
Anna Gramm
Alexander Hecker
Mai Hông Tràn
Paolo Kerschbaumer
Arianna Patton
Ina Pfeuffer
Anna Romanova
Elias Ruck
Marcel Schmitz
Lina Satea
Slobodan Vuković
Lukas Westner

*Betreuer*innen*

Monika Georgieva
Christian Kern
Christoph Meier
Marie Reichel
Lukas Thaler

*Studienassistent*innen*

Siri Dacar
Grischa Schmidt

Modul Form*Design 2023:
Im Museum in Kooperation mit dem
Weltmuseum Wien

Fotos:

Gregor Titze
Siri Dacar
Laura Estermann
die Studierenden

alle Rechte liegen bei den Autor*innen

© 2023 Kunst 2
Forschungsbereich Dreidimensionales
Gestalten und Modellbau
Institut für Kunst und Gestaltung
Technische Universität Wien

Atelier

