
DOK
UME
NTA
TIO
N

République Géniale

17.08. – 11.11.2018

DAMPF
ZENTRALE
BERN

KUNST
MUSEUM
BERN



Nicolas Y. Galeazzi, Studierende der HKB/MA CAP, *A Common Copy Shop*, 16.–19.10.2018, Fotos: Kunstmuseum Bern



Überbleibsel der Projektwoche *A Common Copy Shop* im Archivraum der *République Géniale*, Foto: Sabine Burger



HORS D'ŒUVRE: RECONFIGURED REALITIES – IMAGINARY COMPOSITES

PHILIPP SCHAEERER

Philipp Schaeerer ist ausgebildeter Architekt und hat Anfang der 2000er Jahre die Bildsprache der Architekturvisualisierungen von Herzog & de Meuron wesentlich mitgeprägt. Heute macht er eigenständige künstlerische Arbeiten, die unsere Sicht auf die Welt in einer von digitalen Medien bestimmten Umwelt befragen. In der *République Géniale* ist er mit seiner Lehrtätigkeit präsent. Die Bildprojektion *Imaginary Composites – Reconfigured Realities* zeigt er anhand von Arbeiten seiner Studierenden experimentelle Gestaltungsansätze für das Entwerfen mit digitalen Bildern auf. In einem *Hors d'Œuvre* spricht Philipp Schaeerer über das Bild in der Architektur, seinen Einfluss auf die Wahrnehmung von Architektur und das Tätigkeitsfeld von Architekt*innen.



Bildmontagen und ein Computer Rendering von verschiedenen Studierenden: Florian Remund, *Everyday Object*, 2013; Célia De Bernardini, *Artifact*, 2017; Thomas Lutz, *Converted Object*, 2017; Olmo Viscardi, *Cut-Up*, 2013.

NICHT EINE FRAGE DER SOFTWARE. EIN INTERVIEW VON MERET ARNOLD MIT PHILIPP SCHAERER ZU DIGITALEN BILDERN IN DER ARCHITEKTUR

Meret Arnold: Deine Lehre dreht sich um digitale Bilder im Spannungsfeld zwischen Kunst und Architektur. Um was geht es dir dabei?

Philipp Schaerer: Mein Schwerpunkt in der Lehre liegt auf dem Arbeiten mit experimentellen und bildlichen Kompositionstechniken. Ich interessiere mich für das bildliche Zusammenbringen und Neuarrangieren von vermeintlich Unvereinbarem. Die Studierenden sollen einen kreativeren Zugang zu rechnerbasierten (Bild-)Techniken erlangen. Ich möchte, dass sie die von den Programmen klar definierten Anwendungsszenarien und vorgegebenen Settings hinterfragen und eigene, freiere gestalterische Verarbeitungsketten und Ästhetiken schaffen. Hier muss ich kurz ausholen. Architekturentwürfe werden heute – zumindest in unseren Breitengraden – vorwiegend am Computer entwickelt und ausgearbeitet, sei es im Berufsalltag oder an den Architekturschulen. Wie in so manch anderen Tätigkeitsfeldern bietet der Einsatz des Computers eine grosse Erleichterung: die Arbeit wird effizienter und Inhalte können einfacher bearbeitet werden. Wir sehen mittlerweile jedoch auch eine unbefriedigende Begleiterscheinung vor allem in gestalterischen Bereichen. Es betrifft die Stereotypisierung der Erscheinungsformen. Ich beobachte eine Tendenz einer globalen Architektur, die sich in ihrer Erscheinung immer ähnlicher wird. Das zeigt sich nicht nur in den realisierten Bauten, sondern bereits in der Bildsprache der projektierten und digital visualisierten Entwürfe. Hier setze ich mit meiner Lehre an.

Viele sehen mit dem Entwerfen am Computer die Sinnlichkeit und Individualität des Handwerks schwinden. Wie siehst du das?

Ein Werkzeug macht die Arbeit nicht von selbst. Entscheidend ist die Art und Weise wie die Anwender*innen es einsetzen. Das Bildermachen am Computer ist auch ein Handwerk,



Computerrendering, Kurs Constructing the View, EPFL, Student Pierre Nebel, 2014

aber die darstellerischen Möglichkeiten von digitalen Visualisierungstechniken werden noch zu wenig ausgelotet.

Liegt das Problem in der verfügbaren Software oder in unserer Nutzung der Programme?

Die Architekt*innen entwickeln, visualisieren und vermitteln ihre Entwürfe zunehmend mittels digitaler Werkzeuge. Das bindet sie an die Funktionsweise, das Ausdrucksvermögen und die Bearbeitungsmöglichkeiten der Programme. Computerprogramme geben immer einen Rahmen vor. Vor allem aber sind sie darauf ausgelegt, Arbeitsschritte zu rationalisieren, indem sie vorgefertigte Gestaltungstechniken für die schnelle Anwendung anbieten. Das ist verführerisch, hat aber seine Schattenseite. Man kann dies in der gegenwärtigen Praxis der Architekturvisualisierung beobachten. Da werden Entwürfe mittels Renderingprogrammen in Bilder

umgerechnet und so das Bilderschaffen fast gänzlich dem Rechner beziehungsweise der gewählten Renderingmaschine übergeben. Die Architekt*innen modellieren den Entwurf in einem 3D-Programm, versehen ihn mit Texturen und Lichtquellen und wählen einen Kamerastandpunkt. Dann muss er oder sie nur noch den Knopf drücken und schon erzeugt («rendert») der Computer selbstständig das Bild. Die Ästhetiken der so gerechneten Bilder lassen sich kaum mehr voneinander unterscheiden, was sich auch in den eher uniformen und stereotypen Architekturvisualisierungen unserer Zeit ausdrückt. Wenn es Unterschiede gibt, sind diese, überspitzt gesagt, lediglich auf den Typ der verwendeten Software oder das Berechnungsmodell der Renderingmaschine zurückzuführen. Das Problem liegt, um deine Frage zu beantworten, nicht unbedingt bei den Programmen, sondern bei der tendenziell monotonen

Art der Anwendung. Der Einsatz von 3D-Visualisierungsprogrammen steckt klar in den Kinderschuhen und wird in der Architekturpraxis hauptsächlich zur Generierung fotorealistischer Bilder genutzt. Hier wäre ein experimentellerer Umgang begrüssenswert, um auch abstraktere Darstellungsformen hervorzubringen.

Hat das deiner Meinung nach Einfluss auf die gebaute Architektur?

Das Gestaltungsmittel hat immer Einfluss auf das Resultat. Ich möchte an dieser Stelle aber noch auf einen weiteren Punkt verweisen, der mir ebenso wichtig erscheint. Er betrifft die wachsende Verfügbarkeit an digitalen Inhalten über das Internet. Das Internet als weltumspannender Bildverteiler und Inspirationsquelle hat zu einem wahren Inhalt-Recycling geführt. Das Herauslösen und Wiederverwerten von Inhalten prägt mittlerweile viele Bereiche unserer Kultur. Im Architekturbetrieb zeigt die zeitgenössische Kulturtechnik des «Copy and Paste» aber auch eine ernüchternde Entwicklung an: Zeitgleich werden an verschiedenen Orten dieser Welt Trends, stilistische Besonderheiten und architektonische Features in laufende Entwürfe eingearbeitet. So überrascht es nicht, dass sich seit der letzten Dekade die Entwürfe zunehmend ähnlich sehen, egal ob sie gebaut oder nur als Projekte gedacht sind.

Was unternimmst du in deiner Lehre, um dieser eingeschränkten Bildsprache entgegenzuwirken?

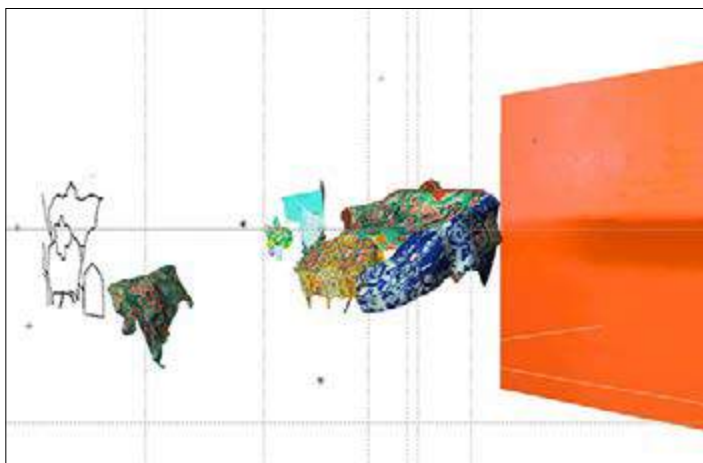
Wie eingangs gesagt liegt mein Schwerpunkt darauf, mittels experimenteller und bildlicher Kompositionstechniken disparate Dinge zusammenzuführen. Wir kreieren Bildkonstruktionen, die wenig mit der Realität zu tun haben. Es sind Utopien, die aufgrund der fotorealistischen Ästhetik jedoch plausibel erscheinen. Auch experimentieren wir mit Bildsprachen und Abstraktionsmöglichkeiten digitaler Bildverfahren mit dem Ziel, unser digitales Ausdrucksvermögen zu erweitern.

Das digitale Sampling, also die Technik, verschiedene Dinge neu zusammensetzen, durchzieht alle deine Aufgabenstellungen.

Nicht alle, aber viele. Ich sehe heute die Verknüpfung von Inhalten als wichtigste Aufgabe in der Ausbildung. Zwar bieten uns digitale Plattformen eine unermessliche Fülle an Informationsbausteinen, doch haben sie für die zukünftige Problemstellungen kaum befriedigende Antworten. Auf diesem Hintergrund ist es wichtig, dass sich der heutige Ausbildungsschwerpunkt von der Wissensakquise zur Wissensverknüpfung verschiebt. Die Studierenden brauchen

die Fähigkeit, Informations- und Wissensbausteine in Relation zu bringen, zu arrangieren und sie in neue (bildliche) Zusammenhänge zu stellen. Das heisst auch unkonventionelle Lösungsansätze zu finden. Hier sind im Besonderen experimentelle Kreativitätstechniken angesprochen, die sich aus einer im Geiste wendigen, spielerischen und von einer gewissen Naivität gekennzeichneten Herangehensweise nähren. Computer folgen klaren Handlungsanweisungen. Intuitiv geleitete, nicht immer logisch nachvollziehbare Herangehensweisen sind mittels Computer schwer nachzubilden. Hier liegt die Chance für zukünftige Gestalter.

Laura Porta, *Architectural Capriccio*, 2016, Computer Rendering; Kurs: Constructing the View II, EPF Lausanne.



Pelagic-City, Digitale Bildmontage, Studentin: Afroditi Maloukotsi, Kurs: UE-L, Constructing the View I, Autumn 2016, EPFL, Werkgruppe *Compound Words*: Eine Reihe von neu zusammengestellten Wort-Komposita und ihre Übersetzung ins Bild

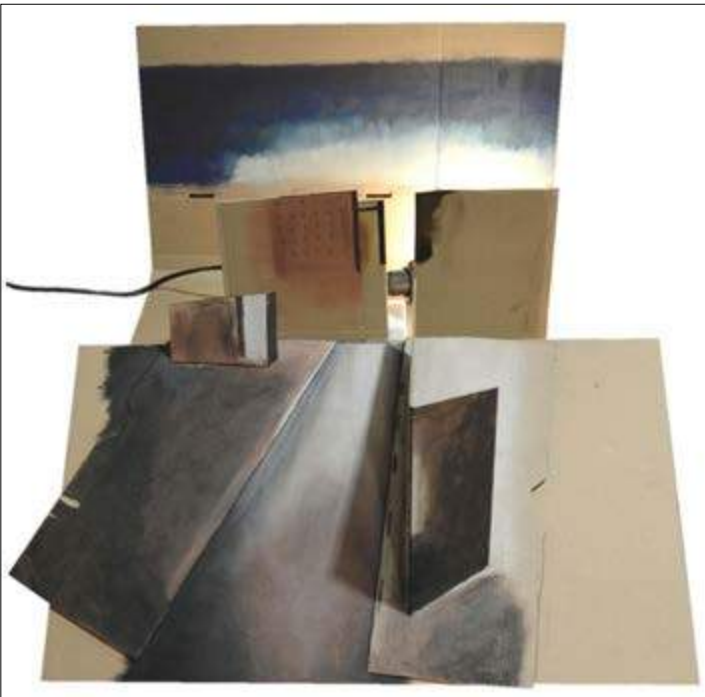


Composed Sculpture, Photograph (cropped), Studentin: Zoe Köbrunner, Kurs: AR-412, Spring 2018, EPFL, Werkgruppe *In-Situ Sculptures*: Eine Reihe von abstrakten Skulpturen und Assemblagen...

...und deren Skalierung und Einbettung in einen grossmass-stäblichen Kontext.



Still Life, Computer Rendering, Studentin: Diane Stierli, Kurs: UE-N, Constructing the View II, Spring 2017, EPFL, Werkgruppe *Still Lifes*: Eine Reihe von 3D-Stilleben, beruhend auf der freien Anordnung von Flächen, Körper und vorgefundener 3D-Objekte



Mario Sironi, *Sintesi di Paesaggio Urbano*, 1919, analoge Rekonstruktion: Modellbau und Fotografie, Studentin: Cecilia Simonetta, Kurs: UE-L, Constructing The View I, Fall 2014, EPFL, Werkgruppe *(Re-)Constructed Paintings*: Eine Reihe von dreidimensional interpretierten und (re)konstruierten Gemälden in Form von analogen und virtuellen Modellen und deren Wiedergabe als Bild

Modellfotografie der analogen Rekonstruktion von *Sintesi di Paesaggio Urbano*



Rendering (Cinema 4D) von *Stilleben in Sevilla*

IMPRESSUM & DANK

République Géniale
17.08.–11.11.2018

Eine Kooperation von Kunstmuseum Bern und
Dampfzentrale Bern

Idee: Valerian Maly
Kuratorinnen und Kuratoren: Anneli Binder, Kathleen Bühler,
Valerian Maly, Sarah Merten, Seraina Renz, Paula Sansano,
Roger Ziegler
Kuratorische Assistenz Teaching & Learning: Meret Arnold
Assistenz Eat Art: Christoph Studer-Harper
Produktionsleitung: Juliane Seifert
Technische Leitung Programm: Marco Honerkamp
Technische Leitung Ausstellung: René Wochner

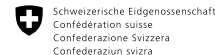
Wir bedanken uns für die gute Zusammenarbeit, wertvolle
Mitwirkung und Unterstützung bei: allen Künstlerinnen
und Künstlern, Aareclub Matte Bern, Altersheim Sonnhalde
Burgdorf, Ambühl Werbetechnik AG Mühleberg, Berner
Fachhochschule BFH, BETAX Genossenschaft Bern, Canon
(Schweiz), flagprint AG Liebfeld-Bern, Gerstaecker
Künstlerbedarf Schweiz, Harlequin Floors Berlin, Hostel77,
Hochschule der Künste Bern HKB, Hotel Kreuz, Jobber GmbH
Bern, KIBAG Zürich, Kreativhuus GmbH, Mapa-Web Buenos
Aires, Marcel Brändle AG Bern, Pontonierfahrverein Bern,
Radio Rabe, scheyenHolzbau GmbH Rüfenacht, SPITEX
AemmePlus AG, Stucki Bodenbeläge AG Gümligen, Studio
Sansano Architekten ETH SIA Bern, Urs Hungerbühler, Verein
Outdoortech Belp, Wandern-fuer-alle (Informationsstelle für
Ausländerinnen- und Ausländerfragen) Bern, Walther + Müller
Glasbau AG Bern, Werkstatt Urs Gehbauer

Ein grosser Dank für die Unterstützung gilt dem Kanton Bern
sowie unserem langjährigen Partner Credit Suisse.



République Géniale wird unterstützt von

Stiftung GegenwART
Dr. h.c. Hansjörg Wyss



Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

die Mobiliar

HKB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne
Bern University of the Arts

BKA

Kunstmuseum Bern
Hodlerstrasse 8–12
3011 Bern
T +41 31 328 09 44
info@kunstmuseumbern.ch

Dampfzentrale Bern
Marzilistrasse 47
3005 Bern
T +41 (0)31 310 05 40
info@dampfzentrale.ch

Dokumentation République Géniale

Herausgeberschaft: Kunstmuseum Bern, Dampfzentrale Bern
Redaktion/Lektorat/Korrektorat: Kathleen Bühler,
Myriam Dössegger, Sarah Merten
Gestaltung/Satz: Marie Louise Suter

© 2019 Kunstmuseum Bern, Dampfzentrale Bern
© 2019 für die Texte: bei den Autorinnen und Autoren
© 2019 für die Werke: bei den Künstlerinnen und Künstlern
oder ihren Rechtsnachfolgern
© 2019 für die Abbildungen: bei den Fotografinnen und
Fotografen
Alle Rechte vorbehalten.