

# Communitas III: Digitale Gemeinschaft

## 07. November–05. Dezember 2021

### «Communitas»: Von Keramikgeschichten zur digitalen Gemeinschaft

Der Ausstellungszyklus «Communitas» befragt Formen der Gemeinschaft und erprobt sie in verschiedenen Projekten und Formaten. Die erste Ausstellung «Keramikgeschichten» beschäftigte sich mit der Frage, ob Handwerk gemeinschaftsstiftend wirken kann; die zweite Ausstellung «Körper und Bewegung» untersuchte, wie trotz physischer Distanz soziale Nähe entstehen kann. Ein Blick in die Vergangenheit auf ein traditionelles Handwerk und die Ankunft in der Gegenwart durch die Befragung der eigenen Körperwahrnehmung: Folgt man dieser Logik, so blickt das nächste Projekt «Digitale Gemeinschaft» in die Zukunft. Das stimmt allerdings nur bedingt, denn wir haben uns mittlerweile an digitale Zusammenkünfte gewöhnt, auch wenn für viele das virtuelle Beisammensein immer noch zu wünschen übriglässt. Ausserdem gibt es sie bereits, die «digital communities»: Man denke zum Beispiel an die Auswahl der Sozialen Medien, die uns zur Verfügung stehen und über die Kontakte zu unterschiedlichsten Gruppen hergestellt werden können. Wir bewegen uns nicht in einer einzigen, sondern in einer Vielzahl von digitalen Gemeinschaften.

### Auf kunsthistorischen Füßen: Stan Vanderbeeks «Movie-Drome»

Die Ausstellung «Communitas III: Digitale Gemeinschaft» bezieht sich auf ein frühes Konzept des digitalen Zusammenseins und passt es aktuellen Umstände an. Die Kuratorinnen von Kollektiv Kollektiv greifen eine künstlerische Position aus den 1960er-Jahren auf: Im Jahr 1965 begann der US-amerikanische Künstler Stan Vanderbeek in Stony Point, NY, mit dem Bau eines Prototyps für den Movie-Drome, den er 1967 fertiggestellt. Dieser «Drome», der grosse Ähnlichkeit mit Buckminster Fullers geodätischer Kuppel aufwies, sollte eine neue mediale Präsentationsform begründen. Das Publikum lag an den äusseren Rändern der begehbaren Kuppel, während über ihnen tausende von Bildern auf die Innenwände projiziert wurden. Dieser «image flow» sollte eine psychologisch-emanzipatorische Funktion haben und die unbewussten Ebenen der Zuschauer:innen durchdringen. In Vanderbeeks Vorstellung sollte ein weltweites Netz dieser Dom-Konstruktionen entstehen, die Bildmaterial aus einer gemeinsamen globalen Bilddatenbank beziehen. Dabei ging es Vanderbeek weniger um die gebaute Hülle (er verwendete die Dach-Elemente eines Getreide-Silos), sondern um die konzeptuelle Idee der Vernetzung von dezentral organisierten Gemeinschaften.

### Eine globale «image library»: Digital Community Archive

Stan Vanderbeek formulierte mit dem Konzept der Movie-Dromes eine frühe Idee einer digitalen Gemeinschaft. Die Ausstellung nimmt diesen Faden auf, insbesondere entlang der Begriffs-paare Partizipation und Kommunikation sowie Technologie und Gemeinschaft. Mithilfe eines Open Calls ist nun eine «image library» entstanden, die online unter [digitalcommunityarchive.com](http://digitalcommunityarchive.com) zugänglich ist und internationale Beiträge zum Thema «Gemeinschaft» zeigt. Interessanterweise versuchte auch Vanderbeek über solche Aufrufe in Zeitungen weiteres Material für seine Movie-Drome-Projektionen zu sammeln.

Zusammengekommen sind bislang knapp 50 Beiträge aus der ganzen Welt, die unterschiedlichste Aspekte des Themas Gemeinschaft aufgreifen: Die Bandbreite reicht von Nachhaltigkeit, Natur-Phänomenen, Nachbarschaft, Zusammenarbeit und Konsumation über soziale Gerechtigkeit, politische Systeme und geografische Grenzen, bis hin zu digitaler Selbstinszenierung, Dezentralisierung, Algorithmen und künstlicher Intelligenz.

Physisch sind die Bilder im Cargoraum des Bushauses in einer immersiven Installation zu sehen. Die Szenografie greift die Kuppelform des Movie-Dromes auf, aber stellt sie auf den Kopf: Anstatt einer umschliessenden Hülle werden die Bilder am Boden einer sich nach oben öffnenden Schale gezeigt. Vanderbeek griff mit der Kuppelform auf Richard Buckminster Fullers Erfindung der geodätischen Kuppel zurück. In der Ausstellung wird nun die tatsächliche Konstruktion Buckminster Fullers aufgenommen, die mittlerweile zur Ikone des Do-it-yourself-Designs geworden ist. Mit der Umkehrung der Konstruktion wird das Publikum aktiv miteinbezogen: Die Besucher:innen liegen nicht wie im Movie-Drome am Boden während sich über ihnen der «image flow» abspielt, sondern sie können aus der Vogelperspektive auf die Bilder hinabschauen.

Im Warteraum des Bushauses haben die Besucher:innen die Gelegenheit, zu verweilen und sich inhaltlich zu vertiefen: Hier wird der historische Hintergrund des Ausstellungsprojekts vermittelt, die Reichweite des Open Calls visualisiert und auf weitere digitale Ausstellungen und Kunst-Projekte verwiesen, die im letzten Jahr entstanden sind.

### **Hat die Pandemie Formen der grenzübergreifenden Kollaboration befördert?**

Ausgangspunkt für den gesamten Ausstellungszyklus war die Erfahrung der Pandemie und ihrer Auswirkungen auf (physisches) gemeinschaftliches Beisammensein. Für viele war dies ein schmerzlicher Verlust. Die Sehnsucht nach Gemeinschaft stellte sich im Moment ihrer Nicht-verfügbarkeit ein. Doch es etablierten sich schnell andere Formen der Kommunikation, des Austauschs und der Interaktion. Zwar war das Zusammenarbeiten über Online-Konferenztools bereits vorher möglich, doch privat wie beruflich seltener in Gebrauch. Auch in der Kunst- und Kulturszene verbreitete sich plötzlich die Möglichkeit, Projekte zu planen, ohne sich nur einmal physisch zu treffen. Mit den zunehmenden Lockerungen der einschränkenden Massnahmen haben sich nun Mischformen des Zusammenarbeitens ergeben: Physische Präsenz wird geschätzt, aber ist keine Bedingung mehr. Die Verhärtung der geografischen Grenzen, die sich bereits zu Beginn der Pandemie gezeigt hat, wirkt nach wie vor beklemmend, aber sie schränkt den internationalen Austausch nicht ein.

Die «image library» des Digital Community Archives ist ein Versuch, eine grenzübergreifende Zusammenarbeit zu starten. Auch nach der Ausstellung bleibt die Website zugänglich, es können laufend neue Beiträge eingereicht werden. Interessierte Kunstorte können sich auf Anfrage gern aus dieser Bilddatenbank einen eigenen «image flow» zusammenstellen, den sie in ihren Räumlichkeiten einem lokalen Publikum zeigen. Vanderbeeks Idee eines weltweiten Netzes an Satelliten würde damit in abgewandelter Form Realität werden.

Innerhalb des Rahmenprogramms der Ausstellung im Kunsthaus Steffisburg soll das Thema weiter vertieft werden: Am 17. November findet ein Online Event zum Thema «Transboundary Collaboration» mit der Künstlerin Arpita Akhanda und dem Künstlerduo Roger Wirz und Thomas Hüsler statt. Im Gespräch geht es um die Auswirkungen der Pandemie auf die künstlerische (Zusammen-)Arbeit hat und um neue Formen von Kollaboration, die dabei entstanden sind.

Abschliessend steht damit die Frage im Zentrum, ob nicht der Verlust physischer Präsenz in mancher Hinsicht auch als Gewinn zu werten ist?

## **Literaturangaben**

Eva Diaz, «Dome Culture in the Twenty-first Century», in: Grey Room, Nr. 42 (Winter 2011), S. 80-105.

Gloria Sutton, «Communitas ... After Black Mountain College», in: Bauhaus imaginista Journal, 5. April 2019, URL: <http://www.bauhaus-imaginista.org/articles/4324/communitas-after-black-mountain-college> (Stand: 1. November 2021).

Gloria Sutton, *The Experience Machine. Stan VanderBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, Cambridge: MIT Press, 2015.

Stan Vanderbeek, «,Culture: Intercom' and Expanded Cinema: A Proposal and Manifest», in: *The Tulane Drama Review*, Bd. 11, Nr. 1, Herbst 1966, S. 38–48.

# Impressum

Communitas III: Digitale Gemeinschaft

07. November–05. Dezember 2021

## Konzept und Realisation

Kollektiv Kollektiv (Domenika Chandra, Hanna Diedrichs genannt Thormann, Anna Schiestl)

## Herzlichen Dank für die Beiträge an

Alle Künstler:innen:

Adrian Schär, Alkistis Voulgari, ALNNOU, Andrea Fortmann, Antoni Hidalgo, Carin Iko, Celeste Fernandez, Chrigu Barmettler, Chris van Walsum, Deba, decentralize\*, Dianne Murphy, Emese Veszely, Ewelina Węgiel, Franziska Ostermann, Giada Rotundo, Gigga Hug, Gordon Endt, Helen Grundy, Herman Benschop, Janica Madjar, Josephine Jannack und Alexandra Ellerbrock, Kateryna Bortsova, Kristiana Cukaj, Kwong Kwok Wai, Lama Altakruri, Laura Dimitrova, maboart, Michal F. Schorro, Michelle Mall, Nero Cosmos, Nike Ossler, Paulius Sliupa, Qixuan Wu, Roma Madan Soni, Roshanak Khalilian, Sam Heydt, Tahume, Trevor Coopersmith, Trygve Skogrand, Unkraut S. Kreuter, Volker Mayr, Yumi Takeuchi, Yvonne Lustrati, Ziemowit Fincek

Kostis Sotirakos, Grafik Einladung, Plakat und Website

Emmelie Althaus, Szenografische Beratung

Victoria Assas, Sound Cargoraum

Leila Remstedt-Drews und Reinhard Tobler, Unterstützung Aufbau

Gitta Bertram, Moderation Online Event

Arpita Akhanda, Speaker Online Event

Roger Wirz und Thomas Hüsler, Speaker Online Event

Christian (Didu) Bärtschi, Neon-Installation Dach

## Herzlichen Dank an

Vorstand des Kunsthaus Steffisburg: Urs Dolder (Präsident), Christoph Rihs, Jakob Jenzer, Hanswalter Graf, Wilfried von Gunten, Elisabeth Dolder, Bettina Dolder

## Herzlichen Dank für die Unterstützung an

Gemeinde Steffisburg

Fondation Nestlé pour l'Art

Migros Kulturprozent

NetZulg AG

BEKB Förderfonds

Swisslos Kultur Kanton Bern

Stadt Thun

Mitglieder, Göner:innen des Vereins Kunsthaus Steffisburg