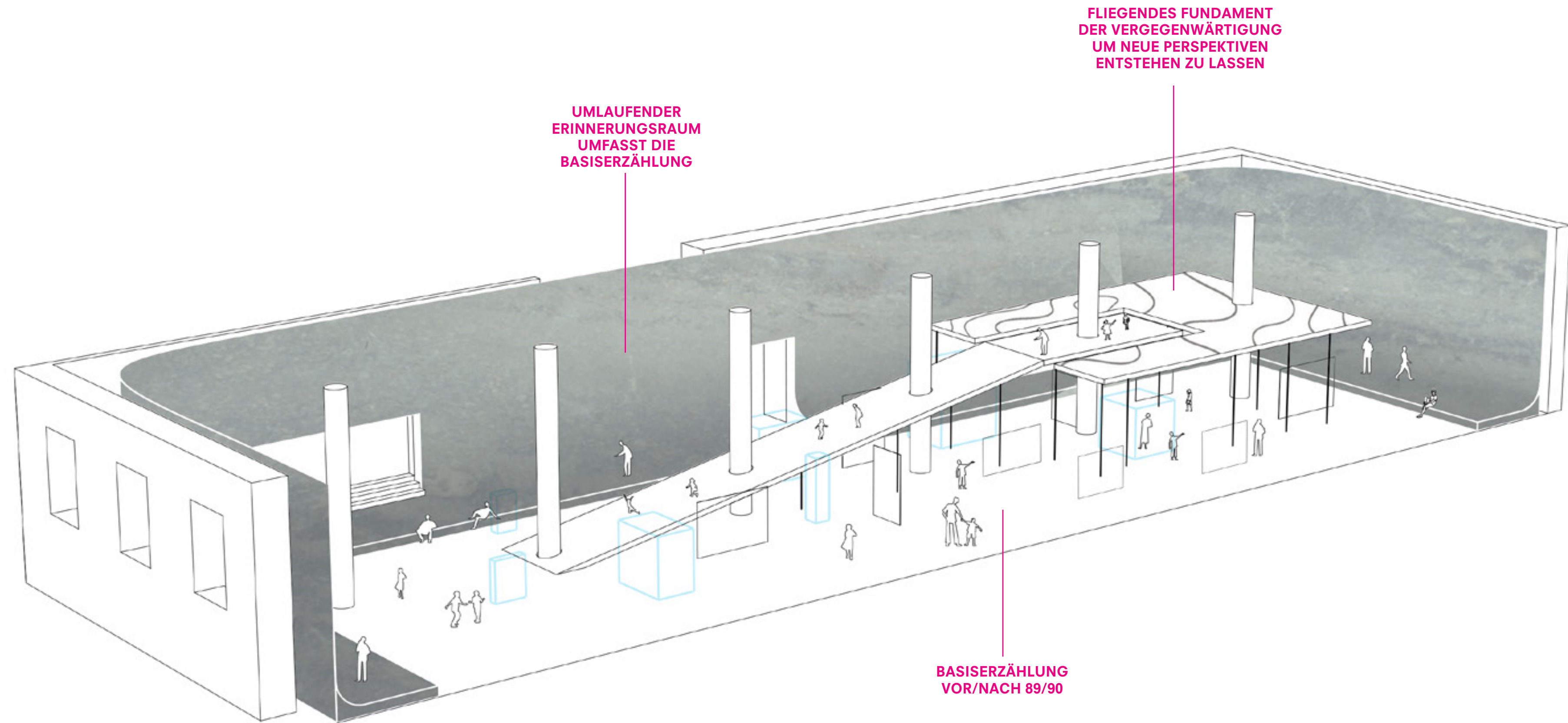




DER PALAST IST GEGENWART

STUDIO ALEX VALDER
& TEAM

ENTWURFSSKIZZE



BASISERZÄHLUNG

Betreten der Ausstellung in der Mitte: Es liegt nun bei jedem*r Besucher*in sich zu entscheiden, an welchem Zeitpunkt der Geschichte man sich der Ausstellung nähert. Bewußt verzichten wir auf eine Wegeleitung, um zu ermöglichen, dass eine ganz individuelle Auseinandersetzung mit dem Thema Palast der Republik stattfinden kann. Und eine Auseinandersetzung damit, wie diese verschiedenen Standpunkte und Annäherungen die Wahrnehmung und Geschichte beeinflussen.

Räumliche Ordnung (aus Besucher*innenperspektive)

rechts: vor 89/90

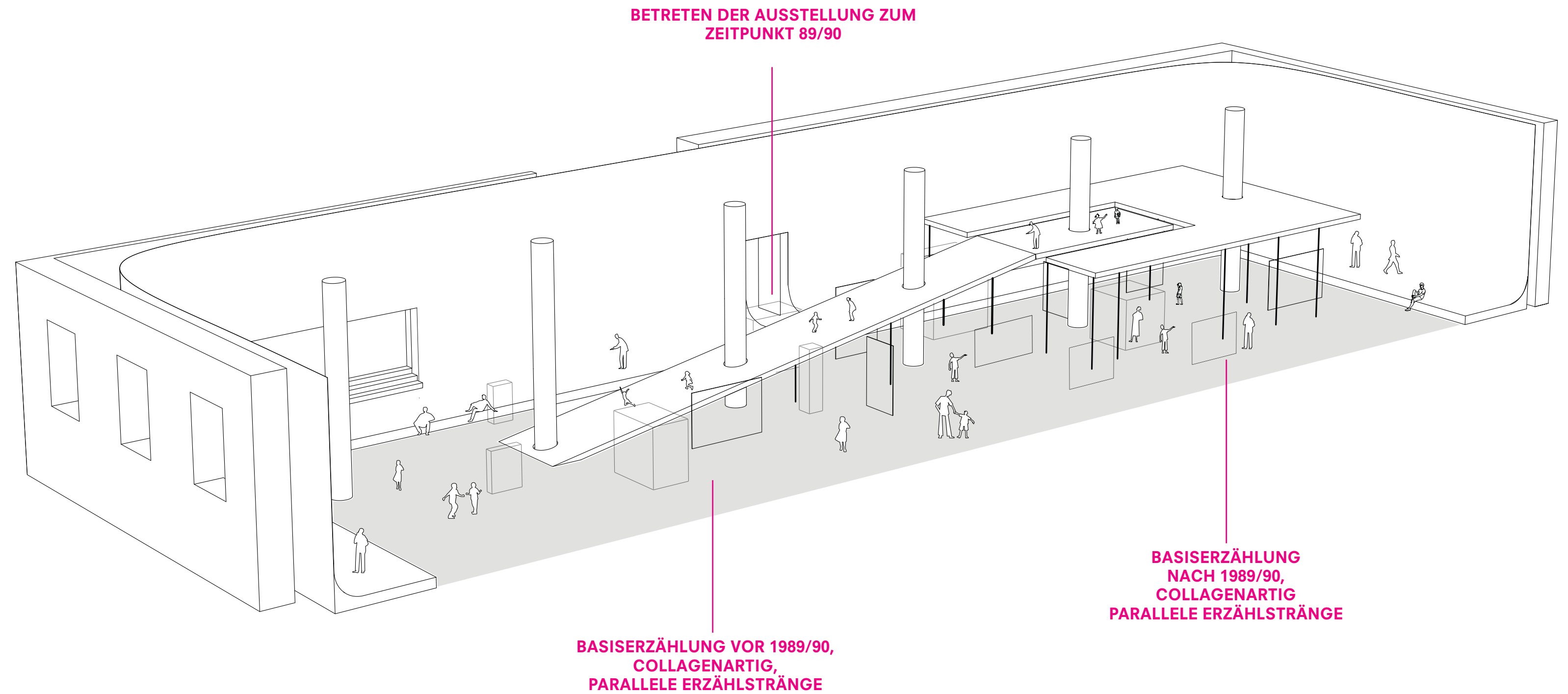
links: nach 89/90 (in parallele Szenarien dargestellt (Humboldt Forum, Zwischennutzung etc.))

Die Basiserzählung nimmt den mittleren Bereich der SAF1 ein und wird von der Rampe und der anschließenden Ebene (Plattform der Vergegenwärtigung) überspannt. Organisiert ist sie chronologisch, so dass sich die Ebene über dem Zeitpunkt der Gegenwart befindet. Der Zugang erfolgt durch den mittleren Übergang zur SAF2.

Informationsgestaltung: ineinandergreifende Erzählungen aus Kultur, Politik, Palastleben (Collage)

Geprägt ist dieser Bereich durch großformatige Bilder, Überschriften und Artefakte, die in parallelen Erzählsträngen angeordnet sind. Aufgegliedert unter historischen, politischen, gesellschaftlichen und künstlerischen Perspektiven der jeweiligen Zeit. Dadurch entstehen für die Besuchenden schon beim Eintritt Collagen, die ein Gesamtbild des Moments, der Epoche erzeugen.

Auf den Umgang mit der Grafik gehen wir später nochmal gesondert ein, hier nur soviel: Videos und Texte sollen möglichst digital zu Verfügung gestellt werden und entweder über das eigene Device oder ein zur Verfügung gestelltes auf Wunsch hin abrufbar sein.



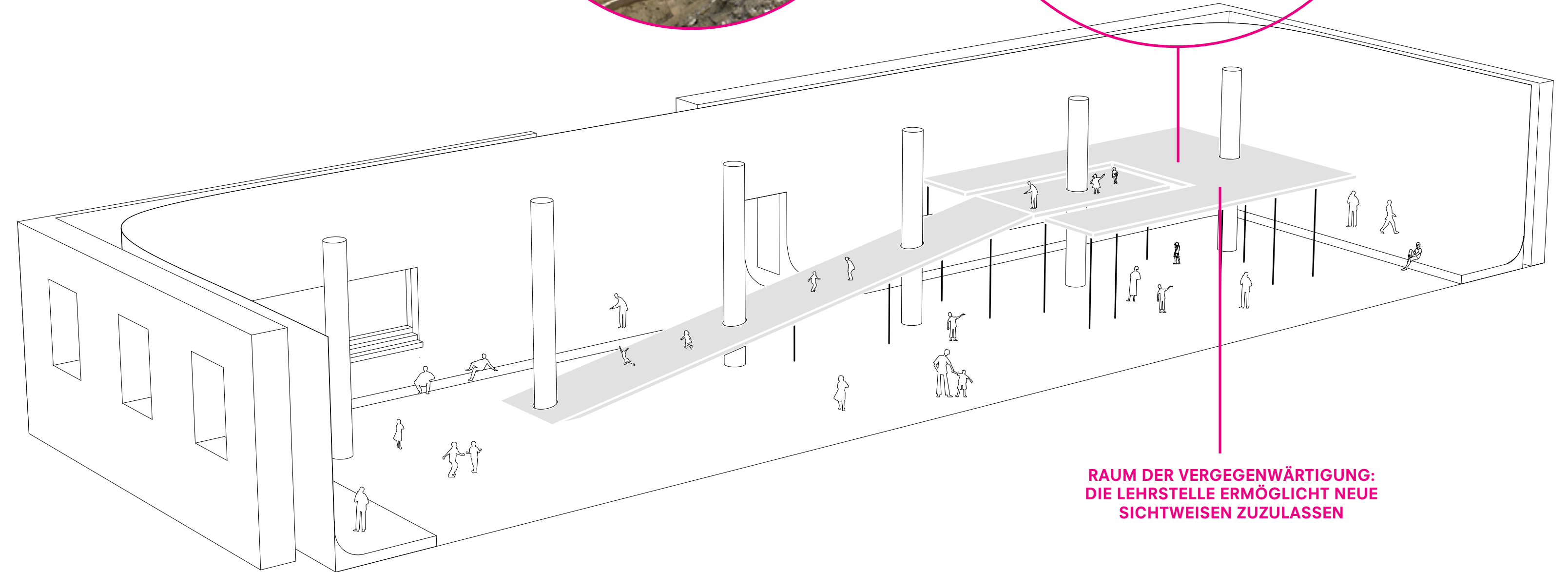
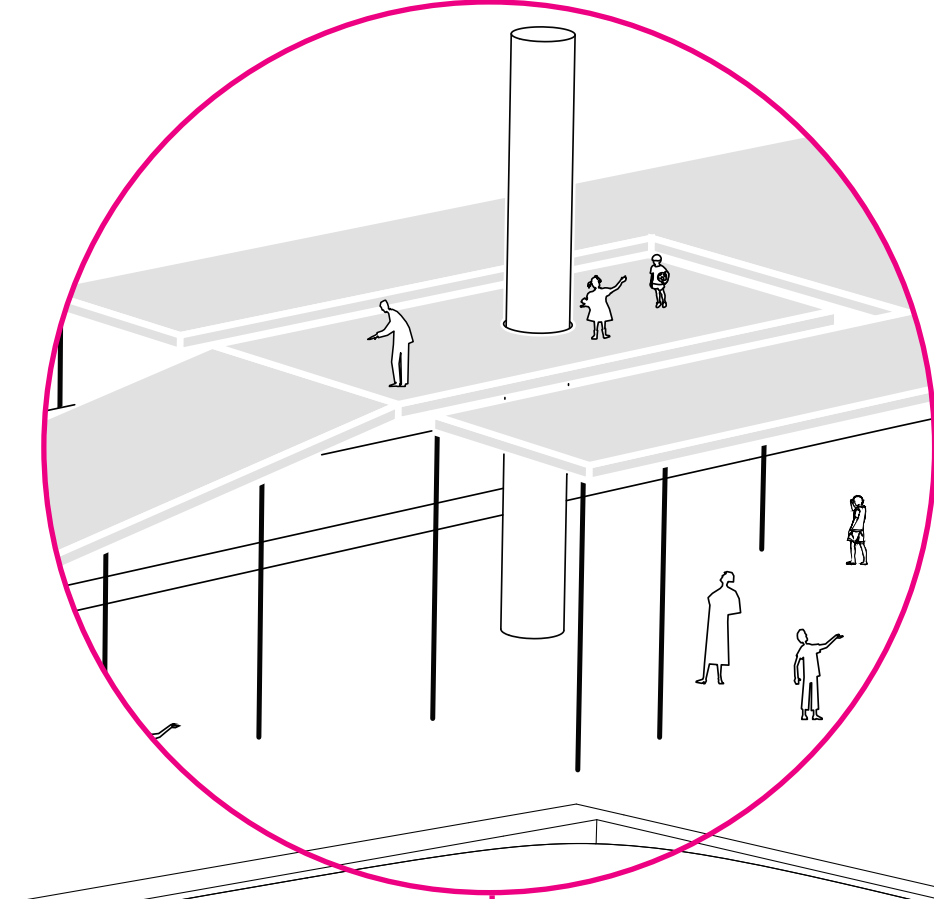
VERGEGENWÄRTIGUNG

Ein Fundament als produktive Leerstelle und Perspektivwechsel um vielfältige Perspektiven, Narrationen, Ideen und Reflektionen zuzulassen. Die Plattform ermöglicht den Besucher*innen aus den bereits erzählten Geschichten „herauszutreten“ und neue, eigene Perspektiven in der Leere entstehen zu lassen.

Um den Palast der Republik in der Gegenwart entstehen zu lassen, brauchen wir Raum, Überblick und ein Fundament, dass auf vielen Säulen/Geschichten/Perspektiven steht. Über eine Rampe verläßt der* die Zuschauer*in die Ausstellungsebene und beginnt alles aus einer anderen Perspektive zu betrachten, wir laden ein zum Perspektivwechsel. Oben angekommen erstreckt sich eine leere Fläche, ein leeres Fundament. Platz um zu verweilen und die aufgenommenen Informationen und Emotionen wirken zu lassen. Hier kann der Palast der Gegenwart Gestalt annehmen, können alte Perspektiven über Board geschmissen und die Eindrücke der Ausstellung zu einem neuen Bild zusammengesetzt werden.

Materialität: Fundament als Metapher

Die Leerstelle kann mit unterschiedlichen Materialien bespielt werden (Rasen, Sand, Estrich, Holz usw.). Das Bild des Fundaments dient hier zunächst als Metapher.



**RAUM DER VERGEGENWÄRTIGUNG:
DIE LEHRSTELLE ERMÖGLICHT NEUE
SICHTWEISEN ZUZULASSEN**

ERINNERUNGSRAUM

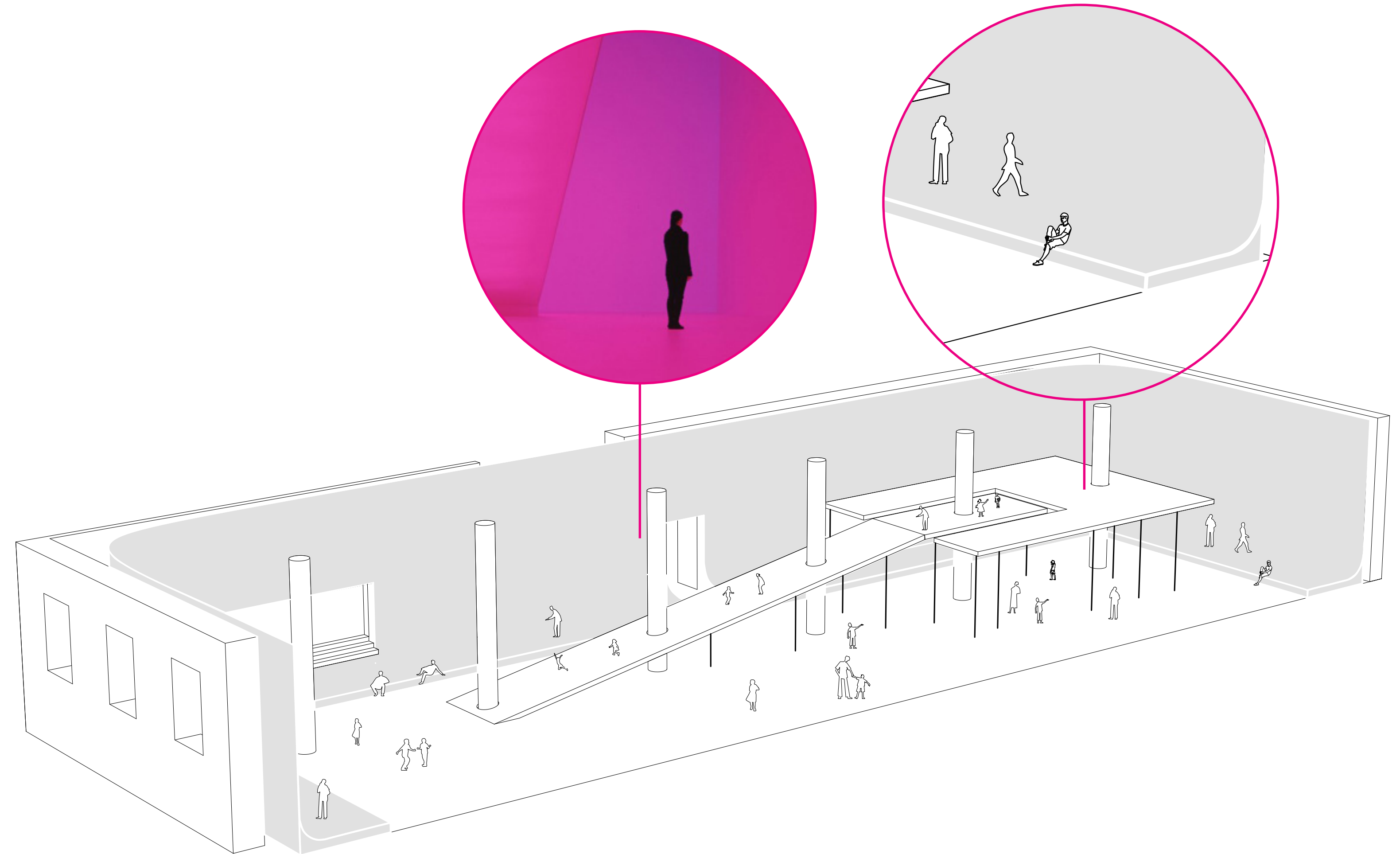
Die Basiserzählung liegt gebettet in den erzählten Erinnerungen

(Audio): Der Erinnerungsraum erstreckt sich entlang der vier Wände und umfasst so die Basiserzählung.

Aktives Zuhören, Erinnerungen im Raum aufsuchen: Erinnerungen sind flüchtig, ephemere, wir müssen sie kontinuierlich suchen, uns Zeit nehmen um zuzuhören und sich zu konzentrieren (Sitzmöglichkeiten). Erinnerungen werden von Mund zu Mund bzw. von Mund zu Ohr weitergegeben. Daher lassen sich die Erinnerung nur mit Hilfe von Kopfhörern wahrnehmen.

Räumliche Erfahrung/Gestaltung: Das Suchen und aktive Zuhören wird durch eine endlose, diffuse, nicht final greifbare räumliche Erfahrung/Gestaltung unterstützt. (Licht, Hohlkehle usw.) Die Besucher*innen wandern mit Kopfhörern durch einen monochromen, scheinbar endlosen, nicht greifbaren Raum. Über RFID Etiketten sind die Erinnerungen im Raum verteilt und können mit Hilfe des Lesegerätes gefunden und angehört oder angesehen werden. Entfernt man sich zu weit von den Erzähler*innen reißt der Strom der Erinnerung ab.

Die Positionen der Erinnerungen lehnen sich an die Basiserzählung an, um Erinnerungen/Basiserzählungen miteinander zu verweben
Architektonisch erhält die Raumwand eine Vorsatzschale, im oberen Bereich durchlässig und im unteren Bereich begehbare und besitzbar. Zur Raummitte hin abgegrenzt durch eine Stufe, die gleichzeitig eine Sitzmöglichkeit bietet. Durch die Hohlkehle und die entsprechende Beleuchtung löst sich der Raum auf und je nachdem wie man sich dreht kann man sich mit der Erinnerung in der Unendlichkeit verlieren oder aber mit Blick auf die Basiserzählung die Collage um einen weiteren Baustein erweitern.



OPEN SPACE

Flexibles Mobiliar und Bodenmarkierungen geben Anhaltspunkte für verschiedene Nutzungsszenarien. (Analogie Mehrzweckhalle)

Prolog und Epilog der Ausstellung ist der Open Space, ein offener Raum für alle Besucher*innen des Humboldt Forums. Hier soll auf vielen Ebenen und mit unterschiedlichen Formaten ein Austausch und Diskurs stattfinden. Die Vielfältigkeit seiner Nutzung ist schon am Bodenraster des Raumes zu erkennen, das die Positionen beweglich modularer Möbel markiert. Jedem Format ist so ein bestimmter Grundriss zugeordnet.

Film über Erinnerungen:

Die Projektion des Filmes zur Funktionsweise der Erinnerung findet im kleineren Raum statt. Durch deren Doppelung verringert sich die Wartezeit auf den Beginn des Filmes und die Türen sorgen für die wünschenswerte Entkopplung zum Open Space.

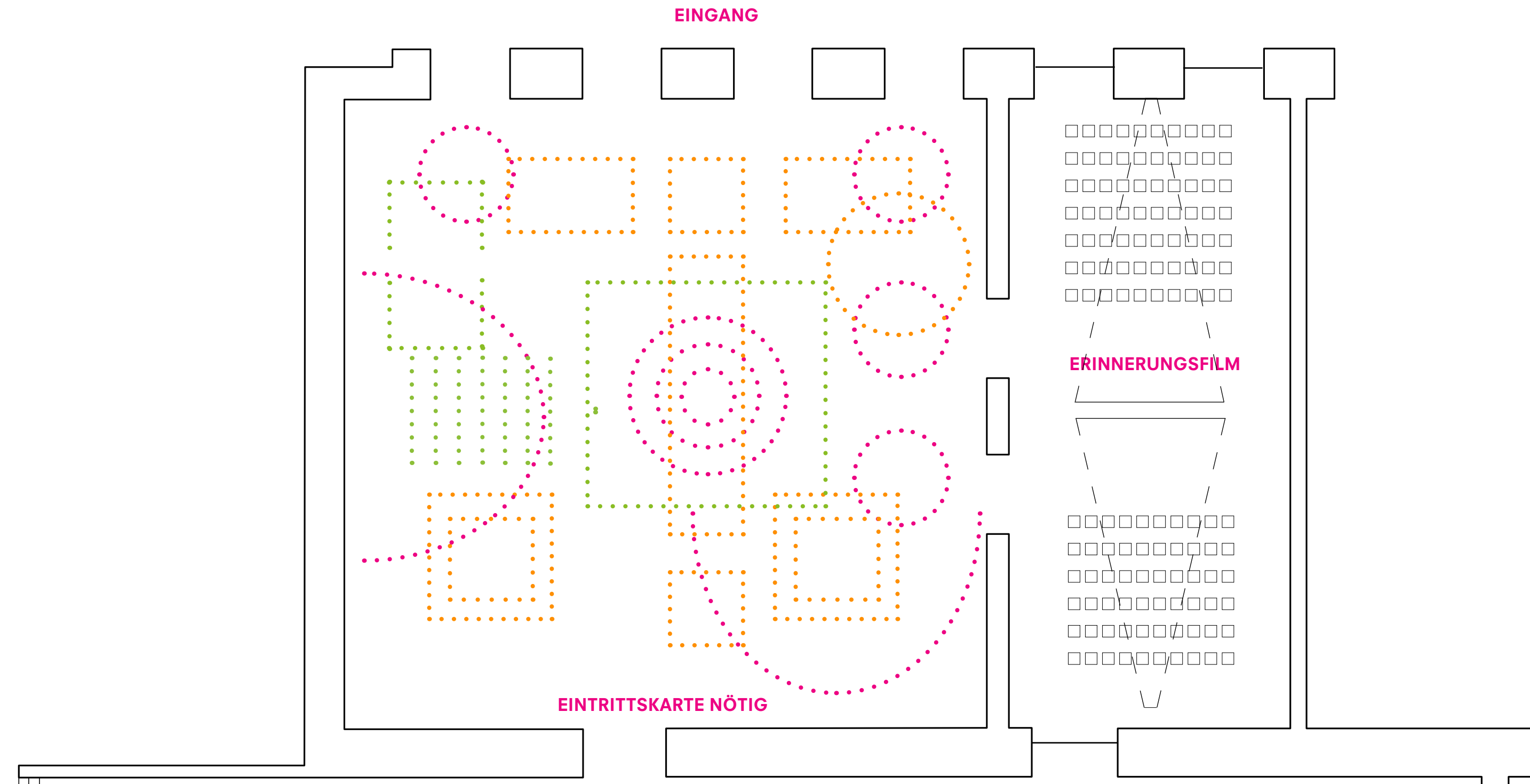
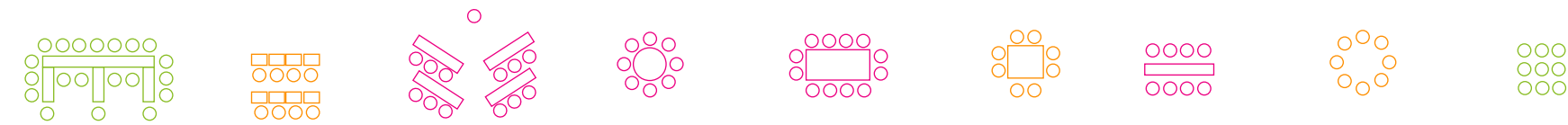
Offen für alle (Eintrittskarten erst für die Ausstellung)

Tresen zur Ausgabe und Annahme der Pads und Kontrolle der Tickets.

Video/Audioinseln (Mediatheken)

Ständige Positionen sollen Sitzinseln/Ruheinseln sein, auf denen man Zugriff zu dem in der Ausstellung verwendeten Audio- und Videomaterial hat. Ausserdem auch ein kleines Pop-Up Café/Bar möglich.

MODULARE MÖBEL UND BODENMARKIERUNGEN FÜR VERSCHIEDENE AKTIVIERUNGEN



AKTIVIERUNG/MEDIATION

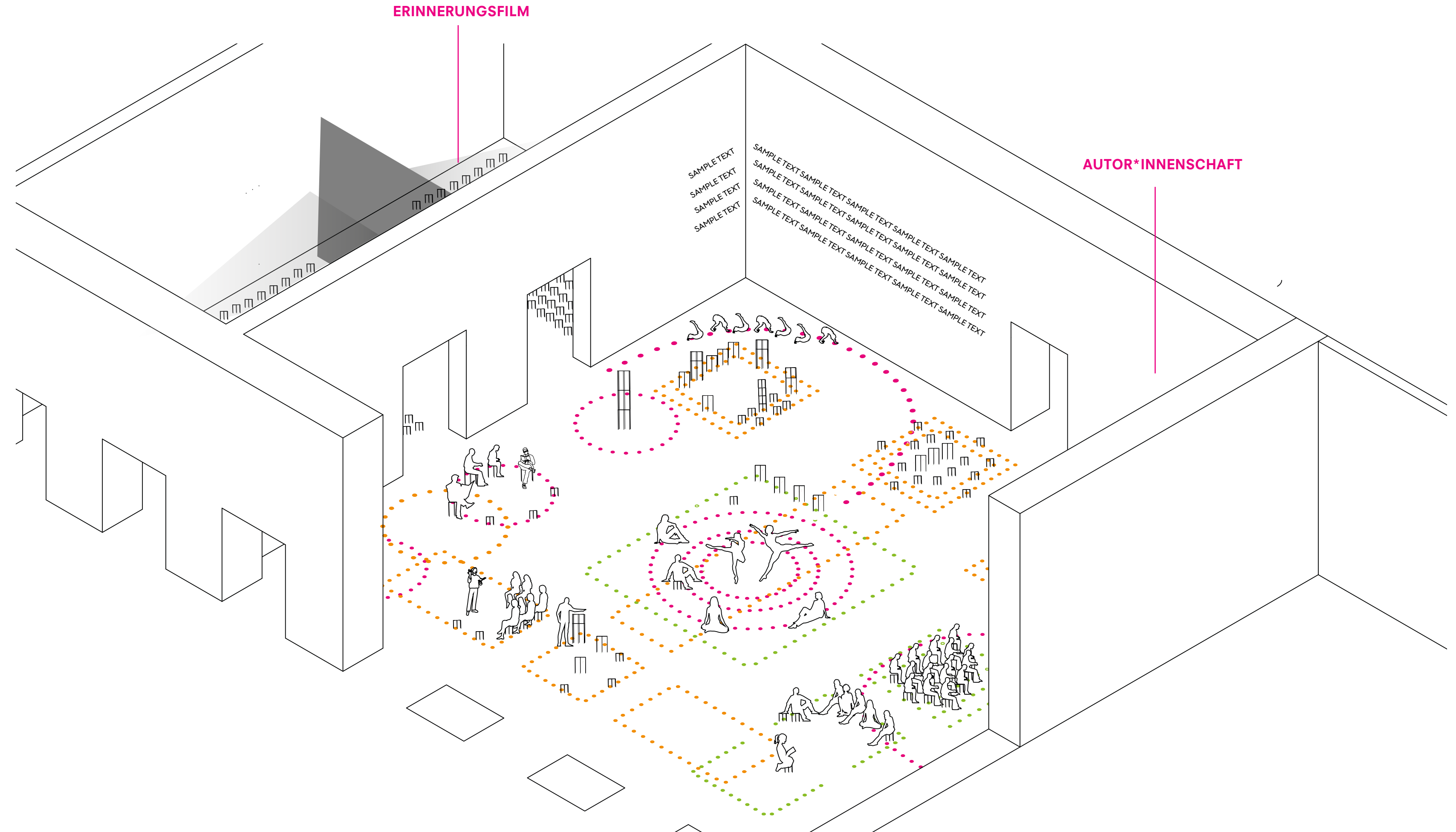
Zeitzeug*innen berichten aus verschiedenen Perspektiven/ Erfahrungen/Positionen: Führungen aus den verschiedensten Zeiten und Meinungen, Positionen, die mit ihrem spezifischen Blick auf die Vergangenheit durch die Ausstellung führen.

Mögliche Choreografie der Führungen: Es gibt kein Wegeleitsystem, jede*r Besucher*in soll bewusst einen eigenen Weg durch die Ausstellung finden. Damit könnten die Führungen gezielt arbeiten: gemeinsamer Start und Ende um individuelle Wege durch die Ausstellung bewusst zu initiieren und am Ende gemeinsam zu diskutieren, wie die persönliche Perspektive/Auswahl/Reihenfolge zur Gesamtnarration/Wahrnehmung beigetragen hat. Die Führungen durch die Ausstellung könnten immer an einem runden Tisch anfangen und enden um ein Vor und Nach der Ausstellung zu diskutieren und festzuhalten. Auch diese Kommentare sollten in dem Raum Platz finden.

Mögliche Partizipative Ausstellungselemente:

Meinungsbilder Es könnten zu bestimmten Fragen quantitative Erhebungen in Form zu befüllender Gefäße durchgeführt werden.

Speakers Corner: Damit Erinnerungen, Meinungen, Kommentare und Sichtweisen der Besucher*innen ihren Weg in den Raum schaffen, können wir uns mehrere Mikrofonstationen vorstellen, in denen über eine Spracherkennungssoftware die eingesprochenen Texte digitalisiert und über einen Projektor an die Wand geworfen werden.

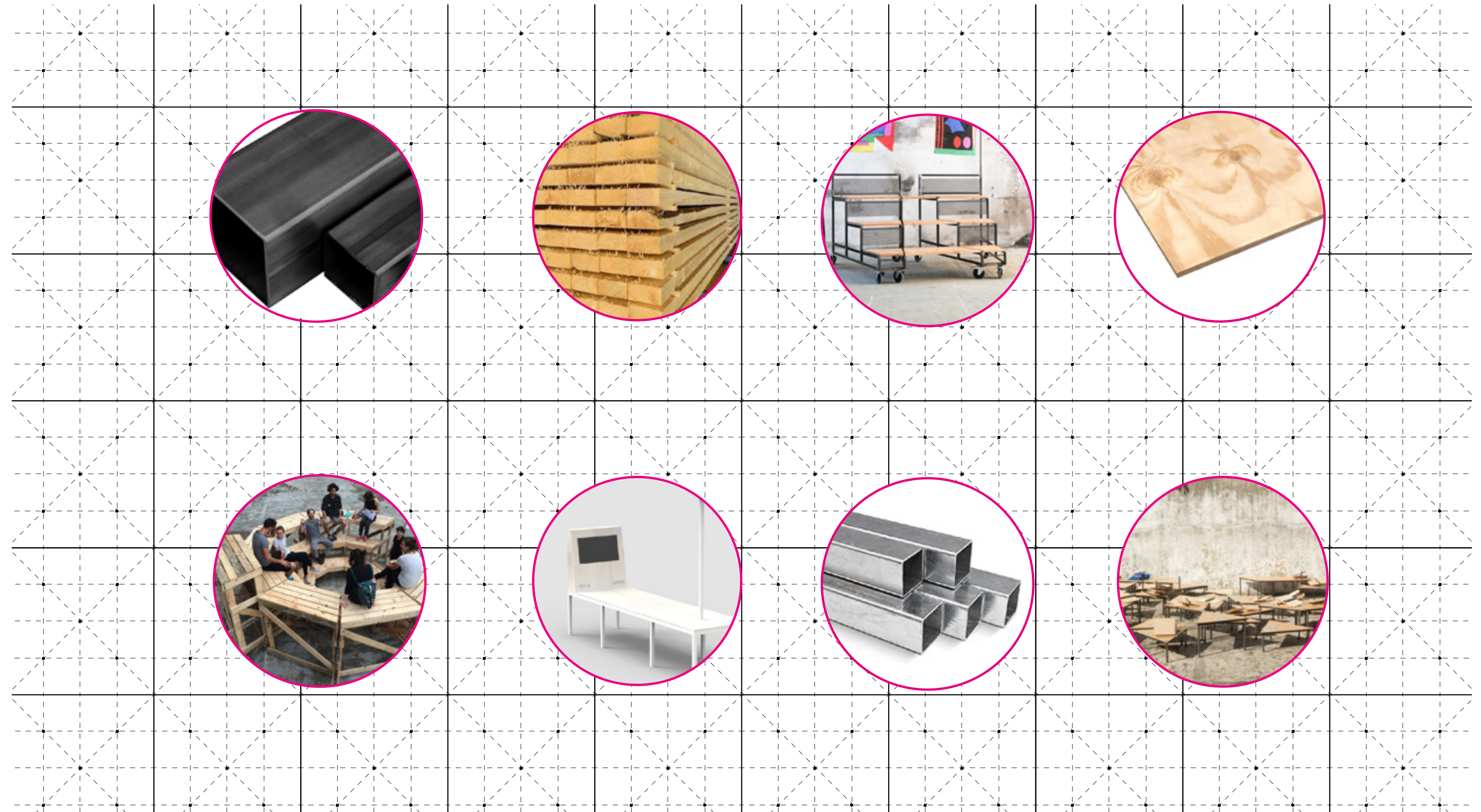


AUSSTELLUNGSSYSTEM

Das System Open Structure: flexibel, vielfältig, open source und nachhaltig

Das System wurde als open source Projekt von vielen verschiedenen Menschen entwickelt. Es erlaubt vielfältige räumliche Elemente und Möbel anhand eines bestimmten Rasters Verbinden herzustellen. Aus einer grossen Bibliothek kann man für verschiedenste Situationen Lösungen finden bzw. die Bibliothek auch um eigene Lösungen erweitern.

nachhaltig: erneuerbar, anpassbar, wiederverwendbar, lagerbar. Durch den digitalen Fertigungsprozess lassen sich auch im Laufe der Ausstellung nach Bedarf noch Elemente nachfertigen. Die verwendeten Materialien sollen möglichst roh in ihren Oberflächen bleiben, z.B. gebeizte oder geölte Oberflächen, die Gebrauchsspuren zulassen.



INFORMATIONSGESTALTUNG

Individuell abrufbare Inhalte:

Grundsätzlich wollen wir mit viel assoziativer Kraft die Grafik in Form von eindrucksvollen Bildern und einzelnen Text- und Typofragmenten wirken lassen.

Lediglich die Einführungstexte zum Epilog und den Kapiteln der Basiserzählung sind in gedruckter Form gestalterisch als Anker stark hervorgehoben. Alle weiteren Textebenen und -Hierarchien werden konsequent über QR-Codes mit Mobile-Devices wie Handy, Tablet oder Laptop abgerufen. Die QR-Codes sitzen adäquat an Grossmotiven, Bildern, Monitoren, Objekten und an Textfragmenten wie Fragen, Titeln, Statistiken und Prosatexten.

Über QR-Codes abrufbare Texte haben viele Vorteile.

Die Schriftgröße ist für jede Person individuell einstellbar.

Texte können durchgehend aktualisiert werden.

Texte sind in vielen unterschiedlichen Sprachen verfügbar.

Texte sind direkt digital und können entsprechend für virtuelle Rundgänge und andere Internetanwendungen genutzt werden. Druck- und Montagekosten entfallen. Textinformationen können direkt mit Film- und Bildmaterialien in komplexe Zusammenhänge gebracht werden ohne weitere Infrastruktur wie Bildschirme oder Audioausgabegeräte berücksichtigen zu müssen. Texte können mit Querverweisen versehen werden. Texte können beliebig lang werden. Über QR-Codes abgerufenes Filmmaterial braucht keine gesonderten Lichtsituationen, keiner sitzt einem im Bild und man kann sich überall einen angenehmen Platz suchen um es sich anzusehen.

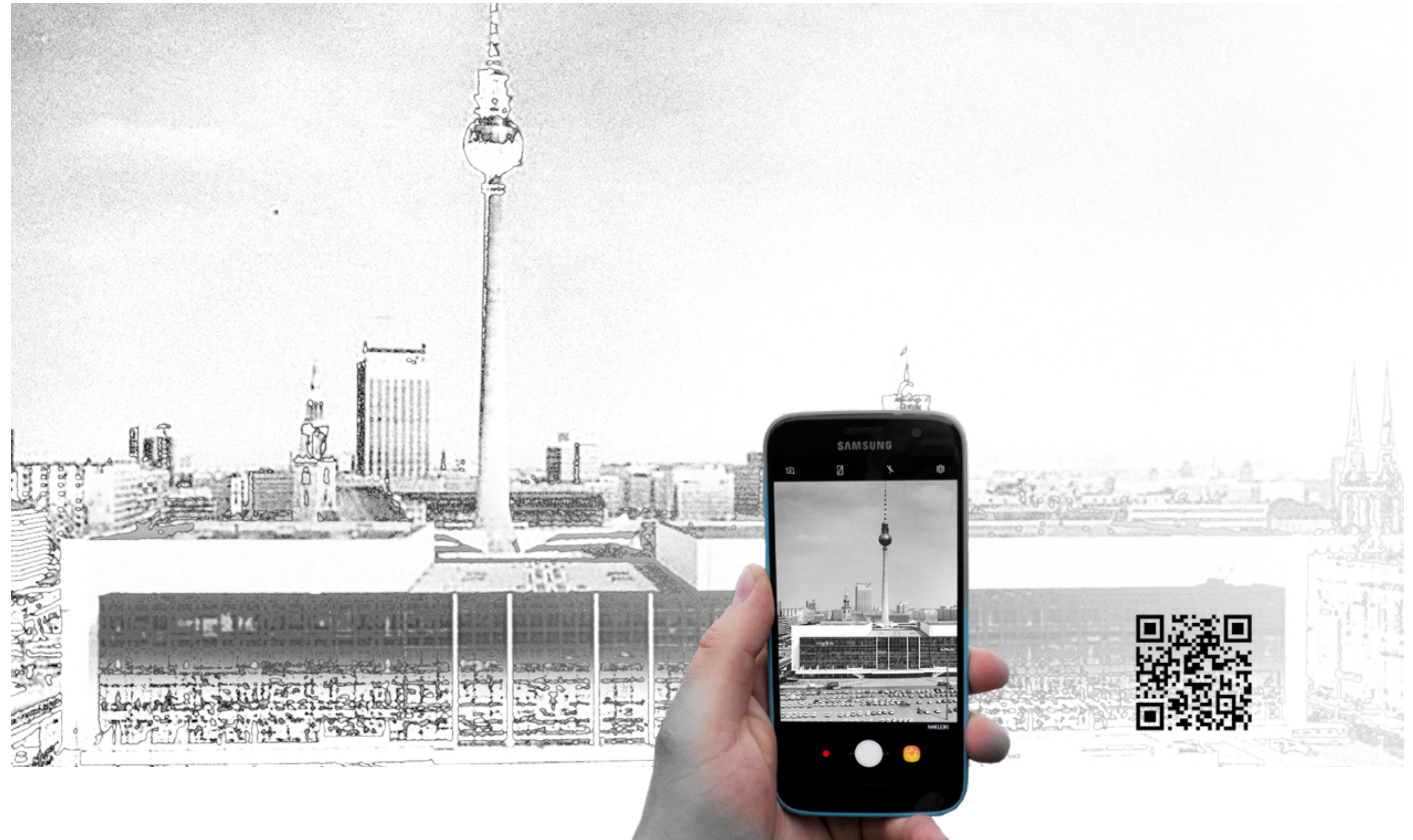
Der ganz große Vorteil von QR-Codes liegt aber hauptsächlich in der leichten Handhabung und der gestalterischen Freiheit.

Während Textflächen ermüdend immer gleich behandelt und schwerfällig geplant werden müssen kann der Zugang über QR-Codes inhaltlich wie formal sehr flexibel und vor allem spielerisch und sehr unterhaltsam gestaltet werden.

Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit in der Einbindung des Publikums in partizipativer Weise durch elektronische Abstimmungen, Votings .

Leihgeräte:

Um nun jedem*r Besucher*in ein entsprechendes Ausstellungserlebnis zu ermöglichen, wären Pads und Kopfhörer zum Ausleihen denkbar, die man beim Verlassen der Ausstellung wieder abgibt. Natürlich würde auch das eigene Smartphone genügen. Für die Besucher*innen, die nicht in der Lage sind einen QR Code abzurufen, könnten entsprechende Lösungen angeboten werden (z. B. Hilfsangebote der Guards, Mediator*innen usw.)



STUDIO ALEX VALDER & TEAM

Ausstellungsgestaltung, -planung, -produktion:

Studio Alex Valder
www.studioalexvalder.de

Um Ausstellungen zu gestalten und zu realisieren, kooperiere ich bewährt und nach Bedarf mit verschiedenen Expertisen.

Konzeption, Gestaltung und Aktivierung:

Studio Judith Seng
www.studiojudithseng.de

Grafik und Informationsgestaltung:

Stefan Hofer
www.neroberlin.de

HOFER

Stefan Hofer
Eidg. dipl. Grafiker

Ausbildung zum Grafiker an der „École cantonale d'art du Valais“ in Sion, Schweiz mit Berufsabschluss an der Kunstgewerbeschule für Gestaltung in Zürich. Ab 1988 wird Berlin seine feste Heimat. Es folgen rund 10 Jahre der freien, künstlerischen Tätigkeit als Kunstmaler, Objektgestalter, Performancekünstler und künstlerischer Grafiker.

Als Mitbegründer der „Kulturfabrik Moabit“ in Berlin engagiert sich Stefan Hofer stark für die künstlerische und visuelle Darstellung dieser autonomen Mikrogesellschaft im sich neu formenden Berlin der Nachwendzeit.

1997 ist er Mitbegründer der Ausstellungsagentur ArchiMeDes. 20 Jahre ist er verantwortlich für alle Bereiche der Ausstellungsgrafik und der visuellen Kommunikation.

Seit 2018 wendet er sich wieder als freier Grafiker freien, kreativen und künstlerischen Themen zu. Grössere Aufgaben projiziert er im interdisziplinären Zusammenspiel über Kompetenz-Netzwerke in Arbeitsgemeinschaften.

<https://www.stefan-ho.com>

SENG

Judith Seng
Dipl. Designerin, Produkt- und Prozessgestaltung

betreibt seit 2005 das Studio Judith Seng in Berlin und ist derzeit Professorin an der HDK - Academy of Design and Crafts in Göteborg/Schweden. Sie untersucht die Möglichkeiten eines choreografischen Designansatzes für eine erweiterte Designpraxis, die in der Lage ist, das sozio-materielle Zusammenspiel aus Objekten, Räumen und Interaktionen dynamisch zu gestalten. Dabei erstreckt sich ihr Tätigkeitsfeld über eine angewandte Designpraxis für verschiedenste Auftraggeber (Konzeption, Kuratation, Gestaltung) über experimentelle Arbeiten für internationale Ausstellungskontexte bis hin zu akademischer Forschung und Lehre.

Zum Beispiel initiierte sie 2010 die fortlaufende experimentelle Projektserie ACTING THINGS, die Produktionsprozesse mit choreografischen Mitteln untersucht. Bisher sind sechs Experimente entstanden, die u. a. auf der design/miami Basel, im HAU Berlin oder Kyoto Art Center inszeniert wurden. Das siebte Experiment findet 2018 in Istanbul statt. 2014 kuratierte sie das kollaborative Teilprojekt „Walking the City“ im Kontext der Design Biennale BIO.50 in Ljubljana (2014). Sie war Artist in Residence an der Villa Kamogawa des Goethe-Instituts Japan (2016) sowie Fellow an der Graduiertenschule für die Künste und die Wissenschaften an der Universität der Künste Berlin (2010-2012). 2007/2008 leitete sie zusammen mit Axel Kufus das angewandte Forschungsprojekt design reaktor berlin (efre-gefördert), das mit über 180 Beteiligten exemplarische Entwicklungs- und Produktionsszenarien für einen postindustriellen Kontext wie Berlin erprobte. Sie lehrt an der Design Academy Eindhoven im MA Social Design und war Vertretungsprofessorin an der Kunsthochschule Kassel (2008/2009) sowie an der Kunsthochschule Halle Burg Giebichenstein (2015/2016)

www.judithseng.de

VALDER

Alex Valder
Dipl. Designer , Produkt- und Prozessgestaltung

2010 Gründung des eigenen Designstudios Alex Valder. Hier arbeitet er im Bereich Shop-, Ausstellungs- und Messegestaltung für Kunden wie das Goethe Institut, Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, UdK Berlin, Philips, TV Turm Alexanderplatz, Bode Museum, Muse und andere. Diese Projekte werden vom Entwurf über die Produktion bis zum Aufbau begleitet. Außerdem entwirft er Möbel und Objekte des täglichen Bedarfs für Hersteller und Vertreiber, wie Manufaktur, Magazin, Lobmyer und Details und er vertreibt seine eigene kleine Möbellinie über Maison Maria Odelga.

2000 – 2010 Arbeitete er als Ausstellungsdesigner für ArchiMeDes in Berlin. Hier entwickelte er von 2004 an das Ausstellungssystem URBAN116, dessen Entwicklung 2006 zur Gründung der Archimedes Solutions GmbH führte, deren Geschäftsführer er wurde. In dieser Zeit realisierte er Messestände für Kunden wie Siemens, Bayer - Schering, BASF, Herrenknecht, Deutschland Land der Ideen.

<https://www.alexvalder.de>