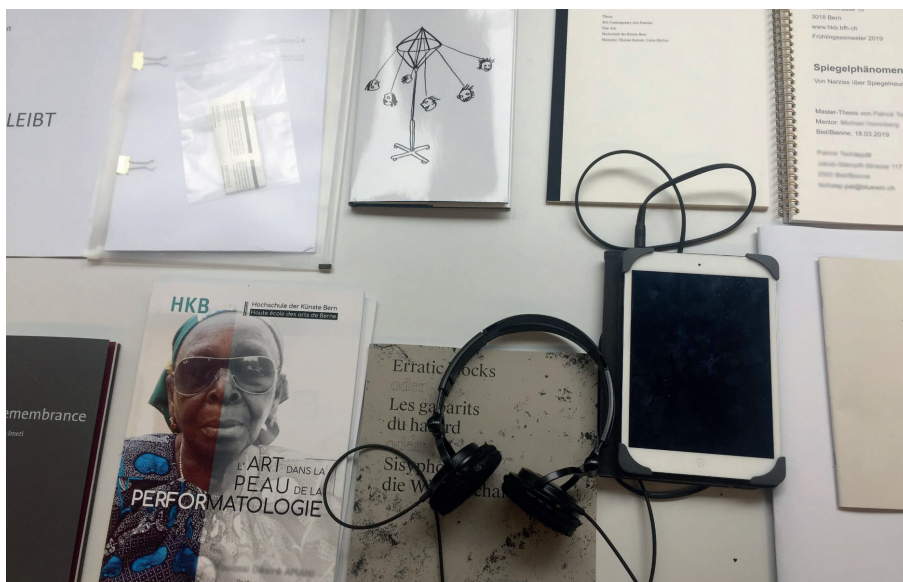


# Aus der Forschung

## Fokus



### SNF-Projekt

Digitales Kapital im Einsatz. Zur Transformation digitaler Praktiken in den Kunstausbildungen

### Projektleitung

Priska Gisler

### Team

Eva Allemann, Laura Hadorn, Anna Hipp und Priska Ryyfel

Überall und jederzeit erreichbar sein, bargeldlos einkaufen, online Yogakurse besuchen oder bald elektronisch von zuhause aus abstimmen – dass der digitale Wandel alle Lebensbereiche unserer westlichen Gesellschaft verändert, ist nichts Neues.

So hält dieser auch in der Kunstausbildung Einzug. In einem vom Schweizerischen Nationalfonds geförderten Projekt untersucht eine Forschungsgruppe deshalb, wie digital Studierende der HKB heute denken und handeln. Dazu nimmt das fünfköpfige Team die Abschlussarbeiten in den drei Masterstudiengängen Contemporary Arts Practice, Design und Art Education genauer unter die Lupe. Dabei interessieren folgende Fragen: Wie setzen die Studierenden digitale Mittel in ihrer Masterthesis ein? Wo und wie haben sie diese erlernt? Und wie bewerten schliesslich sowohl Dozierende als auch Jurys ihre Arbeiten?

In Interviews mit Studierenden, an teilnehmenden Beobachtungen der Diplompräsentationen sowie in den Fokusgruppengesprächen mit Studiengangsleiter\*innen und Dozierenden lassen sich diese Fragen erörtern.

# Köpfe der Forschung



## Arno Görgen

Arno Görgen hat Europäische Kulturgeschichte an der Universität Augsburg studiert. Während seiner Ausbildung arbeitete er einige Jahre als wissenschaftliche Hilfskraft und freier Mitarbeiter am Jüdischen Kulturmuseum Augsburg-Schwaben. Nach Studienabschluss wechselte er als wissenschaftlicher Mitarbeiter ans Institut für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin sowie ans Zentrum Medizin und Gesellschaft der Universität Ulm. Darauf folgten weitere Forschungsstationen an der Universität Köln und der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf bis ihn sein Weg schliesslich an das Institute of Design Research der HKB führte.

## Arno Görgen, du bist als Forscher in vielen Disziplinen zu Hause. Als Geisteswissenschaftler hast du letztes Jahr gar eine Dissertation in Biologie- und Humanmedizin abgelegt. Weshalb ist dir interdisziplinäre Vielfalt wichtig?

Mich treibt seit vielen Jahren die Frage um, warum wir wissen, was wir wissen. Ich glaube, dass diese Frage im Kern vieler Disziplinen steht: Ob das nun die Geschichte sei – das Fach aus dem ich komme – die danach fragt, welche historischen Kontexte unser Wissen geformt haben. Oder ob das die Kognitionspsychologie sei mit ihrem Blick darauf, wie unser Verstand mit den Eindrücken einer wahrhaft chaotischen und unübersichtlichen Welt umgeht und diese in Wissen verwandelt. Oder ob das die Kommunikationswissenschaften seien, die der gleichen Frage nachgehen, deren Beantwortung aber von den Medien und Mechanismen her denken, die von Aussen unser Wissen und unsere Wahrnehmung strukturieren und lenken. Drei Fächer, drei völlig unterschiedliche Herangehensweisen und die disziplinäre Vielfalt zur Beantwortung dieser einen Frage ist hier nur angeschnitten!

Interdisziplinarität erweitert also zum einen das Spektrum an möglichen Zugängen zu einem Thema und trägt so zu dessen besserem Verständnis bei. Zum anderen – und vermutlich noch viel wichtiger: Interdisziplinarität macht Spass! Mit Kollegen anderer Fächer zusammenzuarbeiten ist unheimlich befriedigend, auch weil der Weg dorthin oft nicht ganz einfach ist: Man muss ein gemeinsames Forschungsinteresse sondieren und ein Vokabular entwickeln, das auch über den eigenen fachlichen Hintergrund hinaus funktioniert. Dazu ist wiederum ein ordentliches Mass an Empathie für die «fremden» Fächer, deren Kulturen und Herangehensweisen notwendig. Die eigene Arbeit tritt in den Hintergrund und wird zum Teil von etwas Grösserem.

## Mit deiner Tätigkeit am Institute of Design Research eröffnest du dir wieder eine neue Welt, die der Forschung in gestalteter Kommunikation. Wie bereichert diese Disziplin deinen heutigen Forschungsalltag?

In meiner Arbeit als Historiker lag mein Fokus bisher auf einer geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Diskursen, d.h. darauf, wie über ein Thema gesprochen wird, welche Akteure dabei eine Vorherrschaft zu erreichen suchen und welchen Einfluss solche Diskurse schliesslich auf das Wissen und den Umgang mit einem Thema haben. Das ist ein Zugang, der sehr stark textbasiert ist. Nun führt das hiesige Institute of Design Research dazu, dass ich den Diskursbegriff neu betrachte und mein Blick sich zunehmend für das Gesamte, also auch für die Umgebung und die Umstände, in welcher ein Diskurs stattfindet, schärft. Unser Alltag wird so sehr von Design und von gestalteter Kommunikation mitbestimmt, dass es enorm wichtig ist, diese Aspekte in meine Analysen zu integrieren. Gleichzeitig tun sich auch theoretische Ansätze auf, die von dem von mir bisher Gelernten stark abweichen, so aber viele Ansatzpunkte der Weltbetrachtung liefern, dass neue, aufregende Forschungsansätze im Entstehen sind, die hoffentlich zu weiteren spannenden Projekten im Rahmen der HKB führen.

## Das SNF-Projekt *Horror-Game-Politics* hat dich an die HKB geführt. Darin beschäftigt ihr euch mit kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Identitäten, die in Computerspielen kreiert werden. Was möchtet ihr am Ende des Projekts aufzeigen können?

Letztlich geht es auch hier um die Kommunikation von Wissen. Ein Ausgangspunkt ist für uns, dass digitale Horrorspiele – genauso wie ihre «Geschwister» aus Film, Buch und Comics – tiefgehende Ängste einer Gesellschaft aufgreifen und in der jeweils besonderen Eigenlogik des Spiels zu Pixel bringen. Auch hier stürzen ganze Gesellschaftssysteme über Zombieviren und andere unheimliche Ursachen wie das bspw. in der TV-Serie *The Walking Dead* der Fall ist. Nur das Spiel ermöglicht aber, den Spieler als eine selbstermächtigte Instanz gegen solche dysfunktionalen Strukturen darzustellen. Eine solche Darstellung kann entweder eher ideologisch-konservative oder eher ideologisch-progressive Untertöne tragen und diese zwischen den Zeilen vermitteln. Daher interessieren wir uns besonders für das jeweils nicht Offensichtliche, für die politischen Subtexte solcher Spiele. Der Blick auf diese versteckten Kommunikationen ist – besonders in politisch komplizierten Zeiten wie den unseren – für die Entwicklung einer kritischen Medienkompetenz bei Jung und Alt zentral, damit mündige Wesen Popkultur geniessen, aber auch gleichzeitig in einen richtigen Kontext setzen können.