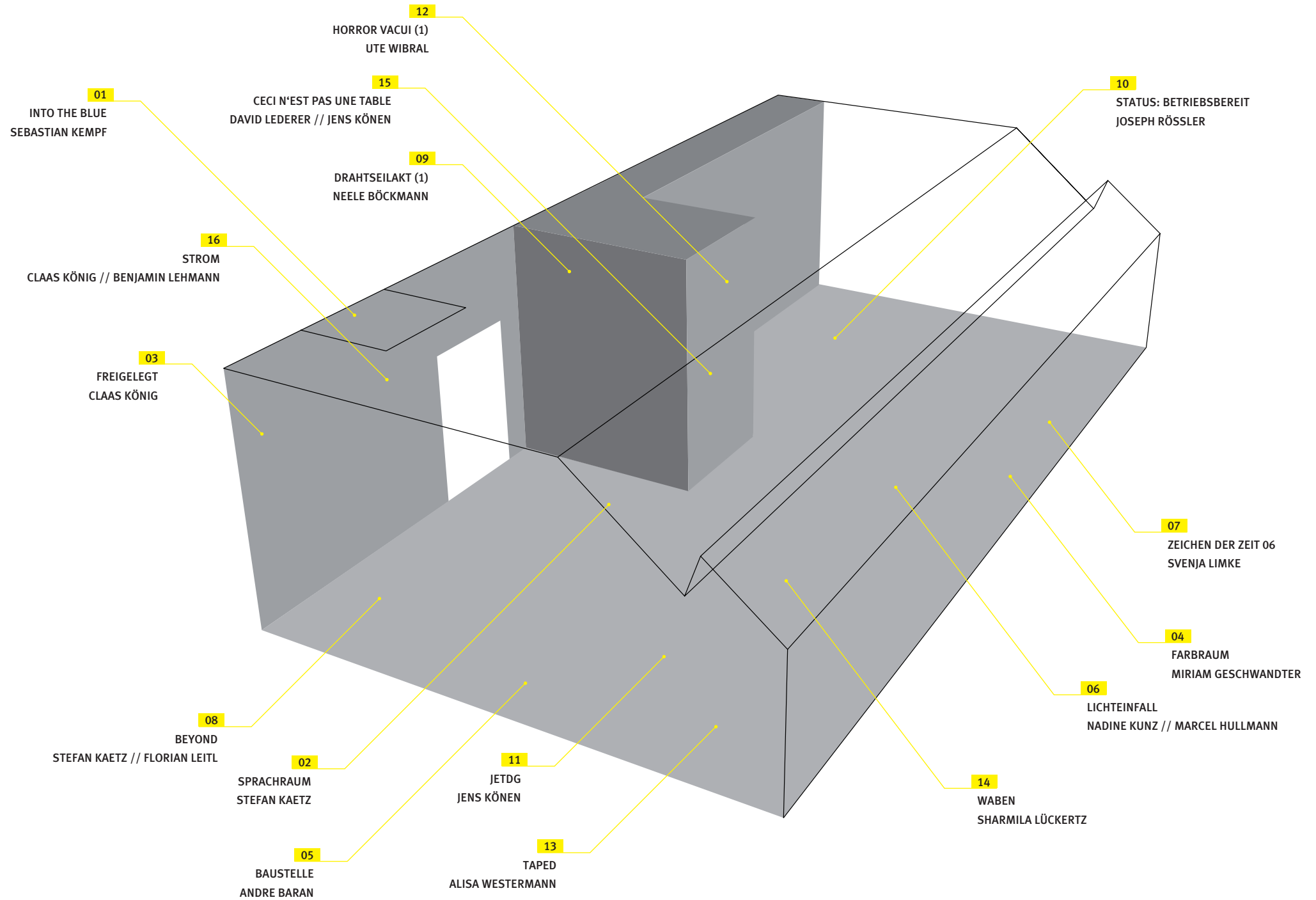




ROOMMADE

Ein Katalogprojekt von StudentenInnen aus dem Grundstudium der FH Münster, FB Design





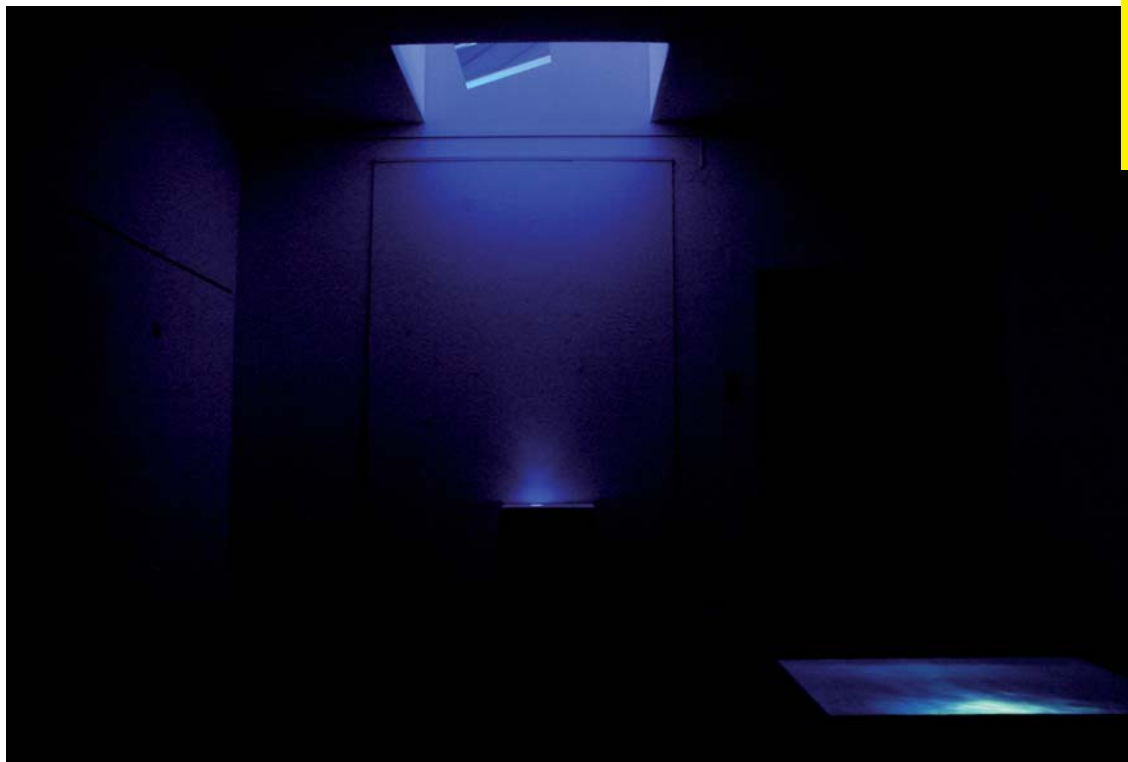
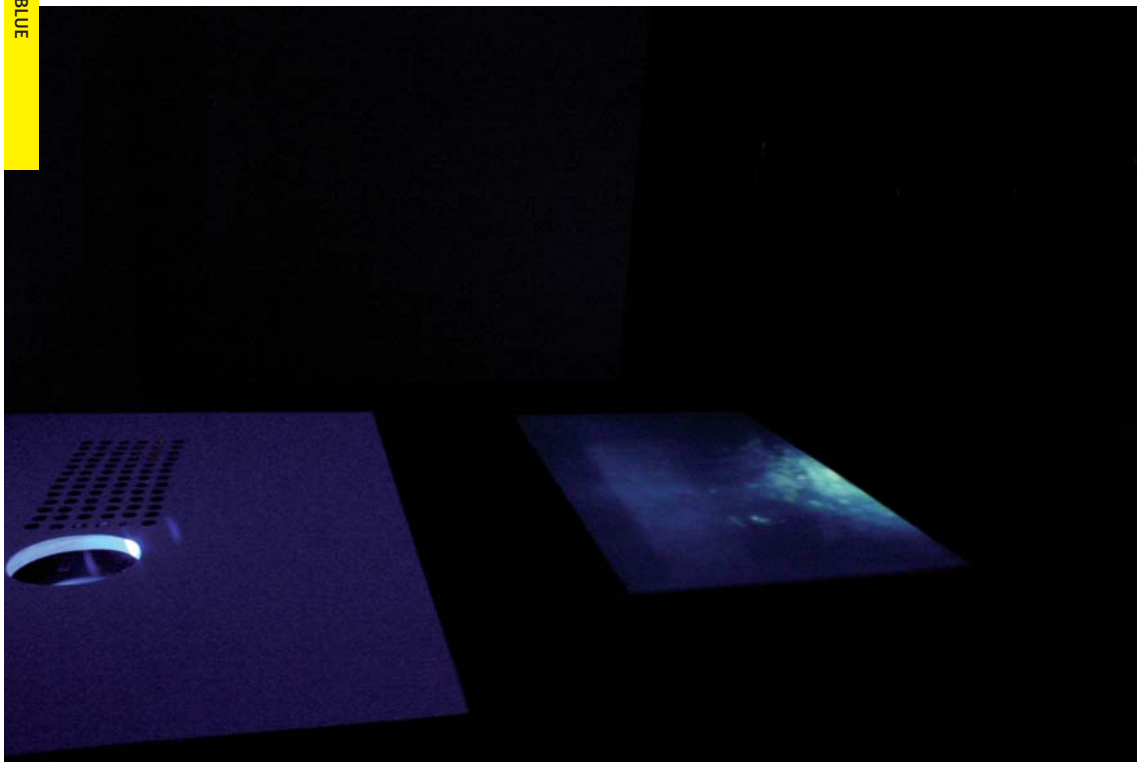
01 INTO THE BLUE

SEBASTIAN KEMPF

Sebastian Kempf will den Betrachter aus der gewohnten Gedankenwelt des Alltags entführen, indem er einen stark atmosphärischen Gestaltungsansatz wählt. Sein erstes Augenmerk gilt einer architektonischen Besonderheit des Raumes 204: einem Schacht in der Decke, der von zwei Balken durchzogen ist. Diese Raumelemente greift er auf und setzt dort mit seiner Inszenierung an.

Der Raum als Ort der Lehre wird umgedeutet zu einem Ort des magischen Erlebens. Dafür dienen ihm die Elemente Wasser und Licht, deren Faszination von der Klarheit und gleichzeitig nicht greifbaren Gestalt ausgeht. Hinzu kommt die Wahl der Farbe Blau als Metapher für Tiefe, Dichte und Transzendenz.

Als Medium hat er sich für das projizierte Video entschieden. Ein verkleideter Beamer unterhalb des Schachtes ist auf einen im Schacht befestigten Spiegel gerichtet, welcher wiederum den projizierten Film zurück auf den Boden wirft. Zu sehen ist eine bewegte Wasseroberfläche auf einem Teppich aus kristallinem Zucker, der die Tiefenwirkung des Wassers und des blauen Lichts verstärkt. Der Maße des Raums spiegeln sich in der Projektionsfläche und in der Schachtkonstruktion wieder.



UNTER EINER ()
) STECKEN

02 SPRACHRAUM

STEFAN KAETZ

»Sprachraum« ist eine reduzierte, typografische Arbeit, die sich auf raumbildende Elemente und dazugehörige Objekte des Raums 204 bezieht. Ihr zugrunde liegen Redewendungen, die Stefan Kaetz wörtlich genommen hat. Zum einen beschreiben sie auf ironische Weise den Ort des Studiums, zum anderen können sie sinnbildlich für studentisches Handeln stehen. Die Redewendungen sind so gesetzt, dass die entscheidenden Begriffe, die sich auf bestimmte Elemente des Raums beziehen, ausgelassen sind. Diese Leerstellen sind jeweils durch Klammern ersetzt, die exakt den »Ort« des fehlenden Wortes umfassen. Diese Installation lädt auf spielerische Art dazu ein, den Raum neu zu erkunden, seine Bestimmung zu entdecken und des Rätsels Lösung zu finden – der Sache auf den () gehen.



ausgeplottete Texte

03 FREIGELEGT

CLAAS KÖNIG

Hat man den Wunsch, seine Räumlichkeiten neu zu tapezieren, kommt es nicht selten vor, dass beim Entfernen der alten Tapete die skurrilsten Farben und Muster zum Vorschein kommen. Frühere Tapetenschichten geben einen kleinen Eindruck darüber, wie es in dem Raum einmal ausgesehen haben könnte und setzen Phantasien frei, wer diese Räume wohl bewohnt hat. In seinem Projekt rekonstruiert Claas König eine »Freilegung« des Raums 204 an der Fachhochschule für Design und projiziert seine Phantasien einer möglichen früheren Nutzung auf eine bestimmte Raumecke. Durch die zusätzliche Installation von einigen wenigen vertrauten Gegenständen und Raumelementen, die in ihrer Anmutung und ihrem Design jedoch einer anderen Zeit entstammen, zeichnet er ein poetisches Bild einer möglichen Geschichte des Raums. Hinter der abgerissenen Rauhfasertapete erscheinen neben einer alten Mustertapete ein Landschaftsgemälde, eine Wandlampe und ein Kleiderhaken samt Pelzmantel. Der Betrachter wird hierdurch angeregt, sich seinen Raum der früheren Tage vorzustellen und ihn in Gedanken weiter frei zu legen

verschiedene Tapeten // 1 altes Gemälde // Kleiderhaken // Mantel // Lampe



04 FARBRAUM

MIRIAM GESCHWANDTER

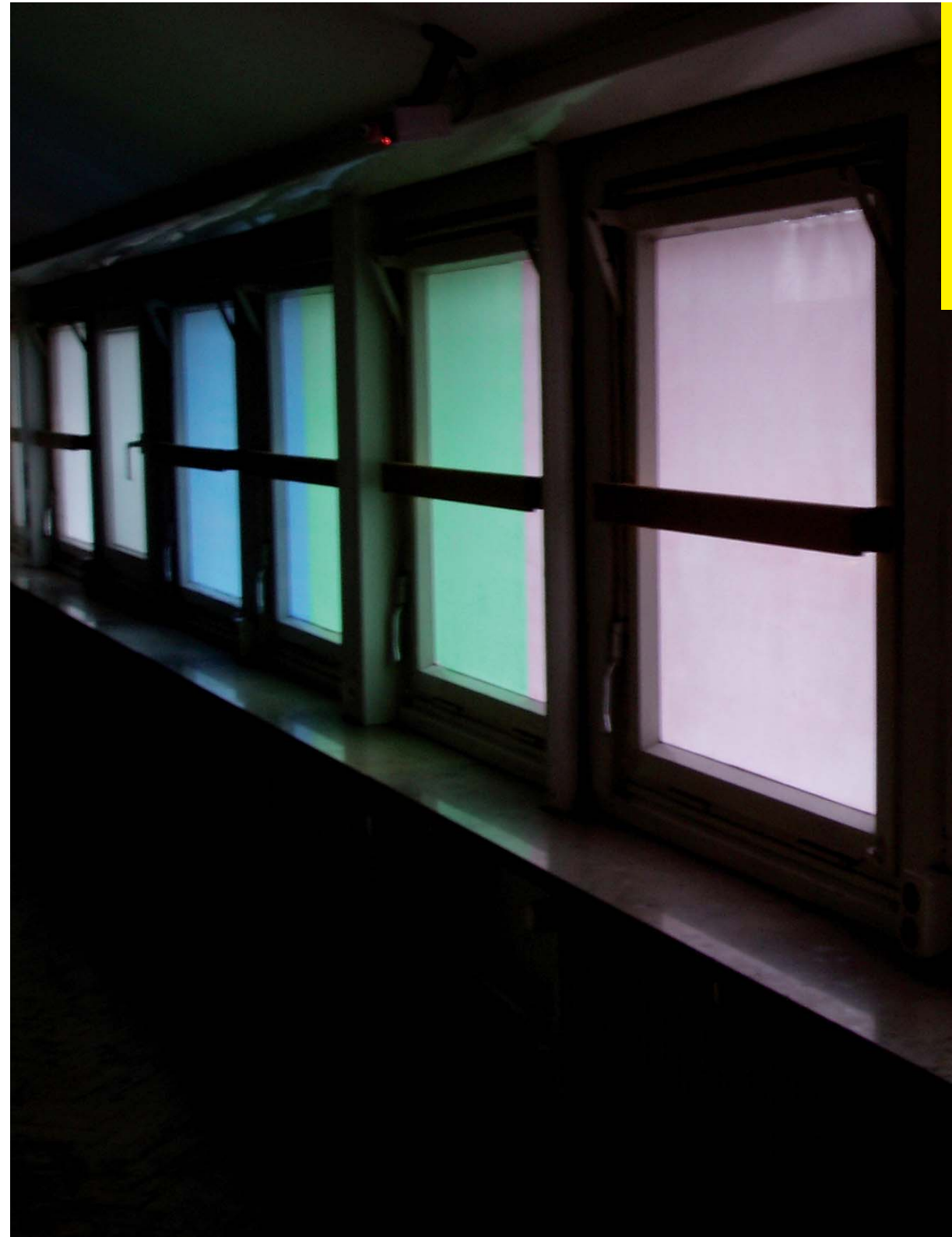
Miriam Geschwandtner untersucht in ihrer Rauminstallation Farben und ihre Wirkung im Raum. Ausgangssituation für ihre Idee war die Anonymität des Raumes 204, die sie zu Beginn des Semesters empfunden hat, hervorgerufen durch die weißen, steril wirkenden Wände ohne jegliche persönliche Hinterlassenschaften. Diese Atmosphäre war ihre Herausforderung, Initiative zu ergreifen.

Farbe im Raum verändert die Stimmung und gibt die Möglichkeit der persönlichen Identifikation. Die Wahl der Farbe entscheidet über Anmutung und Ausstrahlung und kann den Betrachter und Benutzer auf eine emotionale Weise ansprechen.

Diese Erkenntnisse macht sich Miriam Geschwandtner für die Gestaltung ihres Farbraums zu nutze. Um die Wirkung der Farbe im Raum optimal zur Geltung zu bringen, benutzt sie die Fensterscheiben als Malgrund und tönt diese mit transparenten Farbmischungen, die durch unterschiedlich große Farbflächen einen Rhythmus im Raum ergeben, Je nach Lichteinfall, Tageszeit und Wetterlage wurden Spiegelungen und Reflexionen, Licht und Farbe in den Raum geworfen.



Buttermilch // Farbpigmente



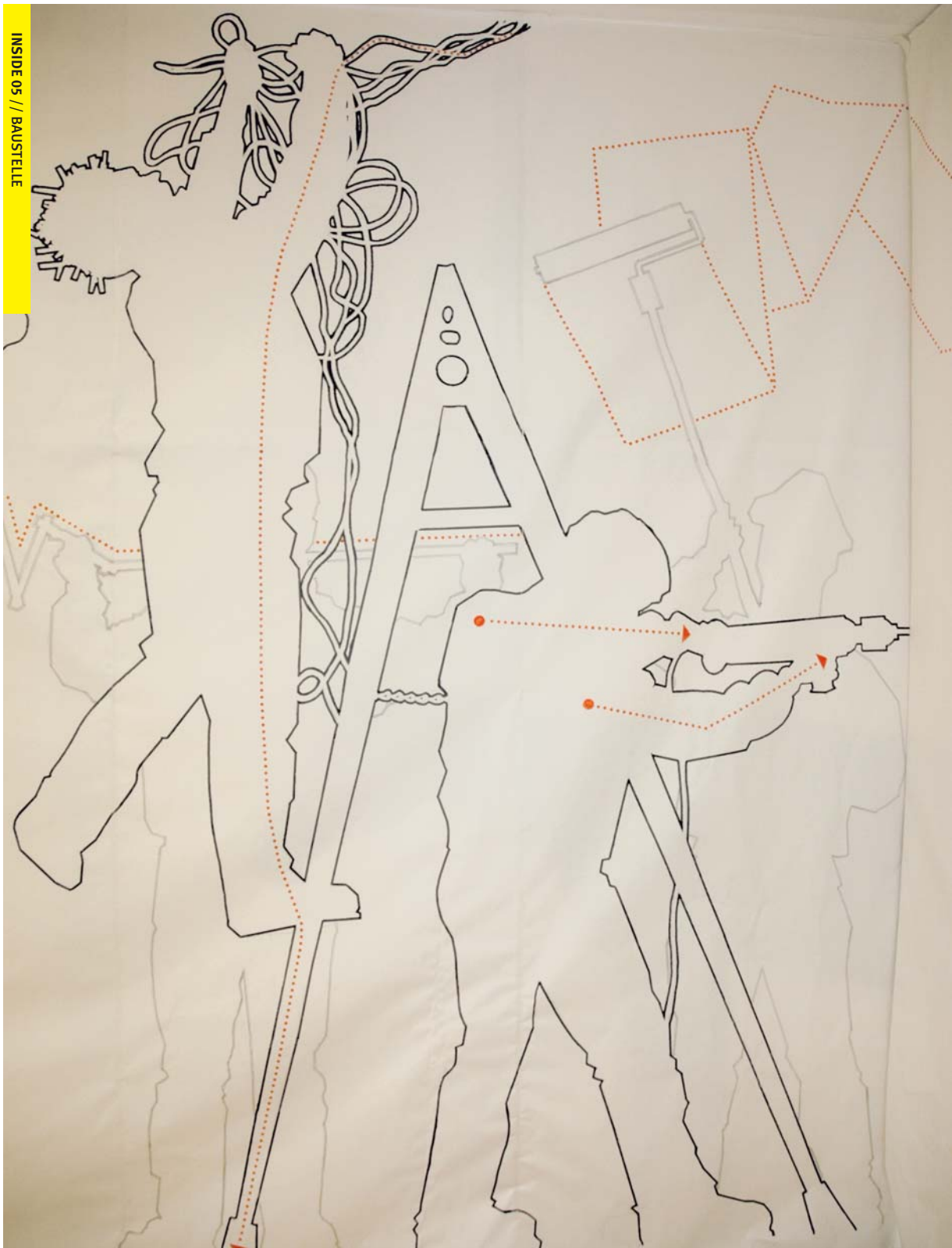
05 BAUSTELLE

ANDRE BARAN

»Baustelle« ist eine Metapher für handwerkliche und praktische Arbeit an der Hochschule und ist gleichzeitig das Motiv der Wandillustration von Andre Baran.

Der Projektraum 204 gleicht im Laufe des Semesters mehr und mehr einer richtigen Werkstatt und die vier Wände, die Decke und der Fußboden werden als Arbeitsfläche genutzt. Es wird projiziert, gezeichnet, modelliert, installiert, gemessen, geklebt, geschraubt und gehämmert (zum Schrecken des Hausmeisters). Durch diese Atmosphäre angeregt, entwickelte sich die »Baustelle im Breit-Wand-Format«, eine Umrisszeichnung mit farbigen grafischen Setzungen. Die Akteure sind in Originalgröße auf die Wand gebannt und auf der Nachbarwand sieht man den Gestalter bei der zeichnerischen Fixierung seines Werks.

Mit Hilfe eines Projektors hat der Student Bauarbeiter in Aktion, mit einem Baufahrzeug und Werkzeugen, an die Wand projiziert, mit Markern auf Papierbahnen übertragen und diese über die gesamte Raumecke gespannt.



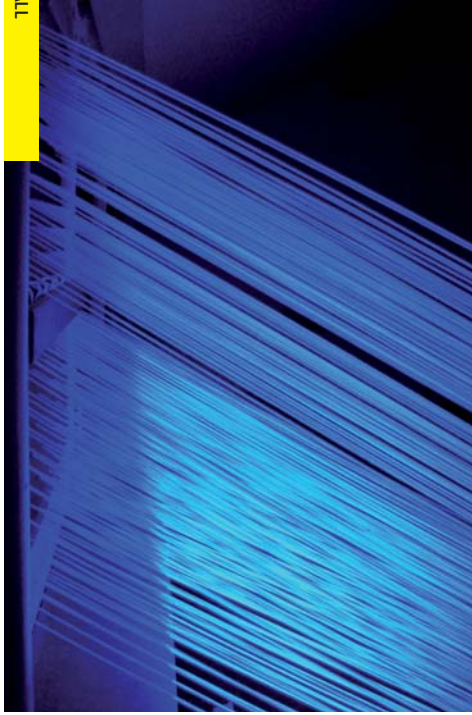
Papierbahn // Marker



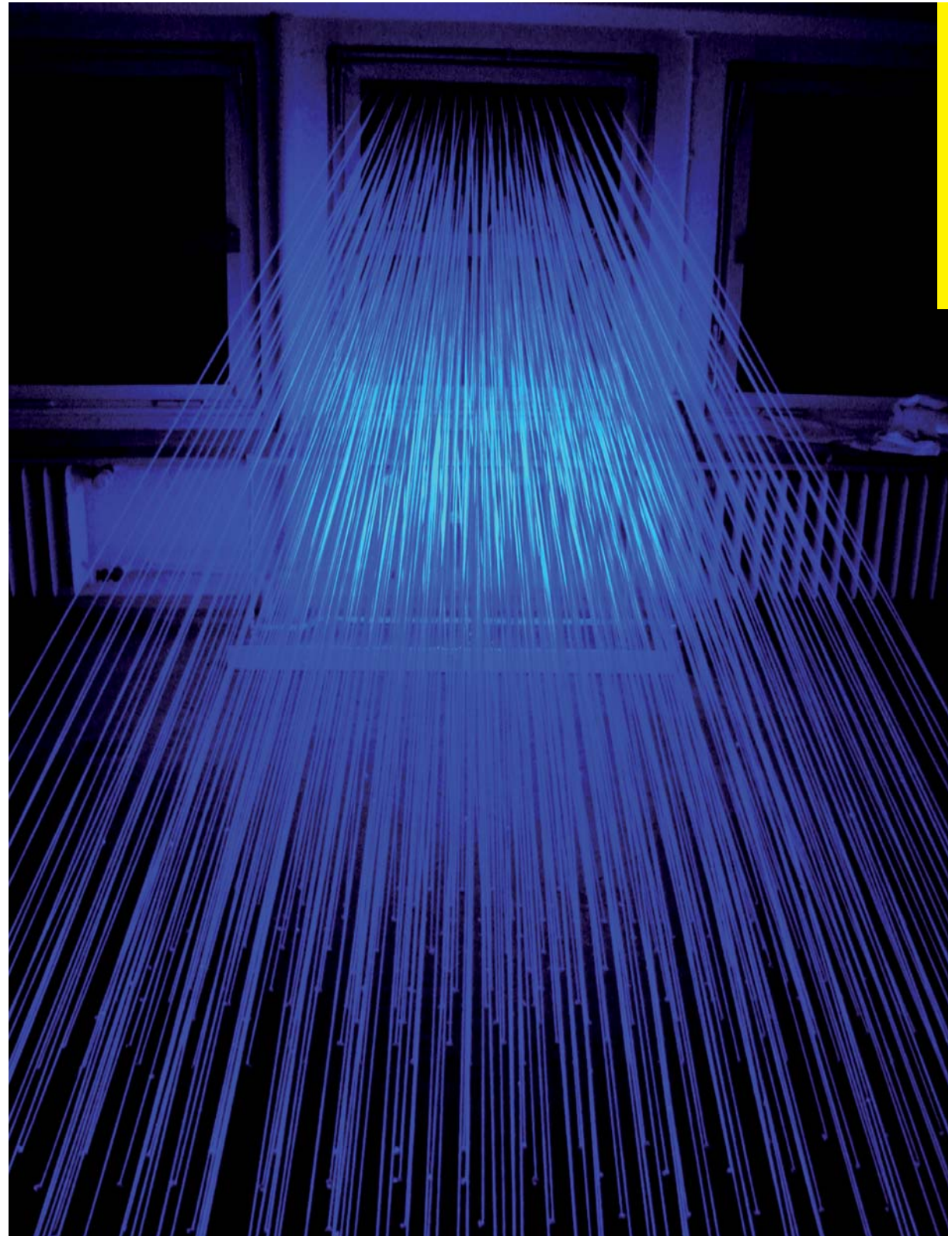
06 LICHTEIFALL

NADINE KUNZ // MARCEL HOLLMANN

Ausgangspunkt der Arbeit ist die Auseinandersetzung mit natürlichem und künstlichem Licht. Herausforderung ist, mit Licht eine räumliche »Verknüpfung« herzustellen und diese sichtbar zu machen, einfallende Lichtstrahlen zu visualisieren und zu materialisieren, den Leerraum zwischen Lichtfenster und Projektion an der Wand zu füllen, den Weg des Lichtes aufzuzeigen und den Verlauf der Lichtstrahlen »nachzuzeichnen«. Der Raum wird bei Nacht verdunkelt. Ausgehend vom Fenster bis hin zur imaginären Projektionsfläche auf dem Parkettboden werden elastische weiße Wollfäden gespannt. Schwarzlichtröhren tauchen die künstlichen Lichtstrahlen in leuchtend kaltes Blau und erzeugen ein dreidimensionales Lichtbündel mit einer diagonalen Verknüpfung vom Fenster zum Boden.



Wollfaden // Schwarzlichtröhren



07 ZEICHEN DER ZEIT 06

SVENJA LIMKE

Grundgedanke ist, die Studenten und das Gebäude des Fachbereichs Designs in Beziehung zueinander zu setzen. Dieser Vergleich wird durch die Lebenslinie der aufgemalten Hand gekennzeichnet, die in eine Risslinie auf der Wand übergeht.

Die Risslinie hat Svenja Limke bei ihrer Recherche als vorgegebenes Element entdeckt und darauf ihre Gestaltung aufgebaut. Bei jedem Menschen verrät die unterschiedliche Ausprägung der Handlinien etwas über ihn selbst, genau wie der Riss in der Wand, etwas über das Alter des Gebäudes aussagt. Risse und Alterungserscheinungen – diese »Zeichen der Zeit«, die so oft negativ besetzt werden, sind hier im positiven Sinne hervorgehoben. Beide Linien sind formal und inhaltlich ähnlich, beide können nur in Momentaufnahmen festgehalten werden, da sie sich immer im Wandel befinden.

Lebenslinie



Neon-Stableuchten / Wandfarbe



08 BEYOND (1)

STEFAN KAETZ // FLORIAN LEITL

Ausgehend von der Tatsache dass jeder (architektonische) Raum durch Wände, Decke und Boden begrenzt ist, entstand die Idee des Projektes Beyond (engl. = darüberhinaus) mit dem Ziel diese Begrenzungen scheinbar aufzuheben und dadurch ungewöhnliche Ein- und Ausblicke zu gewähren, neue Blickwinkel zu eröffnen und die voyeuristische Neigung des Betrachters zu befördern.

Befindet man sich im Raum kann man in der Regel, abgesehen von den Fenstern, nicht weiter als bis zur nächsten Wand, der Decke oder dem Boden sehen. Genau an diesen Raumgrenzen haben die Studenten vier Würfel mit runden Öffnungen installiert, die camäleonartig deren Oberflächenstruktur- und Farbe adaptieren und sich plastisch in den Raum stülpen. Der Blick durch das »Objektiv« ist jeweils eine Offenbarung und zeigt doch nur das, was vorhanden oder vorstellbar ist. Jedoch bezogen auf den Ort der Hochschule entsteht durch die Raumeingriffe eine Neuorientierung und eine Bewusstmachung von tatsächlichen und fiktiven räumlichen »Nachbarschaften« des Darunter, Daneben und Dahinter.w



4 Holzkisten (18cm x 18 cm x 18cm) / Dias // Diabctracter // LED-Leuchten // 9-Volt-Blöcke // Farben // Prints



09 DRAHTSEILAKT (1)

NEELE BÖCKMANN

Neele Böckmann greift das Thema der »nicht beachteter Orte an der Hochschule« in einer poetischen Art und Weise auf. Durch Verspannungen von Seilen unter der Decke des Raumes und darauf tanzenden Drahtfiguren visualisiert sie den Akt des kreativen Prozesses, der oberhalb unserer Köpfe stattfindet. Die filigrane und schwebende Anmutung der Akteure steht für flüchtige Gedankenskizzen und Ideen, die eigentlich unsichtbar und doch stellvertretend durch Realisierung des Projekts wahrnehmbar und greifbar sind.

»Um die Wirklichkeit auf die Probe zu stellen, müssen wir sie auf dem Seil tanzen sehen. Wenn die Wahrheiten zu Akrobaten werden, können wir sie beurteilen.« (Oscar Wilde)



INSIDE 09 // DRAHTSEILAKT (1)



Draht // Kordel // Holzstäbchen



10 STATUS: BETRIEBSBEREIT

JOSEPH RÖSSLER

Das Gefühl der vermeintlichen Kontrolle und des » beobachtet Werdens« ist der Anstoß zu diesem Projekt. Joseph Rössler plaziert im Raum verteilt, 4 verschiedene Kameras , die durch Bewegungsmelder ausgelöst werden. Läuft jemand vorbei, fangen diese an, sich zu bewegen, zu surren und zu blinken. Die Objektive ersetzt er allerdings durch »Augen«, die unterschiedlich modelliert sind, mal ist nur ein Auge auf die Linse gemalt, mal hat das Auge nur Lider, aber keine Wimpern, dann gibt es das Modell ohne Objektiv und schließlich noch das mit Augenlidern und Wimpern. Je mehr »Beobachtungspotential« im Raum ist, desto mehr arbeitet das »Überwachungssystem«.



INSIDE 10 // STATUS: BETRIEBSBEREIT



Kamera-attrappen // Knetmasse // Farbe



11 JETDG

JENS KÖNEN

Jeder kennt aus seiner Kindheit das Schiebepuzzle, ein Spielzeug, das Konzentration und logisches Denken trainiert, um einzelne Fragmente zu einem einheitlichen Bild zusammenzufügen. Dabei gibt es viele verschiedene Wege, zu diesem Ziel zu kommen.

JETDG « beinhaltet die Initialien des eigentlichen Titels » JEDER EIN TEIL DES GANZEN «, jener Satz, der die Lösung des Schiebepuzzles preisgibt. Der Titel selbst ist also ein kleines Rätsel.

Um die Lösung zu finden, müssen die einzelnen Schiebestationen durchlaufen werden – was zum einen die Spielfreude anregt, zum anderen Ratlosigkeit hervorruft, um einen Schritt weiter zu kommen. Unterstützung und Zusammenarbeit führen letztlich dazu, »ein Teil des Ganzen« zu sein. Jens Könen spricht mit seinem überdimensioniertem Puzzle verschiedene Ebenen an: Als Ganzes bezieht es sich auf den Arbeitsraum und im einzelnen repräsentieren die Puzzleteile die Studenten mit ihren individuellen Beiträgen zum Thema »Raum«. Das Schieben der schwarzen Lettern auf weißem Grund, bringt immer neue »Gesichter« hervor und es entstehen ständig sich verändernde (typo)grafische Muster und architektonische Versatzstücke.



MDF-Platten // Dispersionsfarbe



12 **HORROR VACUI (1)**

UTE WIBRAL

Horror Vacui bezeichnet zum einen die Tendenz, eine gegebene Fläche ornamental so zu füllen, dass der Hintergrund sich scheinbar auflöst. Das Bild der Architektur als Vermittlung eines dreidimensionalen, haptischen Raumes beginnt zu verschwinden. Das Ornament und die Flächigkeit treten stärker in Erscheinung als das architektonische Volumen. Zum anderen bedeutet »Horror Vacui« die Angst vor leeren Räumen. Auch die häufig zu beobachtende Neigung des Menschen, leere Räume zu füllen, wird mit der Angst vor der Leere des Raumes begründet. In der Kunst beschreibt dieser Begriff zum Beispiel die Neigung des unerfahrenen Künstlers, leere Flächen des Papiers oder der Leinwand auszufüllen oder zuzumalen.

Ihr Projekt setzt sich mit den gegensätzlichen Aussagen dieses Begriffes und ihren Bedeutungen auseinander. Für den ersten Raumeingriff wählte sie den Mauervorsprung, der den Treppenaufgang zum Dachboden in sich birgt. Die dem Raum zugewandte Seite bemalte sie mit einem über die Ecken wuchernden Muster und kombinierte es mit einem auf Papierstreifen typografierten Definitionstext.

Mit dieser Wandzeichnung stellt sie das oben genannte Phänomen der Auflösung des architektonischen Volumens unter Beweis: Die freistehende Ecke verflachte sich optisch durch die ornamentale Gestaltung.

tegrund völlig aufgelöst wird.

tu als die Vermittlung des dreidimensionalen, haptischen

beginnt zu verschwinden.





schwarze Wandfarbe // Text auf weissen Papier

13 TAPED

ALISA WESTERMANN

»Taped« beschreibt einen Raum im Raum, der sich einerseits dem Raum anpasst, andererseits unabhängig vom Umraum »funktioniert«. Das stabile und zugleich flexible Gebilde aus bunten glänzenden Klebebändern ist lediglich mit der schrägen Decke und dem Holzfußboden des Raum 204 verbunden. Im Inneren werden je nach Lichteinfall unterschiedliche Farbeindrücke wahrgenommen. Von Aussen ist das »Gehäuse« klebrig und farblos und das Licht wirft durch das Gittermuster der Bänder verzerrte Schatten an die Wand. Der Betrachter ist aufgefordert verschiedene Positionen einzunehmen, den Raum zu erleben oder zu umlaufen, um ihn in seiner Gesamtheit, in der Verklammerung mit dem Raum wahrzunehmen. Der Text auf den Klebebändern – die eigentlich für Verpackungen vorgesehen sind – mahnt zur Vorsicht, suggeriert Gefahr und Zerbrechlichkeit und verstärkt die Ambivalenz der Raumwahrnehmung, die vom Erlebnisraum bis zum Käfig reichen kann.



Klebebänder

14 WABEN

SHARMILA LÜCKERTZ

Die Grundidee ihres Projekts war, dem rechteckigen Raum einen Raum mit mehreren Ecken gegenüber zu stellen. Ihre Wahl fiel auf das Sechseck, das in unterschiedlichen Zusammenhängen auftaucht, auf Fußbällen, in der Netz- und Zellstruktur oder auch im Hornissen- und Bienenbau. So hat Sharmila Lückertz für den Arbeitsraum16 wabenförmige Räume gebaut, die zusammen einen großen Raumkörper bilden, der sowohl als organisches Gebilde als auch als Architektur angesehen werden kann. Die Waben hat sie an beiden Seiten offen gelassen, so dass man im Gegenlicht ihre »Bewohner«, filigrane schwarze Insekten, entdecken kann.





Holzleisten // Vliesstoff // transparente Folie



15 CECI N'EST PAS UNE TABLE

JENS KÖNEN // DAVID LEDERER

Die Gegenstände im Raum, die uns umgeben und mit denen wir täglich zu tun haben, werden für gewöhnlich kaum oder nur unbewusst wahrgenommen. Zu groß ist die Flut der Reize, die täglich auf uns einströmen, als das man sich länger mit einem scheinbar banalen Gegenstand befassen kann. Oft ist es erst das »Nicht-funktionieren« eines Objektes, das die eigentliche Funktion bewusst macht, und gewissermaßen dazu zwingt, genauer hinzusehen. Aufgabe des Gestalters ist es, gerade die Wahrnehmung für scheinbar einfache Formen und Funktionen zu schärfen.

Das Projekt von Jens Könen und David Lederer »ceci n'est pas une table« soll durch die Entfremdung, Fragmentierung und Neupositionierung der denkbar einfachsten Möbel, nämlich Tisch und Stuhl, dazu anregen. Die gewohnte Benutzung der Möbel ist aufgehoben. Die Möbelfragmente sind scheinbar unauflöslich als skulpturale Zitate mit der Wand verbunden und geben vor, den Raum zu durchdringen.

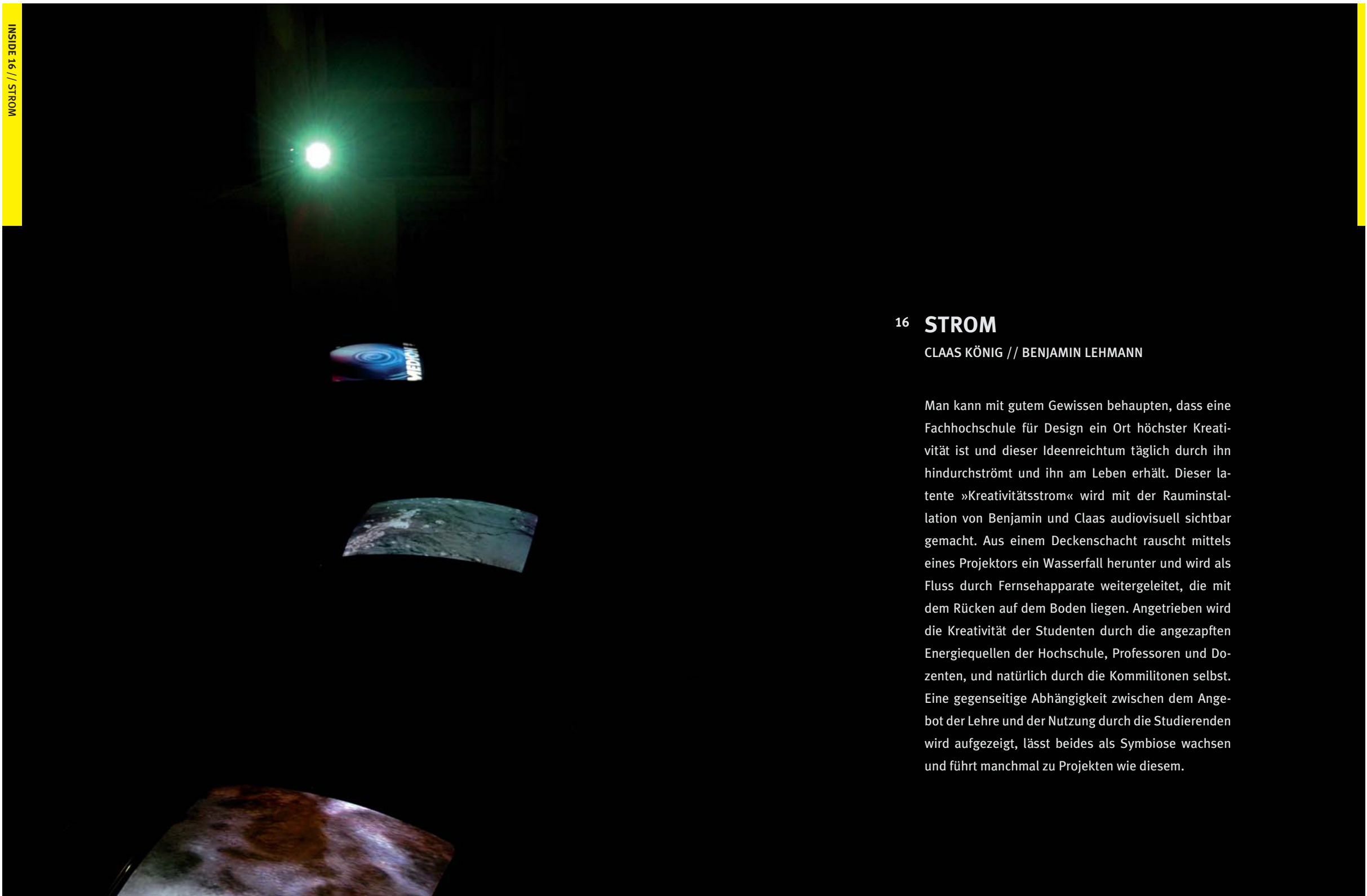


INSIDE 15 // CECI N'EST PAS UNE TABLE



Styrodur / weisse Farbe





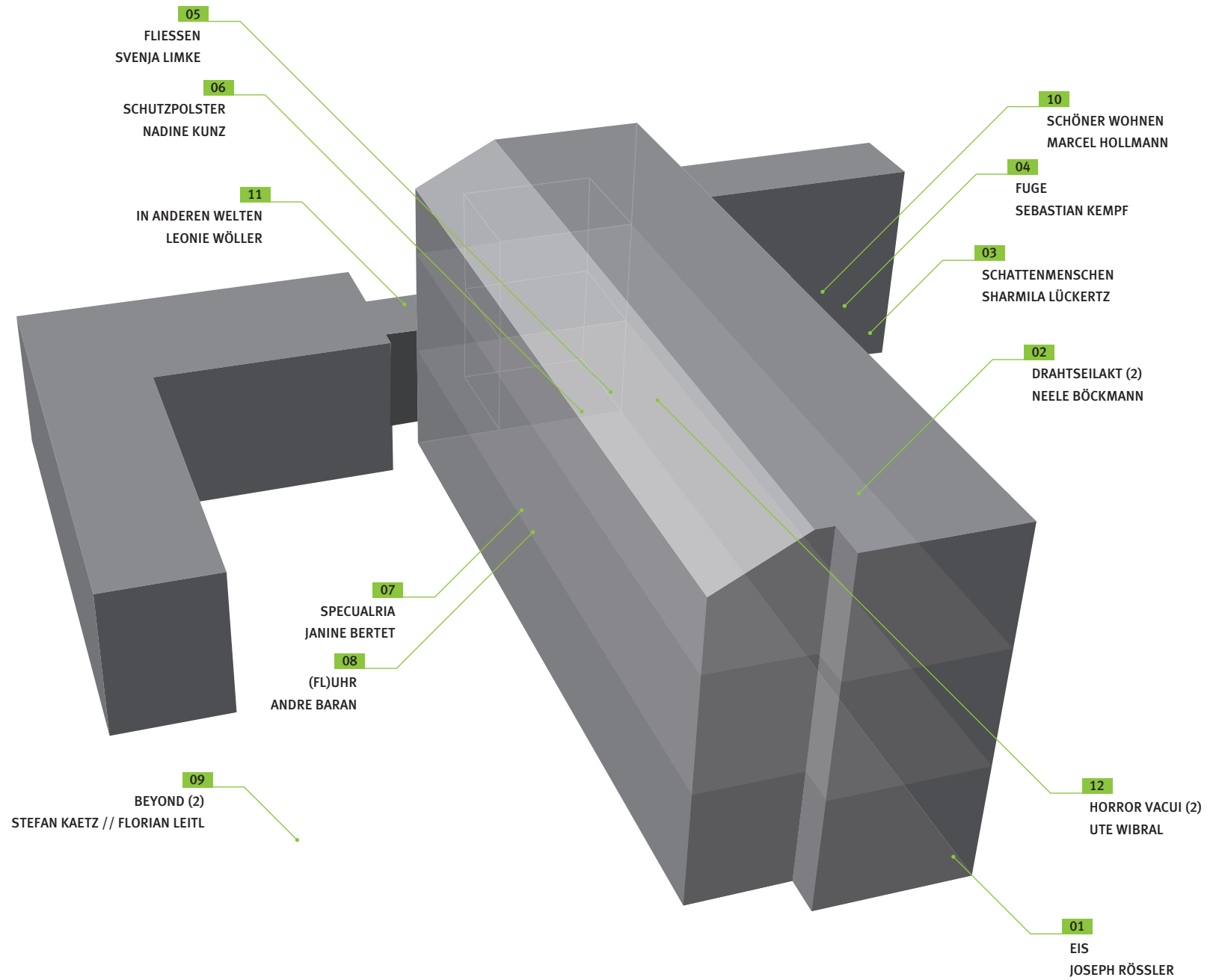
16 STROM

CLAAS KÖNIG // BENJAMIN LEHMANN

Man kann mit gutem Gewissen behaupten, dass eine Fachhochschule für Design ein Ort höchster Kreativität ist und dieser Ideenreichtum täglich durch ihn hindurchströmt und ihn am Leben erhält. Dieser latente »Kreativitätsstrom« wird mit der Rauminstallation von Benjamin und Claas audiovisuell sichtbar gemacht. Aus einem Deckenschacht rauscht mittels eines Projektors ein Wasserfall herunter und wird als Fluss durch Fernsehapparate weitergeleitet, die mit dem Rücken auf dem Boden liegen. Angetrieben wird die Kreativität der Studenten durch die angezapften Energiequellen der Hochschule, Professoren und Dozenten, und natürlich durch die Kommilitonen selbst. Eine gegenseitige Abhängigkeit zwischen dem Angebot der Lehre und der Nutzung durch die Studierenden wird aufgezeigt, lässt beides als Symbiose wachsen und führt manchmal zu Projekten wie diesem.



Beamerprojektion / drei Monitore / Kabel



01 EIS

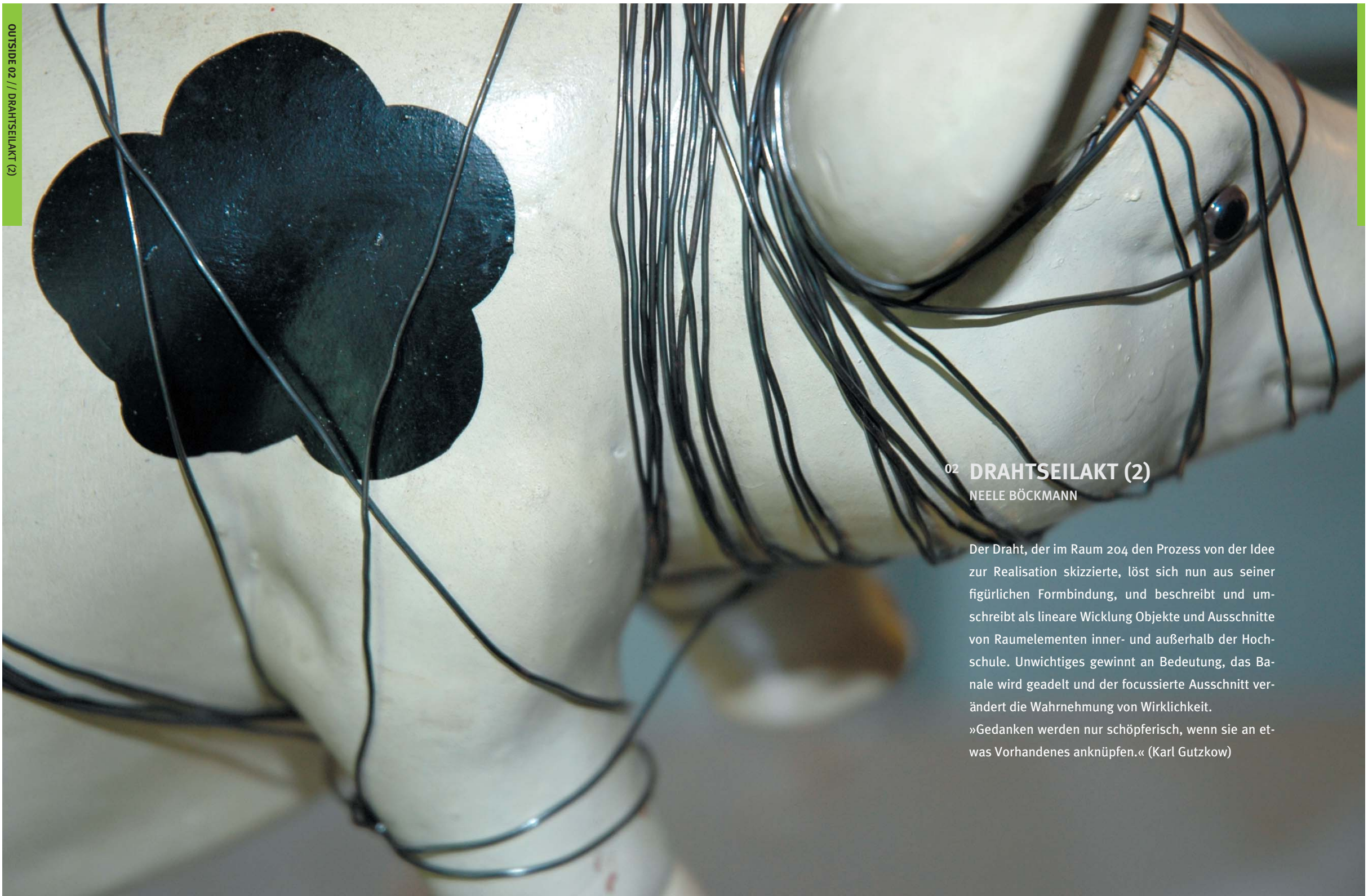
JOSEPH RÖSSLER

Joseph Rössler hat Orte der Hochschule, die üblicherweise wenig Aufmerksamkeit erfahren, ihm aber dennoch als Motiv interessant erschienen, zunächst fotografiert. Diese Fotos stellt er nicht mit den üblichen Mitteln zur Schau, indem er sie vergrößert und aufhängt, sondern er lässt sich etwas einfallen, um über einen Umweg die Aufmerksamkeit des Betrachters doch auf die unbeachteten Orte zu lenken. Er friert seine Fotoabzüge in Eiswürfel ein und ordnet diese – jeweils in kleinen Metallbecken – den acht »ausgewählten« Orten zu. Gleichzeitig leitet er einen Prozess ein, der mit dem Schmelzen des Eiswürfels beginnt und im Laufe der Zeit die »Farbe« des Fotos verändert, obwohl es sich bei den Bildern um Schwarzweiß-Fotos handelt. Hier macht er sich die chemische Reaktion der Fotos mit dem Wasser zunutze und setzt eine sinnbildliche Parallele zur studentischen »Entwicklung« an der Hochschule.

Das schöne dabei ist, dass sich jedes Foto in unterschiedlicher Intensität verändert, genau wie jeder Student einen ganz individuellen Prozess durchläuft.



Eisblöcke // Schwarz-Weiß-Fotos // Metallschalen



02 DRAHTSEILAKT (2)

NEELE BÖCKMANN

Der Draht, der im Raum 204 den Prozess von der Idee zur Realisation skizzierte, löst sich nun aus seiner figürlichen Formbindung, und beschreibt und umschreibt als lineare Wicklung Objekte und Ausschnitte von Raumelementen inner- und außerhalb der Hochschule. Unwichtiges gewinnt an Bedeutung, das Banale wird geadelt und der focussierte Ausschnitt verändert die Wahrnehmung von Wirklichkeit.

»Gedanken werden nur schöpferisch, wenn sie an etwas Vorhandenes anknüpfen.« (Karl Gutzkow)





Draht

03 SCHATTENMENSCHEN

SHARMILA LÜCKERTZ

Beim Verlassen der FH durch den Nebeneingang beobachtet Sharmila Lückertz wie Studenten ein und aus gehen oder auch zwischen den türkisen Säulen ihr Fahrrad abstellen, dort stehen, sich unterhalten oder in ihren Taschen suchen.

Hier und da beobachtet sie, wie Leute hinter einer Säule ihr Fahrrad abschließen und dadurch nur Teile von ihnen zu sehen sind, wie die Beine, Po oder Kopf. Das Stück dazwischen ist von der Säule verdeckt, wodurch die Person sehr komisch und verfremdet aussehen.

In der Installation »Schattenmenschen« greift sie diese Beobachtungen auf, sägt die Figuren aus Sperrholz aus, bemalt sie türkis und bringt sie an den Ort des Geschehens zurück.



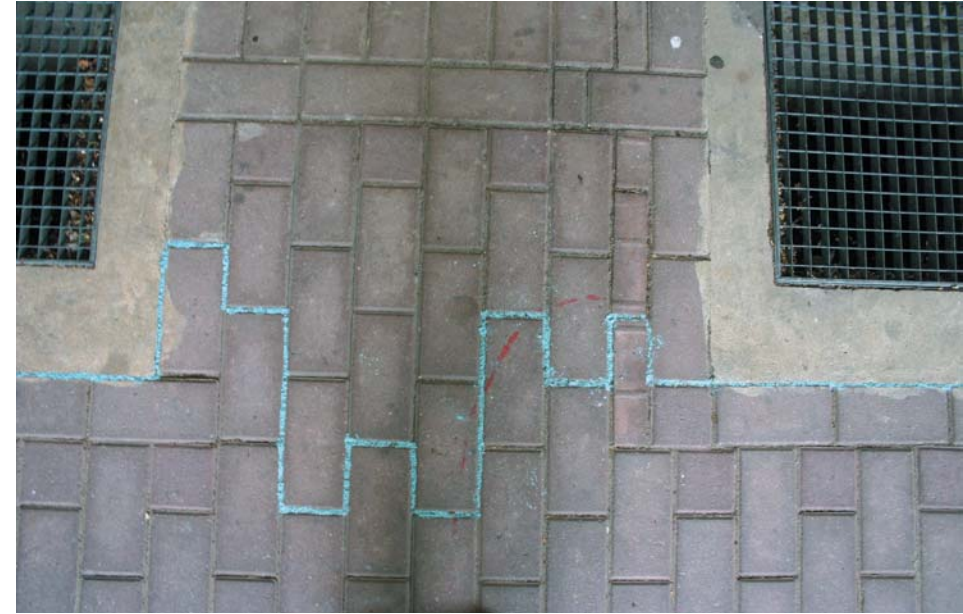
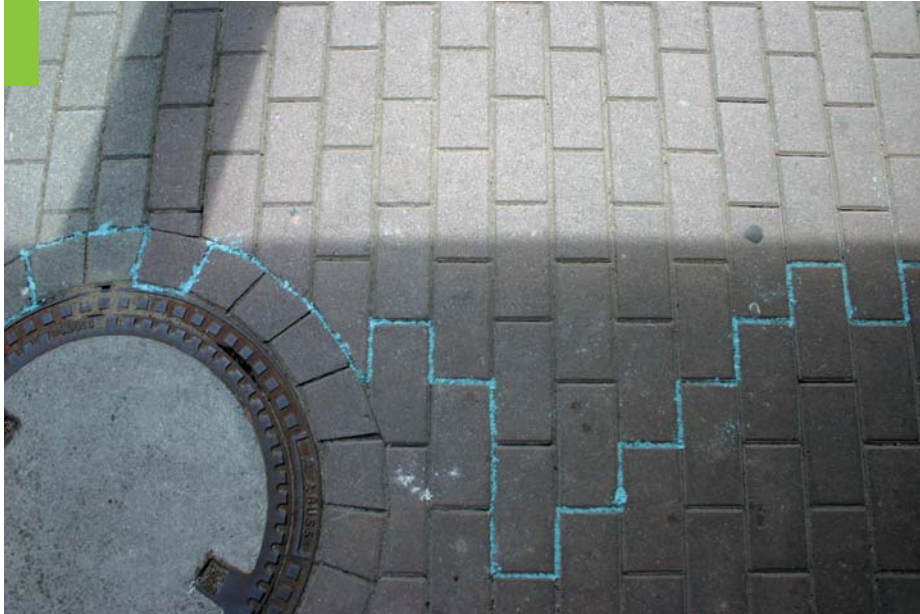
Spanplatten // Farbe



04 FUGE

SEBASTIAN KEMPF

Eine Fuge ist laut Definition ein Spalt oder Zwischenraum zwischen zwei Bauteilen oder Materialien und leitet sich vom Wortstamm fügen, zusammenfügen ab. Eigentlich entsteht sie nur aus Verlegenheit, da die Bauteile nicht aus einem Stück gefertigt werden können. Diese Eigenheit lässt die Fuge im Gesamtzusammenhang gerne untergehen und es wird übersehen, dass sie als (Zwischen-) Raum aber mindestens so interessant ist wie ihr (Um-) Raum. Dieses Phänomen greift Sebastian Kempf in seinem Projekt auf, mit dem Ziel die besondere Bedeutung der Fuge als »Raum« sichtbar zu machen. Dazu gibt er folgende Spielregeln vor: eine Linie aus blauem Pigment beschreibt den Weg in das Fachhochschulgebäude und folgt dabei nur den Fugen zwischen den Wegplatten – immer bis zur nächsten Kreuzung, an der jeweils eine Entscheidung getroffen werden muss bezüglich der weiteren Richtung. Der Weg beginnt am Anfang des Hochschulgrundstückes und wird solange beschrieben, bis es keine weitere Möglichkeit gibt, sei es aus Mangel an Fugen oder aus Mangel an Pigment.



Farbpigmente

05 FLIESSEN

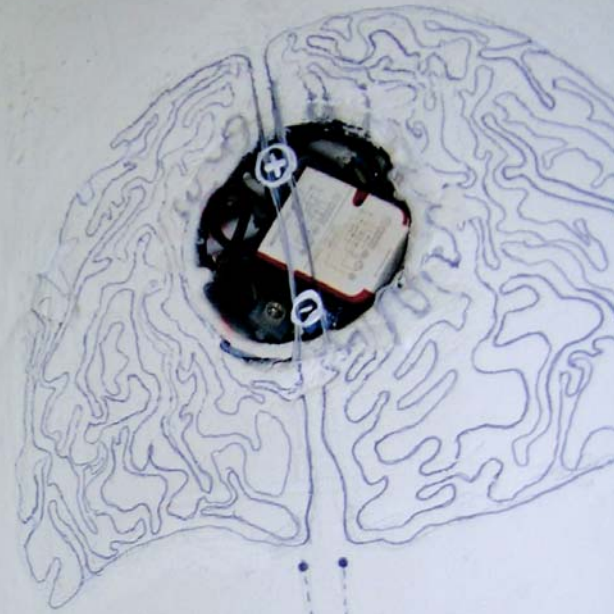
SVENJA LIMKE

Bei der Suche nach weiteren Alterungsspuren des Gebäudes, fällt Svenja Limke eine defekte Stromdose in der Toilette auf. Dort liegen die Kabelverbindungen offen einsehbar und darum herum bilden sich Risse im Putz. Beides integriert sie in eine grafische Gestaltung, die sie vor Ort auf die Wand bringt. Zu sehen sind ein stilisiertes Gehirn und Schaltsysteme, kombiniert mit unterschiedlichen Ideenblasen. »Sowohl im Gehirn als auch in Kabeln fließen Ströme – mal fließen die Ideen besser, mal schlechter«.

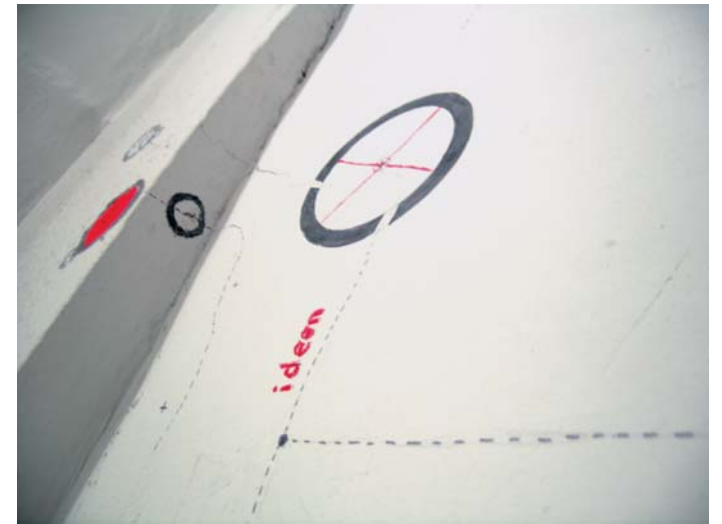


fließen

OUTSIDE 05 // FLEISSEN



Wandfarbe // Schaltkreis



06 SCHUTZPOLSTER

NADINE KUNZ

Ausgangsmaterial ihrer Installation ist eine Luftpolsterfolie, die vor ein Fenster gehängt, eine milchige Lichtfläche bildet und den Durchblick unscharf zeichnet. Als »Schutzpolster« filtert sie die Außenwelt dämpft das natürliche Licht. Daher bietet sie Schutz vor äußeren Einflüssen und Reizen. Diese besonderen Eigenschaften setzt Nadine Kunz in ihrer Arbeit ein und wählt dafür einen der zentralsten und kommunikativsten Orte der Hochschule – die Raucherbank vor einer 5-teiligen Fensterreihe gegenüber der Cafeteria im zweiten Stock.

Die Fenster geben den Blick frei auf den Innenhof mit Parkplatz und Sitzbänken, auf die Bäume samt Vogelvoliere und auf das Dach des Fahrradstandes. Zu sehen sind das Blau des Himmels, das Grün der Wiese und das Grau des Hofes. Studenten sitzen, um eine Pause zu machen, auf etwas zu warten, sich zu treffen, sich über das Leben an der Hochschule auszutauschen, Seminare verdauen, Einfälle haben und abspeichern. Gedanken sortieren. Quatschen, Rauchen.

»VORSICHT! Zerbrechliches Gedankengut«: Da hilft das leichte, anpassungsfähige und recycelbare Material mit den kleinen Luftkammern, das zerbrechliche und empfindliche Ideen sichert, sie widerstandsfähig macht und sie gefahrenfrei und mit Erfolg an ihr Ziel bringt.



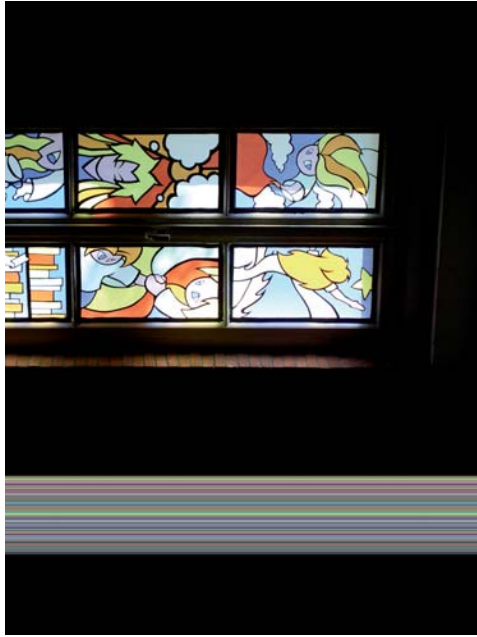
Luftpolsterfolie

07 SPECULARIA

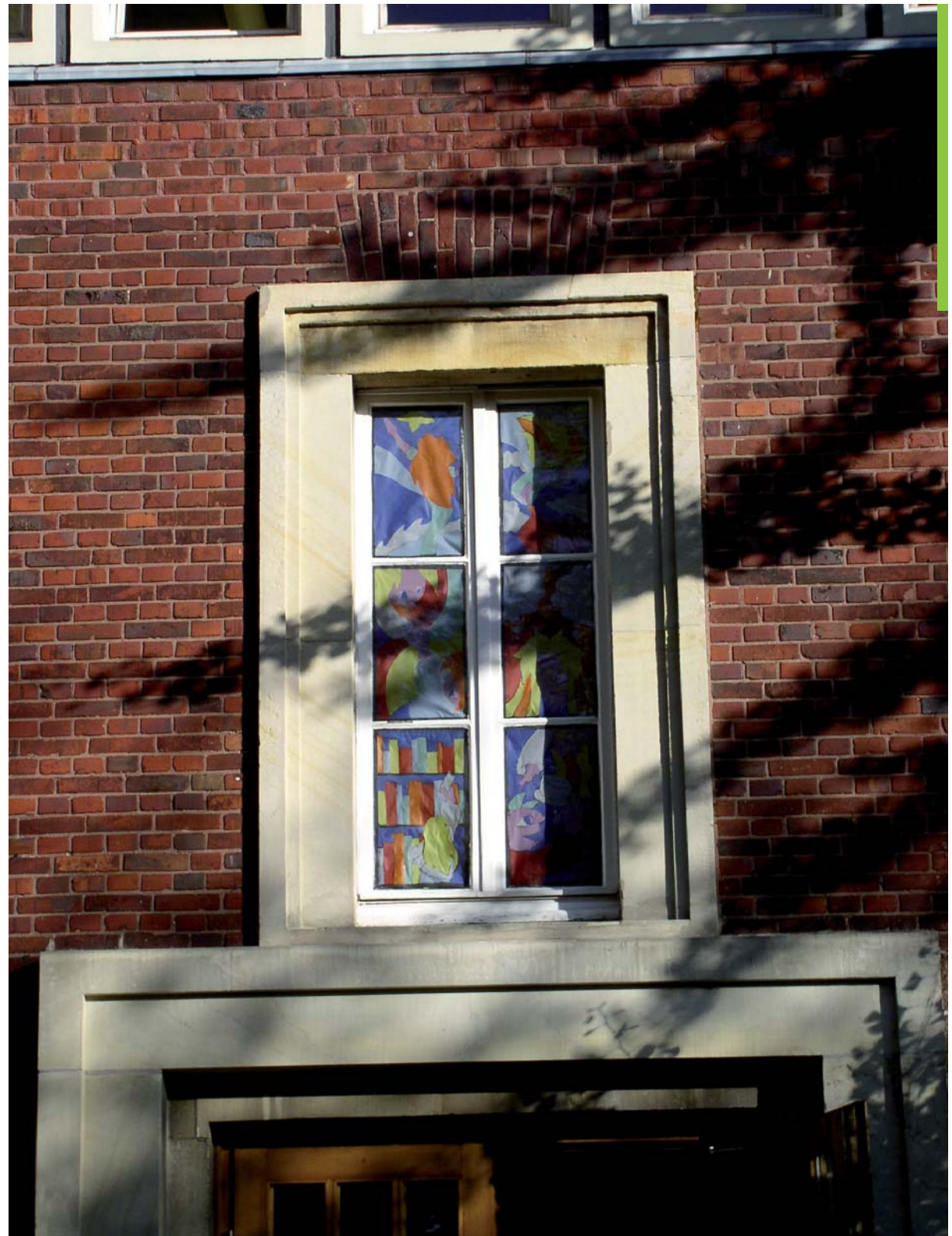
JANINE BERET

Janine Bertets Farbgestaltung verwandelt das schmale hohe Sprossenfenster über der Eingangstür in ein leuchtendes Buntglasmosaik. Auf den 6 Fensterflächen sind Motive zu sehen, die auf symbolische, bildhafte Weise den Prozess des Studiums darstellen. Den Grundstein der dargestellten Szenen bilden die Befriedigung der körperlichen Bedürfnisse und die Möglichkeit, jederzeit auf einen großen Fundus an Wissen zurückgreifen zu können. Auf diesem Grundstock bauen die Phasen der Kreativität, des Projektierens und der Zusammenarbeit mit anderen auf, an deren Ende das Endergebnis, der Abschluss, und der buchstäbliche Griff nach den Sternen stehen.





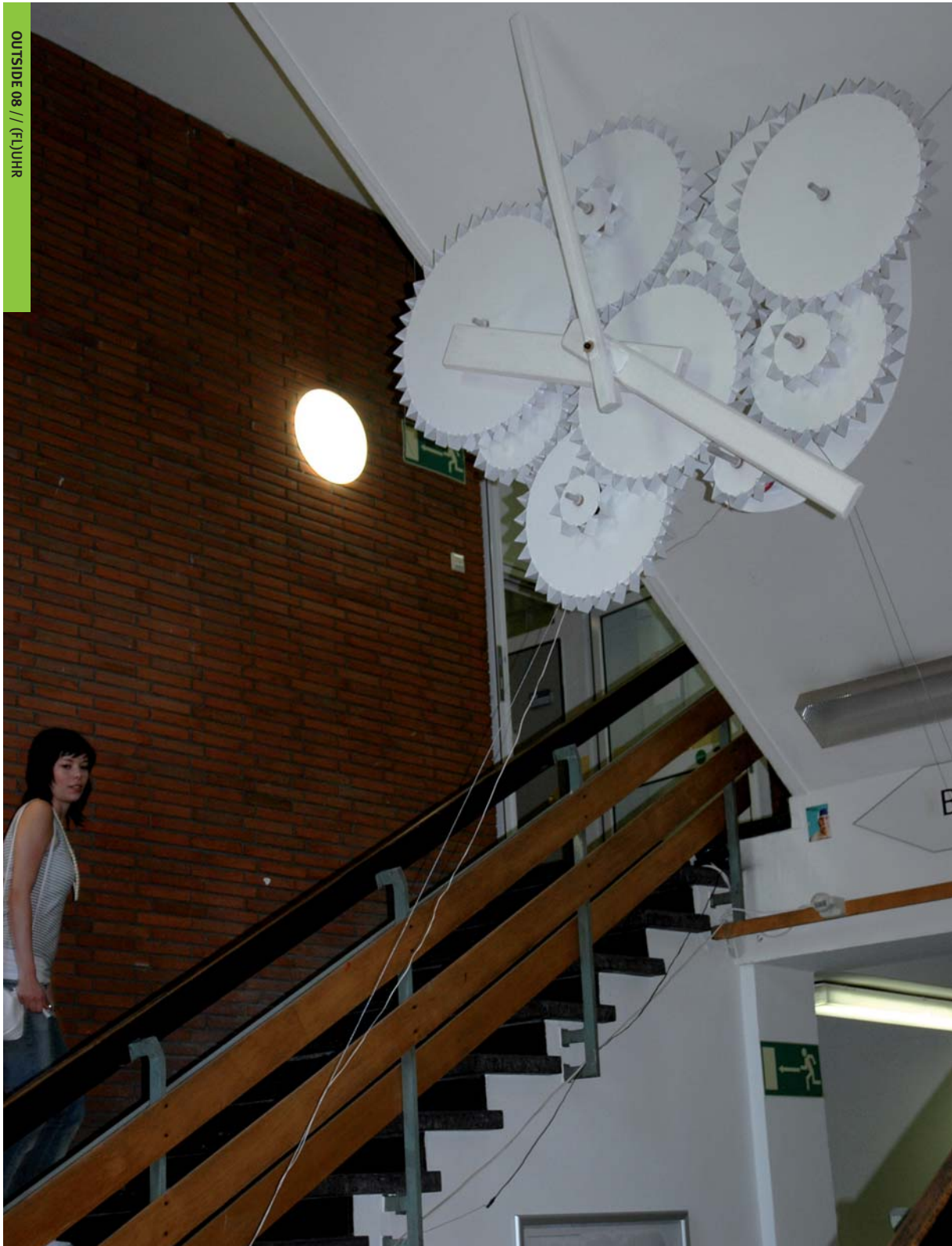
schwarzes Tonpapier // farbiges Transparentpapier



08 (FL)UHR

ANDRE BARAN

Sein Thema lautet »Zeit« oder besser gesagt, die ewige, unermüdliche, unaufhaltsame, vorbeirasende, ständig davonlaufende, kostbare und ständig fehlende Zeit. Was aber Andre Baran mit seiner Installation darüber hinaus thematisieren will, ist die Zeit des FH- Gebäudes, die Zeit an einem öffentlichen Ort, einem Raum, den täglich hunderte von Menschen betreten, begehen und dann wieder verlassen. Im Flur gegenüber des Haupteingangs hängt eine kleine unauffällige runde Uhr. Man kann davon ausgehen, dass sie die Zeit im FH- Gebäude korrekt wiedergibt, aber Andre Baran stellt die Behauptung auf, dass sie in Wirklichkeit ganz anderes tickt als der Fachbereich Design. Zwar ruht die Zeit der gesamten Welt niemals. Aber mit seiner Installation (F)uhr hinterfragt er, ob die Zeit an einem bestimmten Ort auch dann läuft wenn da absolut nichts passiert. Seine Antwort auf diese Frage ist eine Uhr die, die »wirkliche« Zeit der Hochschule repräsentiert, denn sie geht, wenn die Studenten gehen und läuft, wenn sie wieder kommen.



Papier // Pappe // CD-Rohlinge // Bewegungsmelder // Motor

09 BEYOND (2)

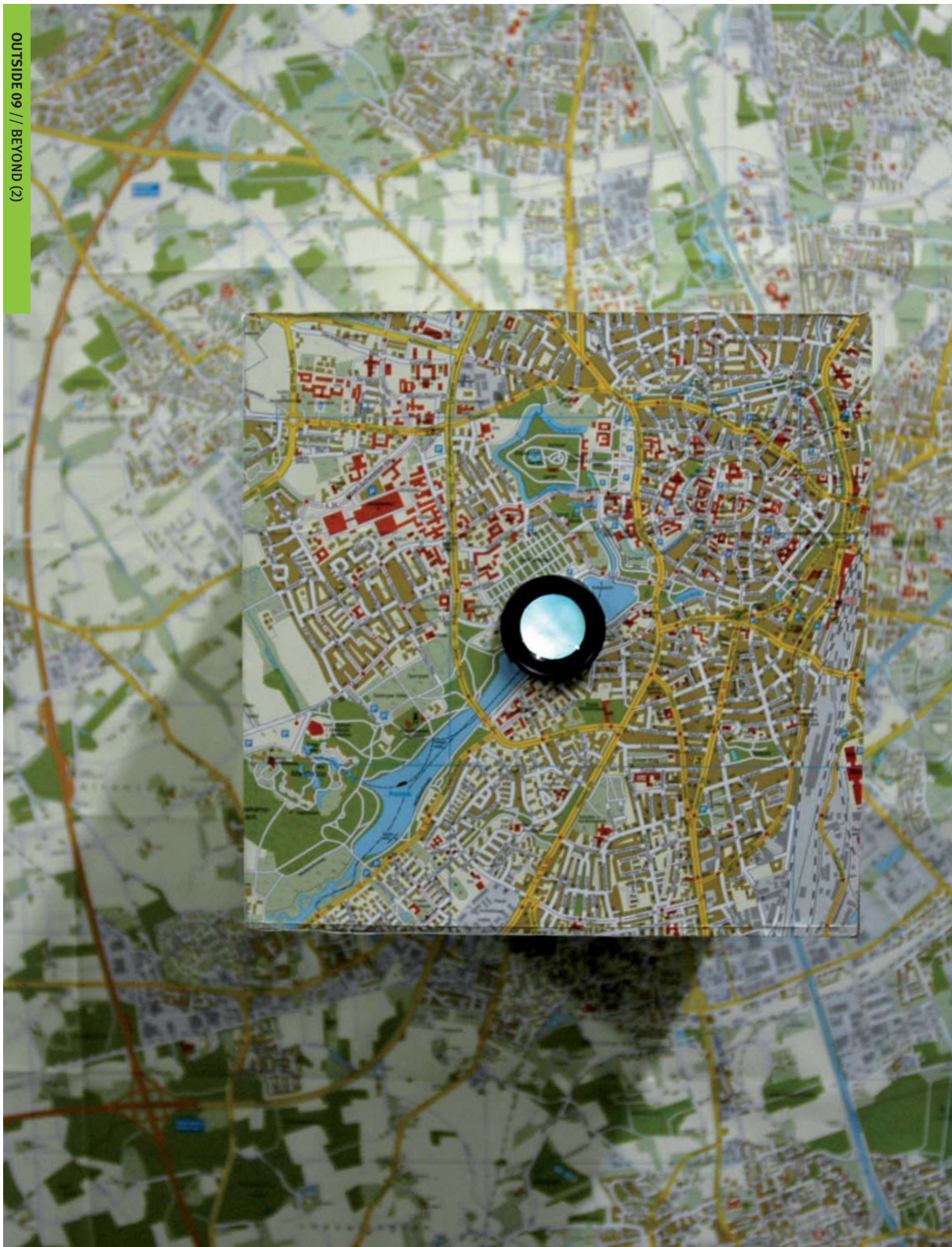
STEFAN KAETZ // FLORIAN LEITL

»Beyond (Part 2)« erweitert die »Raumerforschung« auf das Erdgeschoß und den Aussenraum der Hochschule. Die Verortung der vier »Schaukästen« sind der Fußboden des Flurs, der Stadtplan von Münster, ein abgestellter Schreibtisch und der Rasen im Pausenhof. Die Szenarien der entdeckten

Orte werden immer kurioser, örtlich entfernter oder in die (Zeit)Geschichte zurückversetzt: ein Esstisch für die Putzfrauen im Keller, eine Katze, die endlos eine Maus frisst oder ein Brief eines SS-Schülers, über den Gras gewachsen ist. Alles basiert auf seriöser Recherche bis auf das »Katz und Maus-Spiel«, das vielleicht augenzwinkernd die endlose Wiederholung studentischen Lebens an einer Hochschule skizziert.



OUTSIDE 09 // BEYOND (2)



4 Holzkisten (18cm x 18 cm x 18cm) // Dias // Diabetrachter // LED-Leuchten // 9-Volt-Blöcke // Farben // Prints



10 SCHÖNER WOHNEN

MARCEL HOLLMANN

Die Installation im Treppenhaus der FH bezieht sich thematisch auf die verzweifelte Wohnungssuche der Studenten am Semesteranfang. Die Nische unter der Treppe mit dem Metallgeländer erinnert an ein kleines Zimmer mit Balkon, kalt und unkomfortabel - ein alltäglicher Anblick auf der Suche nach der optimalen und bezahlbaren Wohnung. Diese Anmutung führt Marcel Hollmann in seiner Gestaltung weiter und setzt in Anlehnung an die Arbeiten von Dimitri Protrov für die »Raumausstattung« ganz povere Materialien ein: Jede Menge Zeitungen und Sprühdarbe und als einzige menschliche Hinterlassenschaft einen alten Schlafsack. Denjenigen, die derzeit noch auf der Straße stehen, soll diese Notunterkunft ein Dach über dem Kopf bieten.

Zeitungspapier // Sprühlack // Leuchtfarbe // Schlafsack



11 IN ANDEREN WELTEN

LEONIE WOELLER


Die Grundidee des Projekts »In anderen Welten« besteht darin, die Entwicklung von (Bilderbuch)-Geschichten, die sich in den Köpfen von Illustratoren abspielen, sichtbar zu machen – und dies nicht nur linear auf dem Papier, sondern ganz konkret dreidimensional im Raum. Leonie Woeller will die Phantasiewelten zu Tage fördern, in denen sich Illustratoren oftmals befinden. »Denn würden diese noch nicht vollendeten Geschichten Wirklichkeit werden«, so die Studentin, »würden überall in den Räumen der Fachhochschule skurrile Gestalten und andere Kreaturen ihr Unwesen treiben«. Illustratoren konstruieren ihr Szenario wie eine Kulisse, in der ihre Protagonisten agieren. Sie sind Regisseur und Bühnenbildner zugleich. Deshalb hat sie als »Ort des Geschehens« die Bildhauerwerkstatt ausgewählt; dort wird plastisch gearbeitet, es ist staubig und unordentlich – und der Raum wirkt ein wenig verlassen und entrückt.





Pappmaché // Maschendraht // Farbe



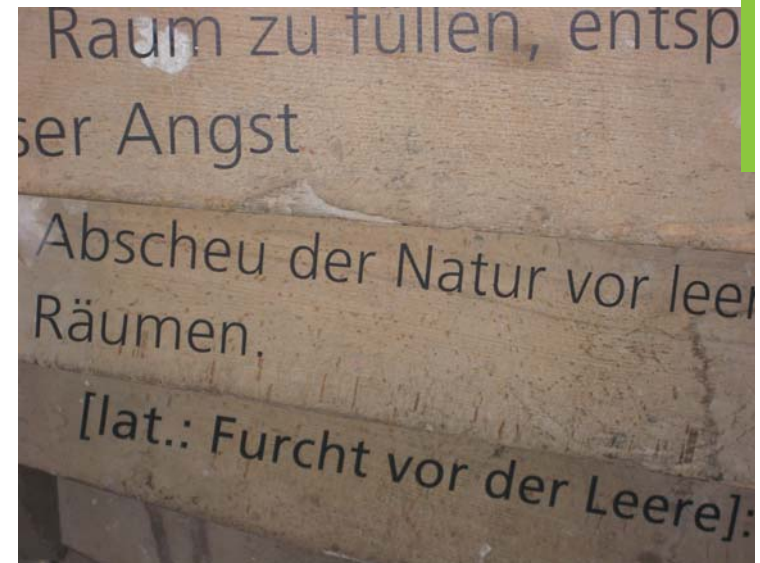


dieser Angst
Räumen,

12 HORROR VACUI (2)

UTE WIBRAL

Für die zweite Gestaltung wählte sie den Treppenaufgang, der zum leeren Dachboden führt. Hier nähert sie sich dem Phänomen der menschlichen Angst vor der Leere, dem »psychischen Horror Vacui«, indem sie den Definitionstext direkt auf den Stufen zum Dachboden installiert. Die Leere des Raumes wird durch die trostlose und verlassene Atmosphäre noch verstärkt.



Folienplot



NACHWORT

GERDA SCHLEMBACH

Der Beginn des Studiums an einer Hochschule bedeutet für jeden Studenten eine Zäsur, eine Neuorientierung, verbunden mit neuen Lebensbedingungen und Erfahrungen. Der Ort der Hochschule wird zum wesentlichen Bezugspunkt und der Arbeitsraum, hier der Raum 204, zum zentralen Ausgangsort gestalterischer Projekte. Die Wahrnehmung und Vernetzung von räumlichen Zusammenhängen und inhaltlicher Verknüpfung der Lehre bleibt zunächst rudimentär und entwickelt sich erst im Laufe des Studiums zu einer ganzheitlichen Erfahrung.

An dieser Situation knüpft das Semesterthema »Nischen, Ecken, Passagen und (Rest-)Räume – eine Bestandsaufnahme und (Um-)Gestaltung nicht beachteter Orte der Hochschule«, an, dessen Ergebnisse hier im Katalog vorgestellt werden. Die Gestaltungskonzepte, Installationen und Interventionen der Studenten thematisieren und deuten den Ort der Hochschule für Design und können als Vision eines sinn- und lustvollen Studiums gesehen und erlebt werden.

Zunächst musste der Begriff Raum in seinen verschiedenen Kontexten erfahren und verstanden werden, um sich dann mit dem konkreten Raum auseinandersetzen zu können.

Über Zeichnung, Modellbau und Fotografie wurden alle atmosphärischen und architektonischen Besonderheiten des Raumes herausgearbeitet und mit dem persönlichen Befinden in Zusammenhang gebracht. Diese Introduction war die notwendige Voraussetzung für die Vielfalt der entstandenen Projekte, die in ihrer Anmutung, Ausführung und inhaltlichem Ansatz die gesamte Palette studentischer Charaktere und Standpunkte wieder spiegeln.

Alle vorgestellten Arbeiten waren nur einige Tage an der Hochschule zu sehen, wurden fotografiert und dann wieder abgebaut. Begleitet wurde der Arbeitsprozess durch die Maßnahme, die Tür zum Arbeitsraum auszuhängen, um Transparenz zu schaffen. Diese wanderte im Laufe der Zeit durch das Haus und wurde Werbeträger für die Aktionen und Präsentationen, die sich dann sukzessive auf verschiedene Orte im Innen- und Aussenraum ausdehnten. Im besten Falle haben diese »Projekte auf Zeit« eine Erinnerungsspur hinterlassen.

Der Katalog Roommade kann den Arbeiten im Nachhinein nur eine gedruckte Präsenz verleihen.



Für die freundliche Unterstützung
danken wir folgenden Institutionen, Firmen und Partnern:

Fachhochschule Münster, Fachbereich Design
Gleichstellungsbeauftragte der Fachhochschule Münster

GRAVIS, Computervertriebsgesellschaft mbH

Marco Jeuring und Inga Finke in ihrer Funktion als Tutoren
Allen Werkstattleitern der Fachhochschule Münster
und unserem Hausmeister Herrn Corall

Fachhochschule Münster,
Fachbereich Design
Sentmaringer Weg 53
D-48151 Münster
Copyright: Prof.in Gerda
Schlembach und
beteiligte StudentInnen, 2006

Gestaltung:

David Lederer

Stefan Kaetz

Ute Wibral

Miriam Geschwandtner

Redaktion:

Prof.in Gerda Schlembach

Druck: GAD Münster

Bindung: ASTA

Kontakt:

schlembach@fh-muenster.de