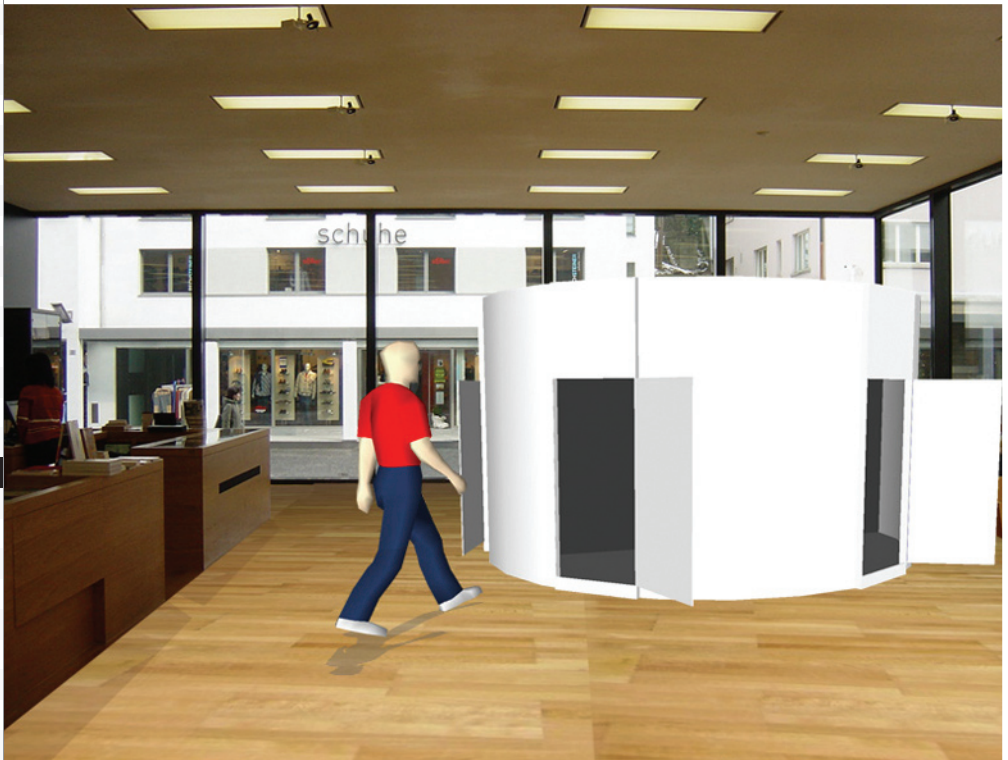


Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
Output	Workshops Projects Events
Extras	Business Statements Glossary

bergen04 » was berge [ver]bergen



Fotomontage der Installation «bergen04» im Kunstmuseum Liechtenstein

IDEE | RECHERCHE

Die Idee | Recherche

Projektmanagement

Die Ziele

Inszenierung | Psychologie

Konzept

Teamprozess

Kritische Nachbetrachtung

Team | Partner | Projektangaben

Am Anfang des Diplomjahres war mein Kopf voller Ideen und Gedanken. Mein Diplomprojekt sollte in direktem Bezug mit mir und meinen Leidenschaften stehen: Mit der Kunst und mit den Bergen. Ausserdem sollte es ein Projekt werden, das für jeden fassbar und anfassbar ist. Aus dem immer grösser werdenden Gedankennetz entwickelte sich eine Idee, die anfänglich aus einzelnen Mosaiksteinen bestand, sich langsam zu einem Gesamtbild fügte. Ich wollte Menschen entweder provozieren, berühren oder erfreuen. Ich fragte mich, ob es möglich war mit unseren Medien Menschen in eine andere Gefühlslage zu versetzen und diese subtil auf eine Thematik aufmerksam zu machen. Auf meiner Suche entwickelte sich eine interaktive Installation als Werkzeug und gleichzeitig Auslöser eines Diskussionsprozesses. Mit dieser Idee im Gepäck suchte ich den Kontakt zu meinen «Schlüsselpersonen» denen ich vertraute und die mir wichtig erschienen, um meine Idee zu entfalten. Christoph Frommelt, war so eine Person, die sich aus heutiger Sicht auch als die wichtigste herausstellte.

In intensiven Diskussionen haben Christoph und ich uns auf drei Szenarien geeinigt:
Szenario1 :: Eine Symposiumsreihe mit Filmen über Bergunfälle. Die Unfälle sind auf jene Momente fokussiert, in denen die Opfer in Gefahr geraten.
Szenario2 :: Eine Installation mit Fokus auf die subjektive Gefahrempfindung
Szenario3 :: Wir werden auf eine Installation verzichten.

Als nächstes intensivierte ich meine Recherche über Installationen im Bereich Prävention und Sicherheit im Kontext alpiner Gefahren und stellte fest, dass es bisher keine vergleichbaren Installationen gibt. Dieser Umstand hat mir ermöglicht, jene Thematik als Diplom zu wählen. Ich habe ein Abstract zu meiner Diplomarbeit erarbeitet und es Prof. Mischa Schaub vorgestellt. Dieser gab mir am 15.12.03 sein ok. Am 18.12.03 habe ich das Abstract dem Kurator vom Kunstmuseum Liechtenstein, Dr. Friedemann Malsch, präsentiert: Begeistert vom Abstract sicherte er mir für die ersten zwei Wochen im September einen Ausstellungsplatz in seinem Museum zu. Nach diesen zwei Sitzungen begann eine ausführliche Recherche zum Projekt: Ich habe verschiedene Ausstellungen besucht, die entweder im Kontext von alpiner Kunst oder von emotionalen Inszenierungen

«Der Inhalt wird in jedem Fall der
Thematik untergeordnet»

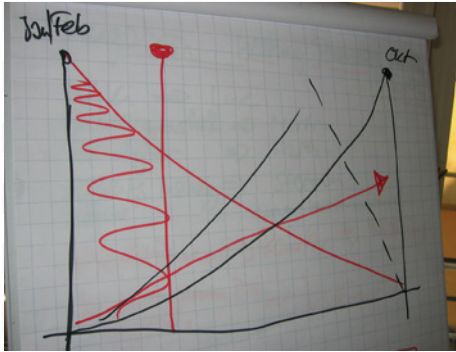
standen. Darüber hinaus habe ich in der Literatur Inspirationen und Informationen zu meiner zukünftigen Installation gesucht sowie Interviews mit betroffenen Personen geführt:

1.Recherche nach bestehenden, ähnlichen Ausstellungen: Die Recherche über ähnliche Ausstellungen und Installationen ergab spärliche Ergebnisse. Die von mir gefundenen Ausstellungen, die im Zusammenhang mit Bergen und Alpen stehen, setzten sich meist mit Bergmalerei, Fotografie und der alpinen Schönheit der Bergwelt auseinander. Andere waren unter einem biografischen Aspekt gehalten oder wurden zu einem rein präventiven Zweck installiert.

2.Recherche nach Literatur, die sich mit dieser Thematik befasst: In der Literatur werden Berge sehr stark mit Mythen in Zusammenhang gebracht, oftmals unter dem Motto „Der Berg holt sich seine Opfer“. Diese kulturell bedingte Mythologie muss berücksichtigt werden, wenn man sich mit Bergunfällen auseinandersetzen möchte. Daneben habe ich mich mit Literatur beschäftigt, in der ausserordentliche, zum Teil übermenschliche Sinne eine Hauptrolle spielen.

3.Besuch von Ausstellungen, die sich mit Gefühlen auseinandersetzen: Ich habe mehrere Museen besucht, die zwar nicht immer im direkten Zusammenhang mit dem Projekt stehen, in deren Mittelpunkt jedoch auch die Provokation von Emotionen steht.

Beeindruckt haben mich vor allem zwei Installationen im jüdischen Museum Berlin, die beide zwar sehr einfach umgesetzt wurden, aber von hoher emotionaler Wirkung auf den Besucher sind: Die Installation „Shalechet - Gefallenes Laub“ von Menashe Kadishman, in welcher der Besucher über kopfförmige Metallscheiben laufen muss und eine Installation, die ein Schriftstück eines KZ-Häftlings an seine Freundin versinnbildlichte. Beide Installationen gingen unter die Haut: Das Schriftstück war an Autoentität nicht zu übertreffen. Das Wissen, dass der Schreiber dieses Briefes in einem KZ gestorben ist und hier ein Stück Papier lag, das auch ich als Besucher geschrieben haben könnte, beeindruckte tief. Von diesen beiden Installationen habe ich gelernt, dass mit einer hohen inhaltlichen Auseinandersetzung mehr erreicht werden kann als mit grossem technischen Aufwand. Diese Erkenntnis sollte mein Grundsatz werden: Der Inhalt wird in jedem Fall der Thematik untergeordnet.



Ablaufplan des Projektes



Das Team [v.l. Stephan Kumin, Renato Soldenhoff, Martin J. Matt, Thomas Losi, Luc Gross]

PROJEKTMANAGEMENT

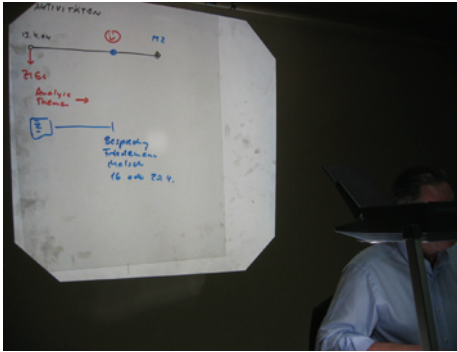
Wie bereits am Anfang erwähnt suchte ich früh Personen die meine Idee weiterbringen konnten. Ich fand mit Renato, Stephan, Luc und später David ein Team, auf das ich in jeder Projekt-Phase zählen konnte.

Eine ebenso wichtige Person war Michael Biedermann. Michael, Projektleiter im Industriesektor, sah meine Idee von Anfang an als Prozess an, der in seinen Augen exakt so geführt werden sollte, wie beispielsweise Projekte für die Roche, etc. Fasziniert von der Idee ein «Kunstprojekt» nach einem industriegeprägtem Muster zu formen, liess ich mich auf dieses Experiment ein.

Michaels System zwang uns, vor grösseren Entscheidungen in allen Bereichen immer eine ausreichende Anzahl an Alternativen zur Verfügung zu haben. Aus diesem Raster an sorgfältig ausgearbeiteten Positionen stellten wir Szenarien zusammen, die wir nach vorher festgelegten Kriterien begutachteten. Wir waren überrascht über die grosse Anzahl an mannigfaltigen Projekten, die sich durch die Szenarienbildung ergaben.

Diese Rasterbildung, welche eine aufwendige Recherche einschloss, provozierte die erste richtig brenzlige Situation, an der ich persönlich, mein Team sowie unser Projekt zum ersten Mal auf die Probe gestellt wurden: Die Adaption von Michaels industriellem Projektmanagement-System schien uns plötzlich ein Ding der Unmöglichkeit. Wir kamen ins Schleudern, fingen uns aber wieder auf: Das Team war verbundener denn je. Lösungen wurden gefunden – Kompromisse eingegangen.

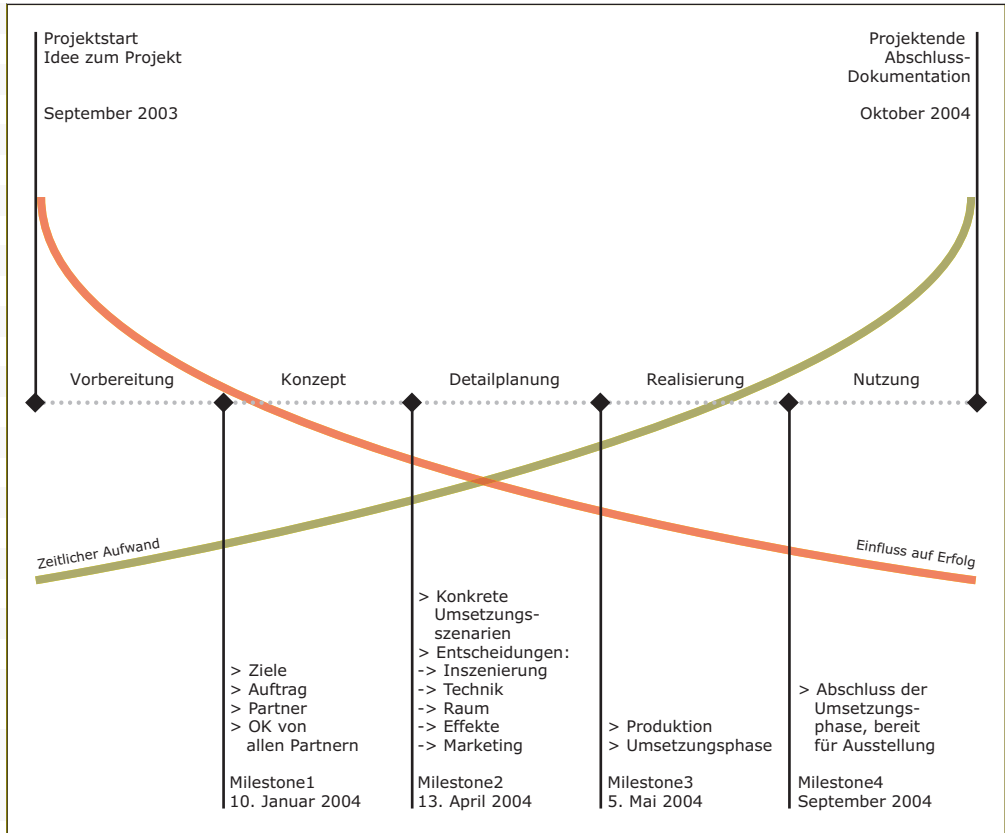
Richtig ausgezahlt hat sich dieses System erstmals, als der Kurator des Liechtensteini-schen Kunstmuseums kurzzeitig wacklige Füsse bekam, unser Projekt in Frage stellte und wir einen enormen Druck verspürten: Wir konnten ihn dank unserem sauber dokumentierten Projektprozess überzeugen und ihn ein weiteres Mal für uns gewinnen.



Coach Projektmanagement
Michael Biedermann



Milestone2 [v.l. Luc Gross, Michael Biedermann, Martin J. Matt, Christoph Frommelt, Renato Soldenhoff]



Vergleich der Möglichkeit der Einflussnahme auf den Projekterfolg und die Projektintensität basierend auf den Projektphasen.

ZIELE

Botschaft :: Die Kernbotschaft ist die irrationale Wahrnehmung eines individuellen Gefahrenerlebnis: Der Besucher soll authentisch erleben, wie sich eine „heimische“ Situation zu einer unheimliche Odyssee von Empfindungen entwickelt. Er soll den Moment, in dem man sich zur falschen Zeit am falschen Ort befindet – wrong place, wrong time- nachempfinden.

Fokus 1 :: Die Installation fokussiert sich auf Unfälle in der alpinen Bergwelt

Fokus 2 :: Der dramaturgische Fokus liegt in jener Bruchteilssekunde, in der man realisiert, dass man in Gefahr ist.

Aufwand, Kosten :: CHF 20'000.--.

Termin Ausstellung :: Die ersten zwei Wochen im September 2004.

Zielkreis :: Kunst- und elekt. Medieninstallationen-Interessierte, Bevölkerung FL und Regionen Kanton St. Gallen, Graubünden und Vorarlberg, Bergsportler überregional, Alpenvereine und Bergrettungen FL, CH, A, D, REGA-Mitglieder, Schulen FL, Medien Studenten CH und A.

Anzahl Besucher :: 1'000 Besucher

Persönliche Ziele :: Diplom mit Note 5.5

Erfahrung im Museumsbereich der Projektmember.

Herausforderung im Bereich Technik und Inszenierung.

Dokumentation :: Prozess und Entscheidungen des Projektes sind über alle Phasen nachvollziehbar.

Sicherheit Besucher :: Jeder Besucher soll die Installation unfallfrei und ohne Schäden für Körper und Geist verlassen.

Nachhaltigkeit :: 3 - 5 Anwendungen an verschiedenen Orten im deutschsprachigen Raum.

INSZENIERUNG, PSYCHOLOGIE

«Eine Installation kann nur die Basis für ein Erlebnis bieten. Dies bescherte uns eine riesige Unbekannte für unser Projekt.»

Mit Dr. Albert Julen aus Brig konnten wir einen sehr guten Berater gewinnen, der uns über die psychologischen Aspekte eines Bergufalles aufklärte. Dr. Julen bildet Fachpersonal aus, das in der Notfallpsychologie durch Bergunfälle traumatisierte Menschen und deren Angehörige betreut. Julen war durch die langjährige Erfahrung mit Opfern von Bergunfällen und seine jahrzentelange Lehrtätigkeit in diesem Bereich die optimale Besetzung für unser Team.

Luc recherchierte über das Verhalten von Lawinenopfern im Kontext der individuellen Wahrnehmung. Er befragte vier Lawinenopfer und wandte die Methode des freien Assoziierens an. Mit seinen Ergebnissen im Rucksack diskutierten wir über verschiedene Szenarien. Luc arbeitete diese aus. Als wir Dr. Julen zum ersten mal in Zürich trafen, diskutierten wir über die typischen Merkmale eines Verunfallten abgeleitet aus den bei Unfällen typischen Stresssituation. Unsere wichtigsten Erkenntnisse:

- Wir brauchen einen Überraschungseffekt: Vorbereitete Menschen reagieren eher besonnen auf die durch Unfälle ausgelösten Stresssituationen.
- Eine solche Stresssituation ist ein individuelles und kein Gruppenerlebnis.

Die Analyse brachte Erkenntnisse, die folgende Änderungen mit sich führten:

- Eine Lawine ist ein individuelles Erlebnis, somit wussten wir, dass die Installation nur auf jeweils einen Benutzer zugeschnitten sein muss.
- Der Besucher darf nicht vorbereitet auf das Ergebnis in die Installation. Dieses Erkenntnis erforderte die Änderung des Projektstitels und nahm Einfluss auf die Kommunikationsarbeit.
- Das Ereignis muss plötzlich eintreten, was die Inszenierung beeinflusste.
- Die Erkenntnis, dass die Sicht in Stresssituationen eingeschränkt ist und der typische Tunnelblick auftritt war das Aus für die Szenarien mit dem Blue-C Cave der ETH Zürich.
- Eine Installation kann nur die Basis für ein Erlebnis bieten. Dies bescherte uns eine riesige Unbekannte für unser Projekt.

Unvermittelt befragten wir Dr. Julen, wie er sich eine Installation vorstellt, die emotional bewegt, Stresssituation nachempfindbar macht und das Gefühl von Unwohlseins auslöst. Befriedigt nahem wir zur Kenntnis, dass zwischen seiner Idee uns unserem Szenario eine grosse Übereinstimmung bestand.

KONZEPT

Gefahrenvolle Wahrnehmung im hochalpinen Kontext

Das in prozessarbeit entwickelte konzept zu bergen04 - was berge [ver]bergen

bergen04 nimmt den Besucher mit auf eine Reise der Empfindungen und lässt ihn die Bruchteilsekunde einer Gefahrbegegnung erfahren.

Wir fühlen uns sicher aufgehoben, solange wir uns in gewohnter Umgebung bewegen und vertraute Handlungen ausführen. Doch gerade gewohnte, „heimische“ Situationen bergen auch unheimliche Momente, die sich unerwartet auftun und Gefahr mit sich bringen können. Dies ist der Moment, in dem man sich zur falschen Zeit am falschen Ort befindet – „wrong place, wrong time“. Diese Zusammenhänge aufzuzeigen und erlebbar zu machen, sowie persönliche Erfahrungen mit Bergunfällen zu thematisieren, ist Inhalt von bergen04.

Die immersive Installation nimmt den Besucher mit auf eine Odyssee realer Geschehnisse. Eine faktische Novelle stellt Erlebnisse aus der Perspektive des Erlebenden dar. Der Besucher soll nachempfinden, mitfühlen und die gleichen Lehren daraus ziehen, als habe er diese Situation real erlebt.

Fokus 1: bergen04 konzentriert sich auf Vorfälle in der Natur, auf Momente, in denen Menschen in eine gefährliche Situation kommen, die sie nicht mehr ohne fremde Hilfe bewältigen können.

Fokus 2: Der dramaturgische Fokus liegt auf der Bruchteilsekunde, in der man realisiert, dass man in Gefahr ist.

Technik

Eine crossmediale Installation mit Einbezug von 3D Filmtechnologien und einer DolbySourround Installation.

Ausstellungsziel

:: Prävention: Der Besucher soll sensibilisiert werden auf die Gefahren in der Natur.

:: Die Installation soll auf subtile, tiefgründige Weise zur offenen Diskussion über Gefahren in den Alpen anregen.

TEAM PROZESS

UNSER Projekt, mein Diplom.

Für mich war von Anfang an klar, dass ich meinem Team genügend Freiraum zur Entwicklung und Realisation eigener Ideen lassen wollte. bergen04 sollte nicht MEIN Projekt, sondern UNSER gemeinsames Projekt werden. Meine Philosophie, wie ein Team geführt werden sollte, basiert auf drei Regeln:

:: Jeder ist für seinen Bereich selbstständig verantwortlich und soll diesen Bereich durch seine individuelle Persönlichkeit prägen.

:: Jeder ist gleichberechtigtes Mitglied des Teams und entscheidet über das Projekt im selben Masse wie der Diplomant selber.

:: Die regelmässige Information aller ist wichtiger und integraler Bestandteil der Projektführung.

Die ersten beiden dieser drei Regeln sind geprägt von meiner Erfahrung, dass mit Zwang und autoritärem Führungsstil zwar ein Produkt erstellt werden kann, der Erfolg durch Zusammenarbeit und erhöhte Motivation jedoch ungleich höher ist. Ich sehe nur so die Chance eines «1+1=3 Projektes».

Offene und umfassende Kommunikation innerhalb eines Projektes ist für mich die Basis zum Erfolg. Als wichtiges Informationsmedium stellten sich die wöchentlichen Sitzungen heraus. Durch diese Sitzungen wurde der Rythmus des Projektes geprägt, was sich besonders dann herausstellte, als dieser druch die Ferien unterbrochen wurde. Eine weitere Stütze der Kommunikation war die extra eingerichtete Wiki-Seite, welche vorallem während der Recherchephase rege genutzt wurde.

Ich habe keinen Moment erlebt, an dem ich nicht gerne an eine Sitzung gekommen bin oder an dem nicht ZUSAMMEN gearbeitet wurde. Das Erfolgsrezept? Vielleicht Ehrlichkeit? Mitbestimmung? Integration? Fairness? Oder alles zusammen?



Wöchentliche Teamsitzung [Immer Dienstags
13.00 Uhr]

KRITISCHE NACHBETRACHTUNG

Metatext für rechte Spalte

Ich bin sehr glücklich über den bisherigen Verlauf des Projektes. Bisher konnten alle Ziele erreicht werden, eine 100% Finanzierung ist gewährleistet, ein Netzwerk konnte aufgebaut werden. Die Basis für ein sehr erfolgreiches Projekt ist nach meiner Auffassung vorhanden, der letzte Schritt muss nur noch geschritten werden.

Wenn ich Punkte kritisieren muss, sind es die Folgenden:

1. Der Projektverlauf wurde manchmal durch Terminkollisionen, die durch verschiedene Hyperwerk Anlässe erzeugt wurden, gehemmt {Vordiplom, Art Party, etc.}. Da dies in Projekten ausserhalb von Hyperwerk auch immer der Fall sein wird, möchte ich das in zukünftigen Projekten besser vorausplanen.
2. So ein Projekt macht nur Sinn, wenn es von einer grösseren Öffentlichkeit wahrgenommen wird. Es existieren einige Szenarien, wie das stattfinden könnte, von der Roadshow bis zur Wanderausstellung. Dazu ist die Installation aufgrund ihrer Grösse allerdings nur bedingt geeignet. Diese Flexibilität würde ich in Zukunft vermehrt beachten.
3. Die Nachbearbeitung der individuellen Erlebnisse der Besucher würde Stoff für ein weiteres Projekt bieten und wäre inhaltlich genauso relevant. Dies würde ich vermehrt in die Projektplanung mit einbeziehen.

Wenn ich nun mitten in der Realisierungsphase auf unser Projekt zurückblicke, dann ist dieses Zurückblicken nur der kurze Augenblick vor dem erneuten Blick nach vorne. Es erscheint mir, dass der Ausblick ungleich grösser ist.

Für mein Team, Martin J. Matt



Kunstmuseum Liechtenstein



Kunstmuseum Liechtenstein, innen

TEAM | PARTNER | PROJEKTANGABEN

TEAM

Renato Soldenhoff, Raum
Stephan Kümin, Technik
Luc Gross, Inszenierung & Psychologie
Sandra Steiner, Redaktion, PR
David Huggel, Audio
Martin J. Matt, Projektleitung

PARTNER

Liechtensteinische Bergrettung, Christoph Frommelt {www.bergrettung.li}
Kunstmuseum Liechtenstein, Dr. Friedemann Malsch {www.kunstmuseum.li}
REGA Schweizerische Rettungsflugwacht {www.rega.ch}

COACHING

Prof. Winfried Gerling, FH Potsdam {Inhalt}
Michael Biedermann {Projektmanagement}
Max Spielmann {Int. Coach}
Dr. Albert Julen {Psychologie}

SPONSOREN

Liechtensteinische Landesbank {www.llb.li}
Post AG {www.post.li}
Hilti AG {www.hilti.com}
KruppPresta AG {www.thyssenkrupp.com}
Frommelt Ing. Holzbau AG {www.frommelt.ag}

WEB www.bergen04.info **KONTAKT** info@bergen04.info

VERNISSAGE 9. Oktober 2004, 20'00 Uhr aus Anlass der ORF „Langen Nacht der Museen“. {www.orf.at}

AUSSTELLUNG 9. – 24. Oktober 2004 im Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz
{www.kunstmuseum.li}

