

# *Portfolio - Yvonne Zindel*

**Kuratorische Praxis**

**Seite 2 - 13**

**Künstlerische Forschung**

**Seite 14 - 16**

**Vermittelnde Praxis**

**Seite 17 - 23**

**Forschung**

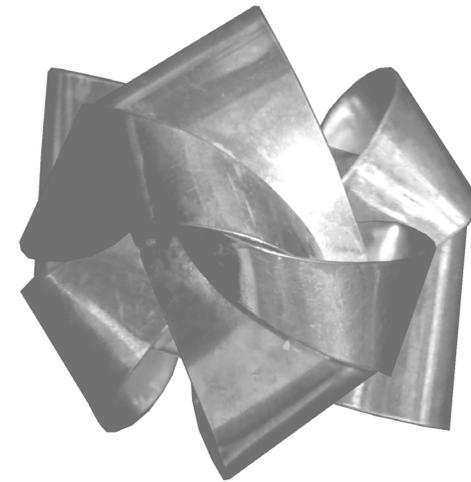
**Seite 24 - 26**



*Performing Encounters*  
2014 - fortlaufend

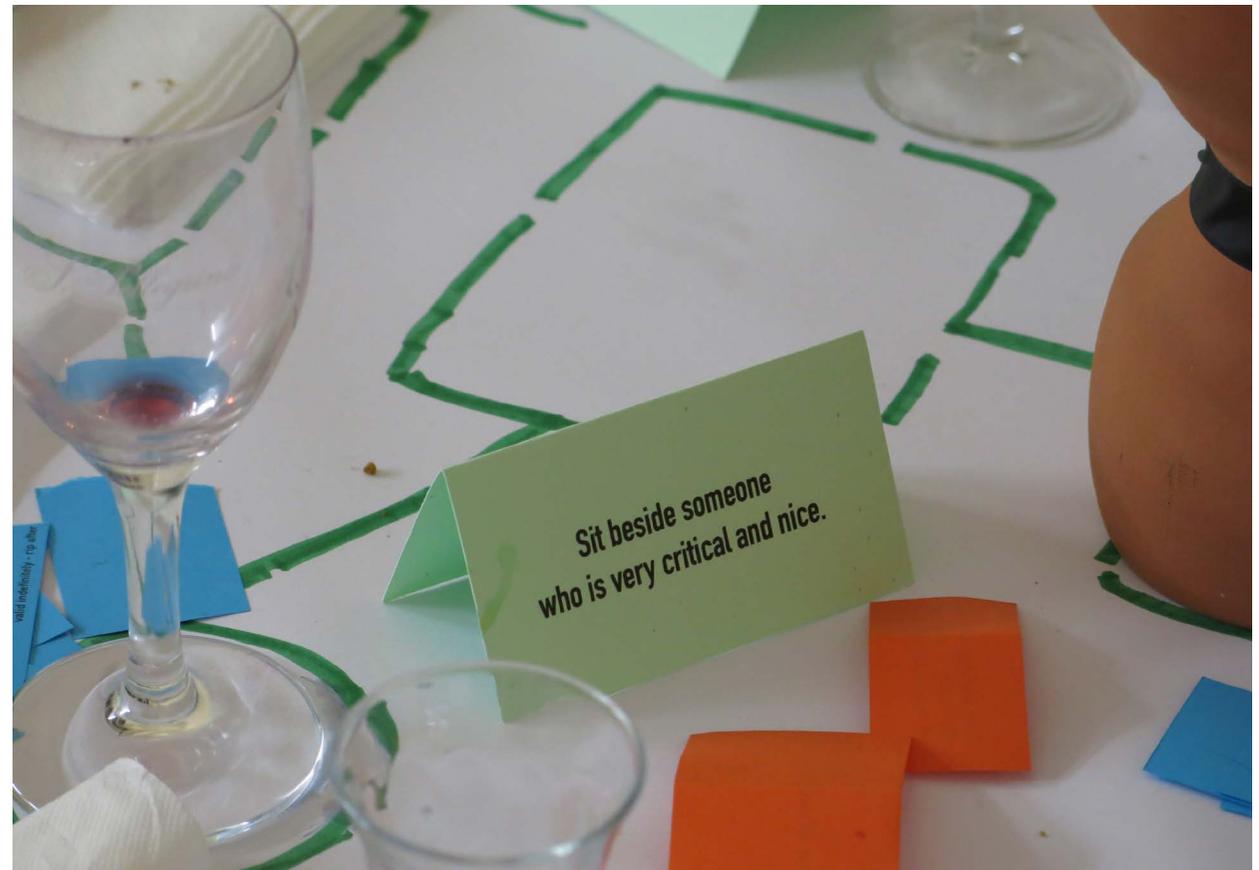
Der Dialog als Kontur eines zeitgenössischen Kunstdiskurses reflektiert seine Medien, macht die Aporie und Widersprüchlichkeit zwischen Leidenschaft, Involviertheit, Subjektivität, Objektivität und Urteil erfahrbar - und bereichert ihn um die Facetten des Experimentellen und Fiktionalen. Basierend auf der Erkenntnis, dass sich kritikhistorisch die Gesprächsform in besonderer Weise eignet, verschiedene Blicke auf ein Werk gleichberechtigt und mit ihren Widersprüchen darzulegen, setze ich mich seit 2014 analysierend mit dem Dialog als Alternative zum normativen Traktat auseinander.

Als Begleitforschung in Form einer Reihe experimenteller Salons sind bis heute daraus etwa 30 Performing Encounters entstanden. Diese beschäftigten sich mit so unterschiedlichen Themen wie dem „Spiel“ als Methode für Wissensvermittlung oder der geteilten Autorschaft mit KI.



*Performing Encounters @ Haus am  
Lützowplatz / Goetheinstitut Breslau  
Ein Salon über praktische Utopien, 1+2*

MAGIC DINNER, eine Kooperation mit der finnisch-deutschen Künstlergruppe YKON ist ein Open-Source-Format, das die Interaktionen am Abendbrottisch verwandelt: Indem ein Abendessen mit mehreren Gängen als Struktur genutzt wird, bekommt die Form der Interaktion zwischen den Gästen eine spielerische Note. Regeln, Regieanweisungen und gestaltete „Hardware“ ermöglichen völlig neue Richtungen der Kommunikation untereinander. Man kann sich das MAGIC DINNER vorstellen wie eine Mischung aus Dinnerparty mit Freunden, denen man bis jetzt noch nicht begegnet ist und einer Schatztruhe voller tools, die man als Erfahrungen für den Alltag mit nach Hause nehmen kann.





PopUp Pavillon  
goethe

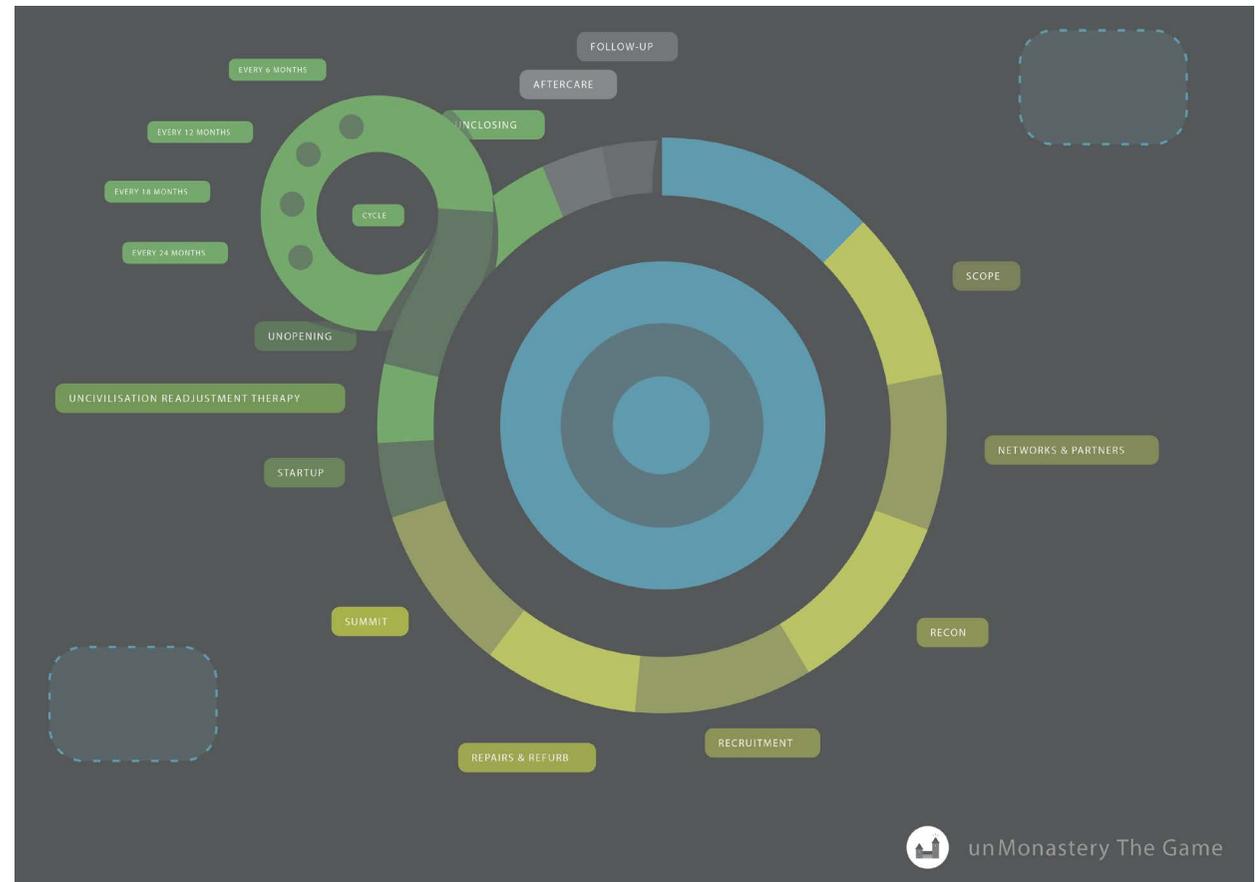
W

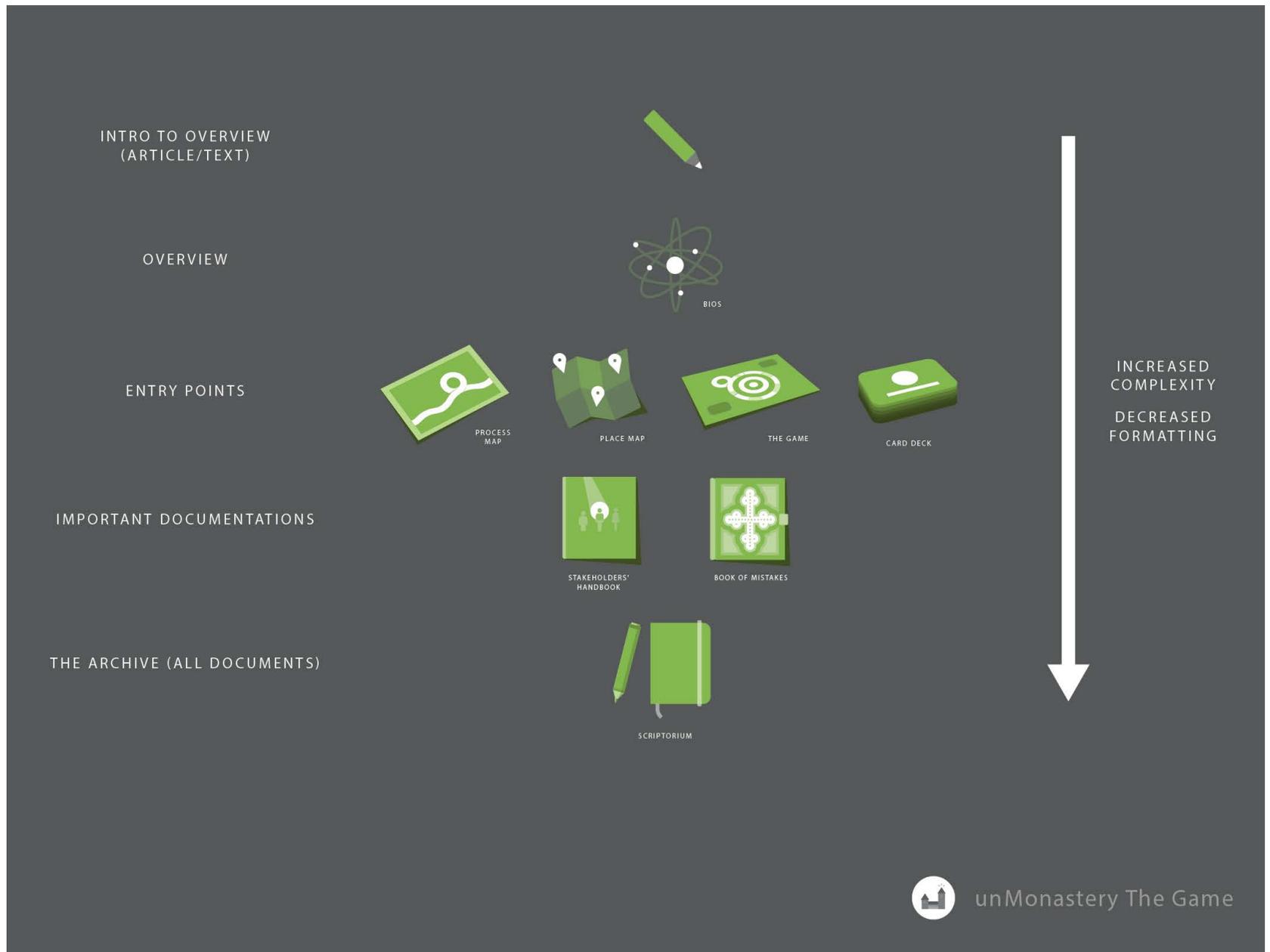
13.00 - 19.00  
Kulturhaus  
Kulturhaus  
Kulturhaus

## Performing Encounters @ District Berlin Ein Salon über Games

unMonastery versucht, Peer-to-Peer Strukturen und andere Innovationen des Web 2.0. in die analoge Welt zu übertragen: Nach dem Vorbild eines mittelalterlichen Klosters soll das „Nicht-Kloster“ einen „Hub“, also einen ortsgebundenen Knotenpunkt des Wissens, darstellen. Ich lud die unMonks zu einem Performing Encounters nach Berlin ein. Im District Labor wurde das BIOS unMonastery toolkit, ein „Game“, miteinander gespielt.

Das „Spiel“ als Methode geht bei unMonastery von einer Gemeinschaft aus, die potentiell aus heterogen sozialen Milieus stammt. Indem das Spiel Regeln erfindet, sollen die dieser Gemeinschaft inhärenten Ausschlüsse, Legitimationen und Bedingungen angesprochen und zum Thema gemacht werden. Das BIOS toolkit „Game“ kann demnach als performatives Gespräch verstanden werden, in dem ein kritischer Blick auf die eigene Position möglich wird.



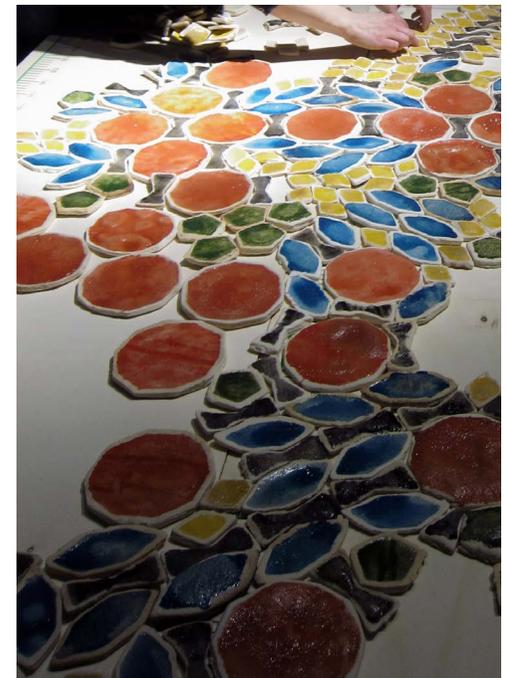


*Performing Encounters  
@ Kreuzberg Pavillon  
Ein Salon über Ornamente*

Der Salon im Kreuzberg Pavillon anlässlich der Ausstellung des Künstlers Sebastian Körbs eröffnete einen andauernden Dialog mit Islamforscher\_innen, Mathematiker\_innen und Biolog\_innen.

Indem wir die vom Künstler in Salzteig gebackenen „Girihs“, fünf Formen, aus der jedes osmanische Ornament gelegt werden kann, gemeinsam zu einer ornamentalen Form zu legen versuchten, ergab sich ein transdisziplinärer Dialog über Gott und die Künstler\_in als Schöpfer\_in.

Dieser Diskurs wurde durch Impulse der geladenen Expert\_innen zu Natur und Kultur bereichert.



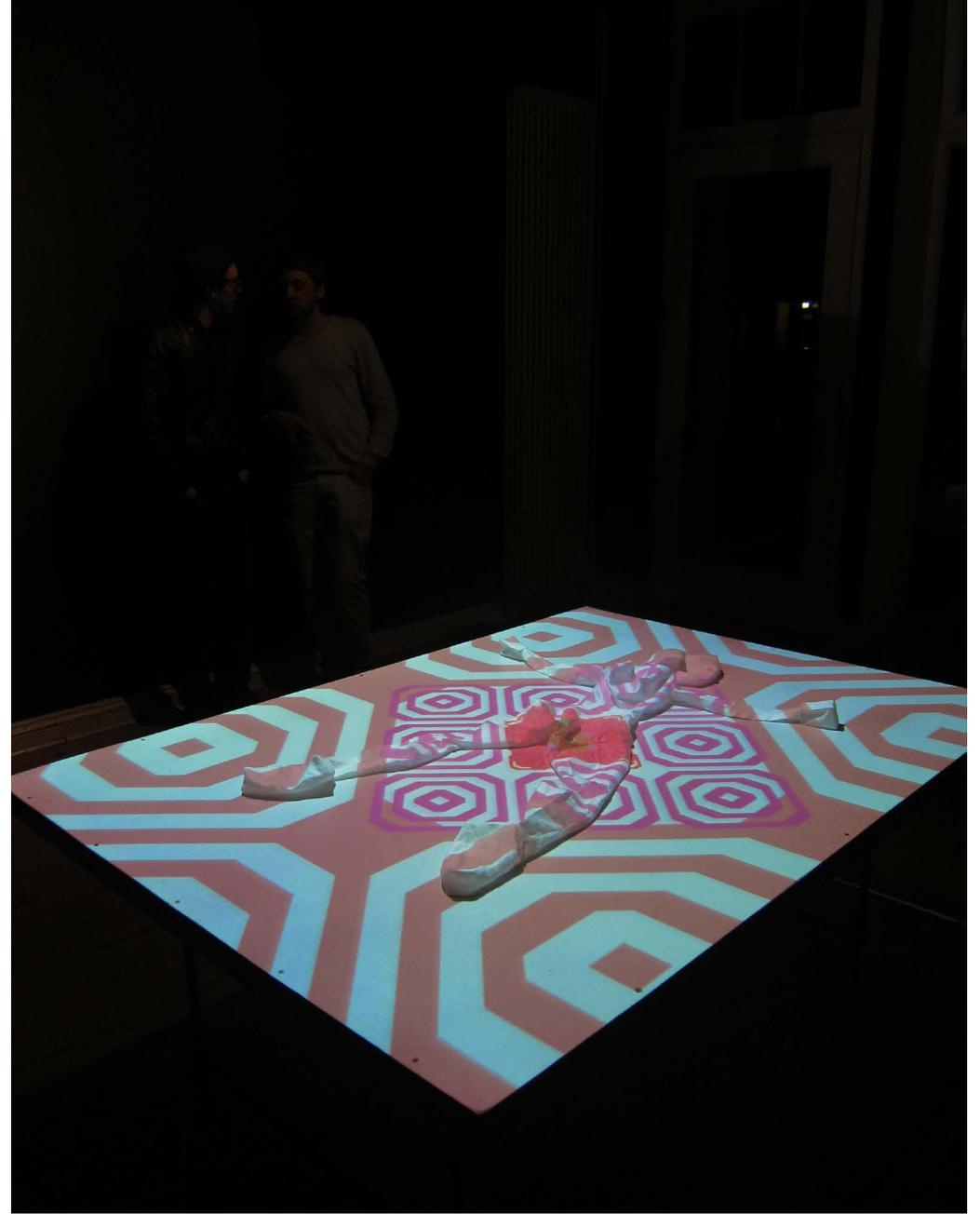


*Performing Encounters  
@ Kreuzberg Pavillon  
Ein Salon über Netzwerke*

Im Kreuzberg Pavillon Berlin fand dieses „White Dinner“ in einer Installation von Nikolaus Baumgarten und Berenice Güttler statt. Die Arbeiten wurden auf einen weißen Tisch und weiße Speisen projiziert, sowie an den Wänden präsentiert.

Das Thema des Abends waren Netzwerke. Es wurde mit Expert\_innen über das Verknüpfen von Informationen in Netzwerken, Hyperlinks, und das Knüpfen von Material und Autorschaft in Kunstwerken diskutiert.

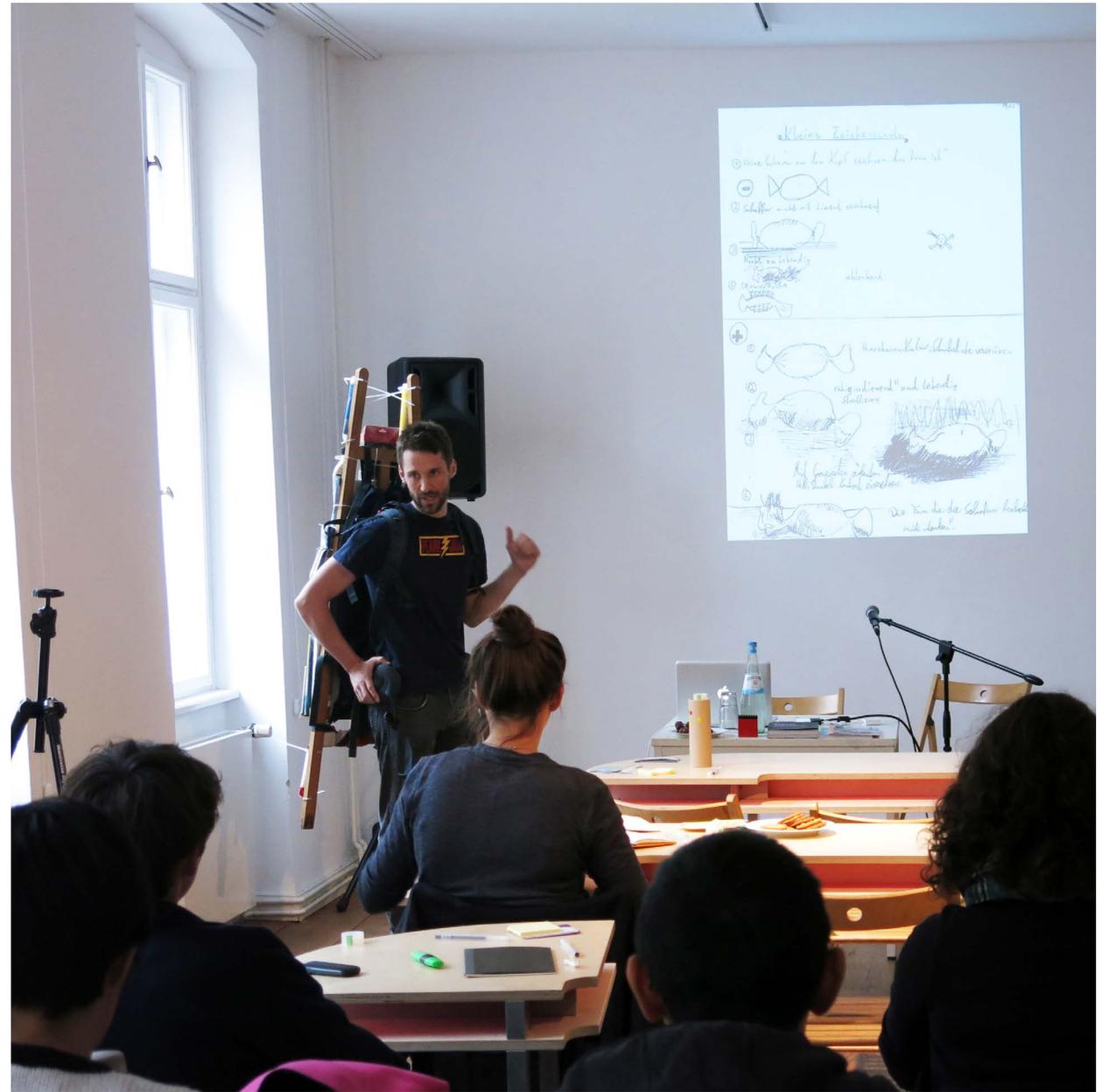




*Performing Encounters  
@ Kunsthochschule Weissensee /  
KunstWerke Berlin  
Ein Salon über Artistic Research*

Gemeinsam mit dem belgischen Künstler Reg Carremans entstand die „Correspondance Summer School“. Der erste Termin fand an der Kunsthochschule Weissensee statt, der zweite Teil des Salons in den KunstWerken Berlin (KW). Wir richteten eine Schulsituation ein. Alle Teilnehmer\_innen erhielten ein Skizzenbuch als „Begleitforschungsheft“ und folgten den Vorträgen und working lessons von Julian Klein, Gründer des Instituts für künstlerische Forschung, Berlin, Heiner Franzen und Hanna Hennenkemper über Begriffe künstlerischer Forschung.



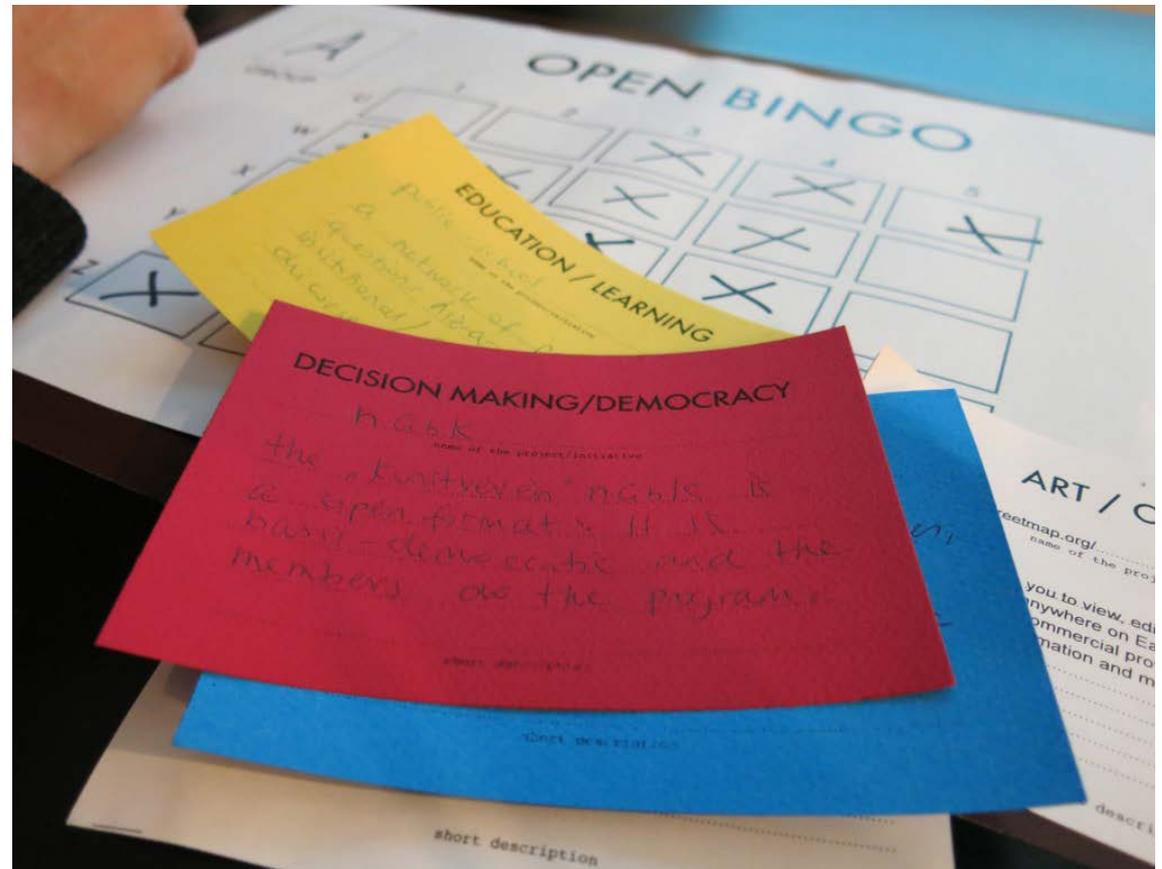


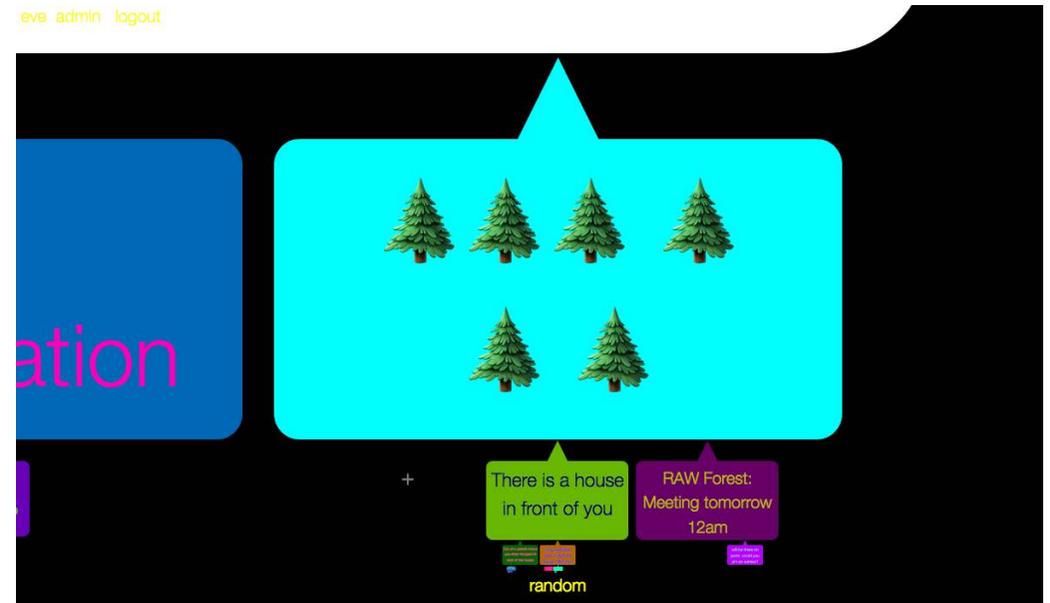
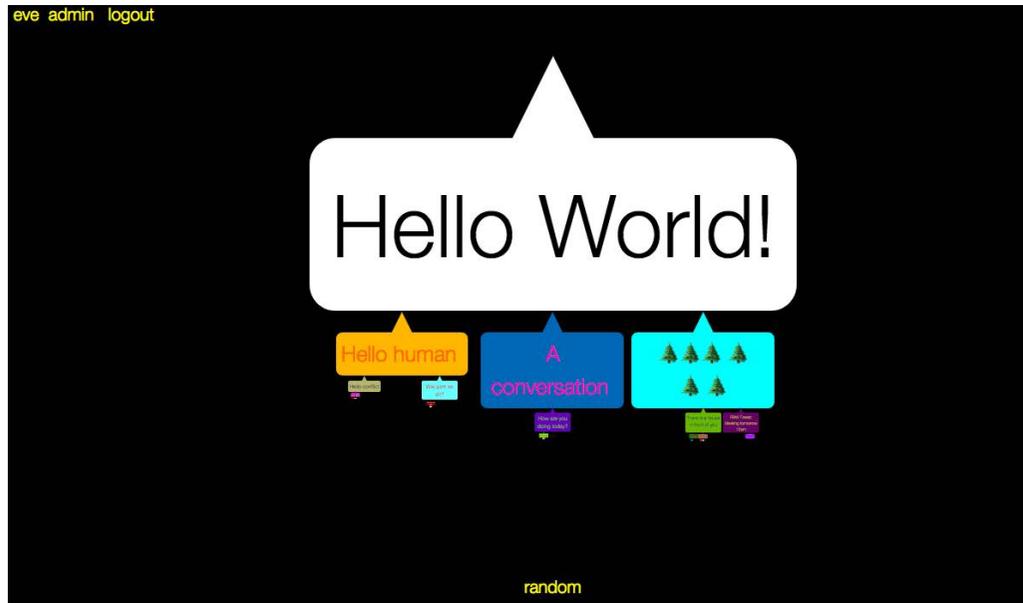


### *Mapping the Commons / Infinite Chat 2015 - 2017*

Im Rahmen des Stipendiums für Kunstvermittlung 2015/2016 an der nGbK Berlin fragte ich mich: Wie könnte man ein Spiel kreieren, das Dialoge sichtbar macht und als tool für Wissensvermittlung nutzbar ist?

Dazu kuratierte ich die Workshop Reihe Mapping the Commons, die Gamedesigner\_innen und Bürger\_innen dazu einlud, sich mit Kommunikation in Sozialen Medien, HateSpeech und Sozialen Utopien auseinander zu setzen. Gemeinsam mit dem Programmierer Nikolaus Baumgarten entstand aus dieser Beschäftigung schließlich Infinite Chat, ein basisdemokratisch entwickeltes Online-Spiel. Dieses versteht sich als Labor der Wissenssammlung und folgt vom Aufbau her einem der in den 1980er Jahren beliebten Textadventures.





Screenshot der Website [infinitechat.performingencounters.de](http://infinitechat.performingencounters.de)



## Why Have There Been No Great Women Artists?\* 2017 - fortlaufend

„Why Have There Been No Great Women Artists?“ ist der Titel eines Essays von Linda Nochlin (1931-2017) aus dem Jahr 1971. Die amerikanische Kunsthistorikerin untersucht die institutionellen Hürden, die für die massive Unterrepräsentation von Künstlerinnen in der Kunstwelt verantwortlich sind.

In Kollaboration mit dem SALOON, dem Netzwerk für Frauen, die in der Kunstbranche arbeiten, nehmen Kuratorin Tina Sauerländer und ich für diese Vortragsreihe Nochlins Gedanken zum Anlass, Frauen in der Kunst der vergangenen Jahrzehnte ins öffentliche Bewusstsein zu rücken. In Kurzvorträgen stellen Frauen aus der Berliner, Hamburger, Wiener und Pariser Kunstszene Themen und Persönlichkeiten vor, die das Kunstgeschehen ihrer jeweiligen Zeit sehr wohl mitprägten, in der Geschichtsschreibung jedoch wenig bis gar nicht berücksichtigt wurden.



## WHY HAVE THERE BEEN NO GREAT WOMAN ARTISTS?\* II

Kurzvorträge über Frauen in der Kunst von SALOON-Mitgliedern:

Liberty Adrien (Hamburg), Magali Desbazeille (Paris), Ornella Fieres (Berlin), Ce Jian (Berlin)  
Anne-Simone Krüger (Hamburg), Nadine Lemke (Wien), Beatrice Miersch (Berlin)  
Peggy Schoenegge (Berlin), Franziska Storch (Hamburg), Darja Zub (Berlin)

organisiert von

SALOON BERLIN & PERFORMING ENCOUNTERS

ACUD STUDIO  
Veteranenstraße 21  
10119 Berlin

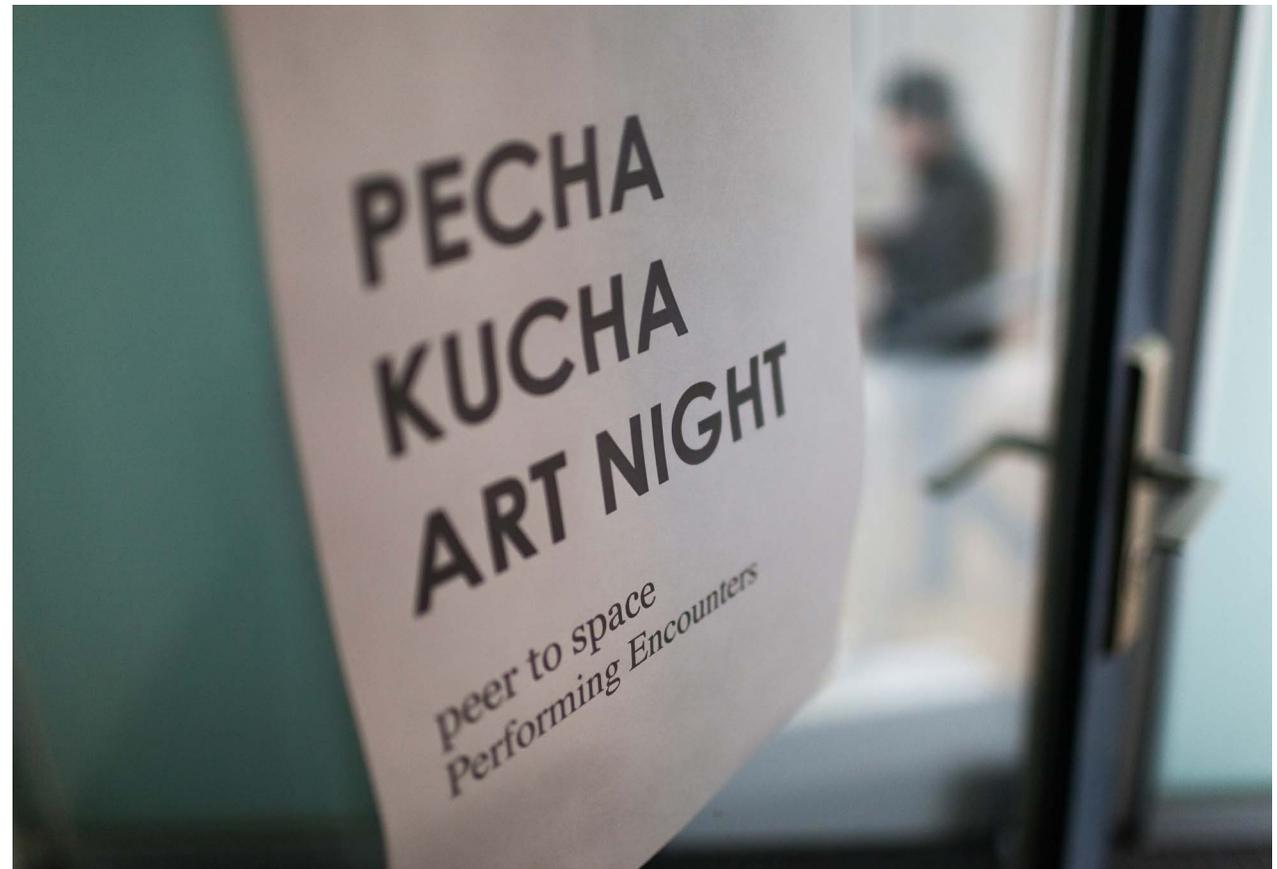
Freitag  
27.09.2018  
20 Uhr



## *Pecha Kucha Art Night 2015 - fortlaufend*

Ein Abend. 10 Vorträge à 6 Minuten 40 Sekunden. Je 20 Bilder.  
Bei einem Pecha Kucha-Vortrag ist jeder Redner an eine Präsentation von 20 ausgewählten Bildern gebunden, die parallel zu seiner Rede abläuft. Jedes der 20 Bilder wird 20 Sekunden lang gezeigt, bevor unvermeidlich das nächste erscheint und eine Bezugnahme fordert. Knappe und kurzweilige Vorträge sind das Ergebnis, die ohne Ausschweifungen informative Inhalte präsentieren, anekdotisch und nicht zu ernst.

Die Pecha Kucha Art Night findet seit 2015 – ausschließlich zu Kunstthemen - in Institutionen wie dem Haus am Lützowplatz und dem Martin-Gropius-Bau Berlin statt.



*#sets 2017 - 2018*



Die #sets im Rahmen des lab.Bode greifen aktuelle Fragen der Vermittlung auf, das erste #set widmete sich dem Thema „Räume“, das zweite dem Thema „Partizipation“.

Das dritte #set setzte sich seit April 2018 mit „Dissens“ in der Kunst- und Kulturvermittlung auseinander.

Es folgte ein #set zum Thema „Visionen“ für Institutionen.

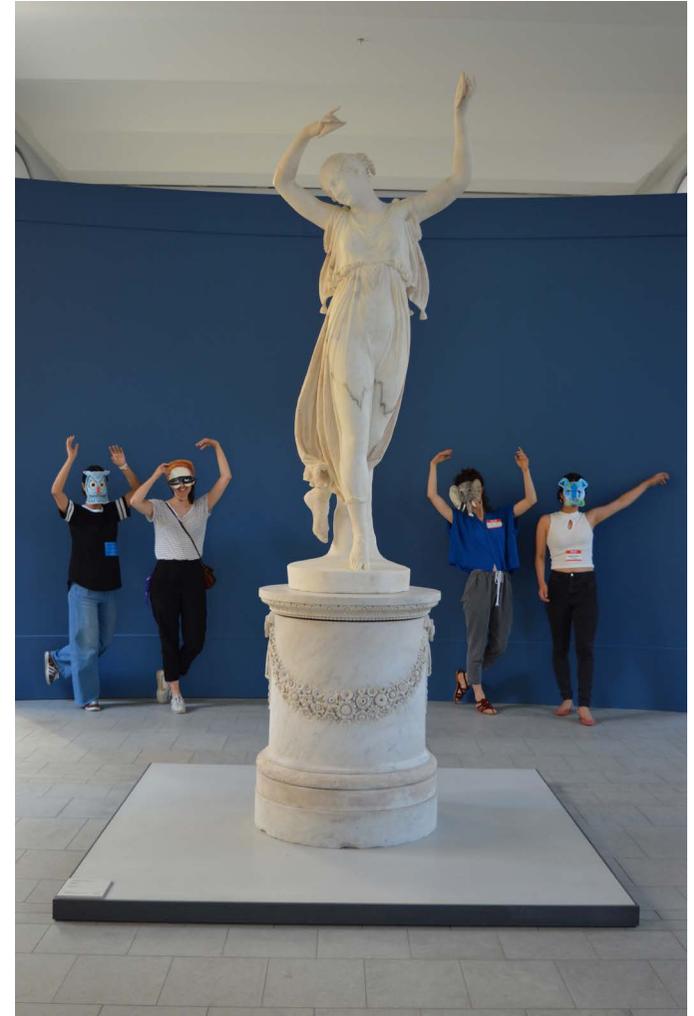
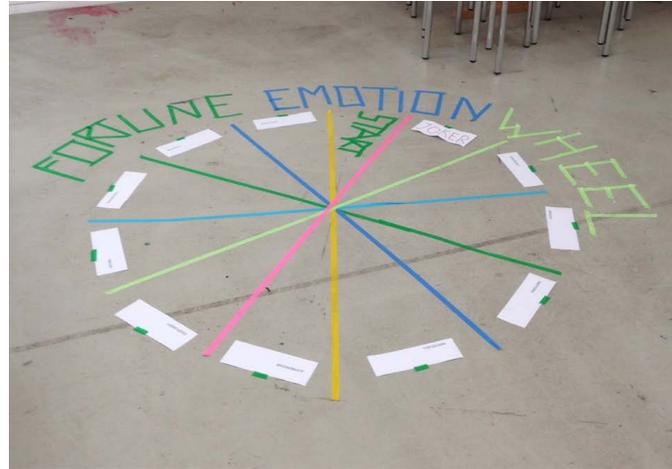


### Lehre 2011 - fortlaufend

„We need to speak to the world, not just each other.“ Mit diesem Satz von Elliot Berkman, Associate Professor of Psychology an der University Oregon ist meine Lehrphilosophie gut zusammengefasst. Die Projekte, die ich betreue, müssen stets den Kriterien genügen, eine große Relevanz für die Gesellschaft zu haben, theoretisch wie angewandt zu überzeugen und einen Mehrwert zu erzeugen, denn: „research is for society, not academia“.

Eine regelmäßige Überprüfung der Theorie in der Praxis, also in den Handlungsfeldern von Kunst und Design, wie etwa Museen, Kunstvereinen, Initiativen, aber auch der Wirtschaft, ist mir wichtig. Es ist das Ziel meiner Lehre, kritische Kulturschaffende für die praktische Arbeit auszubilden. Dazu nutze ich innovative Lehrmethoden und tools aus dem design thinking.









## *Performing Encounters - Eine Versuchsreihe über Performanz in der Kunstkritik. 2014 - fortlaufend*

Die Aufsätze, die Denis Diderot zwischen 1759 und 1779 über die Pariser Salons schrieb, gelten als die Gründungstexte moderner Kunstkritik (Sabeth Buchmann, Beate Söntgen). In ihnen verhandelt er, im dialogischen Format, nicht nur das Urteilen über ein Kunstwerk, sondern auch die eigene prekäre Position zwischen Teilhabe und Distanz am kritisierten Gegenstand. Ich untersuche in meiner Dissertationsschrift *Performanzen der dialogischen Kunstkritik* - von Diderots "Salons" bis heute. Die leitende Hypothese ist, dass das Format des Dialogs als ein Modell für eine zeitgenössische, ästhetische Kunstkritik dienen kann. Das dialogische Format ermöglicht es, so meine Beobachtung, Widersprüche performativ hervorzukehren - und dadurch die der Kunstkritik inhärente Problematik, immer schon in die zu kritisierende Sache involviert oder verstrickt zu sein, produktiv zu nutzen.

Als Kuratorin schlage ich daher einen Kritikbegriff vor, der das Publikum als ebenbürtigen Akteur anerkennt.

Besonderen Stellenwert erhält die Analyse von Bildern, die Situationen informellen Austauschs festhalten. Meine Forschung wird begleitet von den unter „Kuratorische Praxis“ beschriebenen Salons.



Screenshot von Redmond Entwistle „Walk-Through“, (2012), einem Film über Michael Ashers 'Post-Studio' Crit an der CalArts.

## *Revisiting Collections - Transformationen der Kulturellen Bildung am Beispiel der digitalen Vermittlung von außereuropäischen ethnologischen Sammlungen. 2017 - fortlaufend*

Die Entwicklungen im digitalen Bereich, etwa die Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR), bieten den Museen und universitären Sammlungen neue Chancen zum Umgang mit und in der Vermittlung kulturellen Erbes. VR und AR gelten, gemeinsam mit anderen Werkzeugen wie 3-D Ausdrucken, der Digitalisierung von Sammlungsbeständen und Drohnen als Möglichkeit, das kulturelle Erbe rund um den Erdball zu konservieren, zu bewahren – und es aus mehreren Perspektiven sichtbar zu machen. Damit sich das Potenzial eines offenen Museums als zukunftsfähig erweist, braucht es aber geschultes Personal und vor allem Wissen um die Möglichkeiten des Digitalen, auch um die eigene Deutungshoheit kritisch zu reflektieren, wissenschaftlich zu erfassen und zu evaluieren.

Es gibt viele Pilotprojekte, jedoch bislang keinen umfassenden Überblick über digitale Projekte in ethnologischen Sammlungen. Es wurde noch wenig erforscht, welche Chancen Digitalisierungsprozesse überhaupt für ethnologische Sammlungen bieten, aber auch, welche Voraussetzungen zunächst erfüllt sein müssten und welche Konsequenzen eine Umsetzung von Konzepten der „Multiperspektivität“ oder der „Teilhabe“ für die Sammlungen hätten. Darüber hinaus gibt es bislang kaum Untersuchungen darüber, welche Möglichkeiten neue Technologien bieten, um mit digitalen Sammlungen umzugehen.

Diese Lücken sucht das Vorhaben zu schließen.

