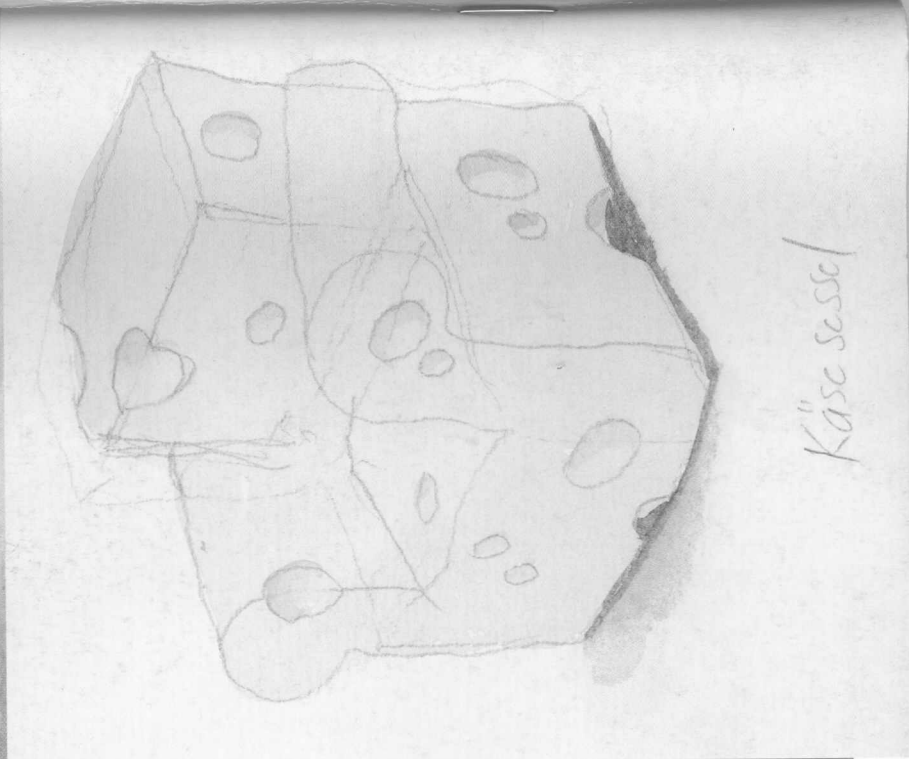


UniKunstKultur

Westfälische Wilhelms-Universität Münster



WS 2000/2001
11. Jahrgang. Heft 2



Gefördert von:
PROVINZIAL
Kulturstiftung der
Westfälischen
Provinzial-Versicherungen

- ▲ Bildende Künste
- ▲ Musik
- ▲ Kleinkunst
- ▲ Theater
- ▲ Literatur
- ▲ AV-Medien
- ▲ an der WWU
- ▲ und drum herum
- ▲ Termine der
- ▲ Vorträge
- ▲ Ausstellungen
- ▲ Konzerte
- ▲ UniKunstTage 2000
- ▲ Der Mensch im Tier
- ▲ Ausschreibung
- ▲ Ach Teddy
- ▲ Wissenschaft
- ▲ ↔ Kunst
- ▲ Siegfried J. Schmidt:
- ▲ Vom Oikos in den
- ▲ Cyberspace –
- ▲ und zurück
- ▲ Porträt: Museum
- ▲ Heimathaus Telgte
- ▲ Ausschreibung
- ▲ Forum
- ▲ StudioLiteratur
- ▲ Memorandum
- ▲ Bebauung
- ▲ Hindenburgplatz

Die Abbildungen auf den äußeren Umschlagseiten zeigen Projektskizzen zu den UniKunstTagen 2000 von Silke Rehberg (Meerschweinchen) und Frank Herzog (Käsesessel) sowie eine Installation von Carl Emanuel Wolff auf der 23. Biennale São Paulo 1996.

UniKunstKultur

Ein Informationsheft über Musik, Vorträge, Ausstellungen

Herausgegeben vom Rektor der
Westfälischen Wilhelms-Universität Münster

11. Jahrgang, Heft 2

Wintersemester 2000/2001

Gefördert von:

PROVINZIAL

Kulturstiftung der
Westfälischen
Provinzial-Versicherungen

Impressum

Verantwortlich für den Inhalt:
Senatsausschuß für Kunst und Kultur der Westf. Wilhelms-Universität
Prof. Dr. Reinhard Hoeps, Dr. Ursula Franke
Fliederstr. 21, 48149 Münster, Tel. (0251) 83-31422, Fax (0251) 83-31421
email: 22kunst@wiwi.uni-muenster.de

Redaktion: Julia Oepfert, Nina Wiekenberg, Jörg Meyer-Dietrich
Umschlagfoto (C. E. Wolff): Mick Vincenz
Umschlaggestaltung: Matthias Grunert

Druck: Drucktechnische Zentralstelle der Westf. Wilhelms-Universität
Herstellung Cover: Druckhaus Cramer, Greven

Auflage: 14.000

Redaktionsschluß Sommersemester 2001: 19. Februar 2001

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Rektors	Seite
.....	5
Zur Einführung	6
Reihe Wissenschaft ↔ Kunst: „Vom Oikos in den Cyberspace – und zurück“ von Siegfried J. Schmidt	7
Theater/Tanz	11
Literatur/Lesungen	16
UNI-KUNSTTAGE 2000: <i>Der Mensch im Tier</i>	20
Ausschreibung ACH TEDDY	21
Vorlesungsreihe „Der Mensch im Tier“	22
Musik	
Gruppen an der Universität	23
Gruppen außerhalb der Universität	32
Musikhochschule	41
Kleinkunst	43
Bildende Künste	43
Memorandum Bebauung Hindenburgplatz 2000	44
Audio, Video, Medien	46
Museen der Westfälischen Wilhelms-Universität	49
Porträt: Museum Heimathaus Münsterland und Krippenmuseum Telgte	54
Bibliotheken	56
Um die Ecke - Kultur in der Region	58
Gesellschaften zur Förderung internationaler Kontakte	60
Forum StudioLiteratur	67
Ausstellungen	68
Vorträge, Tagungen, Kurse	69
Terminkalender	75

VORWORT

Das Informationssheft UNI-KUNSTKULTUR für das Wintersemester 2000/2001 unterstreicht wiederum, daß Kunst und Kultur an der Westfälischen Wilhelms-Universität einen festen Platz haben. UNI-KUNSTKULTUR informiert auf den folgenden Seiten ausführlich über künstlerisch aktive Gruppen der Universität und ihre Semesterprogramme sowie über Ausstellungen, Vorträge, Tagungen und die Museen der Universität. Es weist darüber hinaus auf interessante kulturelle Angebote in der Stadt und in der Region hin.

In diesem Winter bietet der Senatsausschuß für Kunst und Kultur im Rahmen der 11. UNI-KUNSTTAGE wieder ein interessantes Thema: „Der Mensch im Tier“ lautet die Reihe unterschiedlicher Veranstaltungen, in denen das Verhältnis des Menschen zum Tier nicht nur im privaten Bereich, sondern auch einmal im studentischen und wissenschaftlichen Alltag in den Blick genommen wird.

Besonders hinweisen möchte ich darüber hinaus auf den Auszug aus dem Memorandum zur Bebauung des Hindenburgplatzes. Der Senatsausschuß für Kunst und Kultur nimmt darin Stellung in der aktuellen Diskussion und setzt sich für ein Bebauungskonzept ein, das Musikhalle und Museum für Gegenwartskunst mit einem Kongreßzentrum verbindet und so auch den Belangen der Universität dient.

Eine gedankliche Reise „Vom Oikos in den Cyberspace – und zurück“ bietet das Essay von Prof. Siegfried J. Schmidt, das ich Ihnen sehr zur Lektüre empfehlen möchte. Der Kommunikationswissenschaftler greift das Thema einer Vorlesungsreihe zu „Virtualität in Wissenschaft, Kunst und Unterhaltung“ aus dem vergangenen Semester auf.

Das Museumsporträt führt Sie diesmal nach Telgte. Vorgestellt wird das dortige Heimathaus Münsterland und das Krippenmuseum. Nicht übersehen sollten Sie auch die Ausschreibung zu einem Literaturwettbewerb des Forums STUDIO-LITERATUR, der bereits zum 6. Mal durchgeführt wird.

Ich wünsche allen Angehörigen und Freunden unserer Universität sowie allen Interessierten Anregung und Freude mit Kunst und Kultur an unserer Universität und möchte Sie ermuntern, von dem in dieser Ausgabe vorgestellten Angebot regen Gebrauch zu machen.

Allen, die beim Zustandekommen dieser Auflage von UNI-KUNSTKULTUR mitgewirkt haben, insbesondere dem Senatsausschuß für Kunst und Kultur, danke ich herzlich für ihr Engagement. Mein Dank gilt auch diesmal wieder der Kulturstiftung der Westfälischen Provinzialversicherungen für den finanziellen Beitrag zur Herausgabe dieses Heftes.



Prof. Dr. jur. Jürgen Schmidt
Rektor

Zur Einführung

UNI-KUNSTKULTUR informiert Studierende, Lehrende und Mitarbeiter/innen der Verwaltung über die an der WWU gebotenen Möglichkeiten, sich aktiv auf künstlerischem Gebiet zu betätigen, und weist auf ausgewählte kulturelle Einrichtungen und Veranstaltungen in Münster und dem Münsterland hin. Das Informationsheft wird vom Senatsausschuß für Kunst und Kultur in enger Zusammenarbeit mit den inserierenden Gruppen erstellt. Wir danken allen für Ihre Kooperationsbereitschaft.

Die UNI-KUNSTTAGE unter dem Titel *Der Mensch im Tier* laden in diesem Jahr zu einer Reihe interessanter Veranstaltungen ein. Neben einer Ausstellung von Kunstwerken an biologischen Instituten der Universität gibt es eine Vorlesungsreihe des Studium Generale, die aus dem Blickwinkel unterschiedlicher Fachbereiche einen Blick auf das Verhältnis von Mensch und Tier wirft. Ein Abend in der Reihe Spektrum Literatur widmet sich dem Thema *Mitwesen Tier*. Außerdem sind auch wieder Studierende und Mitarbeiter der Universität zum Mitmachen aufgerufen: In der Ausstellung *Ach Teddy* präsentieren wir Ihre liebsten künstlichen Begleiter des Studienalltags. Den Abschluß der UNI-KUNSTTAGE bildet eine Filmaufführung der Klangfabel *Bestiarium* von Mauricio Kagel.

Das Verhältnis von Kunst und Wissenschaft wird architektonisch konkret in der Frage zur Bebauung des Hindenburgplatzes, zu der der Senatsausschuß für Kunst und Kultur in einem Memorandum Stellung bezieht. Einen Auszug des Memorandums finden Sie in diesem Heft.

Beachten Sie bitte auch unsere Ausschreibung zum Forum STUDIOLITERATUR „Move Yourself“. Das Essay von Prof. Siegfried J. Schmidt unter dem Titel „Vom Oikos in den Cyberspace - und zurück“ knüpft inhaltlich an eine Vorlesungsreihe aus dem Sommersemester an, die „Virtualität in Wissenschaft, Kunst und Unterhaltung“ zum Thema hatte. In unserem Museums-Porträt möchten wir Ihnen das Museum Heimathaus Münsterland und das Krippenmuseum in Telgte vorstellen.

Unser Dank gilt den Autor/innen der Beiträge, Prof. Siegfried J. Schmidt und Frau Dr. Vera Losse (Museum Heimathaus Münsterland und Krippenmuseum Telgte).

Der Senatsausschuß für Kunst und Kultur hat von der Universitätsverwaltung bei der Herausgabe von UNI-KUNSTKULTUR vielfältige Hilfe erhalten, wofür hier gedankt sei. Das vorliegende Heft konnte wiederum mit Unterstützung der Kulturstiftung der Provinzial-Ver sicherungen hergestellt werden, wofür wir uns auch an dieser Stelle sehr bedanken. Für den Senatsausschuß für Kunst und Kultur



Reinhard Hoeps



Ursula Franke

Legende

- Leiter, Direktor
- Kontaktadresse(n)
- Träger
- Probenort
- Probenzeit
- Neuaufnahmen
- Programm
- Veranstaltungen (Konzerte, Aufführungen, Lesungen etc.)
- (Öffnungs-)Zeiten
- Veranstaltungsort
- In Planung

Virtualität in Wissenschaft, Kunst und Unterhaltung

Vom Oikos in den Cyberspace – und zurück*

von Siegfried J. Schmidt**

1. Waren die Griechen im Oikos, dann waren sie in ihrem Heimatland, in ihrem Haus, zu Hause. Zu Hause sein, das war die Wirklichkeit, die sich keiner nehmen lassen wollte. Und auch wenn man in die Fremde aufbrach, gab es keinen Zweifel, dass man in einen neuen Oikos aufbrach, eben den Oikos der Barbaren.

Die neue Situation, die sich mit dem Leitbegriff *Cyber* charakterisieren lässt, unterscheidet sich kategorial von dieser traditionellen Konstellation. In den Cyberworlds, den technisch erzeugten Virtualitäten, die die an den Schnittstellen wahrnehmbaren morphischen Gebilde der Zahlen und Schaltungen darstellen, geht es nicht mehr um die Fortsetzung der Oikos-Wirklichkeit mit ihren eigenen Mitteln, sondern um die Erzeugung und Nutzung von Un-Wirklichkeiten, von Un-Örtern, einem löslichen Gewebe aus Wirklichkeiten, von Virtualität in der Wirklichkeit. Virtuelle Realitäten machen den Oikos zu einer Wirklichkeit, die man sich nehmen lassen will.

Aus der Mediengeschichte haben wir gelernt, dass jedes neue Medium unsere Erfahrungen von und mit Wirklichkeit sowie unser Reden über Wirklichkeit radikal verändert hat. Wie stellt sich die Lage dar, wenn wir in einer Welt handeln und reden, die über die materiale Differenz von Wirklichkeit und Virtualität verfügt?

2. Die Wirklichkeit der Medien ist die Wirklichkeit der MedienKulturGesellschaften. Wie sagte schon Karl Marx: Technik und Produktionsverhältnisse schaffen nicht nur einen Gegenstand für das Subjekt, sondern auch ein Subjekt für den Gegenstand. Jedes Medium, also jeder systemische Wirkungszusammenhang von Kommunikationsmitteln, technischem Dispositiv samt seiner sozialsystemischen Institutionalisierung und den daraus erwachsenen Medienangeboten, entfaltet seine strukturelle Wirkung im Rücken der Akanten: Es diszipliniert deren Wahrnehmung durch seine Nutzungsbedingungen und eröffnet dadurch eine spezifische neue Form von Kreativität, was sich etwa dort dokumentiert, wo die jeweils neuen Medien in den Kunstbereich integriert werden und die Produktions-, Vermittlungs- und Rezeptionsbedingungen grundlegend zu ändern beginnen, anfangen von der Schrift bis zum Internet.

Die Tele-Maschinen haben den Raum und die Zeit aufgelöst, die Digitalisierung und der computergestützte Medienverbund sind dabei, auch die letzten Bastionen traditioneller ontologischer Wirklichkeitsvorstellungen zu schleifen. Der digitale Raum ist der Raum endloser Permutationen, Metamorphosen und Hybridisierungen. Der binäre Code verwandelt den Realraum in einen virtuellen Raum ohne Riss zwischen Realität und Fiktion, wie Peter Weibel angemerkt hat. Hardware- und Software-mäßig wird der Oikos einer theoretischen wie materialen Zweitcodierung unterworfen, von der Cyberbureaucracy bis zum Cybersex. Die Cybertechnologie liefert gewissermaßen eine techno-soziale Implementierung der konstruktivistischen Einsicht, dass Wirklichkeit konsequent in den Plural zu versetzen ist, da wir nicht in der Wirklichkeit leben, sondern Wirklichkeiten durch unsere unaufhörlichen Handlungen und Kommunikationen leben – *world making*, nannte das Nelson Goodman. Dieses *world making* ist unaufhebbar beobachterabhängig, und eben diese Interaktivität demonstrieren die virtuellen Realitäten, die extrem beobachterzentriert sind und sich mit dem Beobachter als Teil des Systems in Echtzeit verändern. Virtual Realities bilden Parallelwelten zu unserer Lebenswelt und verwandeln diese damit in eine Virtualität, die einen spezifischen Realitätsstest bestanden hat, sozusagen in eine temporär pragmatisierte Virtualität.

*Im Sommersemester 2000 boten der Senatsausschuß für Kunst und Kultur und das Institut für Kommunikationswissenschaft an der Universität Münster eine Vorlesungsreihe unter dem Titel **Virtualität in Wissenschaft, Kunst und Unterhaltung** an. Der folgende Beitrag von Prof. Siegfried J. Schmidt vom Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster folgt einem Vortrag dieser Vorlesungsreihe.

**Dr. Siegfried J. Schmidt ist Professor für Kommunikationswissenschaft, Kommunikationstheorie und Medienkultur am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westf. Wilhelms - Universität Münster.

Sind das Fantastereien à la Brave New World? Haben wir die Hoheit über dem Luftraum der Wirklichkeit erobert? Konstruktivismus pur als Realität und Cyberspaces als epistemologische Trainingscamps? Virtuelle Realitäten werden zu Beobachtungsräumen für beobachter-zentrierte Wirklichkeiten; denn sie werden aus Wissen in der Erfahrungswirklichkeit gemacht und zeigen uns, was wir beim jeweiligen Stand der Dinge wissen = zu machen wissen. Während bislang Wissensgewinn nur in der Erfahrungswirklichkeit erwartet wurde, eröffnen Cyberspaces nun ebenfalls Wissensgewinne, die in allen Virtualitäten verwendet werden können, wenn man die unterschiedlichen Realitätstests sowie die unterschiedlichen Modi von Raum und Zeit austariert.

Europas dämonische Kategorie „Wirklichkeit“ (G. Benn) wird damit zwar nicht einfach außer Kraft gesetzt – andererseits könnten die Beobachter erster Ordnung, die Aktanten, nicht mehr in ihrer Lebenswelt operieren; aber das Unterscheidungsset, mit dem wir kulturell umgehen, wird erheblich angereichert. Neben die traditionellen Differenzen Wirklichkeit/Fiktion, Sein/Schein, Wahrheit/Lüge oder Realität/Simulation tritt nun die Differenz Realität/Virtualität, womit alle anderen Differenzen neu kontextualisiert werden und entsprechend neu semantisch interpretiert werden müssen. Unsere Kultur, verstanden als Programm der gesellschaftlichen Thematisierung relevanter Differenzen in Form handlungsleitender Semantiken, ist damit nachweislich komplexer geworden. Die sinnliche Erfahrung, in anderen möglichen Welten wirklich zu sein, im Verein mit dem Crossing von Virtualität zu Virtualität, von Erfahrungswirklichkeiten zu Cyberspaces, wird zum konkreten Erlebnis der Kontingenz (nicht etwa der Willkürlichkeit) alles Wirklichen.

3. Cyberspaces sind immer ein Dokument unseres Wissens, unserer Wertsysteme, unserer Bedürfnisse, Ziele und Begierden. Darum steht neben den technischen Fragen, die die Cyber-Entwicklung aufwirft, die zentrale Frage, was wir mit dieser Technologie anfangen und zu welchem Nutzen wir uns ihrer bedienen können und wollen.

Zunächst einmal stehen ganz praktische Nutzungsformen im Vordergrund, und zwar Nutzungen im technischen und wissenschaftlichen Bereich sowie im Unterhaltungsbereich. Cyberspaces werden zunehmend als Ausbildungsräume für gefährliche Operationen in der Praxis verwendet. Piloten und Astronauten, aber auch Herz- und Gehirnrürungen werden in möglichst perfekten Simulationsumgebungen für gefährliche Praxen geschult. Hypermediale virtuelle Museen, begehbare Architekturmodelle oder die Repräsentation von Daten als dreidimensionale Modelle liefern Lern- und Erfahrungsmodelle hoher Anschaulichkeit und variabler Nutzung. Psychologen und Soziologen wird durch Virtual Realities ein neues Forschungsfeld eröffnet, in dem sie die Untersuchung menschlichen Verhaltens in virtuellen Situationen durchführen können, bis hin zur Variation moralischer Entscheidungen unter simulierten Echtzeitbedingungen.

Die Computer- und Hologrammtechnik versetzt uns in virtuelle Räume, in denen wir mit bereits gestorbenen Stars Tee trinken oder uns auf eine virtuelle Safari nach Afrika begeben können. Wir können Zeitreisen unternehmen, Adventure-Spiele erleben, uns materialisieren und entmaterialisieren lassen usw.

Wie die Beobachtung von Mehrbenutzersystemen (MUDs), von Chat-Rooms oder dem E-mail-Verhalten der Nutzer zeigt, führt die gemeinsame und interaktive Nutzung von Cyberspaces zu neuen Formen von Tele-Sozialität, in denen mit allen Formen von Identität, Verbindlichkeit und Folgehandlungen gespielt werden kann. Neben der Beobachtung, dass solche Möglichkeiten zu einer endlosen Flut belanglosen Geschwätzes führen, muss auch zur Kenntnis genommen werden, dass über die Perfektionierung neuer Formen von Telesozialität echte Hybridformen der Konstitution und Bearbeitung psychischer wie sozialer Probleme entstehen, so zum Beispiel in den Bereichen soziale Isolation, Öffentlichkeit, kooperatives Problemlösen oder Sexualität. Die Präsenz, die Verfügbarkeit und die Beobachtbarkeit von Verfahren technischer Simulation und Interaktion parallel zu den bekannten und bewährten bzw. gescheiterten Interaktions- und Kommunikationsformen wird unsere Konzepte von Gesellschaft, Vergemeinschaftung, Individualität und Identität kognitiv wie kommunikativ verwandeln – ob wir als einzelne das wollen oder nicht. Ob wir uns demnächst in einer permanenten Turing-Test-Situation befinden werden, wie Karlheinz Steinmüller vermutet, in der immer neu die Frage ansteht, ob unser Interaktionspartner ein Mensch oder ein technisches System ist, wird die Zukunft zeigen.

4. Wie jede bedeutsame technische und mediale Entwicklung stellt uns auch das Phänomen Cyber vor moralische und ethische Probleme. Brainscanning, Mind-Machines, die direkte Kopplung von kognitiven Systemen und VR-Systemen durch ins periphere Nervensystem implementierte Chips, Hypermedia usw., also alle Formen synergetischer Beziehungen zwischen Mensch und Maschine bis hin zur Implantation technischer Systeme in den menschlichen Körper stellen uns ständig vor die Frage, was wir können dürfen. Dabei sollte uns die Herkunft der Cyber-Technologien aus dem militärischen Bereich misstrauisch machen: Kriegsstrategen waren noch nie so sehr am einzelnen Leben interessiert (außer am eigenen).

Die Unterscheidung zwischen „guten“ und „bösen“ globalen Computernetzen, die Diskussion über den freien Zugang zum Internet für „Gute“ und „Böse“ (Stichworte: Rassismus, Pornographie, Gewalt im Internet) oder die Diskussion über die ökonomische Nutzung des Netzes werfen wichtige Fragen auf: Wird es global zu einer demokratischen Mitbestimmung und Problemlösung in Kommunikationsnetzwerken kommen? Werden in virtuellen Realitäten alle die volle Kontrolle über die eigenen Interaktionen haben? Führt mehr Kommunikation tatsächlich zu einer friedlicheren Welt, weil vernetzte Systeme angeblich nicht über einander herfallen? Steht uns nicht eine neue Klassengesellschaft bevor, in der sich Wissensriesen und Wissenszwerge, mächtige *maker* und ohnmächtige *user* gegenüberstehen werden?

5. Unbestritten dürfte sein, dass Cyber-Technologien Trends der Moderne wie der Postmoderne verstärken; so den Trend zur Technisierung, zur Ersetzung „natürlicher“ Umwelten durch technische Environments (von Disneyland bis Cyberworlds); den Trend zur Simulation, zur Einbindung des Menschen in Mensch-Maschine-Combinates; den Trend zur Vereinzelung der Individuen und zur Medialisierung und Temporalisierung sozialer Kontakte (society on demand); den Trend zur Freizeit- und Erlebnisgesellschaft mit ihrem Egoismus und Hedonismus, und andere Trends mehr.

Die Entscheidung darüber, ob wir in diesem Spiel mitspielen, wird uns auch in Zukunft keiner abnehmen – spätestens deshalb müssen wir daran interessiert sein, so viel wie möglich über dieses Spiel, seine Spieler, Regeln und Folgen zu wissen. Zwar können wir heute wissen, dass unsere Entscheidungs- und Einflussmöglichkeiten gering sind, so lange wir uns am Ende der technischen und ökonomischen Entwicklungs- und Entscheidungsketten befinden. Aber ohne *user* macht die Technik keinen Sinn, und ohne Konsumenten macht auch die globale Wirtschaft schlapp. Deshalb rechtfertigt unsere Ohnmacht bezogen auf die Gesamtentwicklung keinen moralischen Indifferentismus. Aus der Verantwortung für die Welt, in der wir leben, entlässt uns niemand. Und diese Welt besteht heute aus Oikos wie aus Cyberspace, und in beiden werden wir schon sehr bald „zu Hause“ sein (kai oikous).

Man darf in dieser Debatte eines nicht vergessen. Wie immer, wenn es etwas zu erfahren gibt, ist *Differenz* produktiv, und nur sie. Ein perfekter Cyberspace, der keine Differenz zwischen beiden mehr zuließe, wäre eine uninteressante Verdopplung unserer Lebenswelt. Der Cyber wäre dann zu einer Lebenswelt geworden, in der wir vermutlich schleunigst einen neuen Typ von Cyber entwickeln würden – schon um uns zu unterhalten. Nur so lange die Differenz Cyber/Oikos und das Crossing des Körpers zwischen beiden funktioniert, entstehen interessante Beobachtungen und Fragen, aber auch interessante Erlebnisse und Unterhaltungsmöglichkeiten. Der Weg vom Oikos in den Cyberspace macht nur Sinn und Spaß, wenn es auch einen Rückweg gibt. Nicht als Enttäuschung, Flucht oder Rettung, sondern als erlebbare Differenz, die uns erlaubt, etwas zu beobachten, was eine Differenz, also Sinn macht.

Angesichts der Problematik von Virtualität und Realität, die uns die Differenz Cyber/Oikos eröffnet, gibt es m. E. eine praktikable Faustregel: Wenn sich die Wirklichkeit eines Wirkungszusammenhangs nicht durch Bezug auf „die Realität“ entscheiden lässt, sondern nur durch Bezug auf Voraussetzungen und Folgen unserer Handlungs- und Kommunikationsprozesse im Wirkungszusammenhang unserer Wirklichkeitsmodelle und Kulturprogramme, dann entscheidet sich die Wirklichkeit der Wirklichkeit wie die der Virtualität in den Wirklichkeiten, die Wirklichkeiten und Virtualitäten zu erzeugen erlauben.

- So gesehen behalten wir die Sache (noch) in der Hand.

Der Mensch im Tier

Kulturgeschichte und Biotope des Tieres im Lebensraum des Menschen

Unter dem Thema *Der Mensch im Tier* befassen sich die UNIKUNSTTAGE 2000 mit *Kulturgeschichte und Biotopen des Tieres im Lebensraum des Menschen*. Die Auseinandersetzung darüber wird im Gespräch zwischen Kunst und Wissenschaft geführt.

Für Tiere hat es lange Zeit kaum ein öffentliches Interesse gegeben. Als Nutztiere versorgen sie seit jeher Menschen mit Lebensmitteln; die meisten fristen ihr Dasein heute in der bürgerlichen Privatsphäre als Haustiere. Wissenschaftler verwenden sie in Experimenten, in Wissenschaften werden Tiere aber auch selbst als Gegenstand der Beobachtung gewürdigt: Wie funktioniert ein tierischer Organismus? Was bestimmt die familiäre und gesellschaftliche Ordnung in der Welt von Tieren? Wie reagieren Tiere auf die von Menschen gesetzten Vorgaben für ihre Existenz?

Solche und ähnliche Fragen haben in den letzten Jahren weite Kreise gezogen. Zuerst war es ein ökologisches Thema. Der Streit um Prinzipien einer Tierethik ist daraus hervorgegangen. Dann gibt es aber auch historische Interessen: Entwicklungsgeschichtlich nach der Herkunft der Tiere in ihren gegenwärtigen Arten, kulturgeschichtlich nach dem Wandel der Vorstellungen und Formen im Umgang mit Tieren. Auch in der Kunst der Gegenwart wird Tieren erneut Aufmerksamkeit geschenkt, nachdem Tierdarstellungen lange als verpönt galten.

Aber nicht die Tiere an sich stehen im Mittelpunkt dieses neu erwachten Interesses, sondern das Verhältnis der Menschen zu ihnen. Davon sind nicht nur die ökologisch-ethischen Diskussionen bewegt. Je mehr man den Tieren selbst gerecht zu werden sucht, desto deutlicher ist zu erkennen, wie unentwirrbar sie in die Zusammenhänge menschlichen Daseins verstrickt sind: Sie dienen der Freizeitgestaltung; fremdartige Tiergestalten aus exotischen Gegenden sind längst zum festen Inventar mitteleuropäischer Etagenwohnungen geworden. Viele Menschen halten ihr Haustier für den verlässlicheren Partner. Eine breite literarische Tradition von Mythen und Fabeln hält in Tieren der menschlichen Gesellschaft den Spiegel vors Gesicht.

Diese Verstrickungen auflösen zu wollen wäre Illusion. Für den Wissenschaftler ist die Unterscheidung zwischen dem Tier als Beobachtungsgegenstand und den durch seine Beobachtung eingeführten menschlichen Bedingungen ein grundsätzliches methodologisches Problem. Vielen Tieren ist die Behausung unter Menschen so sehr in Fleisch und Blut übergegangen, daß sie in ihrer ursprünglichen menschenfremden Lebenswelt kaum noch überleben könnten. Die Vorstellung einer von menschlicher Beeinflussung unabhängigen *Natürlichkeit* ist selbst bei sogenannten *wilden* Tieren problematisch geworden. Durch Nutzung, Haltung und Beobachtung haben die Tiere längst eine Art menschlicher Natur angenommen. Lag die Provokation einst darin, *das Tier im Menschen* entdecken zu müssen, so führt der Prozeß der Zivilisation noch auf ein weiteres Feld - mit umgekehrten Vorzeichen: Thema ist *der Mensch im Tier*.

Im Mittelpunkt der UNIKUNSTTAGE steht eine Ausstellung der Künstler Frank Herzog (Köln), Silke Rehberg (Sendenhorst) und Carl Emanuel Wolff (Dresden), die sich in biologischen Instituten der Universität Münster mit wissenschaftlichen Verfahren der Beobachtung und Untersuchung von Tieren beschäftigt haben. Aus diesem Zusammenhang haben sie eigene künstlerische Projekte entwickelt, die in den Räumen der Institute präsentiert werden.

Wissenschaft aber ist nicht nur Forschung, sondern umfaßt auch den Alltag des Studiums. Gibt es Tiere, die bei seiner Bewältigung helfen können, oder lassen sich solche Tiere künstlich erfinden? Objekte von Studierenden und Mitarbeitern, die künstliche Tiere zum Trost und als Freunde im Studienalltag ausgesucht oder erfunden haben, werden in der Ausstellung *Ach Teddy* gezeigt (s. Ausstellungsausschreibung unten).

Den Abschluß der UNIKUNSTTAGE bildet eine Filmaufführung der Klangfabel *Bestiarium* von Mauricio Kagel.

Die UNIKUNSTTAGE werden begleitet durch eine Veranstaltung des *Spektrum Literatur* zum Thema *Mitwesens Tier* (vgl. S.18) sowie durch eine Vorlesungsreihe des Studium Generale im Rathaus der Stadt Münster, die dem *Mensch im Tier* gewidmet ist (vgl. S.22).

Termine:

- Ausstellung *Der Mensch im Tier*
Zeit: 8. Nov. 2000 – 30. Jan. 2001, (Vernissage: 8. Nov., 19.00 h)
Ort: Foyer des Instituts für Neuro- und Verhaltensbiologie, Badestr. 9
- Ausstellung *Ach Teddy*
Zeit: 29. Nov. 2000 - 30. Jan. 2001 (Vernissage: 29. Nov., 18.00 h)
Ort: Foyer der Mensa I (Aasee)
- *Bestiarium* von Mauricio Kagel: Filmvorführung mit anschließender Diskussion
Zeit: 30. Jan. 2001, 19.00 h
Ort: Studiobühne der WWU Münster, Domplatz 23a

Ach Teddy

Tiere leben in Wohnungen, weil Menschen sie als Freund und Partner brauchen.

Tiere aus Plüsch sind treue Begleiter seit Kindertagen und bleiben es oft ein Leben lang.

Können Tiere Freunde sein?

Wie muß ein Tier aussehen, das Sie sich zur Begleitung im Alltag des Studiums wünschen?

Gibt es so ein Tier – oder muß es noch erfunden werden?

Sie sind eingeladen, ein künstliches Tier auszusuchen oder anzufertigen.

Die eingereichten Tiere werden zu den UNIKUNSTTAGEN 2000 ausgestellt.

Abgabe der Objekte bitte bis zum **30. Oktober 2000**.

Information und Abgabe:

Senatsausschuß für Kunst und Kultur der WWU
Fliednerstr. 21
48149 Münster

Telefon: 0251/83-31422 Fax: 0251/83-31421
Email: 22kunst@wiwi.uni-muenster.de

Memorandum Bebauung Hindenburgplatz 2000

Eine Initiative des Senatsausschusses für Kunst und Kultur

1. Weshalb ein Memorandum?

Der Senatsausschuss für Kunst und Kultur hat dem Rektor zu Beginn des Sommersemesters 2000 vorgeschlagen, das Interesse der Universität an der demnächst in Gang kommenden neuen Bebauung des Hindenburgplatzes in Form eines Memorandums gegenüber den verantwortlichen Stellen und der Öffentlichkeit zum Ausdruck zu bringen. Der Rektor hat diesen Vorschlag aufgegriffen und den Senatsausschuss beauftragt, ein solches Memorandum zu erstellen.

Am 7. Juni hat der Rektor das Memorandum dem Oberbürgermeister übergeben. Im Anschluss daran wurde die Presse informiert, die das Memorandum sehr freundlich aufgenommen hat. Inzwischen ist es dem Ministerpräsidenten, dem Regierungspräsidenten und weiteren Stellen zugesandt worden.

Interessierte Universitätsangehörige können das Memorandum beim Senatsausschuss anfordern. Im Folgenden werden dessen Kernaussagen kurz erläutert.

2. Die Ausgangslage

Seit vielen Jahrzehnten ist erfolglos darüber diskutiert worden, wie "der mißliche Zustand zwischen Schloß und Altstadt" zu beheben wäre. Das Memorandum sieht im *Ergebnis* des Städtebaulichen Ideenwettbewerbs von 1993 eine wichtige Orientierung für die erforderliche Neugestaltung, und zwar in zweierlei Hinsicht:

- **Positiv:** In der grundlegenden Kennzeichnung der Aufgabe, den Platz so zu gestalten, "daß er zum räumlichen und funktionalen Mittelpunkt der Beziehung zwischen Stadt und Universität wird" und ferner hinsichtlich der Errichtung eines Kongresszentrums
- **Negativ:** Im Scheitern der damaligen Entwürfe an der eigentlichen Aufgabenstellung, da sie sämtlich den Platz in Wirklichkeit zur Altstadt hin demnächst abgrenzen! Diese Abgrenzung ergab sich freilich zwangsläufig aus der Vorgabe, daß der Verkehr auf der Straße Hindenburgplatz unberührt bleiben sollte. Die neue Vorgabe muß daher lauten: Untertunnelung des Verkehrs.

3. Ein westfälisches Kulturforum

Aus der Neugestaltung des Platzes (siehe die Lageskizze auf der rechten Seite) muß für Münster, das Münsterland und für Westfalen ein Kulturforum mit überregionaler Ausstrahlung erwachsen. Die Wissenschaft und die Künste sollen es zugleich prägen. Der Fremdenverkehr wird beachtliche Impulse erhalten. Ein neuer Name des Platzes, der dessen

gewandelte Funktionen treffend kennzeichnet, käme seiner Akzeptanz in breiten Bevölkerungskreisen zustatten.

4. Die wirtschaftliche Seite

Ohne Zweifel erfordert die vorgestellte Konzeption beachtliche finanzielle Mittel. Es hätte jedoch keinen Sinn, eine solche Konzeption nur halberzig anzustreben oder mit Abstrichen hinzunehmen. Es müssen die der Größe dieser Aufgabe entsprechenden Anstrengungen unternommen werden.

Für Teilprojekte dürften durchaus potente private Investoren bereit stehen, z. B. für den Bau und Betrieb der Tiefgarage, für die Gastronomie und u. U. auch für Teile des Museums für Zeitgenössische Kunst. Das Interesse privater Investoren wird davon abhängen, ob die Bebauung des Platzes einem überzeugenden Gesamtkonzept folgt oder Stückwerk bleibt.

5. Überzeugungsarbeit erforderlich

Das Memorandum skizziert die Eckpunkte eines solchen Gesamtkonzepts aus der Sicht der Universität. Gewiss werden sich auch Vorbehalte aus der Bürgerschaft oder wirtschaftlichen Kreisen entgegenstellen. Das Bauvorhaben wird über mehrere Jahre hin als Belästigung empfunden werden. Nicht alle Bürger werden von vorne herein dem erforderlichen finanziellen Aufwand zustimmen wollen. Es liegt auf der Hand, dass für den Send eine neue Heimstatt gefunden werden muß. Schwierigkeiten sind also zu erwarten.

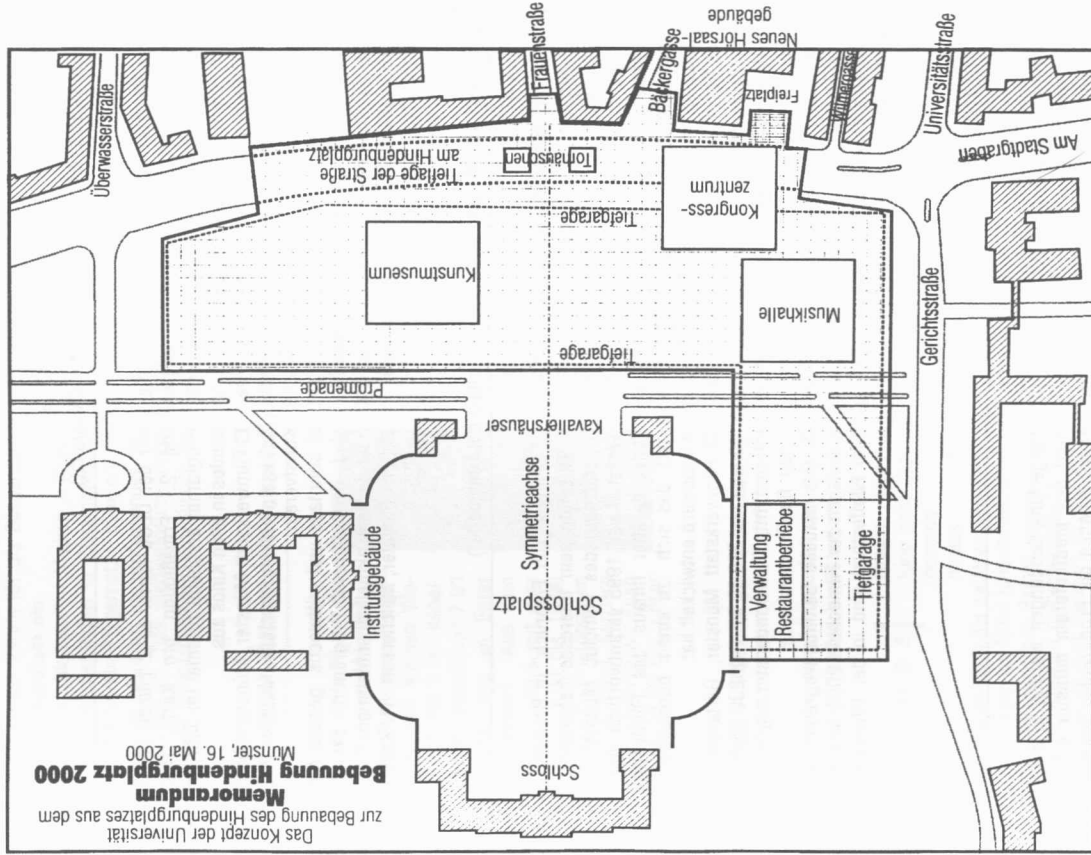
Um solchen Hindernissen den Wind aus den Segeln zu nehmen, bedarf es der gemeinsamen Anstrengung aller das Projekt unterstützenden Bürger, der zuständigen Instanzen und der Mithilfe der Medien.

6. Ein Vorschlag und die Vorgaben

Die Universität legt das "Memorandum Bebauung Hindenburgplatz 2000" als eine Diskussionsgrundlage vor. Sie hofft auf eine möglichst breite Zustimmung der hiesigen Bürger und der politisch Verantwortlichen. Sie ist zugleich aber offen für Anregungen und Kritik zu ihren Vorschlägen. Dieser Aufgabe wird sich der Senatsausschuss für Kunst und Kultur der Universität stellen.

Zunächst geht es darum, die Vorgaben für einen neuen Wettbewerb zur Bebauung des Hindenburgplatzes zu definieren. Die besten Architekten sollten sich bereithalten, für diese Städtebauliche Jahrhundertaufgabe ihre Planungen vorzulegen.

Prof. Dr. Ernst Helmstädter.



Museum Heimathaus Münsterland und Krippenmuseum in Telgte

Wer im Herzen von Telgte an der Wallfahrtskapelle von 1654 steht und die Herrenstraße entlangschaut, blickt auf das traditionsreiche Museum Heimathaus Münsterland und das ihm angeschlossene Krippenmuseum. Das Heimathaus wurde 1934 in der alten Pastoratsscheune von 1607 eingerichtet und bis in die achtziger Jahre mehrfach erweitert. Das 1994 eröffnete Krippenmuseum, das nach dem Entwurf des renommierten Architekten Josef Paul Kleihues erbaut wurde, gilt als einer der bedeutendsten zeitgenössischen Museumsneubauten in Nordrhein-Westfalen.

Beim Rundgang erhält der Besucher im Heimathaus einen abwechslungsreichen Überblick über die religiöse Volkskultur in Westfalen vom 17. bis zum frühen 20. Jahrhundert. Wertvollstes und größtes Ausstellungsstück in dieser historischen Abteilung ist das Telgter Hungertuch von 1623. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Geschichte der bis heute bedeutenden Telgter Marienwallfahrt. Ausgewählte Graphiken lassen die Baugeschichte der Wallfahrtskapelle im 17. Jahrhundert anschaulich werden. Von der großen Verehrung der spätmittelalterlichen Eichenholzpieta erzählen die zahlreichen ex votos, Dankgeschenke an die Madonna, die meist aus Wachs oder Metall bestehen. Es finden sich hier aber auch Gemälde und Goldschmiedearbeiten.

Wie präsent im Alltagsleben und in der Einrichtung von Wohnhäusern religiöse Elemente waren, wird in den dahinter liegenden Kabinetten deutlich. Teils in Vitrinen, teils in zwei eingerichteten Wohnstuben werden Exponate aus dem Bereich der religiösen Alltagskultur gezeigt. Mehrere eingerichtete Werkstätten, etwa die Uhrmacherei oder die Blaufärberei, bieten zudem einen Einblick in die regionale Handwerks Geschichte. Eine weitere Abteilung erinnert an den Münsteraner Kardinal von Galen (1878-1946), den mutigen „Löwen von Münster“. Er war einer der profiliertesten Vertreter des katholischen Widerstands gegen die Nationalsozialisten. Besonders seine gegen die braunen Machthaber gerichteten Predigten sind bis heute nicht vergessen. Über die Wallfahrt ist die „Glatzer Stube“ im Dachgeschoß des Heimathauses in das Museum eingebunden. Hier werden Erinnerungen besonders an das reiche kirchliche Leben der Vertriebenen aus der Grafschaft Glatz gezeigt.

Die Dauerausstellung im Krippenmuseum dokumentiert im 1. Obergeschoß die historische Entwicklung der Weihnachtskrippe in Westfalen und die eng damit verbundene Kulturgeschichte des Christfestes vom reinen Kirchenfest zum bürgerlichen Familienfest heutiger Ausprägung. Der Besucher wird zunächst in die Geschichte der Weihnachtskrippe vom 16. bis zum frühen 20. Jahrhundert eingeführt. Er begegnet den biblischen Grundlagen für das brauchimliche Krippenschaffen, das sich bis zum 19. Jahrhundert nicht allein auf den Weihnachtsfestkreis beschränkte, sondern auch die Passion Christi und andere neotestamentliche Überlieferungen mit einbezog. Grundlage dieser in Westfalen einzigartigen Präsentation ist die seit der Gründung des Museums mit Hilfe der Landesgemeinschaft der Krippenfreunde zusammengetragene Sammlung historischer westfälischer Krippen seit dem 18. Jahrhundert. Im zweiten Obergeschoß wird deutlich, wie reichhaltig und vielfältig das zeitgenössische Krippenschaffen in Mittel- und Osteuropa sowie in Afrika und Lateinamerika ist.

Wechselausstellungen in beiden Häusern ergänzen das Museumsprogramm. So wird am 1. Oktober im Krippenmuseum die Ausstellung „Weihnachten im Bild. Der weihnachtliche Festkreis im Spiegel der Graphik“ eröffnet. Bis zum 28. Januar 2001 werden graphische Arbeiten, illustrierte Bücher und gedruckte Bilder aus der Zeit seit 1850 gezeigt, die deutlich werden lassen, wie der Zeitgeist und die jeweils aktuelle Entwicklung der Kunst die Sicht der Graphiker und Zeichner auf die Advents- und Weihnachtszeit prägten.

Vom 19. November 2000 an präsentiert das Museum Heimathaus Münsterland unter dem Motto „Es begibt sich in unserer Zeit“ seine weit über die Stadtgrenzen hinaus bekannte und beliebte Krippenausstellung. Etwa 130 Krippenschaffende, vom Kindergartenkind bis zum Bildhauer zeigen bis zum 27. Januar 2001, wie viele Facetten die zeitgenössische Krippenkunst auch 2000 Jahre nach Christi Geburt hat. Fernab vom (Vor-)weihnachtsstreb können sich Besucherinnen und Besucher hier auf den eigentlichen Sinn des Weihnachtstestes besinnen. Begleitveranstaltungen, wie das alljährliche Neujahrshörchenbaken am 30.12.2000, runden das Programm ab.

Vera Losse

Museum Heimathaus Münsterland und Krippenmuseum

Herrenstraße 1-2
48291 Telgte
Tel.: 02504/93120
E-Mail: museum@telgte.de
internet: <http://www.telgte.de>

Öffnungszeiten:
dienstags bis sonntags 10-18 Uhr

Eintrittspreise:
Erwachsene 5,- DM/ Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre frei
Gruppen (ab 10 Personen) 4,- DM pro Person

Anfahrtsweise:
Das Museum liegt im Zentrum Telgtes unmittelbar bei der Wallfahrtskapelle.

Anreise mit dem Auto: von Münster aus über die B 51. Aus dem Raum Bielefeld/Ostwestfalen über die B 61/B 64. Parkmöglichkeiten in Museumsnähe sind ausgeschildert.

Anreise mit der Bundesbahn: Telgte ist mit der Bundesbahn von den IC-Bahnhöfen Münster und Bielefeld aus im Taktverkehr zu erreichen.

Führungen:
über die Stadttouristik Telgte (Tel.: 02504/77571, Fax: 02504/72015) sind Führungen durch die Schausammlung buchbar. Zu den Wechselausstellungen gibt es jeweils museumspädagogische Materialien oder Begleitprogramme, die beim Museum unter 02504/93120 abgefragt werden können.

Träger:
Kreis Warendorf, Bistum Münster, Stadt Telgte, Stadt Münster und Handwerkskammer Münster in der Museum Heimathaus Münsterland GmbH